

2019 • 2020

PROJET  
ÈRE CIKHA

Bible transmédia

Master 1 Humanités Numériques  
Parcours Conception de Projet Numérique et Multimédia - Semestre 2

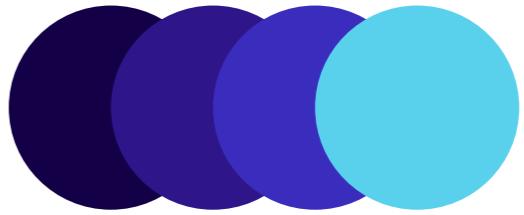
Kilian FICHOU - Margaux JUNQUA - Rémy LETANG - Noémie MARPHAY - Amélie PIETTE

# S O M M A I R E

## R E M E R C I E M E N T S

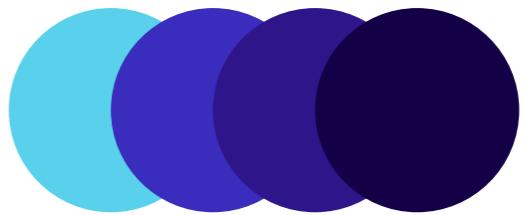
Pour la réalisation de ce projet nous aimerais remercier Charlotte, Alban et Timothée pour leur précieuse aide. Ainsi que nos professeurs pour leurs conseils et tout particulièrement Guillaume Bernard pour son implication.

I. Univers narratif	5
a. Pitch	6
b. Histoire étendue	7
1. Inspirations	7
2. Les Cikha	8
3. Le monde extérieur	12
4. Les cités-états	14
c. Personnages	18
II. Univers graphique	29
a. Charte graphique	30
b. Logo	31
c. Typographie	32
d. Nuancier	33
e. Utilisation du logo	34
III. Réalisations	37
a. Timeline diégétique	38
b. Médias	
1. Podcast sonore	41
2. Trilogie de livres	47
3. Nouvelle & Bestiaire	55
4. Court-métrage	77
5. Jeu vidéo plateforme	91
6. Jeu narratif	97
7. Bande dessinée	103
8. Musique	107
9. Carte interactive	111
IV. Stratégie transmédia	115
a. Timeline marketing	116
b. Rabbit hole	124
V. Équipe	129
a. Organisation	130
b. Membres du groupe	131
VI. Annexes	135
a. Glossaire	136
b. Ressources	137



I.  
UNIVERS NARRATIF

p . 5



## a. PITCH

En 2020, une grande flotte d'exploration extraterrestre doit, après avoir traversé une tempête astrique, entrer en contact avec la Terre. En effet, leurs vaisseaux sont en très mauvais état et il ne leur reste pas suffisamment d'énergie pour qu'ils puissent continuer à explorer l'Univers. La Terre leur apparaît comme étant leur seule chance de survie. Ils y trouveront la vie : de l'eau en abondance et une atmosphère vivable.

Mais les Humains, en voyant autant de vaisseaux arriver, se défendent. Dans la panique, la peur et la précipitation, certains pays répliquent directement en envoyant des missiles – dont des missiles nucléaires. Attaqués, les extraterrestres se défendent à leur tour. S'en suit des batailles partout autour du globe. Le mélange de l'énergie mystérieuse dont se servent les extraterrestres et des armes nucléaires avec lesquelles les Humains ont répliqué donne des résultats catastrophiques. Les caractéristiques de l'atmosphère sont modifiées, sans laisser le temps aux espèces de s'adapter. Il y a énormément de pertes vivantes et matérielles dans les deux camps. Une évolution très rapide de la faune et la flore ainsi qu'un changement de la structure tectonique de la Terre se produit. La combinaison destructrice de tous ces éléments détrône les Humains de leur première place en haut de la chaîne alimentaire.

Ceux-ci ont perdu leur position de tout puissant...

Les extraterrestres et les Humains n'ont pas d'autres choix que de trouver un compromis afin d'assurer leur survie respective. Ils construisent ensemble des cités-états dans lesquelles ils doivent cohabiter tant bien que mal s'ils veulent échapper à une mort quasi-certaine à l'extérieur de celles-ci. Les extraterrestres, au début, travaillent d'arrache-pied pour repartir dans l'espace. Ils passent des années à rechercher une alternative à leur énergie, mais malheureusement ils comprennent vite que rien n'est assez puissant pour alimenter leurs vaisseaux ou réparer leurs signaux émetteur afin de contacter le reste de leur espèce. Ils sont donc bloqués sur Terre et décident de tout mettre en œuvre pour continuer à y vivre.

L'histoire d'Ère Cikha prend place 300 ans après ce premier contact dans un monde dévasté qui tente de retrouver son équilibre. La cohabitation entre les Cikha et les Humains diffère selon les cités-états. L'égalité entre espèces n'est pas acquise partout et des différences de statuts et d'accès aux ressources ne sont pas rares.

## b. HISTOIRE ETENDUE

### 1. INSPIRATIONS

Ci-dessous, la liste de nos inspirations pour la création de notre univers tant narratif que visuel et les raisons de leur présence.

#### Livres :

Autre-Monde de Maxime Chattam  
Antigone de Jean Anouilh  
Roméo et Juliette de Shakespeare  
Cerveau Matriochka de Robert Bradbury  
La quête d'Ewilan de Pierre Bottero

- faune et flore
- tragédie, destin
- tragédie, amour impossible
- l'énergie produite par une étoile
- aventure, construction des personnages

#### Films :

Star Trek  
Le Labyrinthe  
Seven Sisters  
Arrival

- exploration spatiale, pacifiste
- survie
- technologie, bracelet, intranet
- extraterrestres

#### Documentaires :

Planète bleue  
Le murmure de la forêt  
Le monde secret des arbres

- faune et flore
- communication des arbres
- communication des arbres

#### Séries :

The 100  
Terra Nova  
Battlestar Galactica  
V  
Perdus dans l'Espace (Lost in Space)

- arrivée sur Terre, survie, cohabitation
- nouvelle planète viable
- force militaire, exploration spatiale
- premier contact
- espace

#### Jeux vidéo :

Mass Effect  
Fallout  
The Last of Us

- survie, extraterrestres, contact
- post-apocalyptique, relation entre survivants
- relation entre survivants, faune hostile, monde en ruine

#### Musiques :

Isolated System de Muse  
The fear is real de Crown the Empire

- perdu, isolé, coincé sur terre
- anxiogène

#### Photos :

Mister Global 2019

- folklore, costumes, bijoux

## b. HISTOIRE ETENDUE

### 2. LES CIKHA

« Le savoir est le pouvoir »

Les Cikha viennent de la planète Cikhada. Une planète rocheuse riche en matières renouvelables et gorgée de liquide. Ce sont des explorateurs. Ils détiennent un savoir énorme des sciences, de l'espace, de ses planètes et des espèces qui y vivent.

Il est très important pour eux d'entretenir ces connaissances et de les partager à leurs prochains. Les Cikha sont des êtres sages qui sont capables de créer des liens et de ressentir de la joie, de la tristesse et de l'empathie. En revanche ils sont étanches à toutes autres émotions : peur, colère, haine, amour, dégoût... Les nouvelles générations de Cikha nées sur Terre ont toutefois des caractères de plus en plus influencés par leur cohabitation avec les Humains. Ces jeunes qui grandissent à leurs côtés se sont mis à ressentir ces émotions, de façon éparses et hasardeuse.

#### Apparence physique :

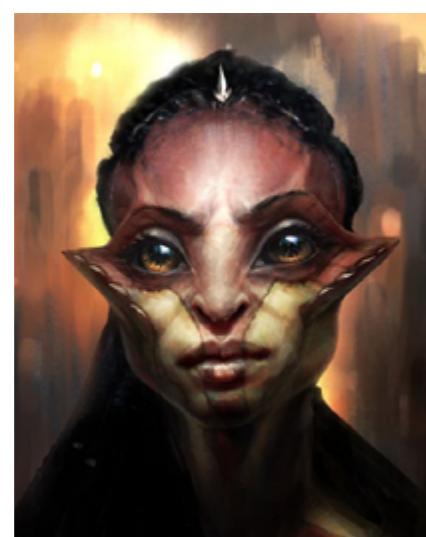
Ils ont un physique humanoïde bien qu'un peu plus grand. En moyenne, 50 cm à la naissance et 2 mètres à l'âge adulte.

Leur peau est de couleur violette dont la nuance varie. Leur corps a une ossature très anguleuse et marquée par des pommettes saillantes, un nez plat et de grands yeux bleus. Ils n'ont pas de cheveux mais une crête sur la tête. La couleur et les motifs de celle-ci diffèrent d'un extraterrestre à l'autre. La couleur de leur sang n'est pas universelle, c'est la même que celle de leur crête.

Ils utilisent des bijoux, des piercings et d'autres accessoires pour se différencier entre eux ou montrer leur rang.



*Inspirations visuelles pour les Cikha - peau violette, grands yeux, visage anguleux.*



## b. HISTOIRE ETENDUE

#### Reproduction :

Ils sont hermaphrodites, ils peuvent changer de sexe en fonction de leurs besoins. Leurs appareils génitaux ressemblent à ceux des Humains. Ils peuvent s'en servir pour se reproduire ou pour répondre à d'autres besoins car ils éprouvent aussi du plaisir aux relations charnelles.

La gestation, ou la période d'incubation qui est parfois privilégiée pour le confort du porteur, dure 11 mois.

#### Espérance de vie :

Celle-ci se compte en étoiles. Une étoile équivaut à 10 ans. En moyenne avant d'arriver sur Terre ils atteignaient 11 étoiles.

#### Alimentation :

Les Cikha se nourrissent exclusivement de liquide. Ils n'ont pas de régime particulier : eau, lait, sang, huile, etc... Tout peut leur convenir. Leur métabolisme évacue le surplus uniquement par la transpiration. Leur peau texturée est idéalement conçue pour cela et ne leur donne pas l'impression de dégouliner.

#### Habits :

Leurs vêtements leur permettent surtout de se protéger. Ils ne sont pas très sensibles à la notion de pudeur. Ce sont des tissus doux, légers et larges qui leur permettent de bouger et de respirer. Souvent ce sont des couleurs nobles (vert forêt, rouge bordeaux, bleu nuit...) aussi associées à des tons plus neutres (terre ocre, beige sable, vert kaki...).

Les plus coquets ajoutent des parures et décorent leurs tenues avec des métaux, des débris de vaisseaux, des pierres précieuses...

Au fil des années leurs costumes traditionnels se sont mêlés à ceux des Humains, des modes se sont enchaînés, les ressources ont évolué. La cohabitation entre leur deux espèces a donc donné lieu à de nouveaux styles chez les Cikha comme chez les Humains.



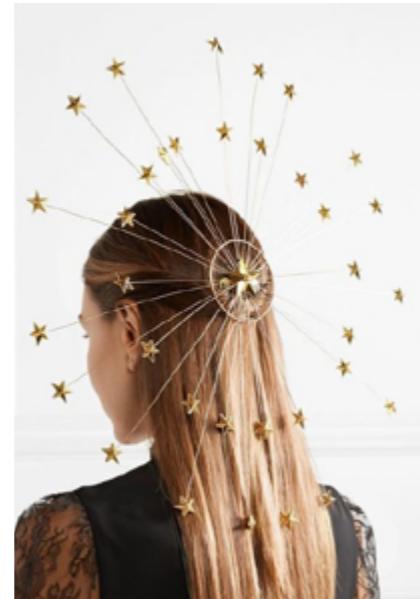


*Inspirations :*

- Bijoux raffinés



• Vêtements  
larges, empiécés, recousus...  
Idée d'uniformes.



### Culture et langage :

Ils ont leur propre langue, l'Hyka, et alphabet, l'Hykaglyphe (nom donné par les Humains), qui possède beaucoup de sonorités en “-kh”, “-a”, “-ni”. Cependant leur grande intelligence leur permet de facilement comprendre et utiliser la langue de leurs différents interlocuteurs.

Les Cikha sont des explorateurs mais retournent régulièrement sur leur planète d'origine. Pour des raisons techniques (récupérer des ressources, recharger leur “fiole” d'énergie) et également pour rendre hommage à leurs anciens : du fait que leur place est dans l'espace ce qui les rends supérieurs, notamment par rapport aux Humains.

### L'énergie :

Elle leur vient d'un minéral rare présent uniquement sur leur planète mère, le Liukh. Il est nécessaire à la construction d'un appareil qui absorbe l'énergie des étoiles sur le point de s'effondrer sur elles-mêmes. En effet juste avant leur effondrement gravitationnel les étoiles génèrent une quantité d'énergie importante. Seuls les Cikha ont réussi à récolter cette énergie brute, à la transformer en Rukh et même à la stocker. Elle prend la forme d'une substance mi-liquide, mi-solide d'un noir extrêmement profond (99.998 % de la lumière est absorbée). Pour comparaison, actuellement sur Terre la matière la plus noire jamais créée est le Vantablack avec un coefficient d'absorption de la lumière de 99.965 %.

Cette énergie est utile pour : les communications, l'armement, l'électricité, le carburant et donc les voyages dans l'espace à de grandes distances en un temps record.

Pour les Humains, le Rukh est appelé “EssenStar”.



Le Rukh est stocké dans des contenants d'inspiration lampes à lave.  
Il est plus noir encore que le Vantablack.



**Technologie :**

La technologie des Cikha est basée sur le Rukh.

Leurs moyens de communication se font par le biais d'hologrammes 4D audiovisuels provenant de bracelets qui peuvent être transposables sur de larges écrans translucides dont sont tapissés leurs vaisseaux.

Ils ont également développé des accessoires ludiques s'apparentant à des casses-têtes très élaborés. Ils peuvent prendre des formes variées : cube, disque, sphère... L'objectif est d'arriver à ouvrir l'objet, un processus qui peut prendre plusieurs années au vu de l'enchaînement des mécanismes à faire. L'éluïcation des plus ardus de ces casses-têtes est suivie par beaucoup de Cikha. Les concepteurs des casses-têtes ont beaucoup de notoriété et d'influence.

**Armement :**

Les Cikha possèdent des armes lourdes de défense dont ils se servent rarement. Ces armes à énergie fonctionnent grâce au Rukh. Sur Terre, ils ont adapté leurs armes pour les alimenter en électricité. Elles sont moins puissantes mais quand même plus efficaces que les armes humaines (à balles) en circulation.



*Inspirations visuelles du vaisseau et des armes à énergie Cikha.*



### 3. LE MONDE EXTERIEUR

Lors du premier contact, l'utilisation massive du Rukh et du nucléaire a provoqué des changements climatiques irréversibles et destructeurs. Il y a eu une terrible réaction entre les deux énergies qui a modifié la structure terrestre et engendré la dérive des continents. Le pourcentage d'oxygène dans l'atmosphère fragilisée a légèrement baissé.

L'espérance de vie moyenne des Humains a chuté de 80 à 55 ans en moyenne. De même les Cikha qui vivaient jusqu'à 111 ans ne dépassent plus que rarement les 88 ans.

**Nature :**

Tout l'écosystème s'est vu bouleversé face à ces changements rapides. La faune et la flore ont perdu de leur biodiversité et les espèces restantes ont développé des caractéristiques de survie très hostiles. Il est donc extrêmement dangereux pour les Humains comme les Cikha de se retrouver à l'extérieur.

Les forêts sont plus denses et ont une plus grande superficie qu'avant. De la végétation a envahi les ruines des villes d'antan, laissées pour la majorité à l'abandon.

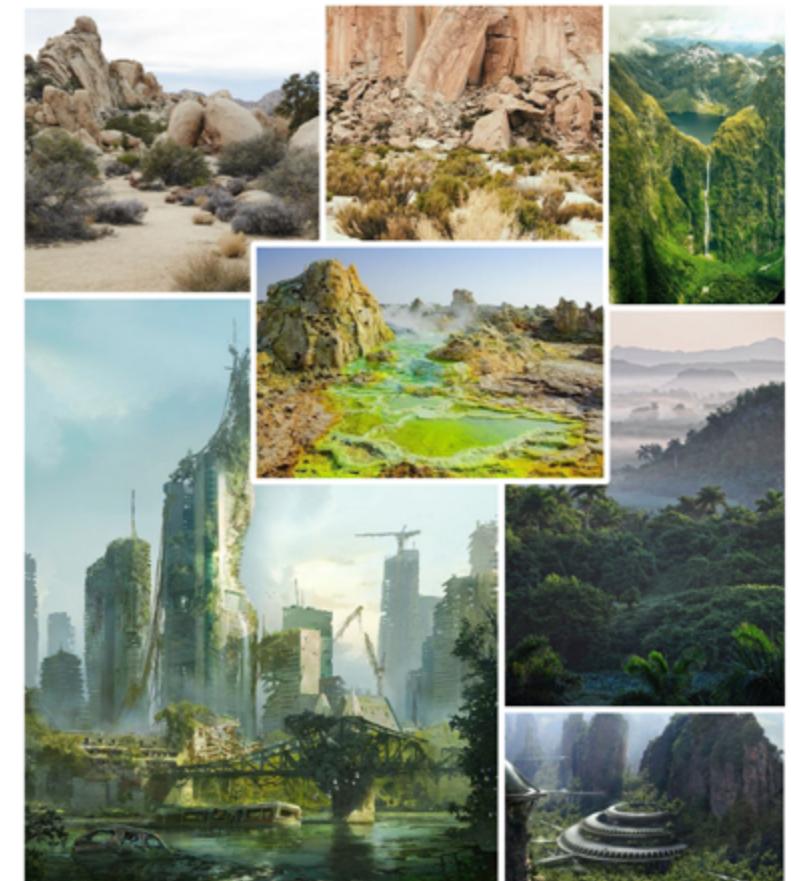
Des zones désertiques et acides se sont aussi multipliées. Au Nord les températures restent extrêmement froides. Il y a cependant, sous l'équateur, à l'Est, une nouvelle zone qui est surprenamment très paisible. De nombreux oasis sont sortis de terre et la nature y est luxuriante.

**Communautés :**

Pourtant il existe des personnes vivant en communauté à l'extérieur des cités-états. Ces communautés ont des proportions variées, allant de quelques dizaines de personnes à quelques milliers pour les plus massives. Ces groupes sont confrontés chaque jour aux dangers de la nature, et sont donc plus aguerris que les habitants protégés par les murs des cités-états. Nous trouvons parmi ces rassemblements des groupes particulièrement hostiles envers d'autres, de véritables pilleurs qui s'occupent par le crime. La loi du plus fort règne dans ces zones au grand air, et aucune justice autre que sa propre justice ne fait foi.

Mais pour la plupart des communautés, il s'agit de caravanes marchandes ou de personnes ne souhaitant pas ou ne pouvant pas vivre dans une cité-état. À travers la surface de la planète, on dénombre beaucoup de ces communautés. Au fil du temps, énormément de groupes se sont formés pour arpenter les terres désolées, et d'autres ont disparu entre les griffes de la nature...

*Paysages de la nouvelle nature sauvage et dangereuse sur la planète Terre.*



## 4. LES CITES-ETATS

Les cités-états sont réparties sur toute la surface du globe. Chacune est différente en taille, en population, par leur système politique, leur fonctionnement hiérarchique ou leur avancement technologique. Pendant l'Ère Cikha, on en dénombre 27.



*Carte du monde à l'Ère Cikha - voir p.110*

**Population :**

La population totale était estimée à 500 millions d'individus environ, Humains et Cikha confondus, quelques mois après la Rencontre.

Certaines cités-états ont réussi une cohabitation entre Cikha et Humains sans trop de difficultés. Dans d'autres en revanche subsistent de fortes tensions entre les deux races. Il existe même des cités où seuls des Cikha vivent entre-eux (comme à Culkrikh) et inversement où seuls des Humains sont présents (comme à Maima).

Il existe des cités-états avec une très forte population : Lerrla dénombre 75 millions d'habitants, on en compte 60 millions à Fujiland ou encore à New Terra avec ses 40 millions d'habitants. Pour donner un ordre d'idée, dans le monde actuel, le delta de la Rivière des Perles à Hong Kong a une population de 65 millions d'habitants et l'agglomération de Tokyo de 42 millions d'habitants. On trouve un certain nombre de cités-états comptant une population de plusieurs millions d'habitants.

D'autres cités-états sont bien plus petites, comme Ciranne avec moins de 40 000 habitants (l'équivalent d'une ville comme Gap, Douai ou encore Anglet) et Nidlakh avec moins de 100 000 habitants (l'équivalent d'Avignon, de Caen ou de Poitiers).

**Politique :**

Le plus souvent, les populations ont mis en place un conseil avec des représentants Humains et Cikha. À Nidlakh, il se réunit exceptionnellement, sinon chacun gère son côté. Pour les Cikha, le représentant est celui qui a le rôle de commandant ou de régent à la mort de ce dernier. Pour les Humains les représentants sont élus démocratiquement.

Il existe d'autres modèles politiques, comme à New Terra, où le conseil est organisé par quartiers et chacun est représenté par un Humain et un Cikha.

**Santé :**

Les conditions de vie sont devenues plus difficiles mais la médecine et les médicaments sont très efficaces et les pertes dues aux maladies sont faibles, pour les habitants des cités-états qui peuvent se permettre ces médicaments.

**Commerce :**

Les méthodes d'échanges sont variées : il s'agit parfois de troc, de commerce, les ressources peuvent être régulées avec des tickets de rationnement/ravitaillement.

La cité-état du Nidlakh est parfois approvisionnée de denrées rares par des colporteurs solitaires tandis que des guildes de caravaniers, se déplaçant en groupe, vendent les trouvailles et richesses d'une cité-état ou d'une communauté de l'autre bout du monde.

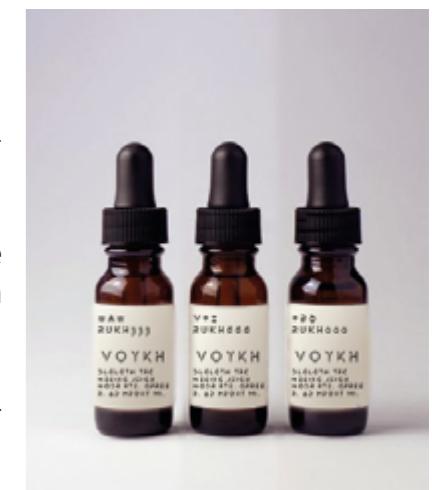
Sur le reste du globe, des cités-états entretiennent des relations commerciales stables comme entre Xina, Bragij et Tarryn, situées sur le même continent.

**Nourriture :**

Du côté des Cikha, l'alimentation est uniquement liquide. Ci-dessous quelques recettes dont ils sont friands :

Voykh : Il s'agit de Rukh dilué dans de l'eau de source (ou pétilante). Un métal très fin, incroyablement rare, qui plonge un Cikha dans un état de béatitude absolu.

Les doses de Rukh sont infinitésimales dans cette boisson car le Rukh est très puissant. De plus, il n'y a que très peu de Rukh restant sur Terre et il n'est pas possible d'en produire davantage. Ce n'est pas une boisson que l'on obtient avec de l'argent... Servie dans de petits flacons, chaque production est méticuleusement étiquetée pour suivre l'évolution du stock de Rukh et en connaître la provenance.



Cikha-Cola : Nouvelle boisson née du mélange de culture entre Humains et Cikha. Elle réunit la célèbre boisson du Coca-Cola auquel s'ajoute un liquide généreusement offert par les Cikha, dont ils conservent le secret.

Très pétillante. Sucrée et acidulée. Servie bien fraîche.

C'est une boisson pour tous, petits et grands. Perçue comme un symbole de paix voire de fraternité pour les uns, elle représente une hérésie sans fondement pour les autres. En effet, certains Cikha semblent réfractaires à l'idée de boire une boisson initialement humaine. Cette discorde sur un bien de consommation en dit long sur l'hétérogénéité des mentalités entre individus qu'ils soient Humains ou Cikha.

## b. HISTOIRE ETENDUE

Gansif: Sang (animal ou Humain) dilué ou non avec de l'eau (plate ou pétillante). Boisson épaisse en bouche. Les Cikha avaient l'habitude de consommer ce type de breuvage avant leur arrivée sur Terre. Périsable seulement après plusieurs années, ils en buvaient pour s'hydrater durant leurs longs périple spatiaux sans escales. Depuis il en boivent moins, bien que certains n'ont pas changé leurs habitudes de consommation.

Pmiukh : Liquide originel provenant de Cikhada, leur planète natale. Les réserves de Pmiukh se sont taries depuis maintes années. Rien sur Terre n'égale ni son goût ni sa légèreté en bouche. L'eau claire est certes aussi rafraîchissante mais elle est fade. La sève de quelques buissons procure chez certains Cikha la sensation d'une madeleine de Proust, d'un liquide que leur bouche ne goûtera probablement plus. Plus jamais...

Heo : Heo est le nom commun donné par les Cikha à l'eau. L'eau sur la Terre, sur Mars, sur Androméda, sur Epsilon Eta, sur Mirsminelia... chacunes d'elles ont leurs propres saveurs et cela ne cesse d'amuser les Cikha les plus curieux.

Ils ont d'ailleurs leurs préférences entre l'eau de source, l'eau de mer et l'eau croupie, et cela étonne souvent les Humains.

Siloum : Stimulant liquide provenant de la plante du même nom.

Breuvage bleuté et fort en goût, il s'utilise de toute façon sous forme de gouttes pour les yeux.



*Inspiration visuelle de contenants pour la nourriture liquide Cikha, avant leur arrivée sur Terre.*

## b. HISTOIRE ETENDUE

Du côté des Humains, liquides et solides leurs sont indispensables. L'agriculture est fortement compromise dû à la dangerosité de la faune et de la flore, mais pas impossible ! Certaines cités-états ont réussi à perpétuer des méthodes traditionnelles de culture et se nourrissent ainsi, comme à Cromert.

À Nidlakh les Cikha mettent à disposition des Humains une machine de transformation qui leur procure des portions alimentaires. Rarement délicieuses, elles permettent à tous d'être nourris équitablement...

La pêche est plus répandue, comme à Flrakc et Haumerr, et la chasse est très importante à Arklass.

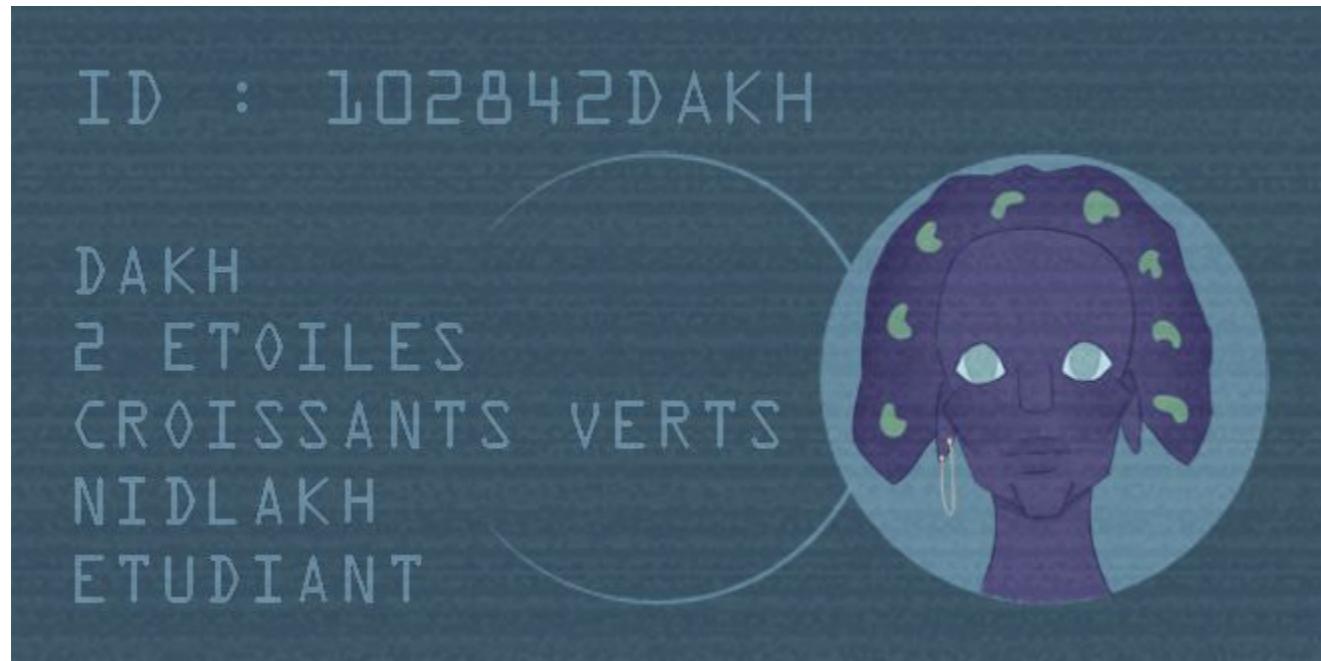


*Inspiration de ration de nourriture.*

## c. PERSONNAGES

DAKH - Jeune Cikha, il est le personnage principal de la trilogie Ère Cikha.

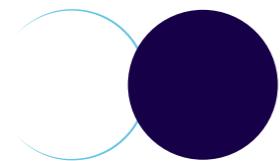
Il vient d'obtenir sa deuxième étoile, soit tout juste 20 ans. Il fait 198 cm. Il a la peau violette foncée et une crête mi-longue avec des croissants verts comme motifs.



Il est encore étudiant, en sciences dures (mathématiques et sciences de l'énergie), pour travailler dans les laboratoires.

Il a un caractère plutôt introverti mais est doté de la grande intelligence qu'on reconnaît aux Cikha. De plus, il est organisé, pragmatique et efficace mais naïf et encore immature. Il a tendance à être maladroit dans les situations et relations sociales.

Il porte un regard neutre envers les Humains car il a l'habitude de les côtoyer mais il connaît bien les barrières sociales imposées dans la cité. Il a pourtant la particularité d'avoir développé des sentiments amoureux pour une humaine ! C'est la première fois que cela se produit dans sa cité-état, et il doit s'en cacher.



NIDA - Professeur Cikha, il enseigne les sciences à l'Académie.

Il a 6 étoiles. Il est grand et bien portant pour un Cikha de cet âge.

Son rôle d'enseignant est très bien perçu dans la société et il en est lui-même très fier. Il adore transmettre son savoir à quiconque veut bien l'entendre et prend volontier sous son aile les âmes égarées. Il est intelligent, talentueux et ressent facilement de l'empathie.

## c. PERSONNAGES

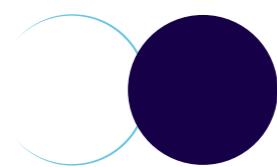
HARAKET - Jeune femme inspirante, elle forme un duo attachant avec Dakh.

Elle a 19 ans. Elle fait 165,5 cm, a les yeux marron, la peau claire et les cheveux blonds.



Elle fait partie de l'élite humaine sélectionnée pour étudier les sciences physiques avec les Cikha dans la ville haute. Fille de résistants, elle n'aime pas les aliens, elle est même très engagée dans la Résistance. Elle effectue régulièrement de petites missions pour les aider et met ses compétences informatiques à profit. Elle sait se défendre.

C'est une extravertie, joviale et souriante en apparence, mais elle s'est en réalité forgée une carapace pour se protéger et mener à bien ses missions infiltrées. Elle est aussi bavarde, curieuse, têtue, téméraire et déterminée.



OBEN ET TRINY - Ce sont les parents d'Haraket.

Ils ont 46 et 47 ans. Il est blond, les cheveux toujours coupés extra-courts avec des yeux vairons. Elle a les cheveux roux, longs et soyeux mais très souvent attachés en chignon strict.

Ils travaillent au barrage, ce qui leur procure un rôle très stratégique. En faisant partie de l'élite humaine, ils ont accès à de nombreuses informations provenant des Cikha. Cela leur est très utile car ce sont des membres importants de la Résistance.

## c. PERSONNAGES

V'GAN Y - Régent, remplaçant le commandant de Nidlakh.

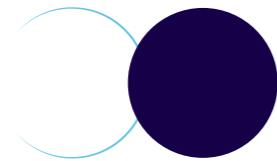
Il a 9 étoiles, c'est le plus ancien Cikha de la cité. Il fait 204 cm. Il a la peau violette et une longue crête avec des traits orange comme motifs. Il ne sort jamais sans ses parures et son diadème.



V'gany utilise son âge avancé pour justifier sa politique conservatrice concernant les rapports Humains-Cikha. Le doyen des Cikha bouscule le fragile équilibre au sein de Nidlakh et dévoile au grand jour ses aspirations lorsqu'il condamne puis exécute sans aucune forme de procès l'humaine Haraket.

C'est un personnage fier pour qui la grandeur des Cikha ne doit pas s'éteindre, même coincés sur Terre ! Il sait user de belles paroles et rallier la majorité à sa cause. Il sème dans l'esprit des Cikha des idées radicales et celles-ci provoquent d'autant plus de conflits entre les deux espèces. Au fond c'est quelqu'un de très égocentrique et hypocrite.

Pour autant sa place de régent n'est pas critiquée du côté des Cikha car c'est ainsi que fonctionne leur système politique.



C L A Y X - Ancien commandant de Nidlakh.

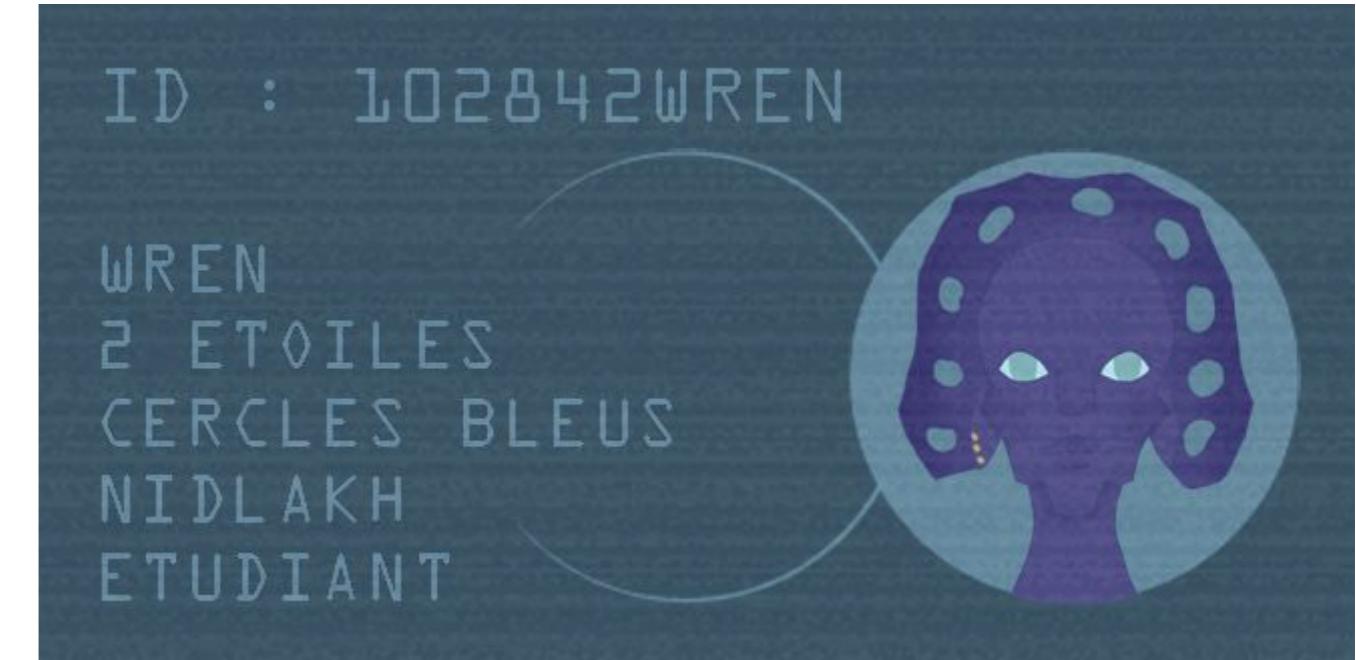
Il est mort avant d'atteindre ses 9 étoiles. Il aura dirigé pendant 57 ans.

Il était loyal et ferme. Toutes ses décisions étaient à la faveur des Cikha sans forcément être à la défaveur des Humains. Il était très apprécié. À sa mort, V'gany est désigné dirigeant de la cité.

## c. PERSONNAGES

W R E N - Camarade et ami de Dakh.

Il a 2 étoiles et fait 201 cm. Il a la peau violette et une crête avec des cercles bleus comme motifs. Il adore le bleu, et porte toujours des habits de cette couleur.



C'est dans les ruelles de Nidlakh que Wren rencontre Dakh après avoir atteint sa toute première étoile. Dès leur rencontre, les deux compères sont inséparables jusqu'aux bancs de l'Académie. Le meilleur ami de Dakh est dans la confidence du lourd secret de son ami. Sans le savoir, la vie d'une humaine repose entre ses mains.

Drôle et sociable, Wren a de nombreux amis, Cikha comme Humains. Son humour n'est pas toujours apprécié à sa juste valeur mais cela ne décourage pas le jeune étudiant. Son avenir le mène tout droit dans le domaine des sciences physiques (thermo-méca des fluides) mais il rêve en secret de rejoindre une troupe de théâtre. Il va régulièrement voir leurs représentations dans la ville basse. Un brin gaffeur, il sait être discret mais a du mal à tenir sa langue.

## c. PERSONNAGES

DARIUS - Humain exilé d'Arkhala au passé inconnu.

Il a 24 ans et fait 188 cm. Il a les yeux et les cheveux marron.



Il a grandi à Arkhala, les raisons de son départ restent inconnues. Darius est mystérieux et n'a pas dévoilé si son exil est volontaire ou non. Il a dû apprendre à se débrouiller seul à l'extérieur, et grâce à sa détermination il a trouvé une communauté indépendante des cités-états après un long périple. Son fort caractère lui permettra de se faire une place au sein de celle-ci. Darius est connu pour son franc-parler et ses expressions quelques peu vulgaires.

## c. PERSONNAGES

MARGOTTE - Humaine membre de la communauté de Jouvence.

Elle a 23 ans. Les yeux et les cheveux noirs. Son regard est perçant et souvent inquisiteur. C'est une personne méfiante que la vie n'a pas épargnée par le passé.



Elle a quitté Arkhala à l'adolescence avec un petit groupe d'amis. Ils ont erré en pleine nature plusieurs années avant de trouver d'autres groupes de fugitifs. Au fil du temps une grande communauté s'est construite et Margotte avec son caractère de leader en a pris la tête. Très habile en survie, elle est respectée par les décideurs de la communauté.

Elle a le sang chaud et s'est déjà battue plusieurs fois avec des membres qui ne respectaient pas les règles de Jouvence. En revanche lorsqu'il s'agit de prendre des décisions importantes, elle sait prendre du recul et faire preuve de diplomatie.

## c. PERSONNAGES

NULIA ET FILIPPE - Ce sont les parents d'Elias.



Il a 42 ans. Il travaille ardemment dans une usine de son quartier. Il est brun, souvent mal rasé mais son visage arbore toujours un sourire.

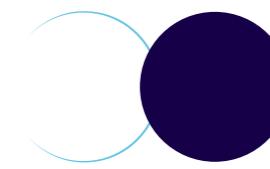
Sa femme Nulia est une Cikha, elle a bientôt 4 étoiles. Grande, coquette et influente, elle siège au gouvernement. Son rôle de représentante lui prend beaucoup de temps et d'énergie mais elle ne le quitterait pour rien au monde. C'est une optimiste qui n'aime pas l'injustice et qui adore apprendre sur les siens : Cikha ou Humains.

Leur famille vit paisiblement dans un quartier de New Terra. C'est un couple mixte qui aime partager ses connaissances. Leur devise préférée est "les opposés s'attirent". De leur union est né un petit garçon Elias, qui leur est très cher.

## c. PERSONNAGES

ELIAS - Enfant.

Il a 8 ans. Il a les yeux bleus de sa mère et les cheveux épais de son père. C'est un hybride élevé par ses parents dans une atmosphère rassurante et positive. Petit garçon souriant et plein de malice il est encore naïf et fait confiance à tout le monde.



SOURÉ - Vice représentant au côté de Nulia.

C'est un Cikha aux idées bien tranchées qui a soif de pouvoir. Il n'est plus en accord avec les opinions de Nulia et compte bien sortir de son ombre. Quoi qu'il lui en coûte !

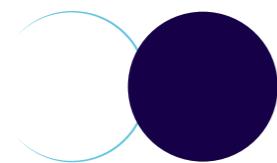
## c. PERSONNAGES

JACKSON PYKE - Enquêteur particulièrement doué, il prend place dans plusieurs affaires se déroulant dans sa cité.

Cet Humain a les cheveux brun foncé et les yeux verts. Il quitte rarement son chapeau et a toujours sur lui de quoi prendre des notes.



Il se lance dans une carrière de détective quelques années après une rencontre fortuite avec son mentor. Très efficace dans son domaine, il obtient rapidement un petit nom dans les quartiers de sa cité-état, New Terra. Par la suite, même les forces de l'ordre font appel à lui pour les enquêtes les plus ardues, et il finira lui-même par accepter un haut poste d'inspecteur en rejoignant la milice de New Terra.



GAREET - Mentor de Jackson.

Il a 51 ans lors de sa première rencontre avec Jackson. Les cheveux blancs, des yeux verts.

Détective de longue date, Gareet est en fin de carrière lorsqu'il est retrouvé mal en point par Jackson Pyke. Ce dernier lui tend la main et l'aide le temps qu'il se remette sur pied. Pendant ces quelques jours de remise en état, Gareet remarque la vivacité d'esprit de Jackson, et décide de lui enseigner quelques astuces. Au fur et à mesure, Jackson devient son réel apprenti et absorbe tout le savoir qu'il peut de son mentor.

## c. PERSONNAGES

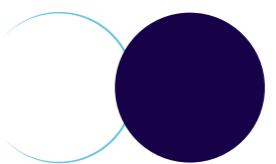
MATTVROKH - Auteur du bestiaire, il est aussi le personnage principal de la nouvelle.

Il a 25 ans. C'est un hybride aux yeux bleus. Il a le visage rond hormis ses pommettes saillantes et un air heureux. C'est un doux rêveur et un bon diplomate. Il a aussi un sens incroyable de l'observation.



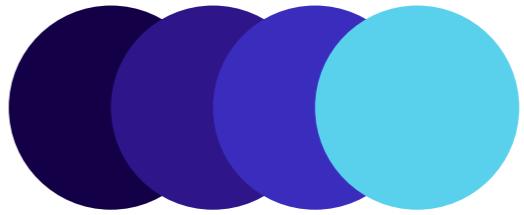
Rigoureux, il est un brillant scientifique grâce à l'éducation de ses parents, tous deux d'éminents chercheurs également. Face au manque de connaissances sur la faune et la flore, il décide d'écrire un essai théorique où il restitue tout ce qu'il peut trouver sur le sujet. Il explore lui-même la nature pour relever sur le terrain des échantillons, faire des observations, et ainsi compléter son écrit.

De fil en aiguille, son essai devient un véritable guide de survie qui se répand parmi la population, puis à travers les cités-états.



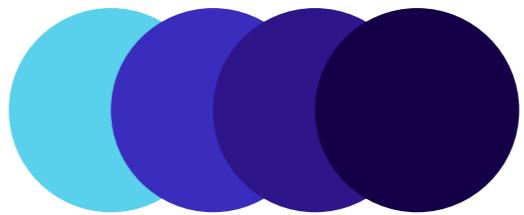
PETER ET FILIA - Ce sont les parents de Mattvrokhs.

Le père de Mattvrokhs, Humain, est botaniste. Filia est Cikha, et travaille plutôt dans le domaine des sciences dures. Les deux se sont rapprochés grâce à leur passion pour la science et la recherche, et leurs échanges à propos de ce sujet. Filia vivait dans la cité-état de Bragij jusqu'à sa troisième étoile, avant de se décider à explorer le monde du dehors pour arrêter de se sentir enfermée. C'est en voyageant avec une caravane marchande qu'elle rencontra Peter à Fabula, mais elle n'avait jamais pensé qu'elle y construirait sa vie...



II.  
UNIVERS GRAPHIQUE

p . 2 9



## a. CHARTÉ GRAPHIQUE

Lors de la création de notre charté graphique, nous nous sommes inspirés des codes visuels de l'univers SF tout en s'orientant vers un style graphique moderne en accord avec les tendances actuelles et les attentes de notre public.



Notre première planche d'inspirations puis le moodboard final.

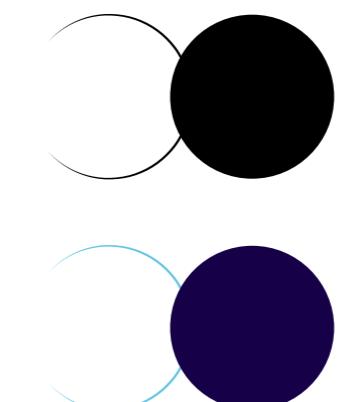
## b. LOGO

Ère Cikha représente de façon simple et abstraite deux planètes. Elles sont le symbole de deux univers, deux races, deux civilisations, qui se rencontrent. L'une en bleu fait écho à la planète Terre, aussi communément appelée : la planète bleue. La seconde est la planète des Cikha, les extraterrestres. Elle prend le pas sur la précédente, induisant leur arrivée, leur "invasion" et également leur supériorité.

Lors de la conception du logo, nous avons souhaité mettre en avant une notion importante de notre univers : la dualité entre les Terriens et les Cikha. Celle-ci s'exprime au travers de différents éléments : les typographies (avec et sans serif), les couleurs (bleu clair et violet foncé), la place (tracé fin et forme pleine) et enfin la hiérarchie (premier et second plan).



Le logo se décline en différentes versions de couleurs et de formats pouvant ainsi s'adapter à tous les supports produits.



ÈRE CIKHA



ÈRE CIKHA

## c. TYPOGRAPHIE

La typographie de titrage est Zelda. Typographie bâton, fine et originale, elle s'intègre à l'univers science-fiction du projet. Elle doit être utilisée uniquement en majuscules pour le logo ou des titres avec une approche de 300.

### ZELDA REGULAR

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

La seconde typographie est Source Serif Pro. Complémentaire grâce à ses finitions serif elle se différencie de Zelda. Elle est utilisée en majuscules avec une approche de 330 pour le logo. C'est aussi la police de substitution quand les implications techniques ne permettent pas l'utilisation de la famille Zelda pour des titres. Elle peut également servir de typographie d'accompagnement, en particulier sur les supports imprimés.

### SOURCE SERIF PRO REGULAR

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! ” . \$ % & / ( ) = ? :

Enfin, Source Sans Pro est la typographie secondaire. Sa simplicité et ses nombreuses variations permettent d'assurer une lisibilité optimale sur les supports de communications, en particulier numériques.

### Source Sans Pro Bold

**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z**  
**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! ” . \$ % & / ( ) = ? :**

Source Sans Pro Regular  
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! ” . \$ % & / ( ) = ? :

Source Sans Pro Italic  
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! ” . \$ % & / ( ) = ? :

## d. NUANCIER

Les couleurs choisies sont des nuances de violet/bleu de différentes teintes vibrantes. Ces quatre couleurs nous servent de base dans notre charte graphique car elles rappellent le violet des Cikha et le bleu de la Terre. Elles évoquent l'espace, l'espérance, la confiance...

En plus de s'associer facilement entre elles, créant du contraste, elles s'associent également avec toute une gamme d'autres couleurs. Ce nuancier étendu nous permet de jouer avec une palette plus large, répondant à nos besoins variés (univers du jeu vidéo, les couvertures de livre, la carte...) et de conserver une cohérence dans notre charte colorimétrique.



Violet profond  
Hexa: #150047  
R:21 V:0 B:71  
C:100 % M:100 % J:36 % N:48 %  
Pantone: P98-16U



Bleu céleste  
Hexa: #58D1ED  
R:88 V:209 B:237  
C:59 % M:0 % J:9 % N:0 %  
Pantone: P118-5U



Bleu nuit  
Hexa: #2C1689  
R:44 V:22 B:137  
C:100 % M:99 % J:9 % N:2 %  
Pantone: P100-8U



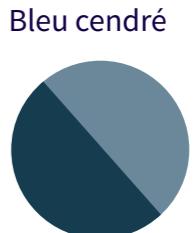
Bleu cobalt  
Hexa: #392BBC  
R:57 V:43 B:188  
C:91 % M:82 % J:0 % N:0 %  
Pantone: P99-15U



Vert forêt



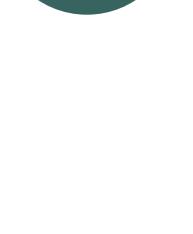
Bleu pétrole



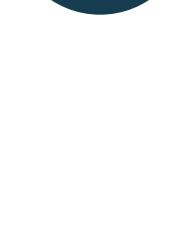
Bleu cendré



Mer et sable



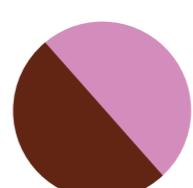
Ocre et Argile



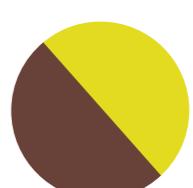
Terre de lumière



Passion rouge



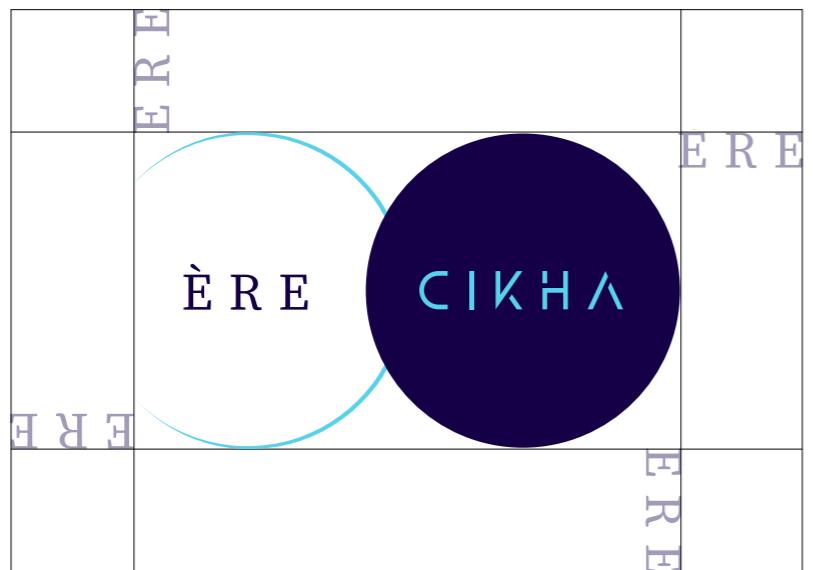
Douce aurore



## e. UTILISATION DU LOGO

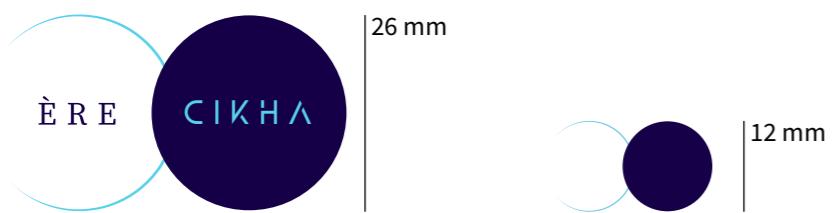
### Zone de sécurité :

Il est impératif de laisser un espace de dégagement autour du logo pour assurer sa lisibilité. Cet espace vide est au moins égal à la longueur de « ERE » et ne doit comprendre ni image, texte, graphique, etc.



### Taille minimale d'utilisation :

Pour un souci de visibilité et de confort de lecture, le logo ne doit pas mesurer moins de 26 mm de hauteur. Cette taille correspond à un document de format standard A4 (210 mm x 297 mm). Lorsque c'est nécessaire le logo alternatif pourra être utilisé. Lui aussi ne doit pas mesurer moins de 12 mm de hauteur pour un document A4.

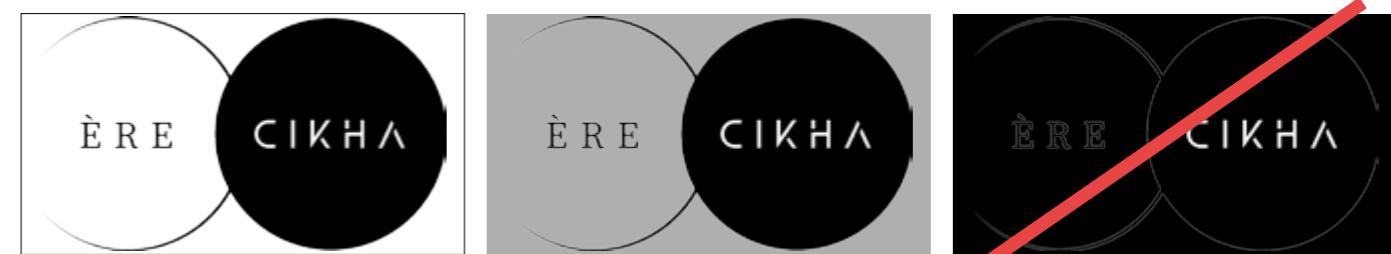


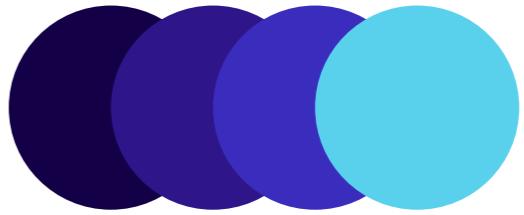
### Fonds et photos :

Il est demandé de ne pas utiliser le logo sur des fonds de couleurs trop foncées ou trop vives. Les couleurs pastel sont à privilégier et les teintes de bleu à éviter. Les mêmes règles s'appliquent aux utilisations sur photos.

Pour les versions du logo en noir et blanc, celles-ci doivent être utilisées sur des fonds de couleurs opposées pour rester visibles.

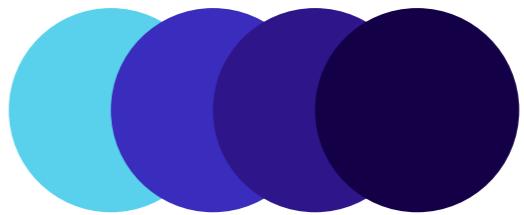
## e. UTILISATION DU LOGO - EXEMPLES





### III. REALISATIONS

p . 3 7



## a. TIMELINE DIEGETIQUE



Afin de réaliser ce projet transmédia *storytelling*, nous nous sommes mis d'accord sur le fait de mettre à l'honneur notre univers, plutôt qu'une histoire ou un personnage, ce qui est le principe derrière le *worldbuilding*.

Ainsi, nous avons prévu une histoire principale permettant une introduction à l'univers de science-fiction post-apocalyptique que nous avions imaginé. Ainsi, nous y présentons les Cikha, ces extraterrestres dont la venue sur Terre a engendré une guerre qui a marqué considérablement la faune, la flore et la structure des continents de notre planète. Humains et Cikha étant contraints de cohabiter ensemble s'ils ne veulent pas s'éteindre, nous avons pu aborder des thématiques très actuelles telles que le vivre-ensemble, le mélange de cultures, l'auto-consommation, l'auto-gestion ou encore la fraternité.

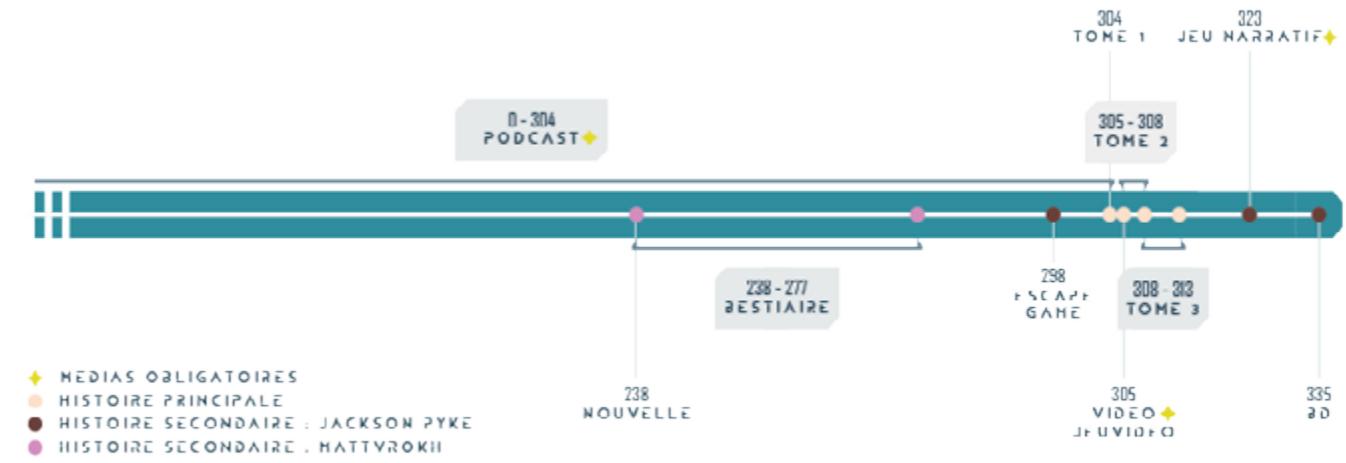
Nous avons jugé adéquat de diffuser cette narration principale par le biais d'une trilogie de romans, à l'instar de grandes sagas qui ont vu le jour ces dernières années.

Toutefois, dans l'idée de donner au public l'opportunité d'explorer plus en profondeur notre univers, nous avons prévu des médias orientés sur sa description tels qu'une nouvelle, qui permet de décrire la biodiversité par le biais d'un nouveau personnage et un bestiaire, appartenant diégétiquement à ce personnage. Ainsi, le public peut s'attacher à un personnage inédit de par sa nature (hybride) et au fait qu'il n'est plus question dans cette *storyline* de complots, de résistance et autres enjeux politiques, mais seulement d'une recherche et d'une consignation de savoirs, un dessein plus noble.

Enfin, nous avons voulu offrir au public la possibilité de voir au-delà du Nidlakh. La situation de cohabitation et politique plutôt dictatoriale qu'il y a découvert n'est pas instaurée dans toutes les cités-états de notre monde. Des situations plus équitables et fraternelles ont pu voir le jour.

Aussi, Nidlakh présentée dans notre histoire principale fait partie des cités-états avec le moins d'habitants. Nous proposons donc au public la vision d'une cité-état avec un grand nombre d'habitants, un système politique démocratique en place et des tensions interraciales. Dans cette *storyline*, nous découvrons un personnage Humain détective privé qui finit par être embauché dans la police tant son efficacité est impressionnante. Ce personnage travaille justement dans l'élucidation de crimes raciaux commis sur des Humains ou des Cikha. Ce que nous trouvions intéressant avec ce personnage est l'adoption du genre policier dans notre récit. Nous suivons donc trois affaires de ce détective, une sous la forme d'un escape game où les joueurs incarnent l'équipe du détective, une autre au travers d'un jeu narratif et la troisième dans une BD.

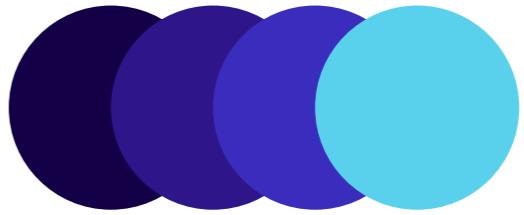
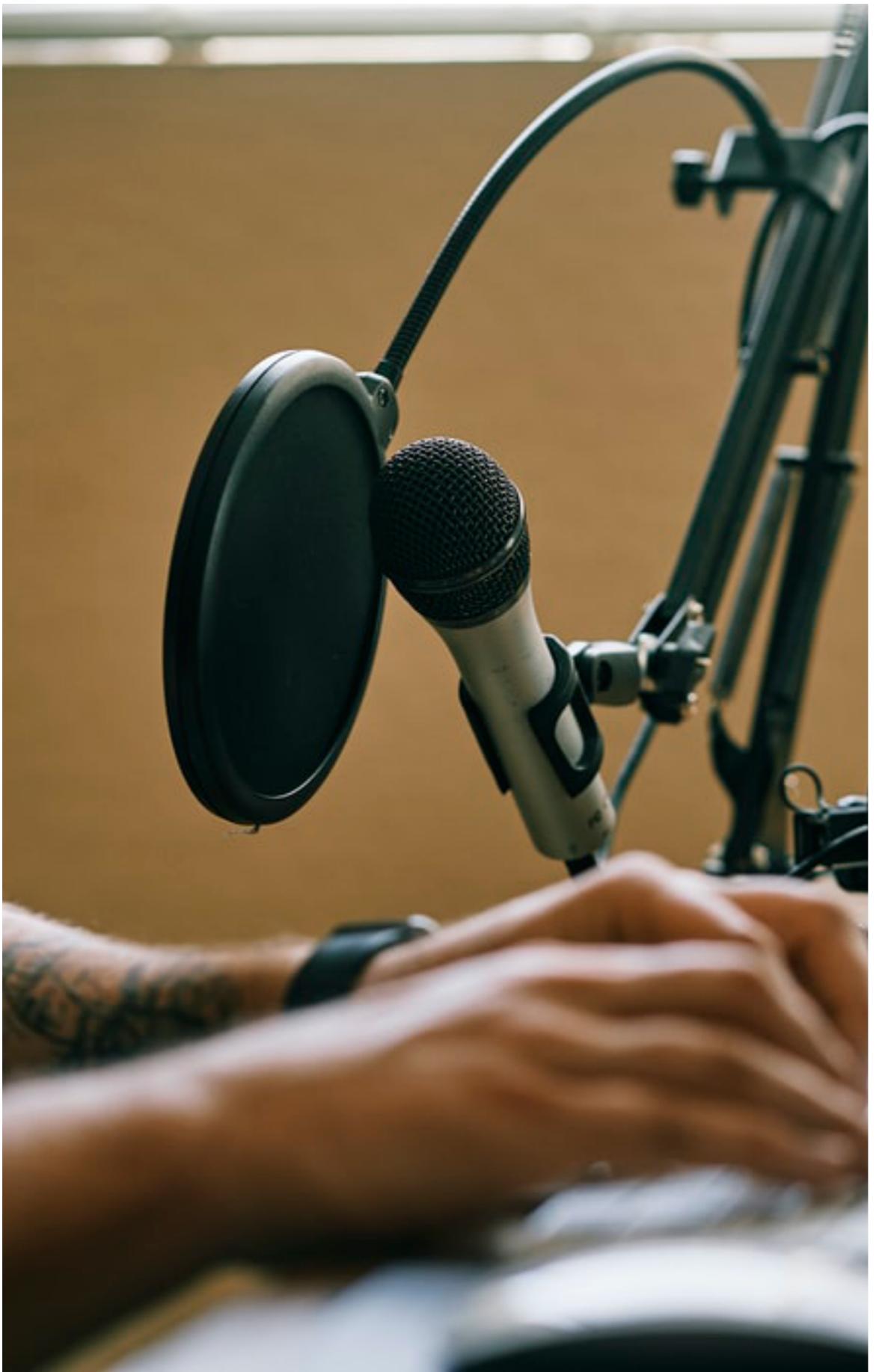
## a. TIMELINE DIEGETIQUE



L'adoption de ces trois *storylines* nous permet par ailleurs de mettre en avant les trois races existantes de notre univers : les Cikha (avec Dakh), les Humains (avec Jackson) et les Hybrides (avec Mattvrok). En effet nos personnages principaux sont des représentants de chaque race. Ce choix d'apporter trois points de vue différents mais complémentaires répond à notre thématique du vivre-ensemble et de la diversité. Nous abordons différents genres tout en gardant un lien avec des problématiques actuelles.

Enfin, nous avons également des médias "solitaires" qui servent à mieux comprendre notre univers sans s'inscrire dans une *storyline* : l'album de musique et le podcast. La musique résulte de l'évolution musicale qu'a connu notre civilisation suite à l'arrivée des Cikha et de leur culture bien à eux. C'est une illustration de l'acculturation qui en découle.

Le podcast quant à lui résume en quelques minutes plus de 300 ans d'histoire, de l'arrivée des Cikha en 2020 jusqu'à la naissance des élans de révolte à Nidlakh.



p . 4 1

---

# MEDIA N°1

## PODCAST SONORE

---

RÉALISATION :

- Script - écriture oralisée
- Enregistrement
- Montage



## 1. PODCAST SONORE

“Appels” est le premier média du projet transmédia Ère Cikha dans la chronologie diégétique, qui permet d’introduire aux fans l’univers du projet, sur une période longue, à savoir l’arrivée des Cikha jusqu’au début de l’histoire principale transcrise dans le tome 1. L’écriture du podcast a été pensée dans la logique de retranscrire en quelques minutes les 300 ans d’histoire, de faits et d’événements.

Pour réaliser ce podcast, l’ensemble du groupe a donné de sa voix et a coloré les personnages de sa personnalité.

Les cinq personnages s’ancrent dans des modèles archétypaux connus dans l’objectif de stimuler l’imaginaire de l’auditeur, en étroite connexion avec sa propre culture sur la science-fiction. Ainsi, d’un personnage à un autre, l’œuvre déroule une chronologie précise. Un seul silence volontaire est distinctement marqué après le passage du premier personnage. L’oscillation des fréquences fait office de coupure entre les différentes voix. De plus, les changements de fréquence amorcent le signal de l’appel final du résistant.

 Écouter le podcast sonore

### 1. PERSONNAGES

La journaliste, jeune, dynamique, carriériste, voit ses rêves s’ébranler lorsqu’elle couvre en direct le débarquement des Cikha.

Deux années se sont écoulées, alors que la guerre fait rage, la pacifiste tient un discours devant une assemblée militante et se fait froidement assassiner.

Un siècle plus tard, fatiguée et exténuée, l’humanité se réorganise. Certains vivent en communauté, d’autres cohabitent avec les nouveaux terriens pour constituer des îlots de survie dans un monde dévasté : les cités-états.

C’est en ce début de XXIIème siècle qu’un maraudeur s’arrête au milieu d’une ruine dont le dernier souffle est donné par la retransmission en boucle d’un message d’alerte gouvernemental. L’imprécision du rôle de la voix audible renforce le sentiment d’un autre temps, celui où les hommes combattaient les Cikha. L’homme reprend sa route après la rencontre avec ce haut parleur.

Quelques décennies plus tard, à la moitié du parcours de la structure narrative, c’est un autre survivant qui s’enregistre. On comprend qu’il fait partie des premiers colons de la cité-état de Tignes, pilier de notre projet transmédia.

La transition à la fois avec le dernier personnage, la cité-état et l’histoire de notre univers transmédia est assurée par un fondu spécifique évoquant l’allumage d’une machine de retransmission similaire à un émetteur très ancien, pas toujours fonctionnel. Une antiquité pour les habitants de Nidlakh qui n’ont habituellement pas accès à ce type de communication.

Hormis le résistant, le podcast a été conçu de sorte que les auditeurs puissent imaginer leurs propres personnages. Volontairement, très peu d’indications sont données sur leur âge, leur apparence physique, leur position géographique ou le contexte d’enregistrement.

## 1. PODCAST SONORE

La Générale peut tout aussi bien être une présidente, une première ministre, une représentante d’un État ou une IA. Dans ce même cas de figure, cette logique est aussi valable pour le message délivré qui peut être interprété différemment selon chaque auditeur. Si le message de la générale est perçu comme émanant d’une IA, l’auditeur peut soulever l’hypothèse qu’il s’agit finalement d’un faux message de désinformation diffusé par les Cikha en piratant les canaux de communication traditionnels, ce qui démontre leur supériorité technologique.



Le choix du titre “Appels” trouve un écho pluriel parmi les cinq personnages :

- pour la journaliste, il fait référence au canal de diffusion de l’émission en direct. Ici “l’appel” exprime la composante uniquement vocale du terme.
- pour la pacifiste, “l’appel” est explicite. Le personnage harangue l’assemblée militante à revoir ses considérations.
- pour le message d’urgence en boucle, “l’appel” est le message stricto sensu destiné aux populations.
- pour le survivant, “l’appel” est celui de l’interpellation, si ce n’est du calme, envers le Cikha qui semble s’alimenter de la dépouille d’une vache.
- pour le résistant, “l’appel” retrouve un sens évocateur commun. Le personnage appelle le peuple Humain de sa cité à se soulever.

### 2. REALISATION TECHNIQUE

L’enregistrement s’est tenu en deux sessions de deux heures chacunes dans le studio bis de Radio Campus Bordeaux, par l’emploi d’un micro statique, un Audio Technica AT-2020. Le montage qui s’en est suivi a été réalisé sur Audacity pour les pistes individuelles, et sur Sony Vegas pour l’assemblage final.

Dans un souci d’immersion dans l’œuvre sonore, un travail sur le panoramique stéréo a été effectué. À titre d’exemple, le son de la course des avions de chasse surgissant des nuages débute de la gauche pour s’achever à droite.

## 4. SCRIPT

**Partie 1 - Journaliste :**

[son de nature] (voix calme et posée) Comme vous pouvez le constater, ici en Australie, les feux ont dévasté la plupart de l'écosystème local. Deux mois après l'extinction de la dernière flamme, on remarque que certains arbres centenaires ont résisté et n'ont pas... (voix ébahie) Attendez... Une structure immense vient de surgir des nuages... [son métallique fort] (rythme rapide, inquiétée) J'ai du mal à la distinguer mais ce n'est ni un avion, ni une fusée... (curieuse et descriptive) On dirait une sorte de disque qui descend vers la terre [multiples voix en anglais en fond] ... (voix surprise, rythme lent) Putain de merde... (rythme rapide) Pour l'heure, cet objet volant non identifié est gigantesque, on dirait une ville ! [son de sirènes] (rythme rapide) Les sirènes d'alertes retentissent ! Ici à Sydney la situation est inquiétante, des avions... [son d'explosion saturé] (voix stressée et choquée) DES AVIONS VIENNENT DE LARGUER CE QUI S'APPARENTE À UNE ARME NUCLÉAIRE !!!

**Partie 2 - Pacifiste :**

[son de foule et de manifestation] (voix énervée et rythme rapide) On nous ment depuis le début ! Jamais ils nous ont voulu du mal ! L'armée a dégainé sans chercher à comprendre ce qu'ils faisaient là ! On est en train de provoquer la fin de notre monde tel que nous l'avons connu ! (voix émue) Des gens meurent par milliers à cause des retombées radioactives et du souffle des explosions, les eaux montent en réponse à des continents qui s'écroulent sous terre ! Les "envahisseurs non-identifiés", comme ces abrutis les appellent, n'y sont pour rien ! Pour rien ! Notre écosystème se meurt, les gens vivent dans la peur de l'autre ! (voix désespérée) Il suffirait de cesser cette guerre que nous ne pourrons pas gagner. Car oui, je le dis haut et fort : l'homme n'est plus au-dessus de la chaîne alimentaire, il a perdu son statut de prédateur, il est désormais une proie ! Et ça, ça lui fait tout drôle ! (voix moralisatrice, rythme calme) Au lieu de balancer sur ces machines volantes tout ce que la folie des hommes a su inventer, on devrait plutôt réfléchir à l'après, à comment reconstruire un monde balafré suite à des mois de guerre inutiles...

**Partie 3 - Général :**

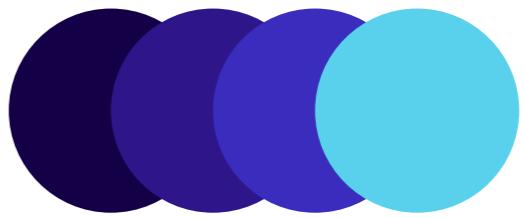
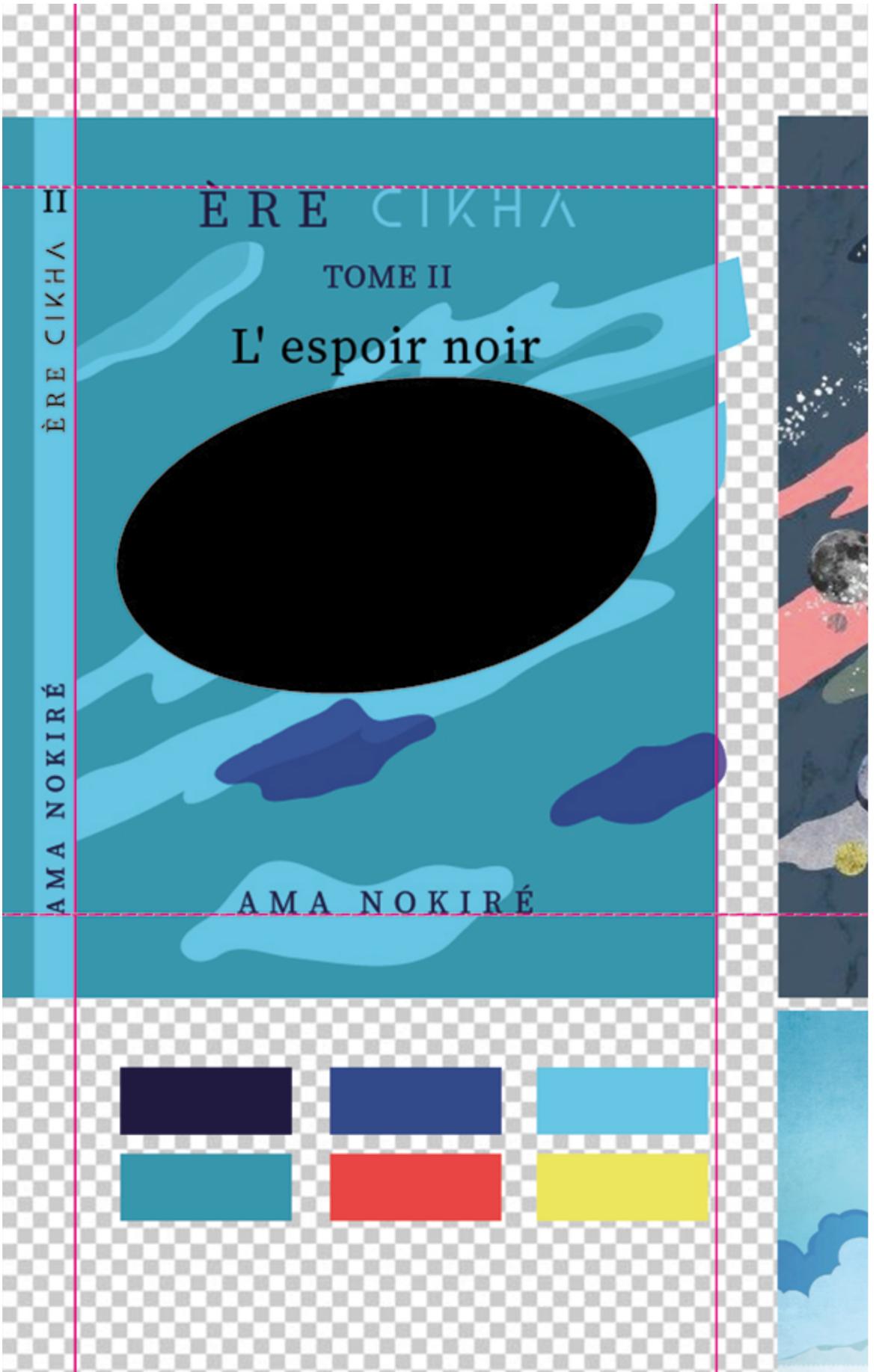
[son de radio ancienne] (voix calme et posée) Après plusieurs jours de combats acharnés contre l'envahisseur, la menace ne désemplit pas. Ces créatures venues d'ailleurs ne semblent pas décidés à repartir d'où elles viennent. (voix rassurante) Nous pouvons vous assurer que nous mettons tous les moyens en notre possession pour freiner leur avancée. Citoyens de la terre, protégez votre famille quel qu'en soit le prix. (voix épique, changement de ton) Pour l'humanité, nous nous battons jusqu'à notre dernier souffle !

**Partie 4 - Personnage mystérieux :**

[son de pas sur un chemin] (voix lente, fatiguée et désespérée) Journal, entrée numéro 58. (s'éclaircit la voix et tousse) Humhum... Je crois que mes nouveaux potes encapuchonnés sont de ceux qui se sont crashés la poire y'a quelques années. (chuchotement) En fait, j'arrive même plus à reconnaître un être humain d'une de ces... choses. Ils m'ont indiqué qu'une nouvelle communauté de survivants s'est organisée non loin d'ici, près de Tignes. (voix certaine) Encore un bled paumé au milieu de deux vallées. Vu le joyeux bordel qu'est devenu notre environnement, je serai pas étonné si elles nous tombaient sur le coin du nez... [son de liquide] Ohla l'ami ! Qu'est-ce que tu fais à c'te pauv' vache ?

**Partie 5 - Résistant :**

[son de radio] (voix énervée mais sereine) Voilà plusieurs siècles que le Nidlakh domine le barrage ! Des siècles que la ville-basse trime pour les Cikha ! Des siècles que l'Homme n'a pas évolué d'un pouce ! Tout ça pour quoi ? Des rations dégueulasse au prix d'une soit disante paix sociale ? Ils nous endorment ! Regardez la vérité en face, regardez-les dans les yeux et contemplez ce vide ! C'est à peine s'ils communiquent avec nous ! Que penseraient nos ancêtres, ces valeureux combattants ! Frères et sœurs, l'heure est venue de taper dans la fourmilière !



p . 4 7

---

## MEDIA N° 2

### TRILOGIE LIVRES

---

RÉALISATION :

- Histoire détaillée
- 1<sup>ère</sup> et 4<sup>ème</sup> de couverture



## 2. TRILOGIE DE LIVRES

### 0. AVANT-PROPOS - 304 APRÈS RENCONTRE

L'histoire que nous avons développée prend place en 304 de l'Ère Cikha (soit en 2324) dans l'ancienne ville de Tignes en Haute-Savoie (74). Renommée Nidlakh (nid sur le lac - nid du lac - nidlac - nidlakh) au fil des générations et des échanges culturels entre Humains et Cikha.

Dans cette petite cité-état de moins de cent mille habitants, les Cikha dominent. Ils vivent dans la ville haute alors que les Humains sont dans la ville basse. Le vaisseau du Nidlakh repose sur le versant de la montagne en aval du barrage et les habitations humaines sont construites en dessous.

Les inégalités sont très apparentes dans cette cité-état et ce sur divers niveaux. Tout d'abord, tous les Humains n'ont pas le même accès aux technologies. Des élites parmi les Humains sont autorisés à travailler pour les Cikha dans la ville haute. Ce phénomène a tendance à créer différentes strates au sein de cette population et ne met pas tout le monde sur un même pied d'égalité. Mais ce n'est pas tout, en effet, entre Humains et Cikha plusieurs tensions règnent. Un accord a été passé entre les deux races : les Humains continuent de s'occuper du barrage en le préservant et en contrepartie, les Cikha doivent fournir, dans un centre dédié dans la ville basse, de la nourriture aux Humains.

Si l'un des deux partis ne respecte pas cet accord, l'autre parti menace de saboter le barrage ou les aliments produits. Ces actes pourraient avoir de terribles conséquences : l'ouverture du barrage et l'eau qui en sortirait emporterait la ville basse et mettrait en danger l'équilibre du vaisseau sur les paroies de la montagne. Cet accord pose les bases d'une cohabitation forcée mais des tensions externes et internes persistent des deux côtés. Par exemple, des résistants Humains essaient de détrôner les Cikha et mènent diverses actions pour améliorer les conditions de vie des Humains. De même, une extrême minorité de Cikha sont contre ce traitement infligé aux Humains, considérés comme inférieurs par d'autres Cikha qui veulent préserver la pureté de leur race.

Dans ce sens, une Institution de la ville haute a pour rôle de choisir deux Cikha dont le devoir est de donner vie à un nouvel être. Cette pratique permet de remplacer un Cikha qui vient de mourir. Les Cikha ont tout un système de caste. Chacun naît avec une destinée toute tracée pour participer au bon équilibre de leur patrie. Ils ne connaissent pas la notion de parentalité. La reproduction charnelle est une pratique ancestrale mais n'est culturellement plus à l'ordre du jour. Elle est prohibée afin d'empêcher l'hybridation avec les Humains. Les Cikha utilisent des incubateurs gérés par l'Institution. La salle d'incubation représente une source d'enjeux majeurs car elle est symbole de la pureté et supériorité des Cikha.

À Nidlakh les communications sont uniquement internes à la cité avec un intranet (installation de câbles à travers le vaisseau et la ville basse). Chaque habitant possède un bracelet connecté qui lui permet d'accéder à l'intranet, qui sert aussi de carte d'identité et qui donne accès à une monnaie virtuelle. L'énergie électrique générée par le barrage hydraulique alimente de petites structures industrielles autonomes permettant la survie de tous.

Dans ce contexte nous avons imaginé une trilogie dont le personnage principal est un Cikha. Nous avons fait ce choix pour offrir un point de vue original aux lecteurs.

Les personnages développés sont jeunes pour que notre public s'identifie plus facilement à eux.

## 2. TRILOGIE DE LIVRES

En effet nous visons en particulier un public cible d'adolescents et de jeunes adultes (entre 13-26 ans). De même nous avons créé des personnages masculins et féminins aux caractères divers et à l'importance variée. Notre but est de proposer un monde où chacun peut entrer, s'identifier et laisser divaguer son imagination.

L'aspect visuel des couvertures de livres est aussi un parti pris qui cible notre jeune public. Le flat design reste une tendance importante dans l'art numérique actuel mais nous avons choisi de le dynamiser en ajoutant des textures qui cassent l'aspect "plat". Aussi, en choisissant d'associer les couleurs de notre charte graphique à d'autres plus vibrantes, qui donnent le ton sur la narration qui va suivre, nous attirons le regard et gardons une cohérence visuelle globale.

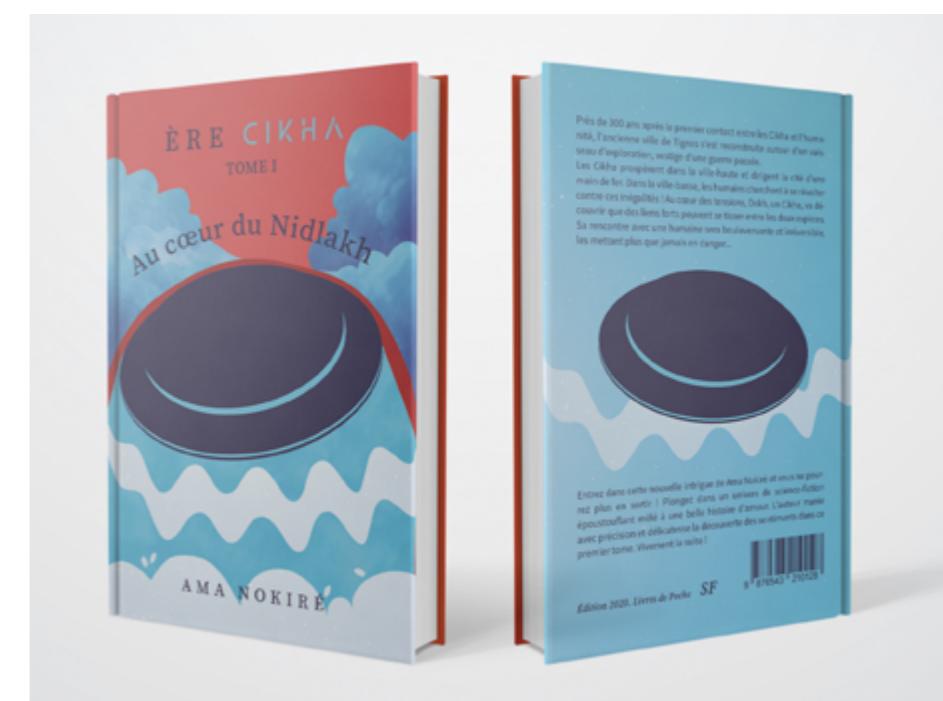
À noter que nous avons choisi d'utiliser un pseudonyme pour publier les livres : Ama Nokiré, qui est la contraction de nos initiales "A-mélie", "Ma-rgaux", "No-émie", "Ki-lian" et "Ré-my".

### 1. TOME I - AU COEUR DU NIDLAKH

Le choix du titre permet de situer l'action dans un nouvel univers aux sonorités inconnues [Nidlakh] et, de façon implicite, met l'accent sur le genre du livre [cœur]. Dans ce premier tome au delà de la thématique du vivre-ensemble, nous plongeons dans une histoire haletante mêlant découvertes, amour, tensions et désillusion.

#### Synopsis du livre :

Près de 300 ans après le premier contact entre les Cikha et l'humanité, l'ancienne ville de Tignes s'est reconstruite autour d'un vaisseau d'exploration, vestige d'une guerre passée. Les Cikha prospèrent dans la ville haute et dirigent la cité d'une main de fer. Dans la ville basse, les Humains cherchent à se révolter contre ces inégalités ! Au cœur des tensions, Dakh, un Cikha, va découvrir que des liens forts peuvent se tisser entre les deux espèces. Sa rencontre avec une humaine sera bouleversante et irréversible, les mettant plus que jamais en danger...



## 2. TRILOGIE DE LIVRES

### Trame :

Nous suivons les aventures de Dakh, un Cikha qui vient d'obtenir sa deuxième étoile lors d'une cérémonie de passage, l'Hytakh. Chaque jour il se rend en cours avec son ami Wren, ses camarades et une poignée d'Humains. Les semaines passent et il découvre ses sentiments naissants pour une humaine, Haraket. Derrière son air joyeux, elle est en mission. Envoyée par la Résistance pour infiltrer le vaisseau et récupérer des informations sensibles. Nous découvrons qu'elle est rongée entre le devoir qu'elle doit accomplir pour sa famille et son amour grandissant...

Malgré les conflits persistants entre leurs races, les sentiments mutuels s'amplifient au point de se transformer en amour. Malheureusement, ils ont tous les deux connaissance des restrictions imposées par V'gany, le régent actuel qui a été désigné pour remplacer l'ancien commandant. Il règne d'une main de fer sur la cité-état pour maintenir la pureté de la race.

Leur relation est vouée à l'échec par tous les éléments...

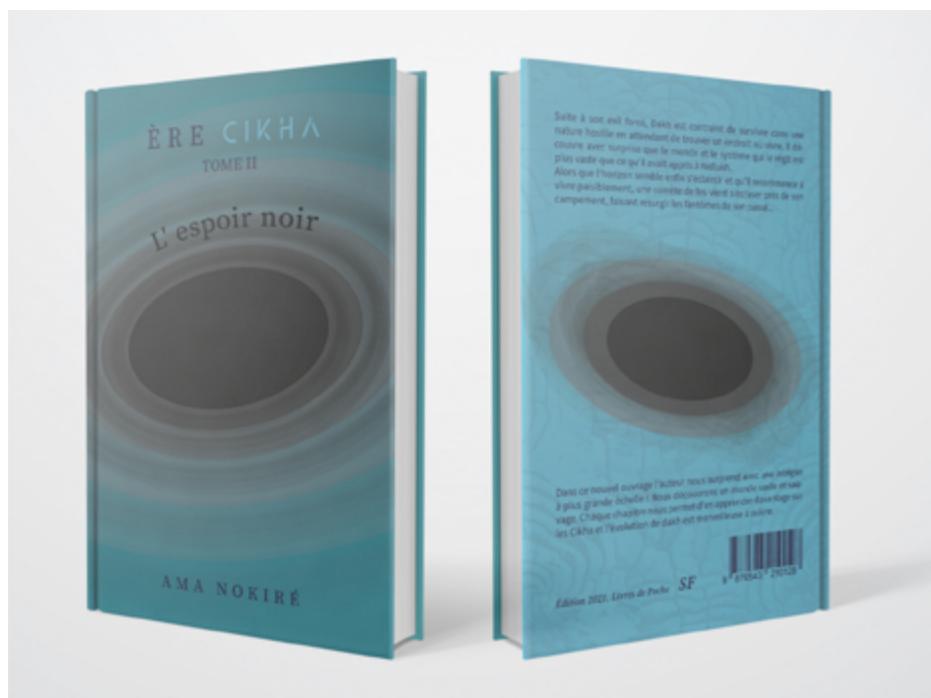
Les amoureux finissent par être découverts par les autorités. Ils sont jugés et la sentence est irréversible. Sa bien aimée est exécutée et Dakh exilé dans une nature aux mille dangers...

### 2. TOME II - L'ESPOIR NOIR

Après l'exécution d'Haraket et l'exil de Dakh, tout n'est pourtant pas fini. Le titre de ce second tome nous prouve qu'une nouvelle aventure est encore possible. Le chemin sera long, dur et sombre... Aussi [noir] que le Rukh tombé du ciel qui fera renaître [l'espoir].

### Synopsis du livre :

Suite à son exil forcé, Dakh est contraint de survivre dans une nature hostile en attendant de trouver un endroit où vivre. Il découvre avec surprise que le monde et le système qui le régit est plus vaste que ce qu'il avait appris à Nidlakh. Alors que l'horizon semble enfin s'éclaircir et qu'il recommence à vivre paisiblement, une comète de feu vient s'écraser près de son campement, faisant resurgir les fantômes de son passé...



## 2. TRILOGIE DE LIVRES

### Trame :

Après la découverte de la relation entre Haraket et Dakh, ce dernier est forcé à l'exil par V'Gany, alors qu'Haraket est exécutée sur la place publique...

Après un long trajet, Dakh parvient à trouver une communauté extérieure à la cité-état, de quelques centaines de personnes. Occupant des structures construites sur les restes d'une ancienne base militaire humaine, ce groupe d'Humains et de Cikha survivent ensemble dans une faune et une flore hostile. Face aux multiples sources de danger, Dakh comprend vite que ces personnes travaillent main dans la main en ce lieu. Accepté en période probatoire dans cette communauté, Dakh doit faire ses preuves pour gagner leur confiance.

Il n'est pas le seul nouveau ici, Darius est arrivé en même temps, ils ont d'ailleurs affronté un Golir ensemble à leur arrivée. Ils ont reçu une aide précieuse de la sentinelle du groupement. Les deux nouveaux se rapprochent naturellement l'un de l'autre au fil de leur acceptation dans la communauté. Ils finissent par nouer des liens très solides suite aux diverses missions qu'ils ont dû effectuer ensemble.

Pendant leurs tâches et missions ils ont visité de nombreux lieux alentours, ils ont croisé diverses personnes, principalement des caravanes marchandes, quelques loups solitaires et des petits groupes cherchant un nouveau lieu pour s'installer. Il se passe environ trois ans, au cours desquels Dakh et Darius deviennent des membres à part entière et très importants de la communauté.

Une nuit, ils aperçoivent de multiples objets en feu descendre du ciel et s'écraser non loin de leur position. Le choc réveille la communauté toute entière qui reste sur le qui-vive et envoie des éclaireurs pour observer la situation et récupérer des ressources s'il y a. Tout ce qui vient de l'espace peut valoir une fortune ! Dakh et Darius font parti de l'expédition.

Arrivés sur place, ils se rendent compte qu'il s'agit de morceaux de vaisseaux extraterrestres ! Beaucoup de morceaux sont épargnés ça et là, mais il y a une grosse partie encore intacte, qui semble plus solide que le reste. Ils fouillent tout, retournent chaque débris et se rendent compte que c'est du Rukh. La salle, quasi intacte, était une salle de stockage de Rukh sur un vaisseau Cikha. Les carcasses ont dérivé jusqu'ici depuis la traversée de la tempête astrale. Suite à cette découverte, la communauté est mitigée entre profiter de l'opportunité ou laisser ça à d'autres personnes pour éviter les problèmes. Finalement ils décident de tout emporter. Quelques temps plus tard, une grosse troupe du Nidlakh arrive en expliquant qu'ils sont venus enquêter sur les météorites aperçues dans le ciel. Ils ont constaté les dégâts sur le lieu du crash, ont observé des traces d'objets déplacés ce qui les a menés jusqu'à la colonie. S'en suit une période de conflits, allant de réunions houleuses à des altercations musclées, concernant la propriété du Rukh et des pièces collectées (le métal extraterrestre est une ressource également convoitée). Dakh est clairement anti Nidlakh et fait tout pour ne rien leur laisser, malgré une attitude milleuse des Cikha du Nidlakh, et notamment de V'Gany, qui l'approche en parlant du bon vieux temps et s'excusant "sincèrement" de la décision prise mais qu'il y était obligé pour montrer l'exemple. Dakh défend ces positions et refuse catégoriquement, tout comme la communauté qui connaît l'histoire de Dakh et lui fait confiance.

En parallèle, grâce au Rukh trouvé, ils se renforcent avec des armes plus puissantes, et arrivent même à construire deux machines de transport qui utilisent du Rukh. Avec ces nouveaux engins de la taille d'un terrain de foot, ils deviennent difficilement menaçables.

Un soir une attaque furtive du Nidlakh, commandée en cachette par V'Gany décide la communauté à couper court à toute négociation possible.

## 2. TRILOGIE DE LIVRES

Plus tard, le Nidlakh apportera V'Gany comme prisonnier pour s'excuser de cette attaque et Dakh trouvera sa vengeance. Les enjeux grandiront lorsque de plus en plus de cités-états entendront parler de la découverte de Rukh. Les nouvelles d'une grande source d'énergie qui s'est écrasée dans le coin ne passent pas inaperçues longtemps. Certaines, même lointaines mais plus puissantes, enverront des caravanes et des délégations pour prendre leur part. Les trajets sont très dangereux, ils auront des pertes, mais le jeu en vaut la chandelle.

Avec tous les représentants des différentes cités-états, un conseil des cités-états se forme autour de la communauté de Jouvence.

De nouveaux horizons sont en train de s'ouvrir à Dakh...

### 3. TOME III - UN VOYAGE INCERTAIN

Pour ce dernier volume, le titre nous promet de plus vastes horizons à découvrir. Il nous met sur la voie d'une exploration spatiale, [un voyage] dont les enjeux sont forts et les résultats tout aussi [incertains]...

#### Synopsis du livre :

Le conseil des cités-états signe un accord pour faire partir une mission de récupération de Rukh et de Liukh, ainsi que les restes des plus gros des vaisseaux Cikha, dans l'espace. Dakh et Darius sont formés, ainsi que d'autres membres d'équipages pendant la construction du vaisseau, nommé Espoir Noir. Ces deux derniers doivent assurer le succès de la mission, mais cela ne sera pas aussi facile que prévu...



## 2. TRILOGIE DE LIVRES

#### Trame :

La découverte d'une grande quantité de Rukh a attiré de nombreuses cités-états jusqu'à la communauté. Jouvence a évolué à une vitesse fulgurante. Ils ont réussi à construire deux vaisseaux de petites tailles, permettant le transport, l'attaque et la défense. Ils utilisent à nouveau des armes à énergie, ce qui leur donne un avantage certain, et leur a permis de garder le rôle le plus important lors de la conception du conseil des cités-états, le CCE.

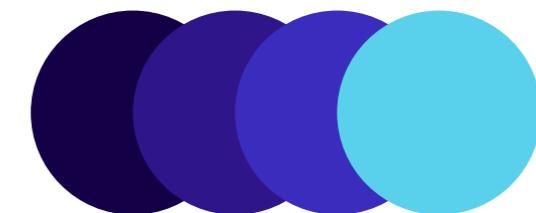
Le conseil s'est mis d'accord pour une grande exploration : mettre en place une mission de récupération près du Nuage Abandonné, le cercle de carcasses des vaisseaux Cikha à leur arrivée dans notre système solaire, après leur traversée de la tempête Astrale. Le Nuage Abandonné se trouve entre Jupiter et Saturne. De nombreux vaisseaux y sont toujours en orbite, certains plus endommagés que d'autres. Le CCE doit donc construire un vaisseau imposant, capable de faire l'aller-retour, de remorquer ces carcasses de vaisseaux, ainsi que de transporter le maximum de Rukh et de Liukh possible.

Dans un souci d'efficacité et de rapidité d'exécution de la mission, le Nidlakh lui-même a été utilisé pour contribuer à la construction du nouveau vaisseau, nommé l'Espoir Noir !

En quête de ressources vitales abandonnées dans l'espace, l'équipe de récupération doit naviguer jusqu'au Nuage Abandonné et en revenir vivant, avec le matériel voulu. L'équipage est formé par le CCE en fonction des caractères physiques et psychologiques des individus, et de leurs responsabilités. Des enjeux de pouvoir et de répartition des ressources se forment en fonction de la provenance des membres d'équipage.

Sur le trajet, une équipe essaie de saboter le vaisseau pour faire échouer la mission. Le reste de l'équipage réussit à déceler la menace pour limiter le plus gros des dégâts, mais la mission prend du retard. À l'arrivée près du Nuage Abandonné, le vaisseau principal s'arrête et plusieurs petits vaisseaux d'explorations et de remorquages partent en expédition. Après quelques accrochages, le gros des restes est remorqué jusqu'au vaisseau. Un grand stock de ressources est fait. Le retour sur Terre se fait plus lent qu'auparavant, dû aux nombreux débris remorqués, mais tout se passe bien.

Le succès de la mission signe un renouveau pour les Humains et Cikha, qui peuvent dorénavant répondre à leur désir d'exploration spatiale.



p. 55

---

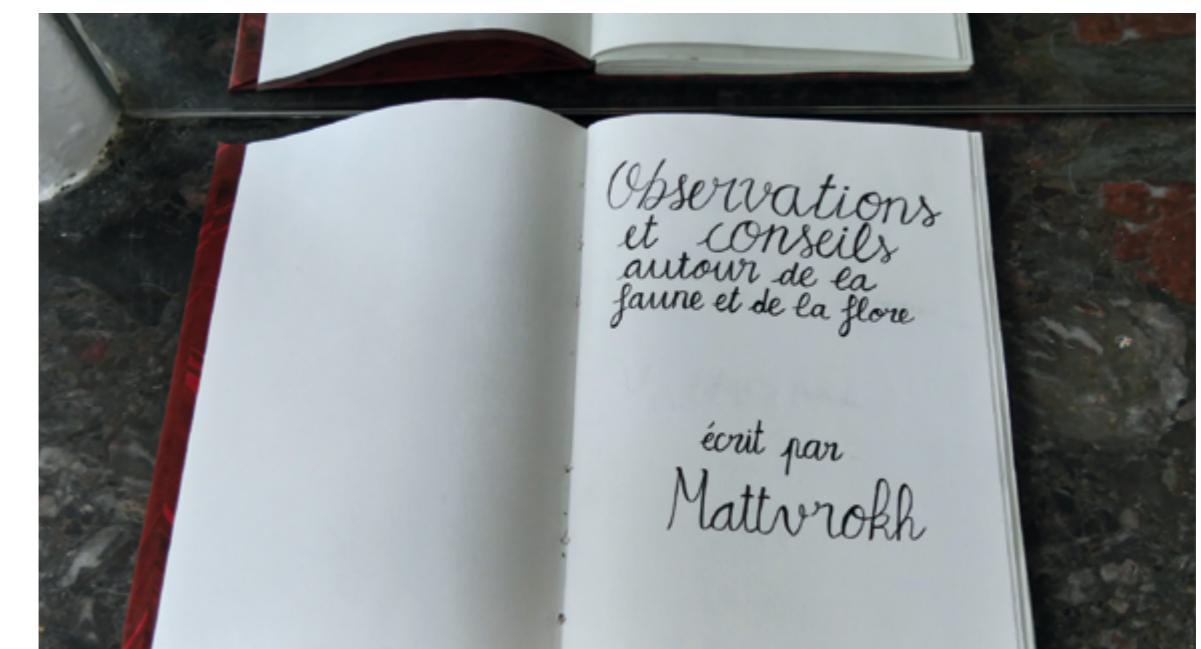
## MÉDIA N°3

### NOUVELLE & BESTIAIRE

---

RÉALISATION:

- Rédaction complète
- Création du support
- Dessins



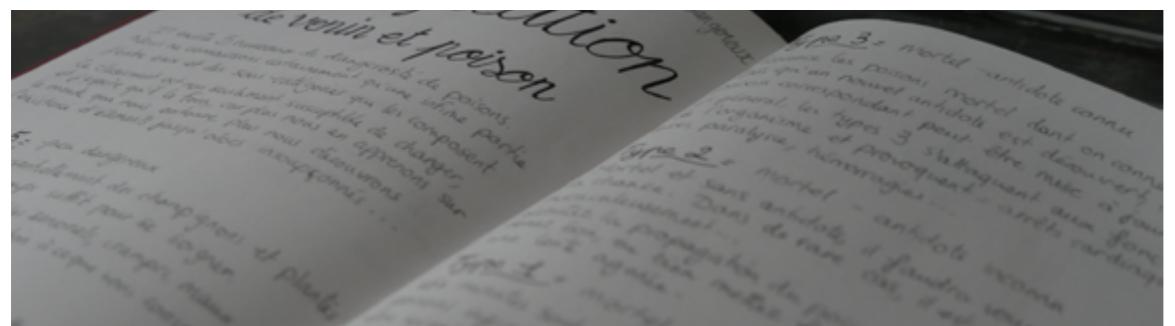
Dans notre architecture transmédia, nous avons choisi d'explorer l'univers étendu en plus de l'histoire principale. La nouvelle et le bestiaire forment un pan de notre univers qui vient répondre à un trou narratif présent dans les tomes 1 et 2 de l'histoire principale. Il s'agit d'un document auquel il est fait référence plusieurs fois, dans le tome 1 lorsqu'il est étudié en cours, et dans le tome 2 lorsque la communauté Jouvence ainsi que nos personnages principaux se servent du document comme référence. Il a porté plusieurs noms à travers l'histoire : guide de survie, bestiaire, essai théorique...

La nouvelle vient mettre en avant le personnage qui a fait de ce bestiaire l'œuvre de sa vie, Mattvrok, un hybride. On le suit lors d'une aventure où il voyage à la recherche d'anciennes bibliothèques pour récolter tous les documents, recherches et données laissés à l'abandon.

Le bestiaire quant à lui apporte un trait artistique directement lié à l'histoire de Mattvrok dans la nouvelle. En effet dans notre univers nous évoquons un monde transformé avec la faune et la flore qui ont muté et qui sont devenues très hostiles. Afin de ne pas juste évoquer ces changements mais bien de les inscrire dans l'univers nous les avons représentés visuellement.

Le bestiaire a été réalisé comme un guide d'observations écrit par Mattvrok lui-même au cours de ses expéditions dans la nature. Nous avons confectionné un véritable carnet avec un dos cousu, du papier jauni pour plus d'authenticité et une couverture en vernis sélectif pour un aspect écorce d'arbre. Ensuite nous l'avons complété avec des croquis et des détails sur les espèces vivantes, nous avons imaginé des animaux, des insectes, des arbres et des plantes...

Cet exemplaire original est cependant voué à être commercialisé, sous la forme d'un bel art-book qui ravira les fans de la nouvelle, de la nature et des mondes fictifs de science-fiction.



## Le trésor des Anciens

### Chapitre 1 - Survivre

Mattvrok courait aussi vite que possible. Les feuilles et branchages fouettaient son corps à chaque pas, et on pouvait distinguer quelques légères taches rougeâtres apparaître ici et là. Mais il n'y faisait aucunement attention, car son poursuivant était sur ses pas, et ne semblait pas vouloir le laisser partir. Mattvrok commençait à regretter d'être entré sur le territoire de cette créature pour l'observer et comprendre son mode de vie, mais il n'avait jamais pensé que ce quadrupède serait si agile malgré sa taille imposante.

Tout en courant, son cerveau était en ébullition pour trouver un moyen de se sortir de cette situation dangereuse. Il ne pouvait pas se permettre de mourir ici, il avait encore tant à accomplir !

Ses parents comptaient sur lui, tout comme la communauté de Fabula, qui lui avait permis de grandir sereinement malgré l'hostilité de la nature. Ils l'avaient soutenu et avaient coopéré dans son projet pour le moins ambitieux, de recenser toutes les informations connues et utiles sur la faune et la flore. Avec ces connaissances, toute personne en extérieur de cités-états auraient plus de chances de survie. La nature, au-delà d'être incroyablement hostile et mortelle, possédait beaucoup trop de variables inconnues.

En suivant l'exemple de son père, un botaniste de renom, Mattvrok avait décidé de tenir un cahier recensant tout son savoir sur la nature et les créatures qui l'habitent. Ainsi s'est-il retrouvé dans cette situation de fuite, car il venait de trouver une espèce inconnue pendant son voyage, et la soif de savoir l'avait poussé à venir observer d'un peu plus près cette bête.

Soudain, Matt, comme l'appelait ses amis, changea brusquement de direction, en direction de l'Ouest. Il accéléra encore la cadence, se rapprochant inéluctablement du bord de la falaise. Il commençait déjà à entendre le bruit des rapides plus bas, l'eau se jetant contre les rochers, se déversant avec une vitesse folle toujours plus loin vers l'Ouest. Un rugissement tonitruant se fit entendre derrière lui, comme si la créature avait compris l'intention de sa proie. Le teint de Matt pâlit, mais il poursuivit sa course sans se préoccuper de la sueur qui coulait sur sa peau aux couleurs très légèrement violettes. Le vent frais se fit ressentir d'autant plus dû à l'humidité de son corps et de ses vêtements. Enfin, il finit par arriver sur le bord de la falaise, et sans se retourner en arrière, il sauta.

Pendant sa chute, il entendit un dernier cri de la bête, qui venait de perdre définitivement un bon repas. Après quelques secondes, son corps entra violemment dans l'eau. Mattvrok venait d'échapper à un danger seulement pour en rencontrer un autre, il n'était pas encore sorti de l'au-berge, et il le savait. Il battit rapidement des pieds et des mains pour remonter à la surface, tout en se débattant vivement pour essayer de garder le contrôle de son corps dans le puissant courant qui l'emportait.

Après ce qui lui semblait une éternité, il parvint finalement à sortir sa tête de l'eau, et il prit une grande gorgée d'air. Sentir l'air remplir sa gorge puis ses poumons lui fit un bien fou, lui accordant un bref instant de répit.

Mais les rapides l'ont vite rappelé à l'ordre, et il continua de s'agiter pour remonter à la surface le plus de fois possible. Il ne pouvait pas lutter contre la puissance de l'eau, et son corps tournaient sur lui-même au rythme du courant. Plusieurs fois, il sentit son corps entrer en contact avec quelque chose de solide, des rochers ou des troncs certainement. Heureusement, il avait réussi à protéger sa tête jusqu'à présent.

Mattvrok ne savait pas combien de temps s'était passé, ni la distance parcourue, mais il commençait à s'épuiser, malgré l'endurance et la puissance de son corps, pourtant bien supérieur aux Humains et Cikha. La perception du temps est difficile à garder lorsque l'on est en danger de mort, et la tête à moitié sous l'eau.

Finalement, le courant semblait diminuer, et la main de Matt trouva un support solide auquel s'accrocher. Il réussit à se hisser tant bien que mal hors de l'eau grâce aux racines imposantes d'un arbre alentour. Le contact de la terre ferme le rassura, et il toussa violemment, puis mit un certain temps à reprendre son souffle, en prenant de grandes bouffées d'air. Une petite dizaine de minutes plus tard, il réussit à calmer sa respiration, en inspirant et expirant lentement.

Mattvrok rouvrit les yeux et se concentra sur son environnement. Le cours d'eau devant lui avait

une eau transparente, et s'étendait sur une largeur d'une quinzaine de mètres environ. Le soleil avait un peu bougé dans le ciel, Matt estima que son aventure aqueuse avait duré entre une et deux heures. Au loin, il pouvait apercevoir le terrain prendre de l'altitude, mais sa vision ne reconnaissait pas les lieux d'où il venait. Il fronça les sourcils, et se dit qu'il devait redoubler de prudence en terrain inconnu.

Une vive douleur au bras lui fit se concentrer sur son corps, et il commença à inspecter ce dernier. Le bilan n'était pas critique, mais tout de même inquiétant au vu de sa situation : une grosse contusion au niveau de sa hanche, une douleur à la cheville gauche qui s'apparentait à une entorse, et une petite branche avait transpercé son bras gauche. De multiples petites coupures et saignements pouvaient être observés également. Matt poussa un long soupir. Ce n'était pas du désespoir, il se sentait déjà chanceux d'être encore en vie, mais les jours à venir n'allait pas être faciles pour lui. Reprenant ses esprits, il détacha son sac à dos et commença à fouiller dedans. Il était parti en voyage bien équipé, une bonne préparation étant le premier facteur afin d'augmenter ses chances de survie dans la nature. Son sac était le meilleur type de conteneur que l'on pouvait avoir, fait d'un matériau souple, robuste, et imperméable. Ce matériau était exploité par la cité-état de Bragij, et n'était pas donné. Filia, la mère de Mattvrok, avait grandi là-bas, et grâce à ses relations, avait réussi à obtenir quelques sacs de ce genre lors d'un échange commercial entre Bragij et Fabula.

Matt sortit un couteau lourd amélioré, de type K-03. Ces couteaux possédaient une lame résistante et l'extrémité tranchante était recouverte par un fin laser. Cette technologie était très utile dans les centres de soin, mais elle a été adaptée pour une utilisation plus variée. Il coupa le bout de branche qui dépassait de son bras, avant de retirer le morceau restant dans son corps. Il appliqua instantanément le spray médical désinfectant la plaie, et recouvrira son bras par un bandage translucide. Ce bandage permettait de garder la plaie désinfectée et d'accélérer la régénération des cellules.

Rangeant ses affaires dans son sac, il s'approcha du cours d'eau pour se désaltérer, tout en réfléchissant à la suite de son parcours. Il devait rejoindre les ruines d'une ancienne grande ville, située plus loin vers le Sud-Est. Une fois arrivé sur les lieux, il devait identifier le bâtiment où les Humains rassemblaient leur savoir : une bibliothèque. Enfin, il finirait par rassembler toutes les données possibles et utiles. Les espèces vivantes étaient pour la plupart présentes sur la planète avant la Rencontre entre Humains et Cikha, ainsi il serait plus facile pour Mattvrok d'écrire un document sur la faune et la flore en partant de recherches déjà existantes. Bien qu'il puisse y avoir de nombreuses différences entre avant et après la Rencontre, Matt sentait l'importance de récupérer ces données pour le futur. Son instinct scientifique le poussait dans cette direction.

Il sortit son datapad pour vérifier la carte et estimer son emplacement suite à la déviation de son trajet. Le cours d'eau allait presque dans la même direction que la sienne, donc il n'allait pas perdre trop de temps. Il décida de s'éloigner un minimum du cours d'eau pour éviter le contact avec des créatures qui pourraient venir s'y abreuver. Il marcha donc en parallèle, en écoutant attentivement les alentours. Avant la fin de la journée, il devait trouver un lieu pour se reposer et s'occuper de sa cheville. En attendant, il ne pouvait que s'appuyer sur un bâton, qu'il venait de tailler à partir d'une branche épaisse.

Il se trouvait dans une forêt bordant la rivière et les montagnes, et de nombreuses espèces végétales étaient présentes. Son carnet toujours en main, il ne pouvait s'empêcher de prendre quelques croquis rapides sur les végétaux qu'il n'avait jamais vu auparavant, en notant les dimensions approximatives. Tout en faisant cela, il se rapprocha des montagnes et décida de trouver un abri un peu plus en hauteur. Il finit par tomber sur un promontoir protégé du vent et des regards, où il

décida de s'arrêter pour la nuit, le temps de soigner sa cheville.

Maintenant qu'il se trouvait en un lieu un peu plus sûr, il était plus à l'aise et pouvait prendre son temps. Se retrouver dans l'incapacité de se déplacer correctement était un des moyens certains d'être en grand danger lorsque l'on voyage. Mattvrok s'était préparé à un long et périlleux voyage, et Fabula ne manquait pas de ressources, donc il avait pu s'équiper de nombreux éléments pour parer à ce genre de situation. Il sortit de son sac un tube métallique de forme oblongue, et appliqua la pommade contenue à l'intérieur. Matt plissa les lèvres et serra les dents face à la sensation glaciale provenant du contact de cette pommade sur sa peau. Mais c'était un petit prix à payer pour l'efficacité de ce produit, qui n'était pas donné. Une fois la pommade appliquée, Mattvrok savait qu'il serait de nouveau en mesure de continuer son chemin après une demi-journée d'attente. Après avoir posé délicatement sa jambe sur un tronc d'arbre, il s'occupa des multiples petites coupures sur son corps, en les nettoyant et les frottant avec un linge humidifié. Il valait mieux éviter les risques d'infections et de répandre l'odeur du sang.

Les températures étaient idéales pendant cette période de l'année, et il n'avait pas besoin d'abri pour lutter contre le froid la nuit. Cependant, il s'équipa d'une blouse qui recouvrait son corps pour la nuit, évitant ainsi tout contact avec des insectes venimeux. Il put enfin fermer les yeux et se reposer après une journée tendue et mouvementée, où il faillit perdre la vie.

## Chapitre 2 - La magie de la nature

Bien qu'il se soit réveillé plusieurs fois dans la nuit, Matt se leva suffisamment reposé pour reprendre la route. Sa jambe était revenue à un état presque normal, et au moins la blessure ne le dérangerait plus, sauf s'il devait forcer énormément dessus.

Après avoir fait ses besoins, il revint à son campement pour se préparer à reprendre la route. Tout d'abord, il fit quelques exercices et étirements pour réchauffer son corps. Puis, il prit de son sac un holster avec un pistolet équipé d'un viseur laser, d'un silencieux et d'un chargeur étendu et l'accrocha à sa hanche. Il fit plusieurs mouvements pour dégainer et rengainer pour vérifier que tout allait bien, puis répéta l'opération avec son long couteau.

Ses affaires empaquetées, il reprit la route vers le Sud, en revenant près du cours d'eau pour s'alimenter rapidement. Sa constitution spéciale lui permettait de s'alimenter uniquement en liquide pour satisfaire son corps, comme les Cikha, mais il pouvait également manger des aliments comme les Humains. Son corps hybride avait pris le meilleur des deux races et avait même dépassé certaines capacités d'un corps Humain ou Cikha original.

Après une longue marche à travers la forêt, il finit par atterrir dans une clairière plus aérée. Seuls quelques fourrés parsemés montraient un signe de végétation, et hormis ces derniers, le sol était composé principalement d'un mélange de pierre et de terre durcie. Au loin, il pouvait voir de gigantesques arbres contrastant avec l'aridité de la terre sur laquelle il avait les pieds. Matt décida de traverser cette terre en courant légèrement pour éviter de rester trop longtemps à découvert. Après environ une heure de trajet, il pouvait maintenant distinguer clairement les arbres aperçus plus tôt. Mattvrok n'avait jamais vu d'arbres aussi imposants et majestueux. D'une taille avoisinant facilement la trentaine de mètres, il pouvait distinguer des lignes translucides blanches au travers des troncs et branches, s'enfonçant dans les racines entre elles. Le sol était jonché d'entrelacs de racines qui semblaient être connectées au travers de ces lignes blanches. Clignant plusieurs fois des yeux, Matt avait du mal à se remettre du spectacle magnifique qui s'offrait devant lui. Une fois entré dans cette forêt étrange, l'atmosphère s'adoucit, les sons de la nature devinrent

apaisants aux oreilles de Matt. Son corps était détendu, et une sensation chaleureuse se faisait sentir au fond de lui. Il s'enfonça dans la forêt et resta éberlué par la splendeur des végétaux. Le sol ressemblait à des toiles d'araignées luminescentes grâce aux faisceaux blancs. Il prit note sur son carnet d'une espèce de champignons inconnue présente en ces lieux, et continua son chemin.

Il n'avait malheureusement pas le temps d'observer en détails tout ce qui l'entourait, et ne voulait pas rester trop longtemps au même endroit. Qui savait quelles créatures habitaient ces lieux ? Bien qu'il n'ait aperçu aucune trace de danger jusqu'à présent, il ne lui fallait pas baisser sa garde. Il poursuivit son avancée jusqu'à arriver à la frontière de la forêt quelques temps plus tard. Juste avant de quitter ce lieu unique, il décida de noter sa localisation approximative sur son datapad pour revenir ici quand il aura achevé sa mission. Il sentait qu'il y avait quelque chose de spécial dans cette petite forêt, et il n'avait jamais vécu une expérience similaire de sa vie. L'atmosphère était différente, sa perception était légèrement altérée dans cette zone. Il se demanda la raison de toute cette étrangeté, et soupira de déception avant de continuer à longer le cours d'eau. Il n'avait malheureusement pas le luxe de rester ici pour échantillonner et étudier ce terrain.

### Chapitre 3 - Les ruines

Après quelques jours de marches, Matt finit par trouver des traces de l'ancienne civilisation. Une ancienne route où la végétation et la terre étaient plus présentes que le bitume et jonchée de carcasses métalliques pleines de rouille se présentait non loin. Il suivit les traces de cette route car elle le mènerait certainement à son objectif. Le lendemain, de plus en plus de bâtiments en ruine étaient visibles tout autour. Mattvrok complit qu'il s'enfonçait dans ce qu'il restait de l'ancienne civilisation en ces lieux. Il se devait la plus grande prudence, les dangers étaient nombreux dans ces ruines.

Certains bâtiments étaient mieux préservés que d'autres, les fondations étaient encore présentes même si des parties de murs étaient brisées. Mattvrok aimait vraiment découvrir et explorer des lieux où l'ancienne civilisation était présente, c'était toujours une chose fascinante à observer et expérimenter. La route qu'il suivait était maintenant impraticable, encombrée de débris laissés par l'effondrement des maisons, de métal rouillé provenant de voitures, bus et camions.

Des oiseaux étaient visibles et vivaient en haut des bâtiments les mieux conservés, leur offrant un abri sûr et inaccessible par leurs prédateurs. Ils tournaient autour du bâtiment comme pour indiquer qu'il leur appartenait. Des cerfals s'abreuaient auprès d'une source d'eau au prochain carrefour, et s'enfuirent à l'approche de Mattvrok. Ces créatures étaient bien répandues et connues, son père l'avait aidé à observer leur mode de vie et à récolter des données sur cette espèce pour remplir son carnet. Ils étaient inoffensifs et pouvaient même être domestiqués sur le long terme. Apparemment, cet animal s'appelait un cerf élaphe avant la Rencontre, et il avait subi une mutation due au choc des énergies et à la modification de l'atmosphère. Fabula en possédait quelques-uns, donc Matt pouvait être sûr d'une chose : s'ils étaient ici c'est qu'il ne devait pas y avoir de dangers proches, ou alors qu'ils avaient été forcés de s'éloigner de leur lieu de vie par une cause inconnue. Il décida de faire un tour dans le quartier pour observer la situation et préparer un lieu où passer la nuit.

Prudence est mère de sûreté, comme disait souvent son père, et d'autant plus en-dehors d'une cité-état. En faisant le tour, il avait aperçu d'autres cerfals se reposer ou manger, et Matt conclut que les lieux proches étaient sûrs. Il choisit néanmoins un endroit assez bien conservé pour passer la nuit en hauteur : le deuxième étage d'un bâtiment. C'était un ancien restaurant, avec une salle

à l'étage, puis les étages supérieurs étaient composés d'appartements. Il fouilla l'ensemble du bâtiment jusqu'au troisième étage, les deux derniers étages s'étant effondrés sur la maison voisine. Des ustensiles rouillés couvraient la cuisine du restaurant, et un certain nombre de vaisselles cassées étaient présentes également. Mattvrok ramassa les débris de verre pour les épargiller près de l'entrée et des fenêtres du rez-de-chaussée, pour la plupart détruites. Cela lui permettrait d'entendre du bruit s'il avait un invité nocturne. La présence des cerfals ne certifiait pas que la zone était totalement sûre, il préférait garder ses arrières. S'installer au deuxième étage lui permettrait également d'avoir plus de temps de réaction s'il venait à être agressé, le temps que les agresseurs montent. Et pour finir, il prépara un accès facile pour s'échapper par le cadre d'une fenêtre, en sautant sur les ruines de la maison voisine. Avec ça, il avait l'esprit un peu plus serein.

Il s'assit en regardant autour de lui. Les cadres photos présentaient du papier jauni, mais on pouvait encore distinguer trois silhouettes et un chien. Seule la partie droite de la photo avec une fillette et l'animal était encore visible correctement. Les tiroirs des commodes étaient à moitié ouverts, des vêtements jetés un peu partout. Quelques gros sacs traînaient dans l'appartement, et Matt déduisit que les personnes qui vivaient ici n'avaient pas eu le temps d'emporter leurs affaires. Sans doute avaient-ils voulu fuir en voyant des vaisseaux imposants dans le ciel à l'arrivée des Cikha sur Terre. La nuit tombante, il s'adossa au mur en plaçant quelques coussins au sol, se permettant un petit peu de confort.

La nuit se passa tranquillement, et Matt se réveilla un peu avant les premières lueurs du jour. Son corps était bien reposé. Il entreprit ses exercices matinaux, comme à son habitude. Il prit son sac pour en sortir une bouteille d'eau, qu'il but d'un trait. Il remballa ensuite ses affaires et attendit qu'il fasse suffisamment jour pour sortir dans les rues.

Peu de temps après, il put continuer son exploration. Il devait avancer plus au cœur de la ville pour trouver les bâtiments importants, et parmi eux, une bibliothèque de grande taille. Certains bâtiments avaient l'air d'avoir servi de refuge pendant un certain temps, de vieilles barricades pouvant être vues à l'entrée. Des bouts de squelettes étaient visibles de temps à autre, parfois encore couverts d'habits décrépis. Cependant, la végétation touffue couvrait le sol et cachait certainement d'autres traces de l'ancienne civilisation.

Cela faisait un moment que Matt n'avait pas vu de cerfals, il devait être sorti de leur territoire et donc de la zone sûre qu'il avait trouvé la veille. Ce qui n'était pas étonnant, car il était arrivé dans la partie des ruines où il existait de gigantesques structures s'élevant haut dans le ciel, les gratte-ciels. Mattvrok sorta le datapad de son sac, et regarda une ancienne carte de la ville, en calculant approximativement sa localisation avec son environnement. Son objectif semblait se trouver à proximité, à un peu moins de trois kilomètres. Il poursuivit sa route en direction de la bibliothèque qu'il cherchait, lorsqu'il vit au détour de la rue une meute de plusieurs créatures. Elles semblaient être en quête de nourriture, pistant certainement une proie. Ces bêtes ressemblaient à des guépards mais possédaient une masse et taille plus imposante. Il serait très dangereux pour Matt de se frotter à toute une meute de ce genre de créatures. Leurs canines et griffes très développées n'ajoutant en rien l'envie de croiser leur route. Matt patienta avant de reculer silencieusement et de faire un détour pour arriver à sa destination. Le bâtiment devant lui ressemblait à la photo qu'il avait sur le datapad. Il venait de trouver la plus grande bibliothèque de cette ville. Son regard se remplit d'excitation et Mattvrok s'avança pour entrer.

## Chapitre 4 - La récolte

Un nuage de poussière s'éleva lorsqu'il poussa la porte d'entrée. Couvrant rapidement son visage avec son bras, il alluma une lampe-torche à batterie solaire pour regarder le hall d'entrée où il se trouvait. Il y avait en face de lui un grand bureau, entouré de deux portiques d'accès de chaque côté. À l'étage, on pouvait voir une multitude de rayons de livres, restés immobiles pendant très longtemps. Matt allait s'avancer, lorsqu'il se rappela des créatures aperçues un peu plus tôt. Il referma aussitôt la porte en la barricadant avec des meubles.

Il s'approcha alors du mur où une carte du bâtiment était affichée, avec les différentes sections de la bibliothèque, ainsi que des sorties de secours. Il prit soin de retenir tous ces points stratégiques, puis partit à l'exploration de la bibliothèque. Des rayons de soleil éclairaient la partie supérieur du bâtiment, mais il restait encore des zones d'obscurités, et notamment au rez-de-chaussée où il se trouvait. Il garda donc sa torche en main avant de s'enfoncer plus loin dans la bibliothèque, vers le rayon qui l'intéressait. Après quelques minutes de recherche, il trouva enfin la bonne rangée, et commença à feuilleter les documents présents sur les étagères. Ses mains tremblaient de joie à la vue de tous ces livres, qu'il manipulait avec une grande attention. Ce savoir allait donner une base saine à ses travaux, et aiderait à comprendre le monde qui l'entoure. Et comprendre ce monde signifiait des chances de survie accrues, des moyens de se défendre et se prémunir, et vivant dans une communauté en-dehors d'une cité-état, Matt connaissait la préciosité de ces informations. Bien sûr, il aurait encore un travail colossal pour mettre en valeur ces données et les rendre utiles et applicables à leur monde actuel.

Il disposa les livres les mieux conservés sur un des bureaux proches de lui, et commença à les parcourir rapidement. Il ne pouvait pas se permettre de rester des jours et des jours au sein des ruines d'une ancienne ville, car de nombreuses créatures effrayantes se cachaient en leurs profondeurs, raison pour laquelle personne n'habitait ces vestiges d'une ère passée. Seules des rumeurs circulaient sur le genre de créatures résidants dans des ruines telles que celle-ci, car personne ayant pu voir en détails ces créatures n'avaient survécu pour consigner ces informations dans un document. Ainsi, de nombreuses expéditions d'explorations des anciennes villes importantes du passé n'étaient jamais revenues. Par conséquent, ces rumeurs déclarant les ruines comme des zones mortelles à éviter étaient nées.

Matt avait un total de vingt-huit livres encore en bon état, et dont le sujet traitait de la faune et la flore du passé. Après les avoir parcourus rapidement, il en élimina encore douze qui étaient trop spécifiques à certaines espèces. Mais il lui fallait encore faire un choix parmi les seize restants, car il ne pouvait pas tous les prendre dans son sac. Frottant son visage, il décida de repousser ce choix et de regarder plus en détails la bibliothèque.

Sur la carte du bâtiment, il avait vu quelque chose qui avait attiré son attention. Il se dirigea vers les escaliers s'enfonçant dans les étages inférieurs. En passant devant la cage d'ascenseur, il put voir qu'il y avait des étages souterrains accessibles, où se trouvait un ascenseur en très mauvais état. Équipé de sa lampe torche, il descendit les escaliers très prudemment, car ils avaient de nombreuses fissures et certains morceaux étaient même effondrés.

Quelques minutes plus tard, il arriva au niveau le plus bas sans encombre, et s'équipa de son pistolet avant de pousser prudemment la porte avec son pied. L'obscurité était complète ici bas, la température était également plus faible qu'au rez-de-chaussée. Il n'entendit aucun bruit après l'ouverture de la porte, et il poussa un soupir de soulagement. Sans ranger son arme, il entra dans la pièce et jeta un rapide coup d'œil circulaire avec sa lampe torche pour distinguer s'il y avait une

menace. Une fois s'être assuré qu'aucune créature étrange ne vivait ici, il explora cet étage souterrain. Les lieux étaient plutôt bien conservés, certainement parce qu'ils étaient en souterrain.

Devant lui se trouvait une pièce remplie d'anciennes machines informatiques, toutes hors d'usage. Il fouilla le matériel pendant quelques temps pour trouver quelque chose d'utile, mais ce fut un échec. La plupart des composants étaient trop attaqués par le temps. Finalement, il s'enfonça jusqu'au bout de ce qui s'apparentait à une salle de serveurs. Il fut frustré de constater que le matériel de stockage étaient soit retiré, soit inutilisable. Il avait pensé pouvoir récupérer des données informatiques en voyant cet étage souterrain dédié à la salle des serveurs sur la carte, mais ses recherches ne furent pas fructueuses. Il décida de rebrousser chemin et de se contenter des livres trouvés en haut, lorsqu'il aperçut un éclat de lumière dans un coin de la pièce. Une pièce métallique avait réfléchi la lumière de sa lampe torche. S'approchant, il constata qu'un squelette se trouvait face à lui, portant encore des vêtements, très usés maintenant. Il avait les bras repliés sur lui-même, et un pendentif autour du cou. Au bout de ce dernier pendait une clef, objet qui avait réfléchi la lumière de sa lampe. Curieux, il prit la clef dans ses mains en tirant sur le pendentif. Son action fit tomber les restes de l'Humain au sol, le changeant de position. C'est alors que Matt découvrit la boîte qui était cachée dans les vêtements du squelette. C'était une boîte qui pouvait garder sous vide des éléments, dédié pour un stockage de longue durée.

Regardant le reste du squelette, la clef dans sa main, et la boîte à ses pieds, Mattvrok pensa que cet homme ou cette femme avait voulu préserver quelque chose d'important à ses yeux dans cette boîte. Il la ramassa et glissa la clef pour déverrouiller l'objet. En voyant le contenu du coffret, les mains de Matt commencèrent à trembler alors que la surprise et le choc habillaient son visage. Il tendit prudemment la main et prit avec une délicatesse extrême un des objets contenus dans la boîte. C'était un disque dur en bon état, matériel de stockage de données informatiques des Humains avant la Rencontre. Matt leva les sourcils en comprenant maintenant l'absence de ces disques durs dans la salle des serveurs. Il sortit rapidement son datapad pour vérifier si le disque était toujours utilisable, en scannant le matériel. Le résultat du datapad signalait qu'il pouvait récupérer 78 % des données du disque dur, ce qui était une merveille aux yeux de Mattvrok. Il lança rapidement le processus de récupération avant d'opérer la même procédure avec le matériel restant dans la boîte. Regardant la quantité d'informations qu'il venait de récupérer, Matt frémît d'excitation. Avec appréhension, il chercha alors parmi elles des données concernant la faune et la flore. La liste de résultat était grande, ce qui annonçait une quantité importante d'informations sur ce sujet. En voyant ça, Matt sauta de joie et remercia du fond du cœur la personne qui avait pensé à préserver ce matériel. S'inclinant face à elle pour montrer son respect, il remonta alors en réfléchissant à la signification de cette trouvaille. Il tenait entre ses mains un véritable trésor, un héritage du passé.

Si Matt pouvait revenir à Fabula avec tout ce savoir sur la faune et la flore, alors ses recherches seraient grandement avancées. Matt pensa que cela allait bénéficier à toute la communauté de Fabula, voire même aux cités-états alentours. Des vies allaient être sauvées, des conditions de vie améliorées... Mais il restait encore énormément à faire. Il devait d'abord revenir chez lui sain et sauf, traiter ces données et les comparer avec la faune et la flore actuelle, avant de pouvoir obtenir des résultats. Mattvrok était tout de même confiant, l'avenir lui semblait être un peu plus lumineux, et il avait hâte de pouvoir aider les autres grâce à ses recherches.

FIN

## Observations et conseils autour de la faune et de la flore écrit par Mattvrok

### Classification de poison et venin :

Il existe cinq niveaux de dangerosité de poisons. Nous ne connaissons certainement qu'une infime partie d'entre eux et des sous-catégories qui les composent.

Ce classement est non seulement susceptible de changer et j'espère qu'il le sera, car plus nous en apprenons sur le monde qui nous entoure, plus nous découvrons l'existence d'éléments jusqu'alors insoupçonnés...

"Plus le chiffre est petit, plus le poison est dangereux".

#### Type 5 - peu dangereux

Regroupe essentiellement des champignons ou plantes toxiques. Le temps suffit pour se soigner. En fonction du poison, peut provoquer de légers troubles sensoriels, des crampes, des maux de têtes, des indigestions... Attention à ce que vous consommez !

#### Type 4 - non mortel

Bien que non-mortel, un poison de cette catégorie vous mettrait dans un sale état. Dans un environnement hostile ou affaibli vous pourriez avoir des difficultés à survivre. Le corps est capable de purger la source du poison, mais c'est souvent long et douloureux.

#### Type 3 - mortel - antidote connu

Recense les poisons mortels dont on connaît l'antidote. Dès qu'un nouvel antidote est découvert, la catégorie du poison correspondant peut être mise à jour. En général, les type 3 s'attaquent aux fonctions vitales de l'organisme et provoquent des arrêts cardiaque ou respiratoire, des paralysies, des hémorragies...

#### Type 2 - mortel - antidote inconnu

Mortel et sans antidote connu, il faudra vous en remettre à la chance. Dans de très rares cas, il est possible de survivre, miraculeusement... Essayer de limiter la propagation du poison autant que possible et tenez bon, ou bien mettez fin à vos jours pour éviter une lente agonie.

#### Type 1 - mortel foudroyant

Vos minutes sont comptées - jusqu'à 10 maximum. Ces poisons agissent à une vitesse fulgurante, n'espérez pas être soigné, vos chances de survie sont nulles. Malheureusement vous aurez juste le temps de faire vos adieux ou, si vous le pouvez, accomplir votre dernière volonté.

#### Type 0 - spéciaux

Cette catégorie existe pour les poisons extrêmement rapides ou violents. Leur effet est tel que la mort est quasi immédiate, d'une douleur insoutenable ou inévitable.

Sont notamment présents le venin du Titanoboa - qui tuera en quelques secondes ou la toxine du Nakolus - qui vous fera perdre le contrôle de votre corps.

## Animaux terrestres et reptiles

### Cerfon

Niveau de danger : inoffensif

Espèce d'origine : le cerf élaphe des forêts d'Europe et d'Asie.

Cervidé qui a évolué : de petite taille il est très rapide et agile. Deux os aiguisés ressortent de ses pattes arrières en forme de lame, qu'il utilise pour attaquer. Il a des bois moins volumineux. On retrouve des troupeaux de cerfons principalement dans des environnements verts et étendus : plaines et collines sont leur habitat naturel. Et aussi dans des endroits moins accueillants (vestiges d'anciennes civilisations, ruines, petites forêt...).

Longueur : 1m80

Hauteur : 1m50

Vitesse : 40 km/h en moyenne, 60 km/h en courte durée

Espérance de vie : 4 ans

Nourriture : Herbivore

Comestible : sa viande est commune

Monture : Sauvages en troupeaux, les cerfons isolés se laissent facilement domptés. Les explorateurs, marchands, brigands ou tout individu en extérieur des cités-états sont susceptibles d'utiliser un cerfon comme monture.

### Cerfal

Niveau de danger : inoffensif

Très proche du Cerfon, le Cerfal se distingue facilement grâce à sa tête plus courte, ses bois composé de trois pics, et évidemment ses deux longues canines. Il est facile de suivre sa trace en forêt car il entaille les troncs d'arbres, pour trouver sa nourriture. Les os des ses pattes arrières sont moins développés, il se défend avec ses canines très perforantes.

Longueur : 1m80

Hauteur : 1m40

Vitesse : 40 km/h en moyenne, 60 km/h en courte durée

Espérance de vie : 4 ans

Nourriture : Omnivore

Comestible : sa viande est commune

### Golir

Niveau de danger : mortel

Créature puissante, possédant de longs crocs et des griffes particulièrement affûtées, pouvant couper des troncs d'arbres aisément.

Longueur : 4m

Hauteur : 3m

Poids : 1,2 à 1,5 tonne

Vitesse : 30 km/h sur de longues distances, 45 km/h sur de courtes distances

Couleurs : pelage très sombre, yeux rouges

Durée de vie : 20 ans

Habitat naturel : forêts vastes

Nourriture : Carnivore

Comestible

**Survie :** en cas de face à face, courez le plus vite possible, faufilez-vous dans des endroits étroits car il n'est pas agile ! La vitesse d'un Golir adulte est similaire à celle d'un homme adulte. Ne montez pas aux arbres ou sur toute autre structure fragile.

Si vous êtes armés, visez les membres pour le ralentir puis la tête et la poitrine pour le tuer.

### Équus

Niveau de danger : inoffensif

Grand équidé, trapus, musclé, à poil ras noir et aux taches blanches sur ses pattes, il a la particularité de ne pas avoir ni crinière ni queue. Il vit en troupeau, mâles et femelles confondus. Les reproductions se font dès la fin de l'hiver lorsque les températures sont douces. Il n'y a jamais plus d'un Équus (petit de l'Équus) par portée.

Longueur : 1m80

Hauteur : 2m

Poids : 450 kg

Vitesse : jusqu'à 68 km/h

Couleurs : poil ras noir et rayures irrégulières blanches sur ses pattes

Durée de vie : 10 ans

Habitat naturel : partout où il y a de l'herbe ou des feuilles, plus dans des endroits dégagés pour fuir plus facilement les prédateurs

Nourriture : Herbivore

Comestible : viande "nerveuse" peu appréciée des Hommes

### Laukiné Katé

Niveau de danger : inoffensif

Il existe une grande variété de chats à l'état sauvage. Ils sont en général de petites tailles avec de larges oreilles et une longue queue. Leur pelage est brun/roux mais il arrive d'en voir des gris, noirs ou blancs. Très peureux il est rare d'en croiser. On les aperçoit dans les prairies, les petits bois, au alentours des cités et des campements. Il arrive tout de même que certains plus curieux se rapprochent pour vivre dans les villes aux côtés des Cikha et des Hommes. Ils permettent de chasser les nuisibles et sont très utiles ! Mais attention leur griffes sont acérées et ils sont souvent porteurs de maladies.

Longueur : 40 cm

Hauteur : 25 cm

Poids : 5 kg

Couleurs : pelage uni, brun, roux, gris, noir, blanc

Durée de vie : 6 ans

Nourriture : Carnivore

Comestible

### Telumpé Rates

Niveau de danger : dangereux

Autrefois un rongeur très connu et commun, il a cependant beaucoup grandi au fil des années et fait maintenant la taille d'un très gros chien. Les rats se reproduisent très rapidement et prolifèrent dans la plupart des lieux abandonnés.

Ils sont agressifs et porteurs de maladies, prenez garde à leur morsure ! Les Laukiné Katé sont des chasseurs hors-paires qui malgré leur petites tailles, les traquent et les tuent.

Longueur : 1m

Hauteur : 70 cm

Poids : 50 à 60 kg

Couleurs : Pelage gris foncé à noir, queue brune

Durée de vie : 25 ans

Habitat naturel : Champs, mais aussi égouts et bâtiments abandonnés

Nourriture : Omnivore

Non comestible

### Invisi

Niveau de danger : mortel - pour les Humains

Grenouille à la peau qui change de couleur elle peut se fondre dans n'importe quel environnement. Son corps plat et ses pattes agrippantes lui permettent de se faufiler absolument partout. La particularité de cette petite bête qu'on ne voit jamais, puisque c'est la reine du camouflage, c'est qu'elle sent très fort le brûlé. Elle laisse en plus sur son passage une substance visqueuse qui provoque des infections de la peau pour les hommes. Les Cikha en revanche ne subissent pas ses effets et peuvent les toucher sans risques.

Longueur : 6 à 8 cm

Hauteur : 4 cm

Couleurs : changement rapide possible

Odeur : brûlé

Non comestible

### Titanoboa

Niveau de danger : mortel foudroyant

Animal à sang-froid. Ce reptile chasse principalement lorsque la nuit tombe. Prédateur naturel, il fait parti du haut de la chaîne alimentaire. Avec son corps massif, il peut vous réduire en charpie, mais il préfère manger sa proie entière. Les sucs digestifs du Titanoboa sont très acides et sont capables de dissoudre des os, de la pierre, voire du métal fragilisé. S'il chasse une autre créature puissante, il peut utiliser son venin extrêmement puissant, qui commencera par paralyser les nerfs, puis les organes. Ce venin est supposé être de type 0, mais aucun échantillon n'a pu être recueilli pour faire des tests.

C'est une espèce qui protège ses œufs et ses petits avec un grand soin (mâle et femelle).

Longueur : 19 m

Largeur : 1m50

Poids : 3 tonnes

Vitesse : 45km/h sur de longues distances, 65 km/h sur de courtes distances

Couleurs : généralement verdâtre, grisâtre avec des motifs camouflage

Durée de vie : inconnue, le plus vieux connu a 170 ans

Habitat naturel : marais, température chaude, humidité

Nourriture : Carnivore

Comestible mais la préparation est très difficile à cause des biles à venin

**Survie :** sortir vivant d'une rencontre avec un Titanoboa est presque impossible, car une fois qu'il vous prend en chasse il ne s'arrêtera pas sans avoir une bonne raison. La seule option connue est de créer une grande zone de feu pour vous séparer de lui, ou d'avoir une puissance de feu écrasante.

**Silubrithin**

Niveau de danger : mortel - venin type 4

Serpent vivant dans des grottes. C'est une espèce extrêmement ancienne. Son squelette est fait de verre et de calcaire. Son enveloppe translucide révèle des cellules bioluminescentes rouge qui éloignent les prédateurs. Il se nourrit exclusivement du sang de ses proies.

Longueur : 30 cm

Largeur : 4 cm au niveau de la tête

Poids : 800 grammes

Couleurs : corps translucide, tête et cellules rouges

Durée de vie : supposée plus de 200 ans

Habitat naturel : grottes sombres et humides

Nourriture : Carnivore (insectes, araignées, rongeurs...)

Non comestible

**Sansève**

Niveau de danger : inoffensif

Sangsues brunes aussi grandes que la pomme de la main.

Contrairement aux sangsues classiques, elles ne sont pas attirées par le sang mais par la sève des arbres. Une fois accrochées à un arbre, il suffira de quelques jours à une dizaine de sansèves pour le vider de sa sève, jusqu'à le faire mourir.

Ces sansèves se reproduisent très rapidement ! Elles sont fécondes tous les 10 jours et pondent quelques 300 œufs à chaque cycle. En général seul la moitié survit et si les conditions météo sont mauvaises le quart.

Espèce très nuisible, réel fléau pour les forêts...

Longueur : 10 cm

Poids : 800 grammes et jusqu'à 2 kg gorgée de sève

Couleurs : corps marron clair et foncé qui se camoufle sur l'écorce des arbres

Durée de vie : 18 jours

Nourriture : Sève

Non comestible

**Animaux aquatiques****Leïkha**

Niveau de danger : mortel - venin type 2

Lézard aquatique non agressif. Il a des pattes palmées de très grande taille par rapport à son corps.

Sa langue est poreuse, remplie de poison. Il tue ses proies en les avalant et les empoisonnant.

Longueur : 60 cm

Poids : 3 kg jusqu'à 5 kg pour les mâles

Vitesse : 15 km/h sous l'eau

Couleurs : corps visqueux à écailles blanches, yeux bleus de reptile, langue grise

Durée de vie : 30 ans

Habitat naturel : au fond des mares

Nourriture : Carnivore (petits poissons)

Non comestible à cause du venin présent dans sa langue

**Survie :** Son venin est mortel pour les hommes et Cikha et aucun antidote n'est connu. Cependant à moins d'être touché au visage, un adulte a peu de risque de mourir. Le Leïkha est de petite taille et non agressif. Il préférera la fuite plutôt que l'attaque.

**Pieuvre des récifs**

Niveau de danger : peu dangereux

Cette pieuvre aux huit tentacules, au corps d'hippocampe et au bec d'oiseau est pour le moins atypique. Repérable de loin, il ne vaut pourtant mieux pas s'en approcher. C'est un prédateur féroce qui s'agrippe à sa proie avec ses tentacules et ne la laissera plus partir ! Son bec se chargera d'en perforer la chair.

Longueur : 90 cm (dont 50 cm de tentacules)

Poids : 14 kg

Couleurs : Beige pour se camoufler dans le sable

Durée de vie : 90 ans

Habitat naturel : dans la mer et les océans, pas trop loin du rivage, dans les récifs

Nourriture : Carnivore

**Survie :** une fois que la pieuvre des récifs s'est accroché à vous, le seul moyen de ne pas finir en charpie est de couper ses tentacules, et de fuir !

**Ostrone**

Niveau de danger : peu dangereux

Connu pour le phénomène de Green Ostrone : très beau pour les yeux mais dangereux.

Ces méduses bioluminescentes de petite taille vivent en grand banc. Elles sont si légères qu'elles se laissent porter par les vagues et forment ensuite des murs de lumière emportées par les courants marins.

Longueur : 4 cm + 2 cm de tentacules

Poids : 0,5 grammes

Couleurs : translucide et lumière verte aux extrémités

Durée de vie : de 24 à 65 jours

Habitat naturel : mer du Nord

Nourriture : Phytoplancton

Comestible une fois grillée

**Survie :** Attention méduse électrique ! Ne vous avisez pas de nager avec elles !

Cependant leur pêche est possible. Une fois morte elles ne présentent plus de danger et peuvent être mangées.

**Sørvasan**

Niveau de danger : peu dangereux

Poisson de grande taille avec des crocs acérés. Il s'agit d'un poisson attiré par l'odeur du sang, il suit les grands prédateurs marins afin de manger leurs restes ou bien attend au fond des mers que des poissons morts tombent à lui. Il sent l'odeur de la chair et du sang à plusieurs kilomètres. Il lui arrive de s'attaquer à des Humains et des Cikha blessés se soignant près du rivage. Solitaire mais très vorace, ses attaques bien que exceptionnelles, sont souvent éclairs et fatales.

Longueur : 2,75 m

Poids : 120 kg

Couleur : corps bleu foncé et nageoires beiges

Durée de vie : 230 ans  
 Habitat naturel : mer  
 Nourriture : Carnivore

### Animaux volants

#### Jukion

Niveau de danger : mortel  
 Rapace dangereux, prédateur des Hommes comme des Cikha. Il vit en bande dans des régions montagneuses. À l'âge adulte, il peut atteindre 1 mètre de long et possède deux paires d'ailes d'une grande envergure. Son bec pointu et solide peut percer la roche, et les serres affûtées sont mortelles pour toute créature n'ayant pas de solides protections. La couleur de plumage des Jukions varient en fonction de l'âge : blanchâtre jeune, il brunit jusqu'à tendre vers le rouge à mesure qu'il vieillit. Certains peuvent avoir des mutations qui impactent leur couleur. Attention ceux là sont particulièrement puissants !

Ovipares : Ses œufs sont blanc et tachetés d'un brun rouge. Il éclos au bout de 4 semaines et les oisillons sont aveugles encore 4 longues semaines, ce qui explique l'agressivité des parents pour les protéger. On compte 1 à 2 œufs par ponte, exceptionnellement 3.

Longueur : 1 mètre

Largeur : 4 mètres

Couleurs : plumage blanchâtre, puis brun, puis rougeâtre

Durée de vie : 15 ans

Habitat naturel : zone montagneuse et rocheuse

Nourriture : Carnivore

Survie : il est déconseillé d'affronter des Jukions, car ses congénères vont très vite le rejoindre et vous serez débordés. Le Jukion reste à proximité de son territoire, il vous faudra jouer de subtilité pour vous cacher et vous mettre dans des recoins inaccessibles.

#### Octapolion

Niveau de danger : inoffensif

Créature bien étrange : à la croisée entre le papillon, la pieuvre et la chauve-souris. Petit et léger il a la capacité de voler grâce à ses ailes circulaires et de se guider grâce à ses petites oreilles. Sa trompe lui permet d'aspirer le pollen des grosses fleurs, sur lesquelles il peut se poser.

Taille : 8 à 12 cm

Poids : quelques grammes

Couleurs : corps jaunâtre, ailes tachetées de couleurs (orange, mauve, noir)

Durée de vie : inconnue

Habitat naturel : zones tempérées et fleuries

Nourriture : Pollen

Non comestible

Reproduction : Chaque année c'est un spectacle magnifique mais cruel. Le même jour, au milieu de l'été tous les octapolions se retrouvent au même endroit. Femelle dans sa jeunesse, elle pond des œufs par elle-même. Les œufs sont fécondés après la ponte. Puis avec l'âge elle devient mâle. Mais ce rassemblement annuel attire les prédateurs. Près d'un quart des octapolions seront chassés par des oiseaux. Ces pertes sont équilibrées par le grand nombre de naissances.

#### Gruella

Niveau de danger : très dangereux

Oiseau perché sur de très hautes pattes palmées et au long cou souple couronné d'une petite tête. Ayant perdu l'habitude de croiser des êtres Humains il a tendance à les attaquer quand il vole et qu'il les voie au sol. Il plonge lorsqu'il repère une proie et transperce la surface de l'eau de son long bec.

Cet oiseau se reproduit dans les pays du Nord et est très fidèle. Les femelles pondent 1 à 4 œufs par an. Il migre ensuite vers le Sud lorsque les températures chutent.

Longueur : 1 m

Largeur : 1m à 1m20 d'envergure

Hauteur : 1m40

Poids : 6 à 10 kg

Couleurs : plumes cendrées et cou gris clair, presque blanc

Habitat naturel : zone riche en poissons

#### Cryerwefi

Niveau de danger : inoffensif

Oiseau de taille moyenne qui se démarque grâce à une haute crête et un long sac sous son bec qui lui permet de pousser des cris portant sur plusieurs kilomètres durant la période de reproduction. Il s'agit d'un oiseau chantant, les femelles sont attirées par les mâles chantant le plus fort. Il se nourrit de baies et d'insectes.

Taille : 50 cm

Poids : 700 g

Couleur : noir très sombre et crête bleu cyan

Habitat naturel : zones tropicales

Nourriture : Insectivores

Comestible

#### Insectes

##### Hironde

Niveau de danger : inoffensif

Chenille qui se transforme en gros papillon de nuit. La chenille a un corps vert/gris au motif de plume de paon. Originale, elle a aussi une queue et des antennes poilues. Sa chrysalide est grise d'environ 5 cm. Le papillon, lui, est plus grand. Il est reconnaissable grâce à ces mêmes antennes touffues, mais ses ailes sont colorées de rouge, de vert pâle et d'orange.

Une fois prêt il change d'habitat et cherche essentiellement à se reproduire, il ne se nourrit qu'à la tombée de la nuit.

Longueur : 5 cm // 10 cm

Largeur : 1,5 cm // 16 cm

Poids : 4 grammes // 6 grammes

Couleurs : corps gris, verdâtre aux reflets rouges

Durée de vie : 4 mois au début de l'été à l'état de chenille puis se transforme en chrysalide pendant 2 semaines avant d'émerger de son cocon en un immense papillon de nuit pour vivre 3 mois et mourir à la fin de l'été.

Habitat naturel : zone de forêt dense et sombre (sapins) puis s'envole vers des plaines arides

Nourriture : petits insectes, il aide à réguler la population de moustiques

Non comestible

#### Lizia :

Niveau de danger : non mortel mais douloureux.

Mante religieuse de très petite taille mais à la morsure aussi douloureuse que celle d'un chien d'attaque.

Longueur : 1,3 cm

Poids : 0,5 gramme

Couleurs : rose pâle

Durée de vie : 8-12 semaines

Habitat naturel : jungle, climat humide

Nourriture : champignon

Comestible, elles sont excellentes grillées en tant que bouchée apéritive.

Survie : si vous êtes mordu, serrez les dents et attendez que ça passe, vous n'allez pas en mourir.

#### Verratu

Niveau de danger : inoffensif

Cousins des anciens vers à soie, les verratu sont de grosses larves très voraces s'étant développées sur le continent australien. Les verratu peuvent tout engloutir sur leur passage, sauf peut-être les métaux les plus résistants. En effet il sécrètent un acide qui leur permet d'aspirer ce qu'ils veulent manger. Friand de l'humidité, ils tissent des cocons de soie afin de se construire des nids douillets à l'abri de la chaleur écrasante du continent.

Longueur : 20 à 40 cm

Poids : 500g à 1kg

Durée de vie : 30 jours

Comestible

#### Arbres, plantes et fleurs

Un grand nombre d'espèces d'arbres et de plantes communiquent entre eux pour se protéger.

Lorsque des prédateurs (Humains, Cikha, animaux, insectes, champignons...) s'approchent trop, les plantes sont capables de camoufler leur fruits grâce à leur feuillage et de développer des stratagèmes défensifs. Par exemple faire pousser des fruits presque identiques mais vénéneux.

Ce réseau de plantes fonctionne en harmonie mais les espèces s'entraident surtout si les espèces protégées sont utiles aux espèces protectrices...

#### Arborlumen

L'arborlumen fait parti de ce réseau.

Ils ont la particularité d'avoir une sève très liquide et phosphorescente. Il s'agit d'une méthode pour impressionner et faire fuir les animaux blessant l'arbre. En effet sa fine écorce est souvent mangée, de même que ses bourgeons.

Les Cikha et les Humains recueillent cette sève pour s'éclairer dans l'obscurité. À la nuit tombée, tout leur tronc s'éclaire furtivement. Cette lumière se propage telle une vague sur tous les arbres de cette espèce.

Ce spectacle ne dure que quelques secondes mais est très beau. Les Humains l'appellent Luminescence. Il peut s'étendre dans un vaste périmètre, parfois plusieurs dizaines de kilomètres.

Hauteur : 75 m

Largeur : 20 à 40 cm de circonférence

Couleurs : tronc aux nuances de vert et de brun et sève jaune fluo

Durée de vie : 90 ans

#### Magnaruncare

Cet arbre majestueux est redoutable. Son écorce est parsemée de dizaines de milliers de piquants.

Les ronces tout autour de son tronc et de ses grosses branches lui servent de protection contre les sansèves et les autres espèces susceptibles de l'abîmer.

Les hommes et les Cikha arrachent parfois ces pics pour s'en servir d'outils ou d'armes. C'est en effet bien pratique mais cela peut aussi être dangereux. Attention à ne pas finir embroché. Regardez bien devant vous, même lors d'une course poursuite avec un Golir !

Hauteur : 135 m

Largeur : 60 cm de circonférence

Couleurs : feuillage vert anis, tronc vert, piquants vert + foncé

Durée de vie : + 200 ans

#### Dicolome

Niveau de danger : très dangereux

Mousse végétale orange qui se répand sur la surface qu'elle attaque. Plante très envahissante elle peut engloutir toute une ville si on ne stoppe pas sa progression. Elle libère des spores, inodores et invisibles, lorsque l'on tente de l'arracher.

Taille : plaque qui se répand de quelques cm à plusieurs km

Poids : 10 g/cm

Couleur : orange

Habitat naturel : toute surface métallique dégradée, en "décomposition"

Non comestible

Survie : Les spores inhalées par l'homme ou le Cikha provoquent des saignements de nez intense et obstruent les voies respiratoires en 35 minutes chez l'adulte, 15 min chez l'enfant.

Plusieurs méthodes sont possibles pour s'en débarrasser :

- utiliser du Klanukh (nouveau liquide de nettoyage toute surface créé par les Cikha)
- brûler les plaques rongées, en condamnant l'accès dans les 20 mètres environnant pendant une dizaine de jours et en portant des combinaisons.
- noyer la plante, si la surface le permet, en la plongeant dans l'eau à plus de 100° degrés pendant une période de 18 jours.

#### Bleuet

Niveau de danger : inoffensif

Espèce d'origine : selon les document d'archives ressemble au centaurea cyanus.

Fleur aux pétales bleu ciel et à la tige plus foncée. Les feuilles sont piquantes mais pas dangereuses. Bien cuites, il est même possible de les manger.

Hauteur : 15 cm

Couleurs : pétales bleu ciel et tige bleu foncé

Habitat naturel : pousse près des campements et des cités dans un climat chaud

# Siloum

Niveau de danger : peu dangereux

Cette plante est trouvée la plupart du temps dans un environnement froid, en-dessous de 10° degrés. Elle pousse principalement autour de zones forestières et rocheuses. Le Siloum permet de créer un stimulant (sous la forme d'un liquide) qui rend plus vif, plus rapide et améliore les sens. Pour cela, il faut préparer la plante en coupant la pousse et la diluer avec de l'eau chauffée à 55° degrés minimum. Ensuite, il faut laisser le mélange tremper pendant deux semaines. La solution devient comestible lorsqu'elle vire au bleu. Il faut se mettre une goutte dans chaque œil pour un effet optimal. Une fois assimilée par le système sanguin elle fait effet pendant 2h. Elle reste sans effets secondaires tant que vous n'en consommez pas plus d'une dose toute les 12h.

À noter qu'il est possible de manger la pousse à l'état pur pour un effet plus performant et long, mais vous ferez face à de sérieuses nausées et un état de faiblesse générale pendant quelques heures.

Hauteur : 25 centimètres

Largeur : 4 centimètres

Poids : 1 kg

Couleur : vert en bas, bleu en haut

## Chausse

Niveau de danger : dangereux - toxique lors de la floraison

Fleur gigantesque de 2 mètres de haut qui libère des spores toxiques lors de sa floraison, tous les 6 mois au printemps et à l'automne. Les spores libérées sont de petites boules blanches cotonneuses qui peuvent être transportées par le vent dans un très large périmètre.

Hauteur : 2 m

Largeur : 66 cm de circonférence

Couleurs : feuille verte foncée, fleur vert irisé et pistil pourpre

#### Habitat naturel : prairies dégagées ou zones rocheuses

**Comestible avant la floraison, les jeunes feuilles peuvent se faire cuir**

**Survie : Attention dès que vous en apercevez un : portez un masque ! Les spores inhalées par les hommes, Cikha, ou autres animaux attaquent les poumons et provoquent une importante gêne respiratoire qui mène à la mort.**

Nakolus

Niveau de danger : mortel - toxine de type 0

Attention, elle représente un véritable fléau. Lorsque vient la période de pollinisation, elle produit une toxine incolore, avec une légère odeur de lilas, qui vous fait perdre le contrôle de votre corps. De façon inconsciente et automatique, vous vous approcherez du Nakolus pour ingérer la graine à sa base. Puis, vous chercherez un environnement accueillant pour vous allonger et vous vous endormirez à jamais. Suite à l'ingestion de cette graine la plante grandira rapidement grâce aux nutriments offerts par votre corps s'enfonçant dans le sol.

Hauteur : 80 cm

Couleurs : plante noire et fleur or

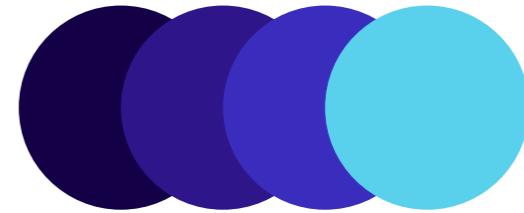
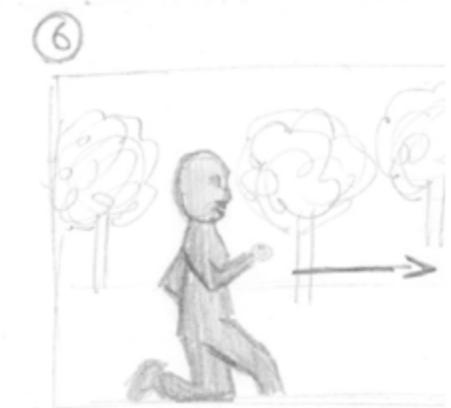
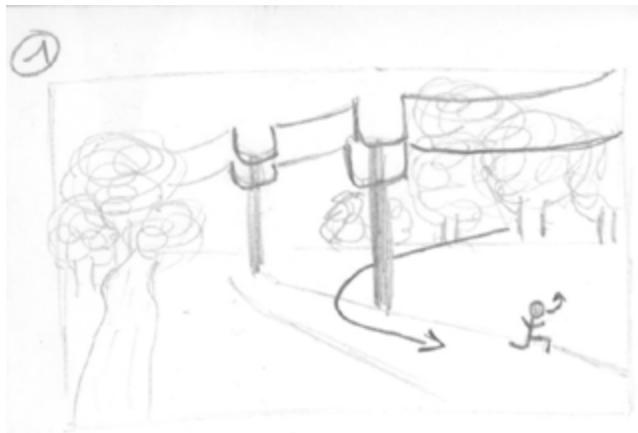
### Non comestible

**Survie :** Cette plante est à décimer avant que n'arrive la période de pollinisation.

La seule façon de survivre pendant cette période est de porter un masque ou que quelqu'un fasse vomir rapidement la personne qui a ingéré la graine et l'éloigne dans un lieu sûr pendant plusieurs heures le temps que l'effet se dissipe.

*Carnet confectionné à la main. Voir les autres pages en annexes.*





p. 77

---

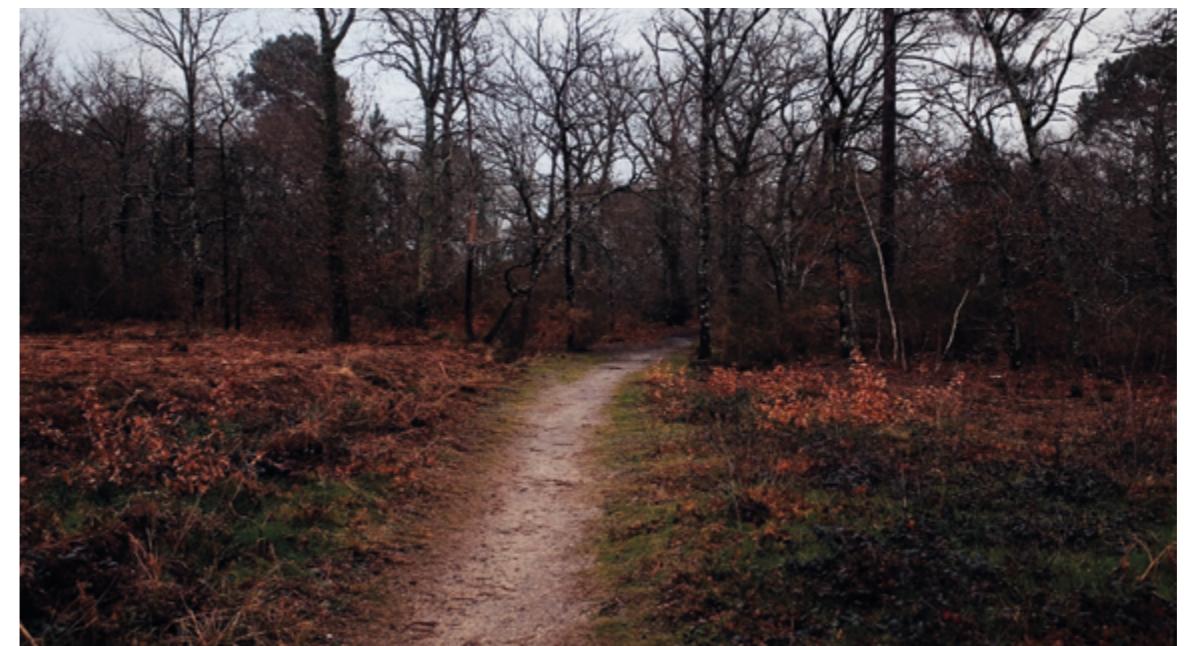
## MEDIA N° 4

### COURT - METRAGE

---

RÉALISATION :

- Script
- Storyboard
- Réalisation
- Montage



## 4. COURT-MÉTRAGE

Pour la vidéo, nous voulions qu'elle serve de passerelle entre le tome 1 de notre trilogie et le tome 2. En effet, entre ces deux livres, notre personnage principal, Dakh, se retrouve dans un environnement hostile et doit survivre en rejoignant une communauté s'étant créée en dehors des cités-états. La faune et la flore de notre univers étant dangereuses, nous voulions faire comprendre que toute personne dans la nature risquait sa vie. Nous avons donc pensé à retranscrire cela en mettant en scène une course poursuite où le personnage poursuivi est en danger de mort. Il nous était toutefois impossible que ce personnage soit Dakh car nous n'avions pas les moyens techniques nous permettant de recréer en 3D son apparence particulière. Notre personnage devait donc être un Humain. Nous avons donc décidé d'utiliser le personnage de Darius, qui est l'alter ego Humain de Dakh : comme lui, il s'est retrouvé en dehors de sa cité-état, est en danger, et va rejoindre la communauté où ils vont devenir de très bons amis. Ainsi, notre vidéo nous permet d'introduire ce nouveau personnage clé dans les prochains tomes auprès du public, en lui donnant par la même occasion une idée de ce qu'a vécu Dakh pendant son périple, et de la dangerosité de la nature.

Dans la vidéo, Darius est donc poursuivi et craint pour sa vie. Nous avons décidé que la créature qui le chassait était un Golir, une sorte d'ours très agressif que l'on trouve en grand nombre dans les forêts de ce qui reste de l'Europe. Malheureusement, toujours à cause de contraintes techniques, il nous était impossible de montrer le Golir à l'écran. Nous avons donc contourné cette difficulté en faisant incarner la créature par le spectateur en lui montrant son point de vue au cours de cette course poursuite. L'effet de cette focalisation interne était également de faire monter le suspens quant à la salvation de Darius.

[Visionner le court-métrage](#)

### 1. LIEU DE TOURNAGE

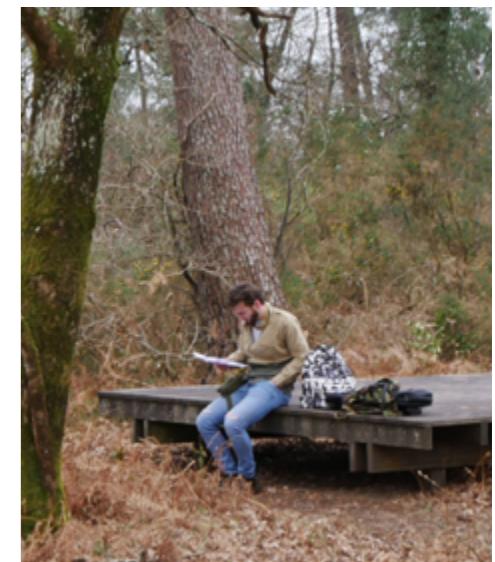
Pour le tournage de notre vidéo nous avons cherché un lieu qui évoque une ambiance post-apocalyptique de désolation et d'isolement. Ne pouvant filmer ni extraterrestre, ni cité-état nous avons choisi d'orienter la vidéo vers un scénario qui se déroule en dehors des cités, dans la nature.

Dans notre périmètre géographique le Parc du Bourgailh à Pessac, s'est avéré idéal. Peu fréquenté et vaste, il nous a offert de belles possibilités filmiques. Nous nous sommes rendus sur place pour confirmer ou infirmer notre idée de scénario et de mise en scène. Ce paysage hivernal, ciel gris et arbres nus, nous a conforté dans notre choix. Nous avons été attiré par son long couloir surplombé de lignes hautes-tensions ainsi que ses imposantes structures en bois et balises parsemées dans les allées du parc.

Nous sommes revenus quelques semaines plus tard avec un *Storyboard* au point et tout le matériel adéquat.



Équipements et accessoires pour le tournage.



### 2. SCÉNARIO

Darius, un personnage Humain que l'on découvre dans cette vidéo, fuit une créature inconnue. Armé et vêtu d'habits militaires, il traverse la forêt en essayant d'échapper à un monstre qui lui semble imposant. Le spectateur ne voit jamais cette créature mais il peut entendre sa respiration forte, ses rugissements et les bruits de pas lourds qui résonnent sur le sol. Lors de cette course poursuite intense, Darius repère des balises et décide de les suivre se disant qu'elles ne sont pas là par hasard. Par chance, en les suivant il arrive, à la fin de la vidéo, à un camp. La communauté y vivant l'accueille et Darius y fera la rencontre de Dakh.

### 3. REALISATION TECHNIQUE

Nous avons filmé avec du matériel professionnel prêté par un ami : une Blackmagic, une caméra professionnelle que nous avions équipée d'une cage afin d'avoir des plans un minimum stabilisés et nous avions aussi un trépied dans le but de filmer quelques plans fixes.

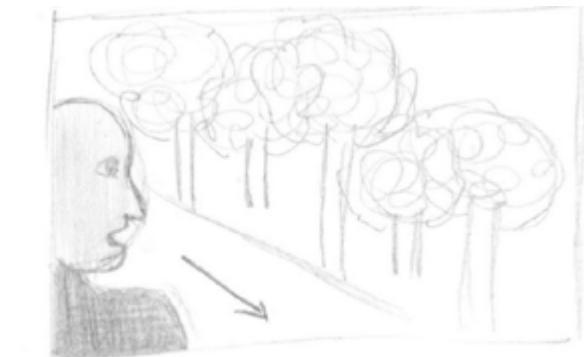
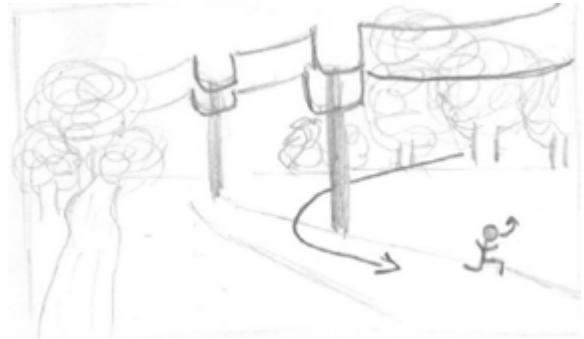
Nous nous sommes donc tous retrouvés le 24 février 2020 au Parc du Bourgailh avant le lever du soleil afin de réaliser le tournage. Rémy et Kilian étaient acteurs ; Margaux était derrière la caméra avec l'aide de Kilian sur certains *travelling* ; et Noémie et Amélie étaient en charge du respect de notre *Storyboard*.

Nous avions comme intention de faire une vidéo dynamique. Nous voulions montrer que cette course poursuite est intense et que beaucoup d'événements se passent en peu de temps tout en proposant des moments de pause et de répit au personnage mais aussi au spectateur, par exemple avec l'utilisation du *travelling circulaire*.

Nous avons ensuite réalisé le montage avec le logiciel DaVinci Resolve puis Adobe Premiere Pro pour les derniers détails visuels, Sony Vegas Pro pour l'animation du logo et le montage sonore avec Audacity en complément.

## 4. COURT-METRAGE

### 4. STORY-BOARD



#### 1 - Plan séquence large et fixe :

Les oiseaux chantent, grésillement électrique, eau qui coule... Soudain, un Humain surgit des fourrés et court rapidement sur le chemin tout en jetant des coups d'œil derrière lui. Il court tout le chemin qui longe la rivière en regardant derrière lui vers la gauche (la forêt).

• 10 à 20 sec

#### 2 - Plan moyen et fixe :

Darius court vers la caméra.

• 3 sec

#### 3 - Plan rapproché :

Darius est de côté et regarde derrière

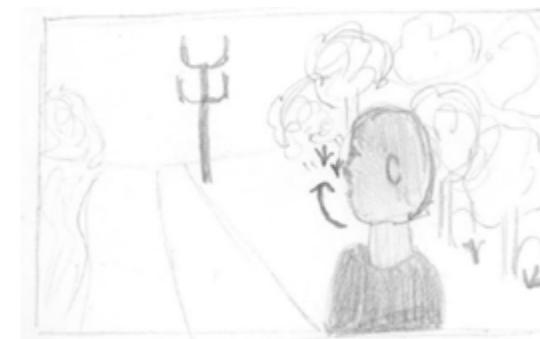
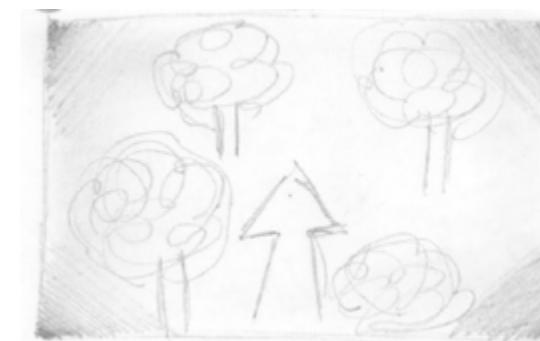
• 1 à 2 sec

#### 4 - Plan rapproché :

Darius est de dos et il regarde la forêt tout en continuant de courir.

• 4 sec

## 4. COURT-METRAGE



#### 5 - Point de vue interne (monstre) caméra en mouvement :

On entend des grognements et bruits de pas, la créature dans la forêt et en train de sortir.

• 3 sec

#### 6 - Plan italien :

Darius court toujours le long de la forêt.

• 3 sec

#### 7 - Plan serré :

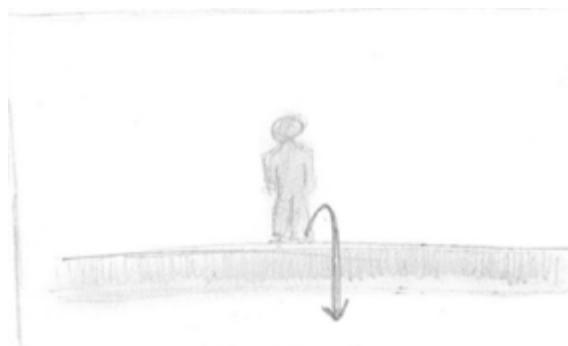
Darius se retourne encore et aperçoit la créature au bout du chemin !

• 1 à 2 sec

#### 8 - Gros plan :

Darius a peur !

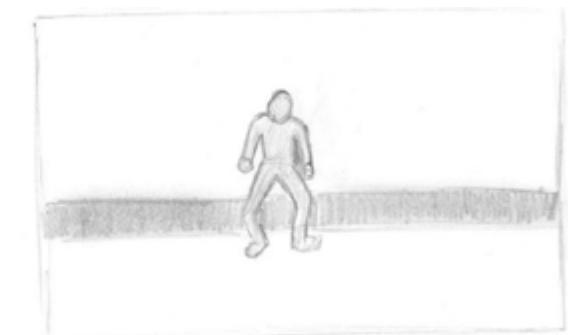
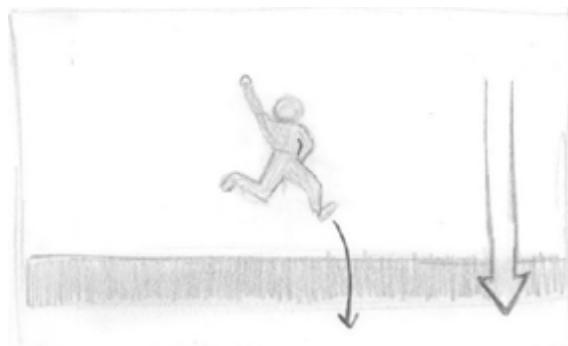
• 1 sec

**9 - Plan large :**

avec pivot vers le bas puis travelling arrière :

Darius voit que sa seule issue est de sauter par-dessus le ruisseau.  
Il s'élance.  
Il glisse et s'accroche sur le fossé.  
Il se relève.

• 4 à 5 sec

**10 - Plan large et fixe :**

Il recommence à courir, se retourne en sortant son arme.

• 3 sec

**11 - Plan serré :**

Il se retourne face caméra, tire une salve hasardeuse et se remet à courir.

• 2 sec

**12 - Plan de face et travelling arrière :**

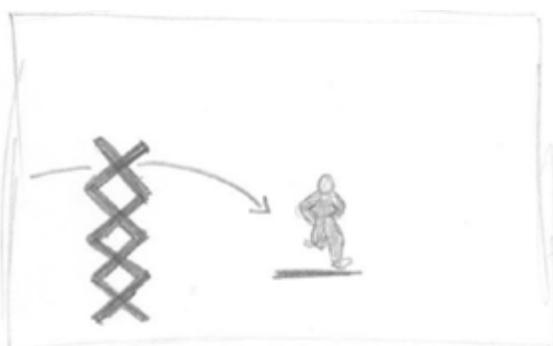
Il s'enfonce dans la forêt.

• 5 sec

**13 - Point de vue du monstre :**

Il poursuit Darius (mais l'a perdu de vue) et rentre aussi dans la forêt.

• 3 à 5 sec

**14 - Plan fixe :**

On voit la balise 1 en premier plan, en second plan Darius qui arrive en courant et s'arrête d'un coup en voyant la balise 1.

- 6 sec

**15 - Plan rotatif** autour de la tête de Darius :  
Il est essoufflé et soulagé.

- 6 sec

**16 - Point de vue du monstre :**

Il s'approche de Darius discrètement à travers les fourrés, à la fin, il fait du bruit en marchant sur une branche, Darius, surpris, se retourne vers le monstre avant de repartir en courant.

- 8 à 10 sec

**17 - Travelling :**

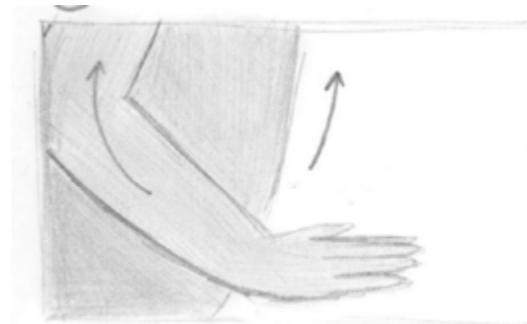
Darius court.

- 4 sec

**18 - Plan moyen et fixe :**

La balise 2 est au second plan.  
Darius court, voit la balise et se casse la figure (il sort du champ de la caméra).

- 3 à 4 sec

**19 - Plan serré :**

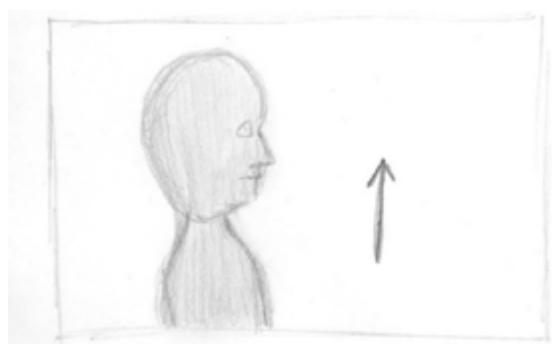
Darius relève la tête et pose les mains par terre.

- 1 sec

**20 - Plan serré :**

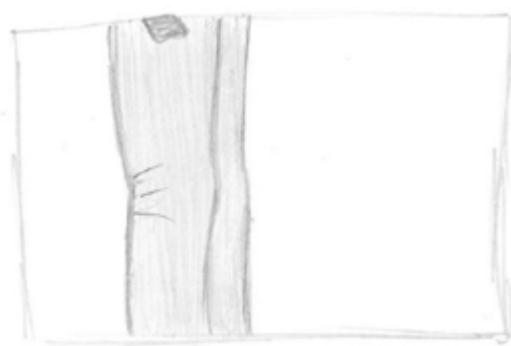
Darius pose les pieds à terre.

- 1 sec



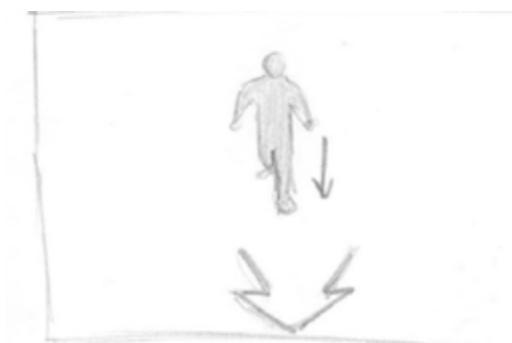
**21 - Plan fixe :**  
Darius se relève.

• 1 sec



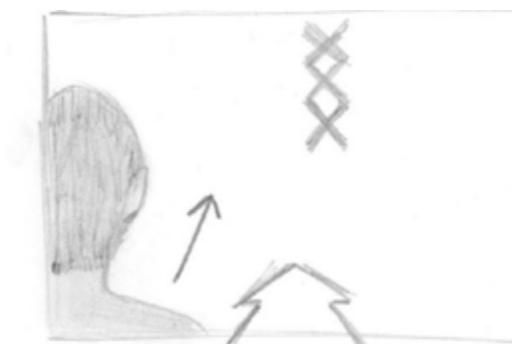
**22 - Point de vue du monstre :**  
Il se rapproche de Darius, Darius l'entend et se retourne, il dégaine son arme et tire.  
Le monstre est touché.  
Il gémit, recule et tombe tandis que Darius s'enfuit.

• 4 sec



**23 - Travelling arrière :**  
Darius court.

• 3 sec



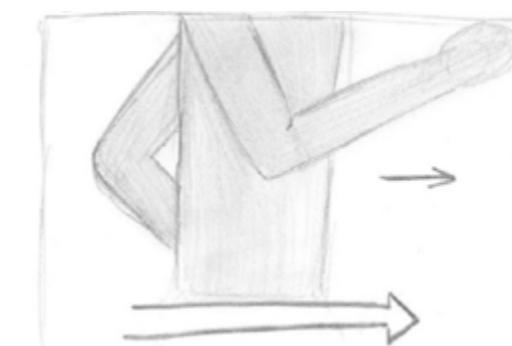
**24 - Plan à l'épaule :**  
La tête de Darius (de dos) qui court et qui voit la dernière balise au loin.

• 3 à 4 sec



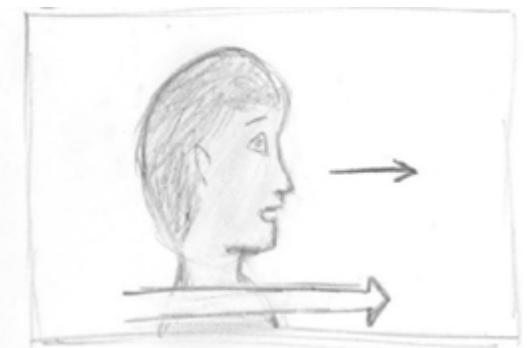
**25 - Travelling :**  
Les pieds de Darius quand il court.

• 2,5 sec



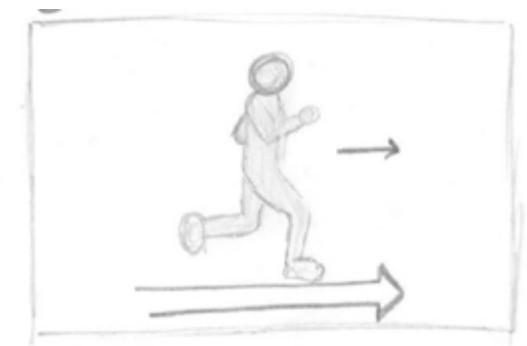
**26 - Travelling :**  
Les bras de Darius quand il court.

• 2 sec

**27 - Travelling :**

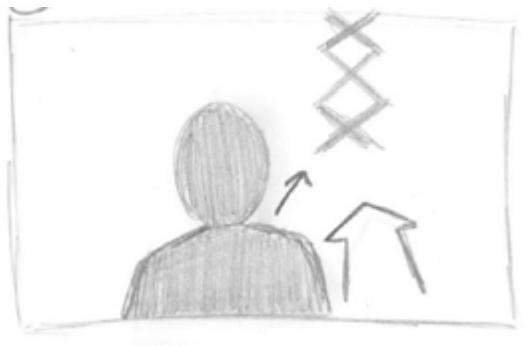
Le visage de Darius quand il court.

• 1,5 sec

**28 - Travelling :**

Darius quand il court.

• 1 sec

**29 - Plan à l'épaule :**

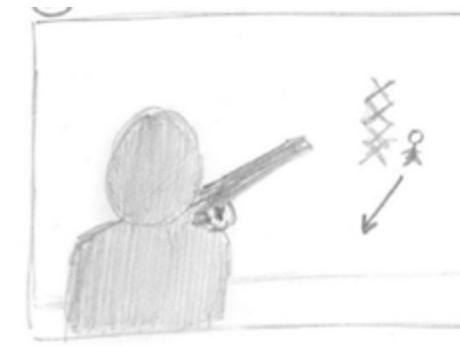
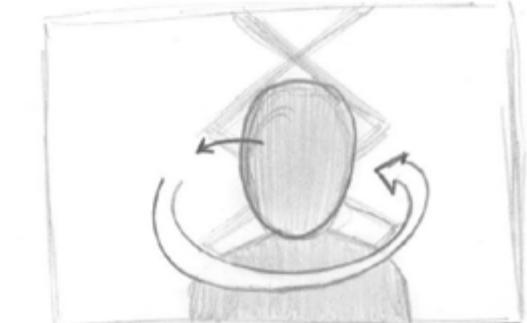
Darius arrive devant la dernière balise.

Il tourne la tête à gauche (en même temps que la caméra pivote).

Pivot vers le haut :

On découvre le belvédère / la tour de garde.

• 6 secondes

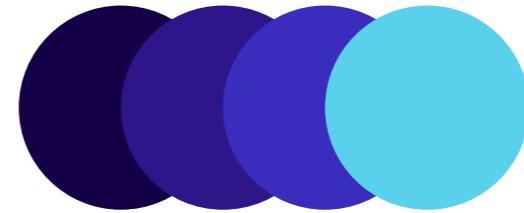
**30 - Plan en plongée depuis le belvédère :**

Darius est près de la balise et le garde s'accoude pour viser avec son arme. Darius fait des signes et commence à courir vers la tour de garde, on entend un rugissement et on voit les oiseaux s'envoler. FIN.

• 5 sec



Repérages et making-off.



p . 9 1

---

# MEDIA N°5

## JEU PLATEFORME

---

RÉALISATION :

- Scénarisation
- Visuels
- Conception



## 5. JEU VIDEO DE PLATEFORME

Le jeu vidéo Ère Cikha appartient au genre des jeux de plateformes et des jeux d'aventures. Il met en lumière les pérégrinations de Dakh après son exil du Nidlakh.

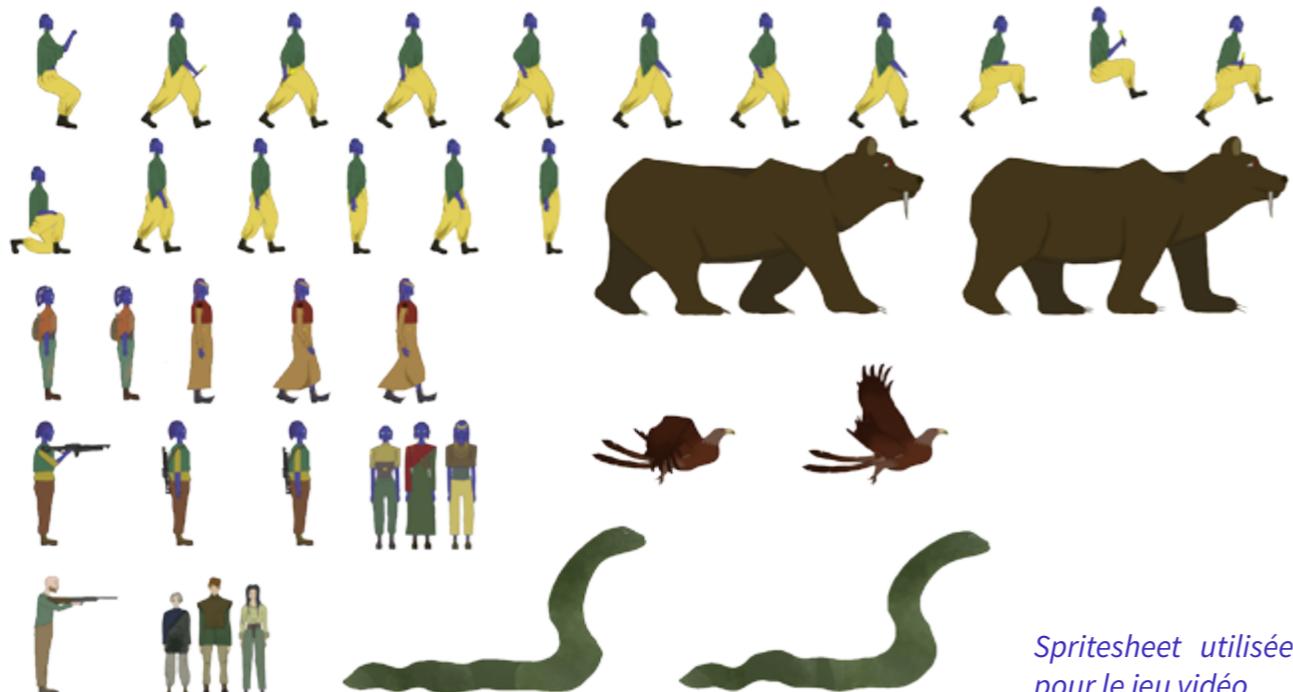
Développé sur l'éditeur de jeux en 2D Construct 2, le jeu permet au fan aguerri de voir s'articuler ensemble différents médias. Il y a par exemple une partie du bestiaire de Mattvrok : avec le Golir, le Jukion ou le Titanoboa. Le redoutable Golir chasse également Darius dans la vidéo, celui-ci parvient finalement à trouver les signes de vie d'une communauté : Jouvence. Les deux personnages, Dakh et Darius, bien qu'ils aient emprunté des chemins différents, s'y retrouvent. Rongé par la douleur, faible et affamé, Dakh trouve un nouvel ami dans cette communauté qui l'a accueilli, ce qui marque le début du tome 2.

De cette manière, le jeu vidéo est le point de jonction entre le tome 1, le court métrage et le tome 2 : il débute à la fin du tome 1, se déroule parallèlement au court métrage, et s'achève au début du tome 2.

[Jouer sur navigateur](#)

### 1. LEVEL DESIGN

Sur cinq niveaux, le joueur doit accompagner Dakh à travers la faune et la flore d'une terre ravagée par la guerre. À l'aide de la touche Maj ou Shift de son clavier, le joueur doit courir pour fuir les créatures rencontrées, autrement c'est la mort assurée. Lors de l'élaboration des niveaux, notre volonté première était de créer des niveaux éclectiques pour instiller chez le joueur le même sentiment de découverte que chez le protagoniste. Dakh ne connaît rien de la vie à l'extérieur du Nidlakh, le joueur non plus.



Spritesheet utilisée pour le jeu vidéo.

## 5. JEU VIDEO DE PLATEFORME

### Niveau 1 :

Dans le premier niveau, Dakh est escorté hors de la ville par V'Gany. Le joueur s'aperçoit que Dakh est à la fois hué et encouragé selon les habitants présents sur la route. Certains lancent des injures à son encontre quand d'autres émettent des conseils et recommandations sur la manière de jouer, comme un didacticiel. En *scrolling horizontal*, le premier niveau du jeu repose sur un parallaxe pour donner l'illusion que les éléments en fond sont comme des collines. La difficulté réside à traverser le niveau sans se faire toucher par un Jukion, un prédateur volant. Le joueur peut s'aider des buissons pour se cacher. En croisant le caravanier à la fin du niveau, le joueur comprend en même temps que Dakh qu'il doit suivre les balises pour trouver une nouvelle forme de communauté.

### Niveau 2 :

Dakh est en fâcheuse posture. Confronté à l'obscurité, le joueur avance à tâtons dans une forêt inconnue habitée par un Golir. Par l'utilisation d'une torche naturelle remplie de sève d'un Arborlumen, Dakh doit sauter de branches en branches et d'arbres en arbres sans tomber au sol, au risque de se faire dévorer par la créature en contrebas. Il est impossible de terminer le niveau en empruntant la seule voie terrestre. Les sauts imposent de la précision et de la réflexion du fait de la chute de quelques branches fragiles.

### Niveau 3 :

Au sortir de la forêt, une imposante montagne domine le joueur. À son sommet : un drapeau arborant fièrement les couleurs de la cité-état du Nidlakh, marquant la fin du territoire de la cité, et un Jukion plus massif que ses congénères. Sur le versant gauche de la montagne, les chutes de rochers ponctuent une tumultueuse escalade. Sur le versant droit, pour échapper au Jukion, le joueur doit éviter de tomber dans les trous de ce niveau axé sur la verticalité.

### Niveau 4 :

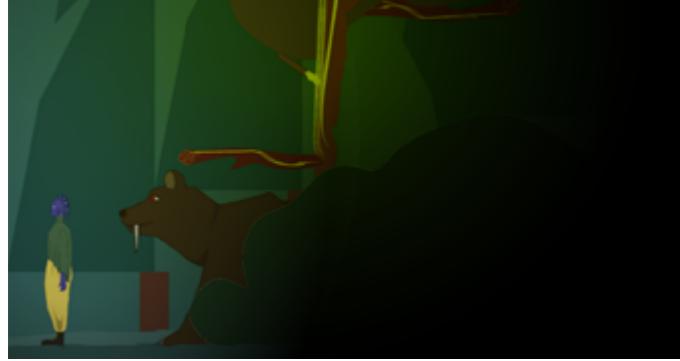
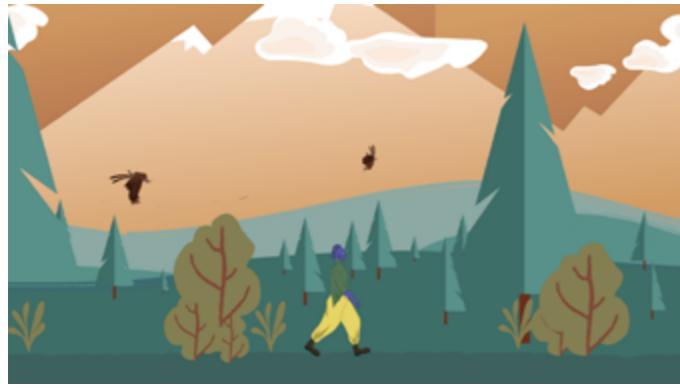
Malencontreusement arrivé sur un rondin de bois flottant dans une rivière, Dakh doit faire preuve de réflexion pour esquiver les attaques des Titanoboa. Heureusement pour lui, des lianes tapissent l'environnement. Le joueur doit les saisir au vol pour passer sur l'autre rive tout en évitant de mourir noyé.

### Niveau 5 :

La fréquence d'apparition des balises s'accentue, Dakh est sur la bonne voie ! Un orage perturbe la progression de Dakh dans une forêt meurtrie par la pluie et les créatures en présence. La création de petits cours d'eau offre aux Titanoboa une nouvelle aire de chasse quand les Jukions s'affolent à cause du retentissement des éclairs. Pour couronner le tout, le joueur doit faire face à un nouveau Golir qu'il réveille de son sommeil. Dans une fuite en avant, le joueur partage la peine de Dakh pour Haraket. Celle-ci meurrit l'esprit de Dakh alors que l'orage s'intensifie à mesure que le Golir nous rattrape. Fort heureusement, la quête des balises a porté ses fruits. Une sentinelle d'une communauté de survivants abat la bête et permet à Dakh de trouver son nouveau foyer.

## 5. JEU VIDEO DE PLATEFORME

### 2. GAME DESIGN



## 5. JEU VIDEO DE PLATEFORME

Nicole entre les montagnes alpines, la Cité-Etat du Néfakkh s'est imposée comme le principal refuge civilisé sur des kilomètres et kilomètres.

Cikha et humains y vivent en paix malgré le dualisme apparent de leur mode de vie. Les premiers sont nichés en hiver dans leur vannerie, les seconds tout en bas d'un barrage hydroélectrique nécessaire à la survie de la communauté.

C'est dans une optique de coopération entre les deux peuples que l'Académie des Cikha ouvre ses portes à quatre jeunes étudiants nommés trois sur le volet.

L'humaine Hanako rencontre Dakh, un Cikha aux deux études.

La passion naissante entre les deux étudiants est rapidement mise à nu par le régime V'Gant qui prend des mesures radicales pour conserver la pureté du sang Cikha.

Après un long périple sur un continent transformé par la guerre, Dakh parvient à trouver une communauté : Jovence.

Patrick  
Blessé  
Affamé

Il est accueilli par Darius, un humain qui lui rapporte avoir été poursuivi par ce même Goliath quelques minutes plus tôt bien qu'il pensait l'avoir tué dans sa fuite...

Dakh se lie immédiatement d'amitié avec lui.

Comme le Cikha aux deux études, Darius est lui aussi un survivant de la même façon que les autres membres de cette communauté.

A première vue, le confort du Néfakkh semble lointain.

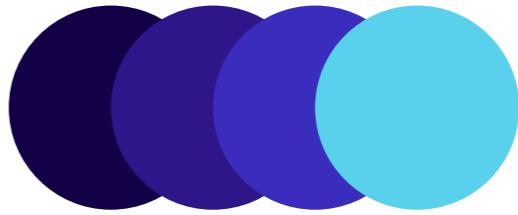
Jovence vit de la chasse et de la pêche. Pour se faire accepter, Dakh devra faire ses preuves...



Deux cinématiques ont été réalisées afin d'amorcer et de clôturer le récit narratif.

Introduction

Générique



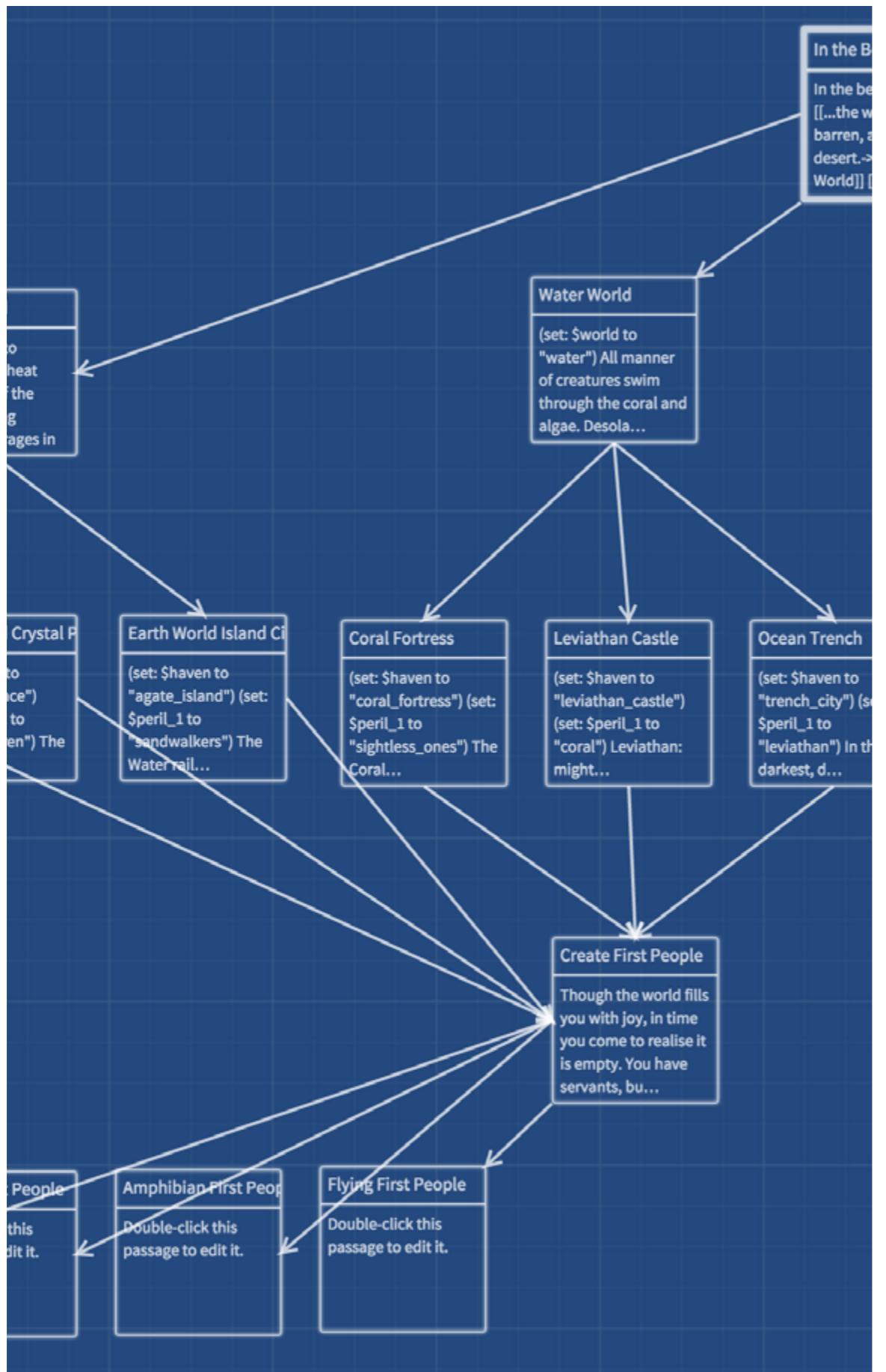
p . 97

# MEDIA N° 6

## JEU NARRATIF

### RÉALISATION :

- Histoire générale
- Reflexion sur le game design



## 6. JEU VIDÉO NARRATIF

Ce média correspond à une histoire secondaire explorée dans notre architecture transmédia. Composée d'un escape game, du jeu narratif et d'une BD, nous suivons l'histoire du personnage Jackson Pyke au fil de sa carrière de détective. Le jeu textuel est le deuxième média qui présente une enquête importante de ce dernier lorsqu'il était au milieu de sa carrière.

Ici nous changeons de registre : cette autre intrigue dans l'univers d'Ère Cikha est d'un genre policier mais gravite toujours autour du même thème du vivre-ensemble. La situation géographique et les personnages ne sont plus les mêmes cependant nous retrouvons l'harmonie et les tensions entre les Cikha et Humains, comme ailleurs...

Le personnage est relativement plus âgé (44 ans dans ce média) donc nous touchons ici un autre public cible, qui n'exclut pas celui touché par la trilogie.

L'histoire prend place à New Terra dans la fameuse cité-état du continent de Crislé, au Sud de la planète. On incarne le détective aguerri Jackson Pyke, qui est au milieu de sa carrière. Suite à de nombreuses enquêtes réussies, il a été engagé par les forces de l'ordre en tant que consultant, car son aide leur est précieuse et nécessaire.

Le jeu suivra une nouvelle enquête tumultueuse du détective.

### 1. CONCEPTION DU JEU

**Personnage incarné :** Jackson Pyke, focalisation interne.

**Choix :** 3 choix possibles pour le joueur.

**Grammaire :**

Décrire l'univers dans lequel le personnage évolue. Décrire ses pensées. Donner des détails sur son passé et ses réactions vis à vis des situations rencontrées. Utiliser des phrases comme choix de réponses.

**Ambiance :** Jouer sur les sons pour une expérience immersive.

**Game design :**

Le jeu se base sur le système "aimer / ne pas aimer" en fonction des interactions avec les personnages.

**Logiciel :** Twine, créateur de jeux hypertextuels.

### 2. SCÉNARIO

New Terra (~ 40 millions d'habitants) est divisée en 20 quartiers principaux et chacun de ces quartiers possèdent un représentant Humain et un Cikha. Deux gouvernements formés autour des vingt représentants de chaque race (l'un Humain, l'autre Cikha) coopèrent pour gérer l'organisa-

## 6. JEU VIDÉO NARRATIF

tion de la cité-état. Siègent également 5 représentants hybrides au Conseil de la cité, pour un total de 45 représentants.

L'enquête commence avec la disparition d'un enfant hybride d'une huitaine d'années, Elias. Ses parents, Philippe et Nulia, sont désespérés. Philippe est Humain, ouvrier, tandis que sa mère est Cikha, représentante de son quartier pour le gouvernement Cikha.

L'enquête, dans un premier temps, cherche à établir s'il s'agit d'une fugue, d'un enlèvement, ou d'une disparition pour retrouver Elias le plus rapidement possible. On cherche donc les traces de l'enfant, les derniers lieux où il a été aperçu, les dernières personnes rencontrées, et on essaie de trouver des pistes. De fil en aiguille, grâce à deux jours d'investigations intenses, on arrive à déterminer qu'il s'agit d'un enlèvement. Le temps est compté.

Dans la nuit suivante, Nulia reçoit un message anonyme lui intimant de voter en faveur des Humains sur la prochaine répartition des ressources de leur quartier si elle veut retrouver son enfant sain et sauf. Le vote a lieu trois jour plus tard, le vendredi.

On reprend la narration le mercredi matin, en ayant connaissance de la menace reçue. Naturellement, le détective va commencer à suspecter un groupuscule Humain et enquêter dans cette direction. Parler à des indics, visites de lieux connus comme permettant le regroupement des individus membres du groupe (bars, théâtres...). On trouve des histoires de corruption mais rien qui nous intéresse dans notre cas, ou en tout cas rien qui semble avoir des liens directs avec notre affaire.

Pendant un temps on enquête sur la possibilité que ce soit une mise en scène de la représentante elle-même pour accuser les Humains de menace politique. Ce sera encore une fausse piste. L'enfant est bel et bien kidnappé, et se retrouve dans une situation dangereuse. Quelqu'un veut bousculer le résultat du vote.

Au cours de l'enquête, on découvre que le vice-représentant, Sourem est derrière tout ça depuis le début. Il a enlevé le petit et simulé une menace de la part d'une organisation humaine pour changer le vote en leur faveur. Ainsi la représentante serait destituée de son rôle et lui, son bras droit, pourrait prendre sa place au gouvernement Cikha.

**Dénouement :**

Les choix du joueur influencent directement l'histoire qui le mèneront sur différents parcours et donc à différentes fins :

- Fin n°1 : L'enfant n'est pas retrouvé, Sourem est démasqué.
- Fin n°2 : L'enfant est retrouvé, Sourem est démasqué.
- Fin n°3 : L'enfant est retrouvé, mais Sourem n'est pas démasqué.

Nous avons choisi de ne pas créer une fin dite "punitive" pour le joueur (exemple : L'enfant n'est pas retrouvé et Sourem n'est pas démasqué).

La durée estimée du jeu étant de 10/15 minutes, le joueur peut facilement recommencer à zéro pour espérer obtenir la meilleure fin, sans créer une frustration ou un sentiment d'échec trop important.

**Développement du personnage :**

Pendant le jeu, un élément pour le détective vient marquer un changement dans son attitude, changement qu'on remarque dans la BD : Une connaissance de Jackson l'a trahi en transmettant de fausses informations au cours de son enquête. Cette dernière était de mèche avec le coupable de l'enquête, Sourem. Cette trahison a grandement perturbé le détective, se faisant la promesse de ne plus se rapprocher de collègues et de se méfier de tout le monde pendant les enquêtes. Avec le temps, il devint de plus en plus froid et distant avec les gens, d'où son comportement dans le futur (la BD).

**Histoire personnelle :**

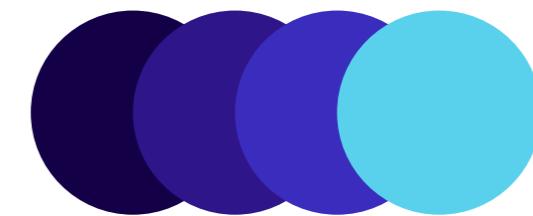
Jackson Pyke - Enquêteur à New Terra.

Il a grandi dans des quartiers défavorisés, et a côtoyé le côté sombre des rues d'une grande cité-état. Il a vu sa mère perdre son travail à cause de la corruption des forces de l'ordre, ils se sont retrouvés tous les deux sans revenus et dans une situation précaire pendant un certain temps. Jackson faisait tout pour ramener quelque chose à manger pour sa mère, tombée en dépression profonde. Vivant de petits vols et larcins, il a fini par aiguiser ses sens pour repérer le danger en avance, les coups faciles, flairer l'argent, et faire attention aux moindres détails...

Un jour de pluie battante, il trouve un homme âgé mal en point dans la rue, et décide de l'aider, l'homme lui rappelant son père, disparu dans sa jeunesse. Il apprit que le vieil homme s'appelait Gareet, il venait d'être agressé par des voyous et avait probablement une fracture au bras et une côte fêlée. L'homme était un détective, et enquêtait sur un sujet délicat, il avait fouiné là où il ne fallait pas. Gareet enseigna par la suite à Jackson, ce dernier montrant certaines capacités à ce sujet, ses connaissances et l'art d'être détective, en passant par tisser des liens, trouver des pistes et même certaines méthodes de combat et d'auto-défense.

Jackson Pyke ouvrit son propre cabinet de détective quelques années plus tard.





p. 103

---

## MEDIA N°7

### BANDE DESSINÉE

---

RÉALISATION :

- Histoire générale
- Premières planches



## 7. BANDE DESSINÉE

Comme expliqué précédemment, la BD est un média s'inscrivant dans l'histoire secondaire du détective Jackson Pyke. C'est diégétiquement, pour l'histoire secondaire, le dernier média. On suit le personnage alors qu'il est en fin de carrière, sur une de ses enquêtes importantes. On peut noter le changement de mentalité suite à ce qu'il s'est passé dans le jeu narratif, pour apporter un intérêt supplémentaire à l'enjeu transmédia de cette histoire secondaire.

Le style visuel est différent de l'histoire principale. Nous avons utilisé un effet crayonné en nuance gris qui correspond mieux aux codes du genre policier et à l'ambiance souhaitée. Le personnage lui-même est plus sombre et mystérieux.

### 1. SCENARIO

Une série de meurtres envers des Cikha plonge la cité-état New Terra dans une ambiance lourde, comme le calme qui annonce la tempête à venir. Un inspecteur de police, Jackson Pike, redoutable vétéran dans son domaine, travaille activement sur ces événements malheureux depuis leur commencement deux mois plus tôt. Seulement, il fait face à de grandes difficultés et son enquête n'avance pas... Tout porte à croire que l'organisation "TT" des Pro-Humains / Anti-Cikha est derrière ces meurtres, et l'enquête va dans cette direction. Mais l'inspecteur sent quelque chose de louche qui se profile en arrière-plan, il étudie discrètement les relations sous-jacentes derrière toute cette histoire :

À qui profiterait une dégradation profonde des liens entre Humains et Cikha ? Quelles seraient les procédures si un conflit se déclenchaient ? Comment la situation pourrait évoluer ?  
Est-ce une organisation véhémentement qui souhaite le départ des Cikha, ou des personnes souhaitant s'enrichir derrière une guerre, ou encore une cité-état voisine qui trouverait un intérêt à ce que New Terra soit dans la tourmente...

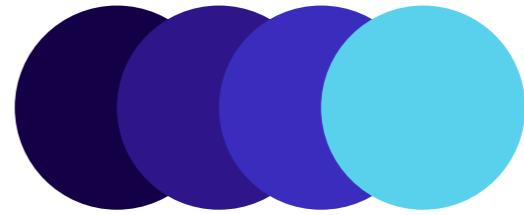


## 7. BANDE DESSINÉE



Planches crayonnées et résultat final.





p . 1 0 7

---

# MEDIA N°8

## ALBUM DE MUSIQUE

---

RÉALISATION:

- Conception sonore
- Jaquette



## 8. ALBUM DE MUSIQUE

Notre album de musique représente l'hybridation des cultures Humaines et Cikha après leur arrivée sur la Terre. Nous avons eu la volonté ici de proposer un média original pour le projet, et difficile à mettre en place. Ces morceaux de musiques sont polyvalents, et permettent de refléter un morceau d'une nouvelle culture qui s'est formée autour d'une rencontre entre deux races différentes.

Composé de cinq pistes originales, nous les avons nommées :

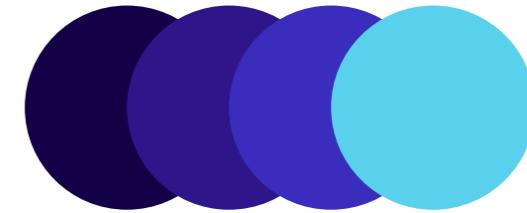
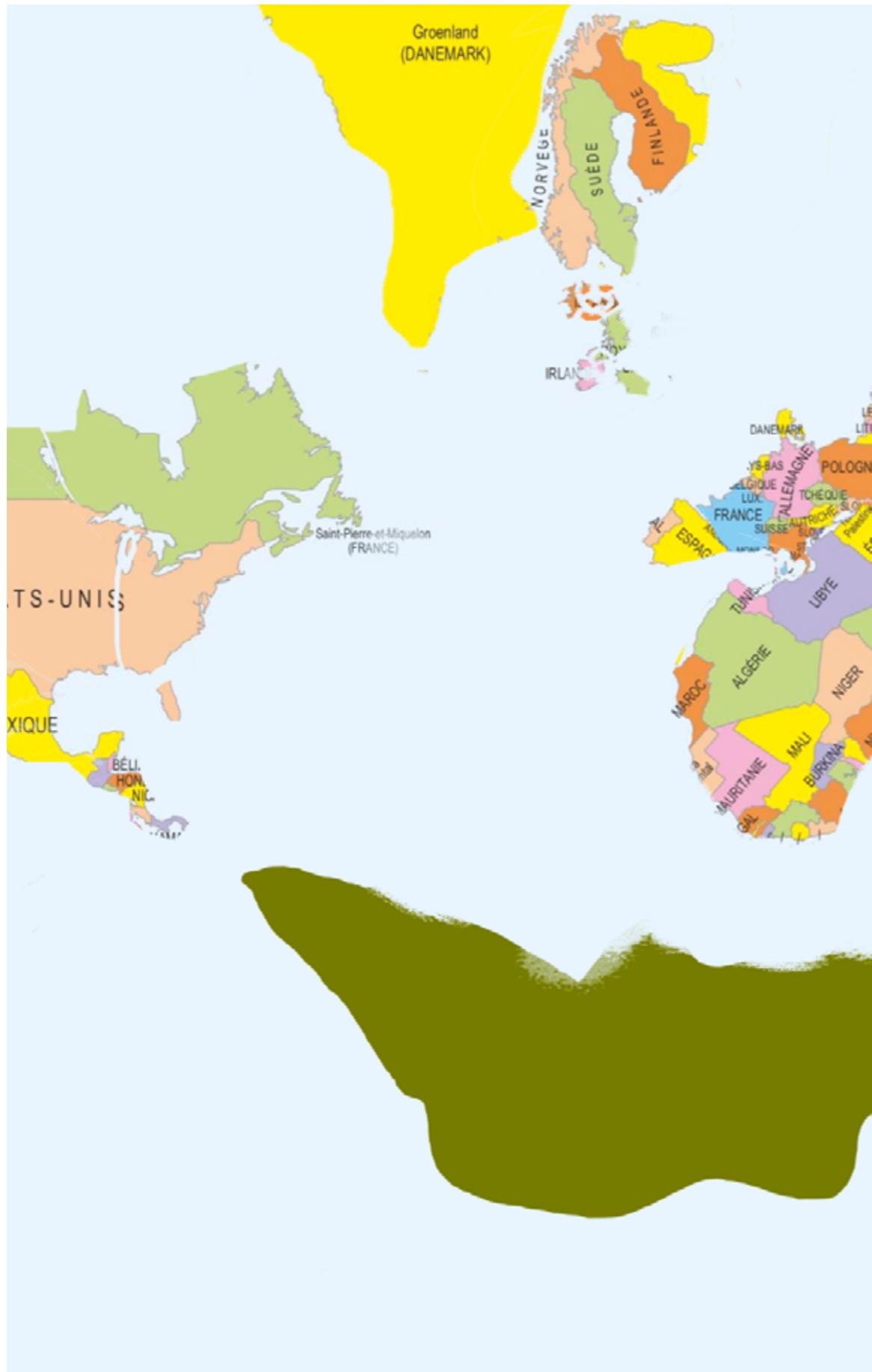
- 01 - Nouvelle Aube
- 02 - Un Foyer Espéré
- 03 - Curieux Horizons
- 04 - Boosté
- 05 - Ère Cikha

 Écouter les pistes

Nous avons également pu en utiliser pour habiller la bande sonore de nos productions audiovisuelles (la vidéo, le jeu vidéo, le jeu narratif).

Un ami a gentiment accepté de partager son travail avec nous, en répondant à notre commande pour des musiques. Pour les réaliser, il a codé un algorithme qui génère aléatoirement de la musique "à partir de rien". Une partie du programme compose la musique en générant des suites d'accord, et l'autre partie génère les sons grâce à un synthétiseur à partir des notes.





p. 111

---

# MEDIA N°9

## CARTE INTERACTIVE

RÉALISATION:

- Création du visuel
- Rédaction
- Interactivité



## 9. CARTE INTERACTIVE

Lors de la création de notre univers, nous avons rapidement souhaité associer des visuels à nos idées. Que se soit pour l'apparence des extraterrestres, la nouvelle faune et flore et bien sûr la planète elle-même. Nous avons conçu cette carte du monde pour nous aider dans le développement de notre projet mais aussi dans le but de la présenter au public.

Elle offre une vue d'ensemble présente dans aucun autre média. Le public en apprend davantage sur les continents, les cités-états, les océans, les reliefs et peut ainsi créer des liens entre les livres, le bestiaire, le jeu narratif, etc...

### 1. CONCEPTION

Pour concevoir la carte, nous avons d'abord récupéré une image de carte du monde actuel sur internet, nous avons déplacé les continents et les avons modifiés sur Photoshop en gardant en tête ce qu'il s'était passé pendant la guerre entre les Cikha et les Humains pour garder une cohérence entre les modifications effectuées et les zones les plus tendues où se sont abattues les missiles de chaque camp.

Ensuite, nous avons basculé sur le logiciel de dessin numérique open source Krita afin de retracer au propre les contours de nos continents à l'aide d'une tablette numérique. Nous avons décidé de donner une allure futuriste à la carte en lui donnant un aspect holographique ou encore d'écran numérique à l'aide d'une texture de brouillage.

Ensuite, nous avons décidé des localisations des cités-états sur la carte et nous les avons complétées de façon collective avec leur nom et leur descriptif. Une fois toutes les cités-états renseignées, nous avons utilisé le site Pictogon pour rendre l'image de la carte interactive en faisant apparaître les noms des cités-états au survol et leur descriptif au clic.

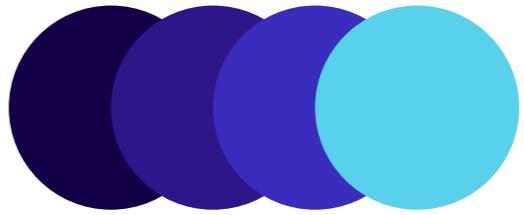
 Accéder à la carte interactive

## 9. CARTE INTERACTIVE



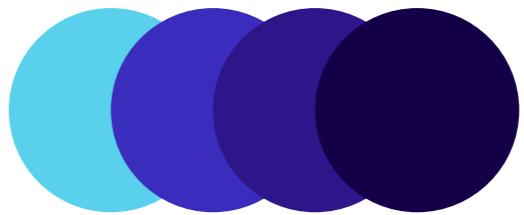
Cités-états :	
Aerlg	Khald
Lerrla	Lerrla
Arkhala	Maima
Arklass	Mirsse
Bragij	New Heaven
Belor	New Mountain
Caelkh	New Terra
Ciranne	Nidlakh
Cromert	Ormsv
Culkrikh	Pinarl
Flrack	Prussie
Fujiland	Stravrok
Gilrag	Tarryn
Haumerr	Xina



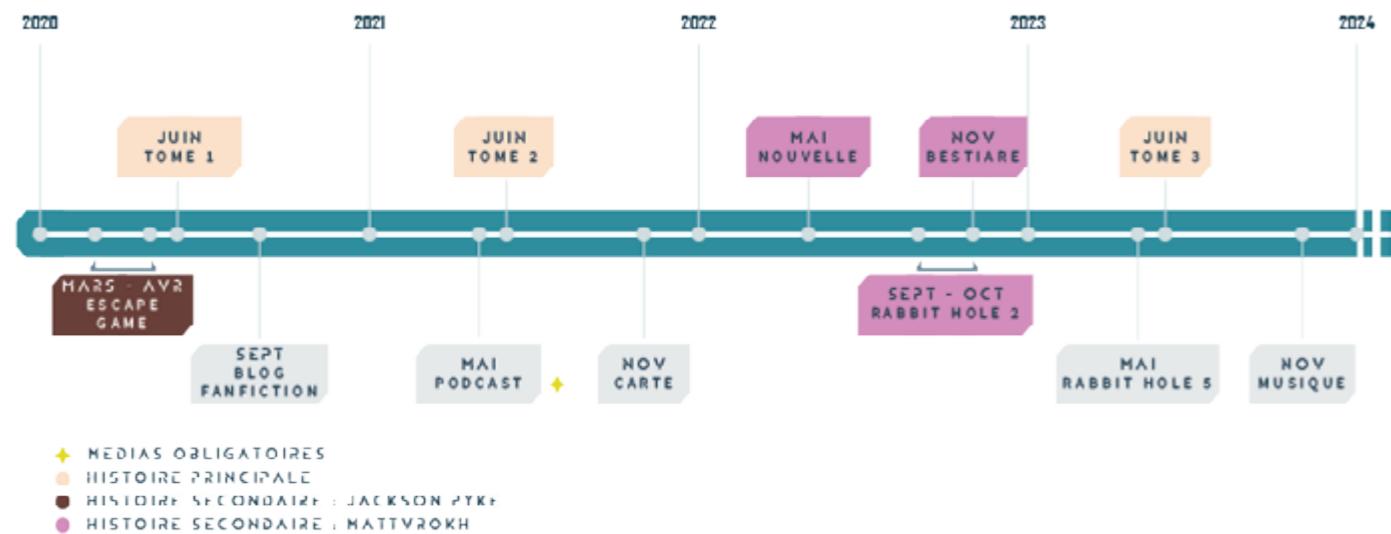


IV.  
STRATEGIE  
TRANSMEDIATIQUE

p. 115



## a. TIMELINE MARKETING



L'une des pièces maîtresses d'un projet transmédia repose sur sa stratégie.

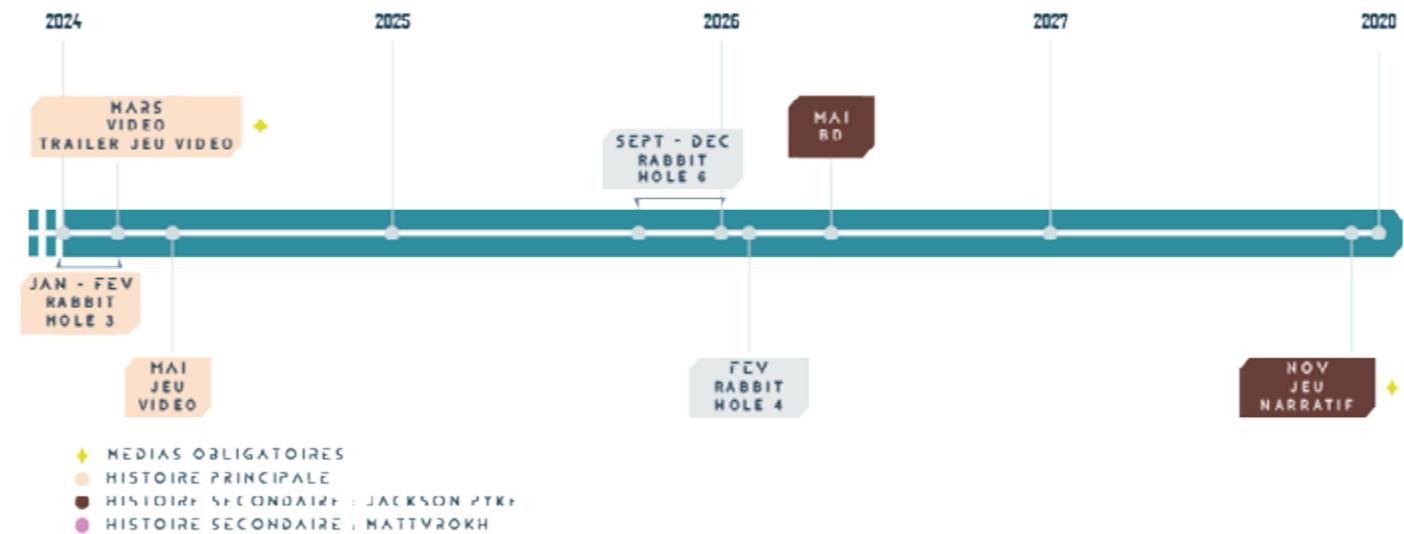
Lorsque nous avons établi la nôtre, nous avons commencé par faire la liste des médias que nous voulions proposer. Choisir le média de l'histoire principale était la prochaine étape, une trilogie de roman dans notre cas. Nous avons ensuite prévu les médias associés à cette narration principale ainsi que leur scénario général, pour savoir ce que le média apportait de pertinent et cohérent à notre projet.

L'architecture transmédia est comme un puzzle, nous établissons des liens entre des pièces qui se complètent les unes aux autres, seulement nous formons nous-mêmes ces pièces. Ainsi, nous avons fait en sorte que chacun de nos médias apportent quelque chose de nouveau sur notre univers, pour éviter le piège du *crossmedia*. Plusieurs médias viennent s'accrocher à l'histoire principale, pendant que d'autres explorent l'univers étendu au travers d'histoires secondaires. Mais nous avons pris soin d'accorder à ces deux histoires secondaires une stratégie transmédiaitique également, en ayant au moins deux médias pour chaque histoire.

Nous avons donc l'histoire principale basée sur trois romans. À celle-ci vient se joindre le jeu vidéo, qui relate des événements qui se déroulent entre le tome 1 et 2, dont nous n'avons pas de bonnes connaissances dans les romans. De la même façon, la vidéo apporte un éclaircissement sur le passé de Darius, personnage important des tomes 2 et 3, que l'on aperçoit également à la fin du jeu vidéo. De surcroît, nous avons mis en place un trailer du jeu vidéo au sein du rabbit hole n°3, en lien avec l'histoire principale, que nous détaillerons bientôt.

Nous avons ensuite une histoire secondaire ayant pour but de découvrir plus en profondeur l'univers du récit, sa faune et sa flore et des relations entre Humains et Cikha, différentes de celles perçues dans l'histoire principale. Pour ce faire, nous proposons une nouvelle en premier média où le personnage principal note dans un carnet ses observations sur le monde qui l'entoure. Le second média de cette histoire est justement ce carnet, que nous appelons bestiaire.

## a. TIMELINE MARKETING



Notre autre histoire secondaire est racontée par le biais de trois médias : un escape game, un jeu narratif et une BD. On y retrouve un Humain, détective, qui est confronté à des crimes raciaux. On retrouve dans cette histoire le thème du vivre-ensemble entre êtres vivants différents. Chaque média présente une enquête du personnage, à différents moments de sa carrière.

De surcroît, l'expérience que vivent les fans est différente en fonction du média. En ce qui concerne l'escape game, les personnes se mettront dans la peau d'un détective et enquêteront eux-mêmes pour s'échapper, alors que la BD offre une expérience plus visuelle. Le jeu narratif apporte une tension différente en confrontant le joueur à faire des choix, qui auront un impact sur l'histoire de l'enquête. Au travers de ces médias le public devient acteur de la narration, ce qui est plus immersif.

Un des intérêts de développer différentes histoires a été de faire découvrir l'intégralité de notre univers, qui ne se limite pas au personnage de Dakh et à la cité de Nidlakh. Ère Cikha est un univers vaste composé de plusieurs personnages attachants et d'une diversité incroyable de cités-états tant dans leur relation entre Humains et Cikha, qu'en climat et en paysage...

### Public cible :

Le public cible défini pour le projet Ère Cikha correspond à la catégorie communément appelée adolescents et jeunes adultes. La cible varie légèrement d'un média et d'une histoire à l'autre. Ainsi, nous pouvons toucher un public bien plus large, et permettre une identification plus accessible aux personnages. Ils sont également les plus grands consommateurs des médias proposés.

### Parcours utilisateur :

Le parcours utilisateur que nous avons définis comprend plusieurs points d'entrées (les fameux rabbit holes), nos extensions transmédia *storytelling* et les contenus de type marketing/promotionnels. Nous avons entremêlé ces trois catégories pour proposer une expérience transmédiaitique complète.

La timeline dite diégétique de notre univers présente des différences quant à la timeline "marketing" que nous avons conçue. Nous avons agencé nos différents médias dans un planning qui s'étend sur 8 ans (2020-2028).

Nous avons veillé à les répartir équitablement au fil des années, sans en surcharger certaines ni en délaisser. Bien que l'on constate une diminution de régime les trois dernières années. Il faut dire que cette timeline est effectuée à l'instant T et serait susceptible d'évoluer...

Dans un premier temps, nous avons décidé de sortir la trilogie de romans, sur 4 ans, laissant le temps au public de la découvrir, de l'assimiler et de l'aérer avec d'autres médias pour ne pas les submerger. Nous retrouvons par exemple des médias solitaires comme le podcast et la carte, qui apporte de la nouveauté pour les hypers-fans.

L'année 2022 marque une pause et permet d'introduire une deuxième histoire faisant appel à l'univers Ère Cikha. La nouvelle suivie du bestiaire ont pour objectif d'assouvir la curiosité des fans de la saga sur son univers post-apocalyptique particulier.

Le dernier tome dont la sortie est prévue en 2023 ne clôt pas pour autant l'histoire, qui se poursuit avec des sorties inédites. À noter que nous avons choisi de réservier la sortie des livres (nouvelle comprise) aux mois de mai et juin, au début de l'été, période propice à la lecture. Lorsque les vacances commencent et que chacun a plus de temps libre pour se détendre avec un bon livre.

Ici nous n'avons pas respecté la timeline diégétique, nous avons attendu d'avoir constitué une *fanbase* importante avec la trilogie pour développer d'autres médias. Le jeu vidéo qui se déroule avant le tome 3 arrive après celui-ci. Jusqu'alors il s'agissait d'un trou narratif, auquel nous apportons une réponse : comment Dakh a-t-il rejoint Jouvence ? De la même manière le mois précédent, la vidéo montre comment Darius a rejoint cette même communauté.

Ce n'est que plus tard que l'histoire de Jackson Pyke fait son apparition. Nous nous concentrions sur cette histoire secondaire une fois que les médias concernant l'histoire principale aient été publiés. Ainsi, les fans ont clos l'aventure principale autour de Dakh, et peuvent explorer l'univers étendu à travers Jackson Pyke. Ce jeu narratif et cette BD permettent de renouveler l'attente des fans envers un univers qu'ils affectionnent, et qu'ils pensaient ne plus revoir après la clôture de la *storyline* principale. De surcroît, nous jouons avec le public lors d'un rabbit hole détaillé plus bas qui donne des indices sur le jeu narratif et la BD, mettant ainsi le public dans une position de forte attente.

#### **Blog et fanfiction :**

Quelques mois après la sortie du tome 1, un système de blog, où les fans eux-mêmes peuvent venir écrire ce qu'ils auraient souhaité voir se produire, est mis en place. Des modérateurs géreront le site mais il sera fait appel à la libre imagination des fans !

Un système de diffusion hebdomadaire et même de concours sur des thèmes imposés pourraient être mis en place pour continuer d'animer la communauté de fans et d'élargir l'étendue narrative d'Ère Cikha.

Afin de démarrer ce blog, une fanfiction a été écrite, autour de la mort discutable d'Haraket, qui risque de décevoir certains fans. Elle marquera le début de la participation des fans dans la narration d'Ère Cikha et les incitera à apporter leur propre contribution.

#### **Un salut inespéré**

Inquiétude, peur, hésitation. Dakh ressentait de nombreuses émotions provenant de son ami proche, Wren. Dakh se doutait que ce dernier était au courant de quelque chose, et qu'il s'inquiétait pour lui. Tous les longs regards que Wren avaient jeté vers Dakh pendant le cours de botanique en disait long sur ses sentiments. Dakh était plongé dans sa réflexion concernant l'inquiétude de son ami. Est-ce que sa relation avec Haraket avait été découverte par le conseil des Cikha ? Est-ce que le père de Wren, siégeant à ce conseil, avait fait part de leur décision à son fils, sachant que cela concernait son camarade ?

Il jeta discrètement un œil vers Haraket, et la surprit en train de le regarder également. Un simple regard, et pourtant un flot de sentiments complexes surgit en lui. Ce que les Humains appellent amour était un sentiment indescriptible, sans définition exacte, et pourtant, Dakh savait que ce qu'il ressentait en ce moment n'était autre que de l'amour, sincère et pur.

Ces derniers mois, tout avait changé si vite. Ce qui ne devait être qu'une nouvelle année d'étude s'était transformé en une découverte de son corps et des sentiments, chose nouvelle et inconnue à Nidlakh. Il ne pouvait se fier à personne, excepté sa bien-aimée et son ami le plus proche, de confiance, Wren. La relation entre Dakh et Haraket était vouée à l'échec, et ils le savaient, mais ils ne pouvaient s'empêcher d'être attirés l'un envers l'autre. Dakh repensa en souriant à leurs premiers instants, délicats et embarrassants, où ils cherchaient une excuse pour passer ce précieux temps à deux et en savoir plus sur l'autre. Partager des activités de classe, avoir des sessions de travail ensemble, nettoyer la salle de classe tous les deux, tout était bon pour passer du temps précieux à deux.

Le claquement des mains du professeur mis fin à sa réflexion, et annonça la fin du cours.  
“N'oubliez pas de me rendre un rapport détaillé sur l'utilisation du Siloum en extérieur et en conditions extrêmes pour le cours suivant. Si vous avez des questions, n'hésitez pas à me contacter. Merci de votre attention, nous nous reverrons la semaine prochaine.”

Les étudiants se levèrent et quittèrent la salle de classe. Wren fit un geste pour signaler à Dakh et Haraket de venir le voir, s'éloignant avec deux gros sacs verts sur le dos. Ces sacs avaient rendu Haraket curieuse tout au long de la séance, mais elle n'avait pas osé demander pendant le cours. En arrivant derrière le bâtiment, Dakh et Haraket s'approchèrent de Wren, mais virent que quelque chose n'allait pas en voyant la mine fatiguée et désolée de leur ami. Ils se regardèrent avec une inquiétude profonde, se doutant que cela pourrait avoir un rapport avec eux, et donc avoir des conséquences graves.

Wren s'approcha d'eux et parla à voix basse, en jetant des coups d'œil aux alentours.  
“Écoutez-moi, vous n'avez plus beaucoup de temps ! Le conseil des Cikha a découvert votre relation à tous les deux, et mon père m'a dit qu'ils allaient bientôt passer à l'action pour vous sanctionner !”

L'ambiance devint glaciale, Haraket pris la main de Dakh d'une main ferme. La peur se faisait voir au fond de ses yeux, mais elle savait que leur situation ne pouvait pas durer éternellement...

Dakh pressa sa main en retour, et demanda à Wren :

“Est-ce qu'ils veulent toujours interdire toute relation entre nos espèces ?”

Wren répondit avec inquiétude :

“Apparemment, V'Gany veut faire de vous un exemple en vous exécutant sur le champ... mais le conseil n'a pas encore décidé de la sanction finale, donc nous avons encore un peu de temps de-

vant nous. Vous devez fuir avant que les forces de l'ordre ne vous mettent la main dessus ! Je n'ai eu cette nouvelle que ce matin, et je n'ai pas pu vous prévenir discrètement, vous savez bien que notre réseau est surveillé par V'Gany."

Il jeta les deux sacs à dos au pied du couple, et continua :

"Tout ce que j'ai pu faire, c'est préparer ces deux sacs en vitesse, et m'arranger pour qu'une porte de la ville vous soit ouverte, mais le créneau est serré donc il faut vous dépêcher !"

Haraket ouvrit un sac pour voir qu'il contenait toutes sortes de ressources précieuses, des vivres, des médicaments, des outils, une arme blanche et même un pistolet, un vieux modèle qui circulait sur le marché noir. Les larmes aux yeux, pleins d'émotions, elle savait très bien que sans ces fournitires, ils n'auraient aucune chance de survie en extérieur.

"Wren, tu sais très bien les risques que tu encoures pour nous aider avec tout ça, nous ne te remercierons jamais assez..."

Dakh regarda son meilleur ami, mettant une main sur son épaule, sans dire un mot. Ils n'en avaient pas besoin pour comprendre la profonde gratitude de Dakh. Après quelques instants, il prit enfin la parole :

"Mon ami de toujours, sans toi, nous serions destinés à un sort cruel. J'espère que ceci n'est pas un adieu, et qu'un jour, nous pourrons nous revoir dans de meilleures circonstances. Je ferai tout pour essayer de trouver un moyen de te contacter dans le futur, si nous arrivons à trouver un lieu de vie là-bas, en-dehors de la protection des murs. Fais attention et prends soin de toi."

Le regard et les gestes de Dakh montraient les puissantes émotions qu'il ressentait. Mais il était encore très maladroit pour les exprimer, et l'urgence de la situation lui demandait de garder son sang-froid et d'avoir les idées claires.

Ils prirent chacun un sac et commencèrent à partir, quand Haraket se tourna une dernière fois :

"Wren... je sais que c'est une requête énorme, mais, si l'occasion se présente, un jour, pourrais-tu dire à mes parents que je suis désolée ? Dis-leur que je pars la tête haute, et que je préfère vivre avec Dakh en affrontant les dangers de la nature, plutôt qu'à Nidlakh, soumise à un tyran, à V'Gany. Mais ne fais rien sans être certain de ta discréction, tu en as déjà beaucoup trop fait pour nous. Au revoir mon ami, j'aimerais que l'on puisse se réunir à l'avenir, et vivre en un lieu où tous seraient acceptés".

Wren avait du mal à contenir ses sentiments, il avait mal au fond de lui, de voir partir ses deux proches amis, de les voir être rendus à fuir pour pouvoir vivre. Un fort ressentiment montait en lui envers V'Gany.

Dakh et Haraket furent alors vers les murs de la ville, en se fondant dans la foule, en suivant les zones d'ombres. Ils baissèrent la tête et se cachèrent derrière la foule lorsqu'une patrouille passait non loin, et finirent par arriver dans la ville basse. Ici, Dakh mit rapidement son manteau et sa capuche pour couvrir son visage, car un Cikha en ce lieu allait attirer l'attention. Haraket connaissait bien les lieux et les guida à travers les quartiers, jusqu'à ce qu'ils approchent des murs. Les grandes portes étaient fermées, et ne s'ouvraient que pour accueillir de grandes caravanes marchandes. Mais ils existaient d'autres portes, moyennes et petites, et c'est l'une d'entre elles qu'ils devaient trouver. Wren avait, d'une façon ou d'une autre soudoyé le portier pour les laisser passer à l'extérieur. En s'approchant du mur, le couple sentait l'appréhension monter en eux. Ils savaient très bien qu'à l'extérieur, ils n'auraient pas beaucoup plus de chance de survie qu'en restant à Nidlakh, mais ils préféraient lutter pour leur vie que d'attendre leur exécution. Après quelques minutes, ils virent enfin la personne qu'ils recherchaient. Un Humain, assez vieux, assis dans l'ombre, lisait un livre avec une couverture jaunie. Il portait un haut rouge et un bas bleu qui correspondait à la description que Wren leur avait faite. En s'approchant de lui, l'homme leva la tête pour les regarder,

jeta un coup d'œil sur les sacs verts qu'ils tenaient, et sans dire un mot, se leva. Il partit derrière en leur faisant signe de le suivre. En entrant dans le bâtiment qui collait les murs, l'homme ferma la porte après l'entrée de Dakh et Haraket.

Haraket commença à prendre la parole, mais l'homme leva la main pour couper court à toute conversation. Il n'avait toujours prononcé aucun mot, et partit en direction d'un support à livre, qu'il tira doucement vers le bas. Un mécanisme se fit entendre, et une partie de la bibliothèque tomba pour laisser place à un passage souterrain. Finalement, le vieil homme prit la parole, d'un ton engourdi et sombre, comme s'il prenait la parole pour la première fois depuis des jours :

"Vous mettrez environ vingt minutes pour arriver jusqu'à la sortie, veillez à bien refermer la trappe de l'autre côté, elle se verrouillera à nouveau automatiquement. Nous ne nous connaissons pas, nous ne nous sommes jamais vu, et vous ne pourrez pas revenir en arrière. Est-ce bien clair ?"

Le couple hocha la tête, n'osant plus prendre la parole face à cet individu, qui de toute évidence n'était pas très bavard. Il poursuivit :

"Bien, je ne sais pas comment vous en avez été réduits à fuir cette foutue ville, et je ne veux pas le savoir, mais je vous souhaite bien du courage en dehors, ce n'est pas une partie de rigolade. Un seul conseil : méfiez-vous de tout ce que vous croisez, y compris des Humains ou Cikha. Maintenant, filez."

Dakh et Haraket se regardèrent, puis partirent dans le tunnel, en remerciant brièvement le vieil homme taciturne. Après un temps qui leur sembla interminable, le tunnel remonta vers la surface, et une trappe en acier trempé bloquait l'accès. En l'ouvrant, les rayons du soleil illuminèrent le souterrain, jusqu'alors très faiblement éclairé par des champignons poussant sur les murs. Ils levèrent la main pour se protéger du soleil par réflexe, puis sortirent. Ils se trouvaient sur le flanc d'une montagne à proximité de Nidlakh, et avaient un point de vue dégagé vers le bas et la vallée. En suivant les consignes de survie étudiée en classe jusqu'à présent, ils commencèrent à compter combien de temps ils pouvaient survivre avec leurs vivres actuels, et décidèrent de se diriger vers le Sud-Est, en direction d'un point d'eau éloigné.

Ainsi commença une vie d'aventure et d'exploration pour Dakh et Haraket, qui vécurent ensemble heureux jusqu'à la fin de leurs jours.

FIN

## a. TIMELINE MARKETING

### Trous narratifs :

Nous avons délibérément laissé des espaces de non-dit dans notre univers pour laisser place à l'imagination des fans, leur permettant de discuter autour de ces trous narratifs entre eux, et d'imaginer ce qu'il s'y est passé.

Pour cela, nous n'avons pas expliqué dans le détail comment s'est passé le premier contact entre les deux races, événement majeur de l'univers surnommé "La Rencontre". Il existe des lignes directrices mais aucun média n'est dédié à cette Rencontre exclusivement, ainsi les fans sont libres de faire des suppositions et d'établir des théories.

De la même façon, le passé de Darius, l'un des personnages principaux du tome 2 et 3, représente également un trou narratif. Nous savons quelques petits éléments, mais nous ne connaissons pas dans le détail son passé, qui se révèle donc assez mystérieux.

Du côté du bestiaire également, avant la sortie des médias liés à cette histoire, il est au stade de trous narratifs. Et même lorsque des événements sur sa conception sont révélés, nous ne savons toujours pas comment le carnet détaillé de Mattvrokh devient une référence, ni comment les cités-états ont pu y avoir accès...

Ces zones d'ombres permettent une fois de plus aux fans de s'approprier l'univers en apportant leur propre contribution.

### Réseaux sociaux :

Nous avons des comptes sur des réseaux sociaux tels que Facebook, Twitter et Instagram qui nous permettent de communiquer sur les nouveautés et les sorties des différents médias de l'univers Ère Cikha. Ce travail serait confié à une équipe de community manager gérée par un social media manager.

Ces comptes nous permettraient aussi de connaître l'avis des fans et d'être à leur écoute lors de la création de futurs médias.

À l'heure actuelle il serait aussi judicieux de s'intéresser à d'autres réseaux sociaux tels que Snapchat ou même TikTok afin de pouvoir cibler une audience plus jeune.



Ère Cikha  
@EreCikha

Compte officiel de la saga Ère Cikha.

## a. TIMELINE MARKETING

Aujourd'hui, il est très commun de croiser des comptes fans sur les réseaux sociaux qui se prennent pour des personnages fictifs. Nous pensons mettre à l'honneur les fans en approuvant ces comptes afin d'établir une relation avec eux.



Dakh  
@Dakh\_nidlakh

Compte non officiel, approuvé par @EreCikha



Haraket  
@Haraket\_

Compte non officiel, approuvé par @EreCikha

### Produits dérivés :

Enfin, nous pouvons évoquer rapidement l'aspect promotionnel de notre stratégie. Nous avons délibérément placé sur la timeline la sortie des livres au début de l'été pour de meilleures ventes. Ainsi que la sortie d'autres médias au mois de novembre : la carte, l'album de musique, la gamme de vêtements, le bestiaire et le jeu narratif seront commercialisés en fin d'année lors des périodes de fêtes, lorsque chacun cherche un cadeau de noël pour faire plaisir à ses proches. Concernant la carte, celle-ci ne s'inscrit pas dans l'histoire diégétique mais reste un média important dans la stratégie transmédia. Bien qu'il n'y ait pas de narration ou de personnage à découvrir, elle délivre beaucoup d'informations. Elle est bien sûr disponible en ligne mais peut aussi se décliner sous forme imprimée, de poster, etc.

D'autres objets siglés "Ère Cikha" comme des tote bag, t-shirt ou mug peuvent servir de récompenses lors d'évènements, de cadeaux aux fans ou d'objet de découverte aux non-initiés. Cela permet de faire rayonner le projet Ère Cikha par le biais de ses fans.

Exemples de produits dérivés disponibles.



## b. RABBIT HOLES

### 1. ESCAPE GAME

Mise en place d'un escape game éphémère, pour une durée de deux mois, précédant la sortie du premier livre, l'œuvre originale d'Ère Cikha. Le thème annoncé serait la science-fiction, bien évidemment, et les joueurs évolueront entre des murs aux couleurs de notre univers (vaisseau, prison d'une cité-état, etc...).

Histoire globale :

Avant de commencer un animateur expliquerait le contexte entre Humains et extraterrestres : les Cikha. La cohabitation n'est pas très facile, bien qu'il y ait un gouvernement double, les Cikha se permettent toujours des débordements car ils ont plus de puissance militaire, etc...

Vous vous retrouvez enfermés par la milice de la ville, suite à un ordre de la personne au pouvoir, alors même que vous enquêtez sur cette dernière, et que vous commencez à avoir des preuves concluantes. Effectivement, vous êtes l'équipe d'un cabinet de détectives, et vous avez été engagés pour une affaire de disparitions d'Humains.

Plus votre enquête avance et plus vous découvrez l'horreur qui se cache derrière ces disparitions : l'extraterrestre au pouvoir de la cité-état participe activement à un trafic d'Humains, pour organiser des soirées privées très élitistes avec certains autres Cikha, qui se considèrent comme la Noblesse de la ville. Vous êtes enfermés dans un des lieux secrets où prennent place ces soirées, et vous avez entendu que quelqu'un viendrait "se charger" de vous dans 30 minutes. Il vous faut réussir à sortir mais également trouver des preuves irréfutables de la culpabilité de l'existence d'événements obscurs organisés par une élite Cikha, pour les présenter aux gouvernements Humain et Cikha (car oui, malgré tout, tous les Cikha ne sont pas méchants) et ainsi mettre un terme à ces folies.

Durée max : 30 min.

Il s'agit d'une expérience éphémère dont le but est de toucher un grand nombre de personnes, c'est pourquoi elle ne dure que 30 minutes et pas 1 heure comme habituellement.

À la fin du parcours, réussi ou non, les joueurs obtiennent comme récompense un exemplaire du livre avant sa sortie. Ce cadeau pourra prendre la forme d'un bon d'achat pour retirer le livre dans certains magasins (l'idée étant de proposer des partenariats avec certaines librairies et points de vente). Si l'équipe sort avant 15 min, ils obtiennent une récompense supplémentaire : des artworks de la faune et la flore de l'univers, premiers échantillons de ce que sera le bestiaire.

### 2. LE MYSTÈRE AUTOUR DU BESTIAIRE

Après la sortie du tome 2, une campagne de publications serait lancée sur les réseaux sociaux à travers les comptes des auteurs, des éditeurs, des personnages. Des questions avec sondage pour plus d'interaction seront posées, en demandant l'avis des fans à propos de la façon dont a été créée le bestiaire (celui-ci est étudié en cours dans le tome 1 et utile de nombreuses fois dans le tome 2 pour le savoir qu'il apporte sur la faune et la flore). Les sondages se feraient écho entre les

## b. RABBIT HOLES

comptes, et chaque compte apporterait une question différente.

Les participations aux sondages montreraient l'intérêt des fans envers ce bestiaire et le personnage qui l'a écrit, et nous permettrait ainsi de jauger l'amplitude de leur engouement pour fournir une réponse adaptée.

À la fin des sondages, nous aurions récolté des informations sur notre public fan (âge, sexe, adresse, adresse e-mail), ce qui nous aidera pour la suite dans notre stratégie médiatique. À tous les participants qui le souhaitent, une lettre sera envoyée, style papyrus ancien, signée Mattvrokh, qui remercie les personnes de leur intérêt pour le projet et qui les invite à compléter le bestiaire sur des espèces inconnues, encore non répertoriées dans le bestiaire.

Les intéressés pourront publier leurs créations sur les réseaux sociaux et les meilleures pourront être mises en avant par l'équipe (auteurs, producteurs, éditeurs...) derrière le projet Ère Cikha.

En post-scriptum, Mattvrokh donne également un coupon pour aller récupérer un extrait du Bestiaire en avance.

### 3. ÈRE CIKHA DANS LES RUES

Nous pourrions installer des réceptacles à mégots de cigarettes.

Sur ceux-ci nous retrouvons une phrase d'accroche ou une question avec 2 choix, les gens voteront en jetant leur mégot de cigarette dans la catégorie de leur choix. Un système de pression vient découvrir un écran (caché auparavant) qui fait apparaître un QR Code, lorsque suffisamment de mégots de cigarette sont mis dans la catégorie.

Exemple de question : #ÈreCikha Qui est le plus apte pour fuir face à un Golir ? Dakh / Darius

Le QR code de Dakh renvoie à l'adresse du site internet créé à l'occasion de la sortie du jeu vidéo et le QR code de Darius renvoie au trailer vidéo du jeu.

Cette bande annonce, réalisée à l'aide de véritables séquences de gameplay a été montée sur une musique électronique commerciale. Initialement pensée pour être montée sur une musique orchestrale qu'on retrouve habituellement sur les *blockbusters* notre choix s'est finalement arrêté sur le titre du groupe bordelais Génial au Japon avec leur morceau The Other Side.



Regarder le trailer du jeu vidéo

Une adaptation numérique pourrait être créée en fonction du budget.

Sur des bornes tactiles installées à certains points clés (station de bus, tram, métro), on pourrait retrouver le système de choix, puis au bout d'un temps donné la borne affiche le pourcentage de réponse ainsi que les QR codes.



## 4. BAIT TIMELINE

Créer une timeline diégétique interactive sur un site dédié qui aurait “leaké”, sur Reddit par exemple. Les personnes pourront remplir elles-mêmes la timeline pour se tester sur la connaissance de l'univers. Ce site serait accessible une fois la trilogie publiée ainsi que le jeu vidéo, la vidéo, le podcast et la carte. Cela viendrait introduire les nouveaux médias : le jeu narratif et la BD, car il faudra les placer dans la timeline alors qu'il ne sont pas encore sortis ni annoncés ! Le public apprend donc par ce site internet ludique qu'il va y avoir un jeu narratif et une BD.

Ce rabbit hole s'adresse à la tranche haute du public cible de Ère Cikha (18-28 ans), qui aura grandi avec les livres et qui est maintenant assez âgée pour de nouvelles intrigues policières.

## 5. CIKHA - COLA

Aller à la rencontre de nos fans lors de salons et d'événements (par exemple le Bordeaux Geek Festival, L'imagina'livres, HeroFestival, Geek Day Lille, Avignon Geek Expo, voire la Japan Expo et la Japan Touch). Après la sortie des deux premiers livres, Ère Cikha aura constitué une *fanbase* relativement importante, mais il faudra chercher à l'agrandir. En effet au delà de la trilogie, Ère Cikha c'est aussi des jeux vidéo, des comics, des vêtements...

En participant à ce genre de festivals nous pouvons entrer en contact avec de nouveaux publics qui s'intéressent à la culture geek et à la science-fiction.

Le stand sera composé en trois axes :

- la vente de Cikha-Cola, la fameuse boisson à laquelle les livres font référence. Cela attirera les plus curieux (ou les plus assoiffées) en plus de nos fans.
- la promotion du tome 3, qui sera sorti depuis peu ou qui sortira bientôt (en fonction de la date à laquelle le salon se tiendra).
- la découverte de l'univers étendu c'est à dire des productions déjà sorties et de celles à venir. Ce stand serait une invitation à entrer dans l'univers.

## 6. MARQUE DE PRÉT-À-PORTER

Créer une gamme de vêtements éco-responsables (coton bio, encre bio, production européenne, tissus recyclés...) qui rappelle notre univers. Tout droit inspirée de la chemise de Darius dans la vidéo ou bien des tenues Cikha.

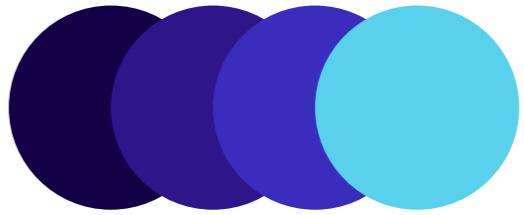
Il pourrait y avoir une gamme “recyclée” qui correspond à la chemise de Darius avec des tissus qui proviennent de différents vêtements recyclés.

Une autre gamme envisagée serait plus précieuse dans le sens où le produit serait éco-responsable de A à Z. Des terres où poussent le coton (pas trop gourmande en eau, sans pesticides), à la façon dont il est traité, par qui et comment il est récolté, et comment il est confectionné.

Dans les années à venir, la population va s'interroger davantage sur la provenance du textile, de l'électronique, et le marché s'adaptera, comme il s'est adapté pour la nourriture et le mouvement d'acheter bio et local. Ainsi, le lancement d'une gamme de vêtements éco-responsable Ère Cikha s'inscrit dans une dynamique de pensée qui concorde avec le marché actuel et futur.



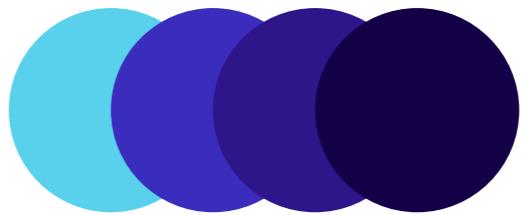
*Chemise cousue main à l'occasion du projet.  
Visible dans le court-métrage et bientôt disponible !*



V.

E Q U I P E

p . 1 2 9



## a. ORGANISATION

Au lancement du projet nous avons tous participé activement à la création de notre univers transmédia. Nous avons organisé des réunions régulières pour parler et trancher sur des points importants de notre histoire et de tout son *background*. Lors des premiers cours d'architecture transmédia nous avons travaillé en *brainstorming*. Nous notions des éléments de discussions sur des fiches (par exemple le genre des extraterrestres, leur alimentation, leur histoire, la provenance de leur énergie, la forme de celle-ci...) et faisions tourner les fiches à toute l'équipe. Chacun notait son point de vue et ses idées puis en lisant ces fiches nous pouvions débattre et nous mettre d'accord. De la même manière, nous avons dessiné individuellement un Cikha avant de comparer nos dessins et d'établir leur apparence.

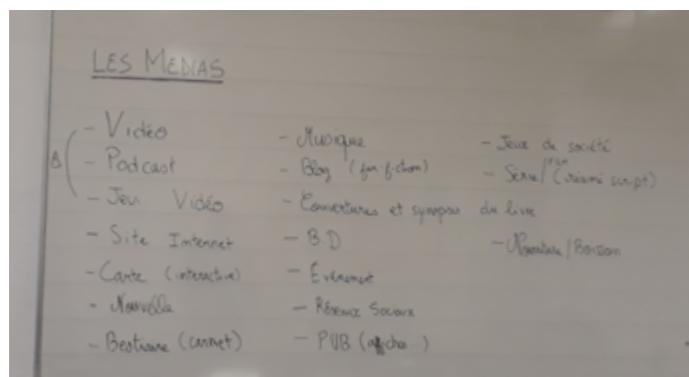
Ensuite nous avons établi un tableau des différents médias que nous souhaitions mettre en place en fonction de nos compétences et de nos envies ! Cette première ébauche a été revue à la baisse au fur et à mesure du projet car nous préférions proposer des médias de qualité plutôt qu'en quantité.

Par la suite la répartition des tâches s'est faite très naturellement grâce à la complémentarité de notre équipe. Nous avons travaillé en concertation permanente mais en autonomie.

Enfin nous nous sommes penchés sur la partie stratégie transmédia et avons élaboré ensemble des entrées pour découvrir l'ensemble de nos réalisations. Cette partie n'a pas été la plus évidente, mais nous avons su rassembler et assembler toutes nos productions, telles les pièces d'un tangram qui forment un ensemble cohérent.



Réunions pour la création de l'univers et de tout son *background* ainsi que les médias associés.



## b. MEMBRES DU GROUPE

### AMELIE - GRAPHIC DESIGNER

« *Tout ce qui vit autour de nous, subit notre existence.* » Yann Arthus-Bertrand



Après un parcours dans le multimédia et une expérience comme graphiste j'ai rejoint le projet Ère Cikha pour apporter mes compétences de conceptrice multimédia. J'ai créé, avec mon équipe, les supports visuels de notre univers (charte graphique, dossier final de la bible, livres, jaquettes...). J'ai aussi pu m'initier à la réalisation audiovisuelle avec le podcast ou la vidéo et même à la création d'un carnet "fait maison".

Cette expérience de travail en équipe s'est très bien passée, même lorsqu'il a fallu s'organiser à distance. Elle m'a fait découvrir tout l'univers du transmédia, la conception d'un monde à part entière et l'imagination nécessaire à cela.

### KILIAN - SCENARISTE, ROMANCIER

« *L'imagination est plus importante que le savoir.* » Albert Einstein



Avec une licence de Lettres et une passion pour la lecture et l'écriture, j'ai participé au projet Ère Cikha en tant que scénariste pour la plupart des supports, en cherchant à établir une cohérence la plus stable possible. En groupe, nous avons imaginé l'histoire globale du tome 1, puis j'ai écrit la suite en m'occupant des tomes 2 et 3. Par la suite, j'ai imaginé l'histoire secondaire du détective Jackson Pyke. Pour cela, j'ai écrit l'escape game, le jeu narratif, et la BD, ainsi que leur architecture transmedia, avec une aide apporté par Margaux qui s'est occupée des dessins de la BD. Établir cette histoire secondaire m'a permis d'avoir une sorte de "carte blanche" et de m'amuser à imagi-

## b. MEMBRES DU GROUPE

ner les intrigues et les liens entre les trois médias. Ensuite, je me suis affronté à imaginer les rabbit holes pour le projet Ère Cikha, ce qui aura été le plus grand défi pour moi au sein du projet, car c'était quelque chose de nouveau, peu clair. Par ailleurs, j'ai pu écrire une fanfiction, en me plaçant dans la peau d'un fan, qui réécrit une partie de l'histoire du tome 1. Enfin, j'ai écrit la nouvelle sur le personnage de Mattvrok, qui vient introduire le bestiaire, que nous avons créé de toutes pièces.

En groupe, j'ai pu constater les difficultés et aléas du tournage, lors de l'enregistrement de notre vidéo. De la même façon, j'ai enregistré ma voix sous les directives de Rémy qui gérait le podcast.

### MARGAUX - REALISATRICE

« *Faire de l'amour du prochain un devoir pour chacun.* » Sigmund Freud



Après une licence d'information et de communication et une année de céüre passée aux États Unis, je suis revenue à Bordeaux afin de rejoindre le Master CPNM et je me suis lancée dans le projet Ère Cikha avec mes camarades.

Après avoir créé l'univers de notre projet, j'ai mis à contribution mes compétences en vidéo afin de conceptualiser et réaliser notre film. Grâce au storyboard j'ai redécouvert le dessin et j'ai donc proposé à Kilian de faire les dessins de la BD.

Étant très indépendante, ce projet m'a permis de voir que travailler en groupe peut être parfois très simple et qu'il fallait simplement s'accompagner des bonnes personnes.

## b. MEMBRES DU GROUPE

### NOEMIE - ILLUSTRATRICE

« *J'avais envie de dessiner.* »



Après une formation en communication numérique et datavisualisation j'ai rejoint le projet Ère Cikha dans l'objectif de participer à la création d'un univers fictionnel immersif en apportant mes compétences en création de supports graphiques et d'illustrations : jeu vidéo, représentations des personnages, la carte de l'univers...

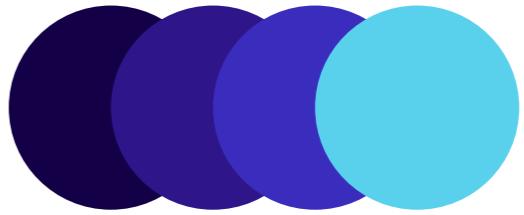
J'ai également participé à la construction de notre univers et aux productions des supports audio-visuels. J'ai aussi eu envie de proposer un support plus traditionnel pour diffuser notre univers à l'aide d'un bestiaire "fait-maison".

### REMY - GAME DESIGNER, MONTEUR

« *Couteau suisse du numérique.* »

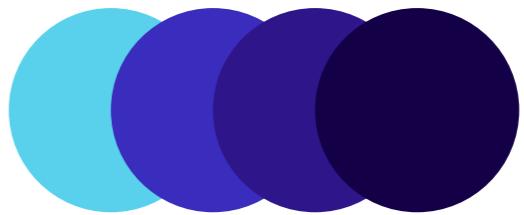


Au sein du master CPNM, j'ai rejoint le projet Ère Cikha dans l'idée de valoriser l'univers transmédia par la création d'un jeu vidéo et d'un podcast. Pour le premier je suis responsable du game et level design, des mécaniques de jeux à la vidéo d'introduction. Pour le second, j'ai réalisé le script, enregistré les voix des différents acteurs en studio et réalisé le montage final. Enfin, j'ai été acteur dans la vidéo que j'ai colorié de sons d'ambiances et d'effets immersifs.



VI.  
ANNEXES

p . 1 3 5



## a. GLOSSAIRE

L'Académie : Université des Cikha à Nidlakh.

Cambrian explosion : Cérémonie d'hommage à la mort d'un Cikha de 111 ans.

Canyon Regils : Long canyon dont la gorge est creusée par un fleuve, dense en hiver et où des vents forts soufflent en été.

CCE (Conseil des cités-états) : Organisme démocratique qui mène une mission d'exploration spatiale.

Cikhada : Nom de la planète originel des Cikha.

Cikha : Habitants de la planète Cikhada.

Cikhatastrophe : Nom donné par les Humains pour parler de l'arrivée des aliens sur Terre.

Cité-état : Zone d'habitation mêlant Humains et Cikha sur Terre.

Crislé : Nouveau continent qui a émergé au Sud du globe après la dérive des continents.

Effondrement gravitationnel : Une étoile présente une structure en coquilles concentriques d'éléments qui subissent une fusion. Un noyaux de fer inerte se forme jusqu'à atteindre la masse de Chandrasekhar et commence à s'effondrer. Le noyau externe lui se déplace à une vitesse supersonique, il chute et forme une onde de choc qui se propage ne laissant derrière lui qu'un reste dégénéré. Ce phénomène correspond au moment précédent la récolte de l'énergie Cikha.

L'Espoir Noir : Vaisseau d'exploration construit pour la mission spatiale de collecte de Rukh.

EssenceStar : Nom donné à l'énergie Cikha par les Humains.

Étoiles : Unité de mesure Cikha pour leur âge. 1 étoile équivaut à 10 ans.

Fabula : Communauté en dehors d'une cité-état dont fait parti Mattvrokh.

Fujiland : Eldorado rêvé par les Humains dans l'ancien Japon.

Green Ostrone : Phénomène naturel observé à la tombée de la nuit dans les mers du Nord.

Hyka : Langue parlée par les Cikha.

Hykaglyphe : Alphabet Cikha, les Humains donne ce nom à leur langue écrite.

Hytakh : Cérémonie Cikha lorsqu'un de leur membre atteint une étoile supplémentaire.

L'Institution : Institution qui gère les naissances Cikha à Nidlakh.

Jouvence : Communauté de survivants et d'exilés que rejoignent Dakh et Darius.

Klanukh : Liquide de nettoyage toute surface extrêmement efficace inventé par les Cikha.

La Perle du Sud : Surnom donné à la prospère cité Ciranne.

Liukh : Matériau extrait de la planète Cikhada, qui sert à transformer l'énergie extraterrestre.

Luminescence : Phénomène naturel qui produit des vagues de lumières entre les Arborlumen.

Mer Khalda : Mer douce au Sud-Ouest.

Mer Géomantique : Mer acide du Nord qui permet la prolifération d'Ostrone.

Nascent : Unité de mesure Cikha qui équivaut à un tour de "lune".

Nidlakh : Vaisseau d'exploration qui s'est écrasé près du barrage de Tignes.

Nuage Abandonné : Zone géographique de la tempête astrale qu'ont connu les Cikha il y a des centaines d'années et où des restes de Liukh sont possiblement récoltables.

Perian : Unité de mesure Cikha qui équivaut à 1 mois.

Les Pirates d'Aerlg : Très célèbre clan de pirates qui sévissent dans les grandes mers.

Pôle Nord : Zone froide au Nord. Les conditions climatiques sont rudes à la survie.

Récurrence éternial : Cycle de mort et de naissance des Cikha.

La Rencontre : Terme désignant le moment où les Cikha sont arrivés sur Terre.

Rukh : Énergie Cikha.

TT : Organisation Pro-Humains et Anti-Cikha. "TT" signifie la Terre aux Terriens.

Tempête astrale : Faille spacio-temporelle qui a endommagé les vaisseaux Cikha.

Terre : Nom de la planète originel des Humains.

Terrien : Habitants de la planète Terre.

## b. RÉSSOURCES

Planète bleue

Le murmure de la forêt

Le monde secret des arbres

Mister Global 2019 - costumes traditionnels

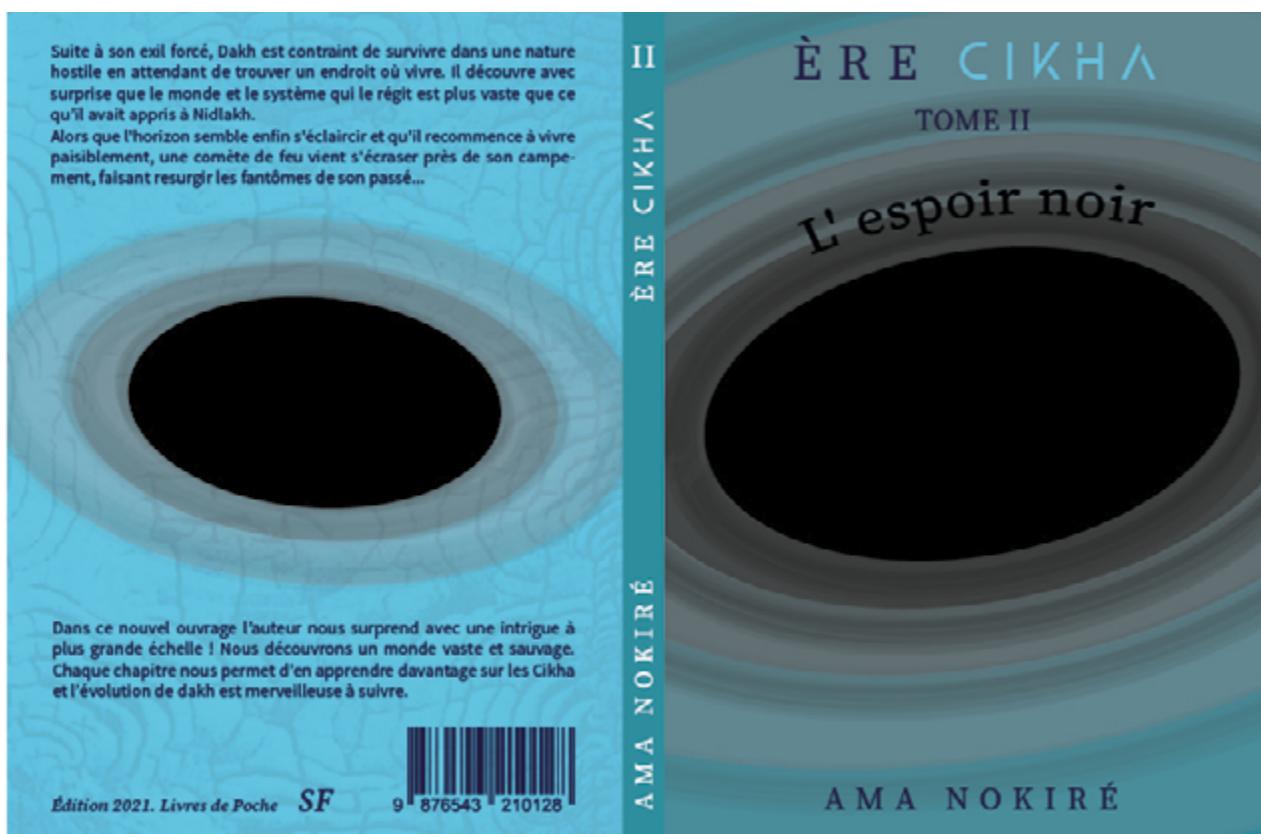
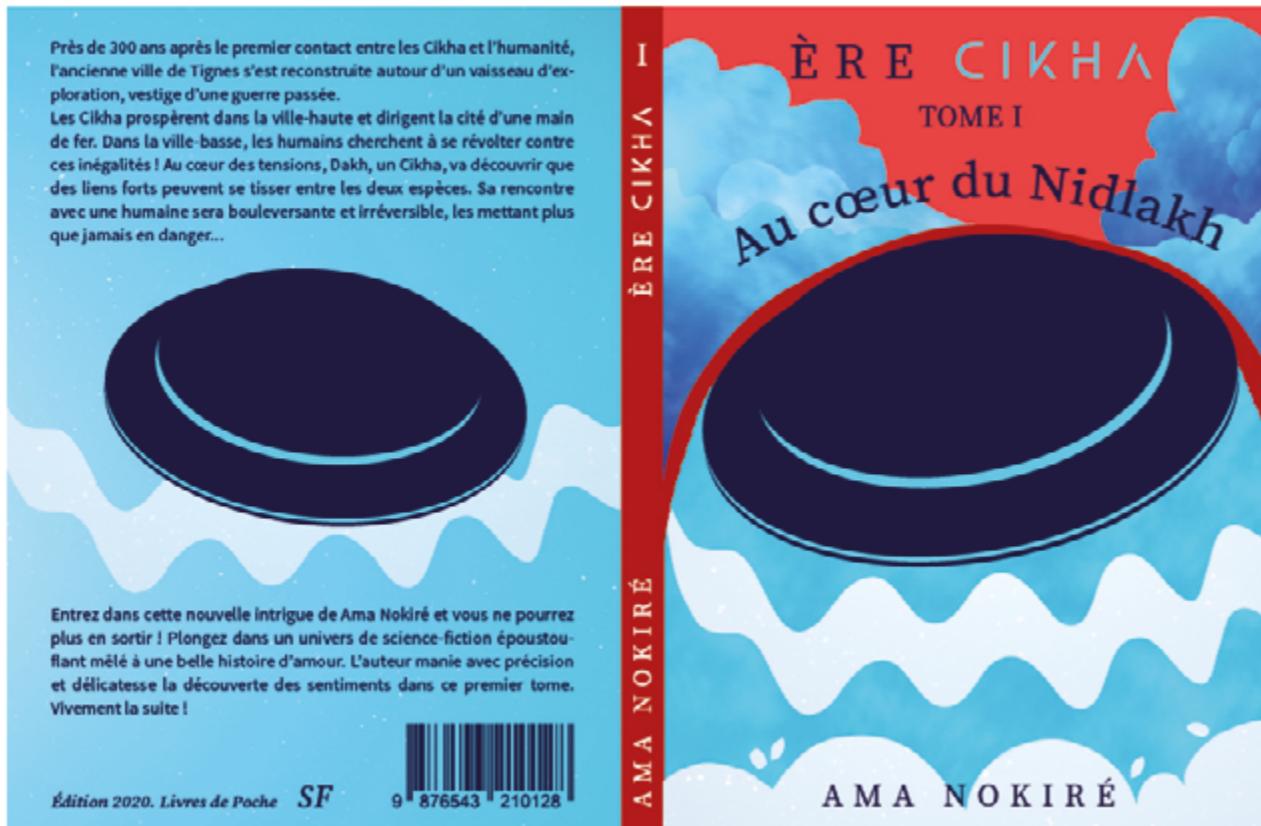
Vantablack

Typographie Zelda

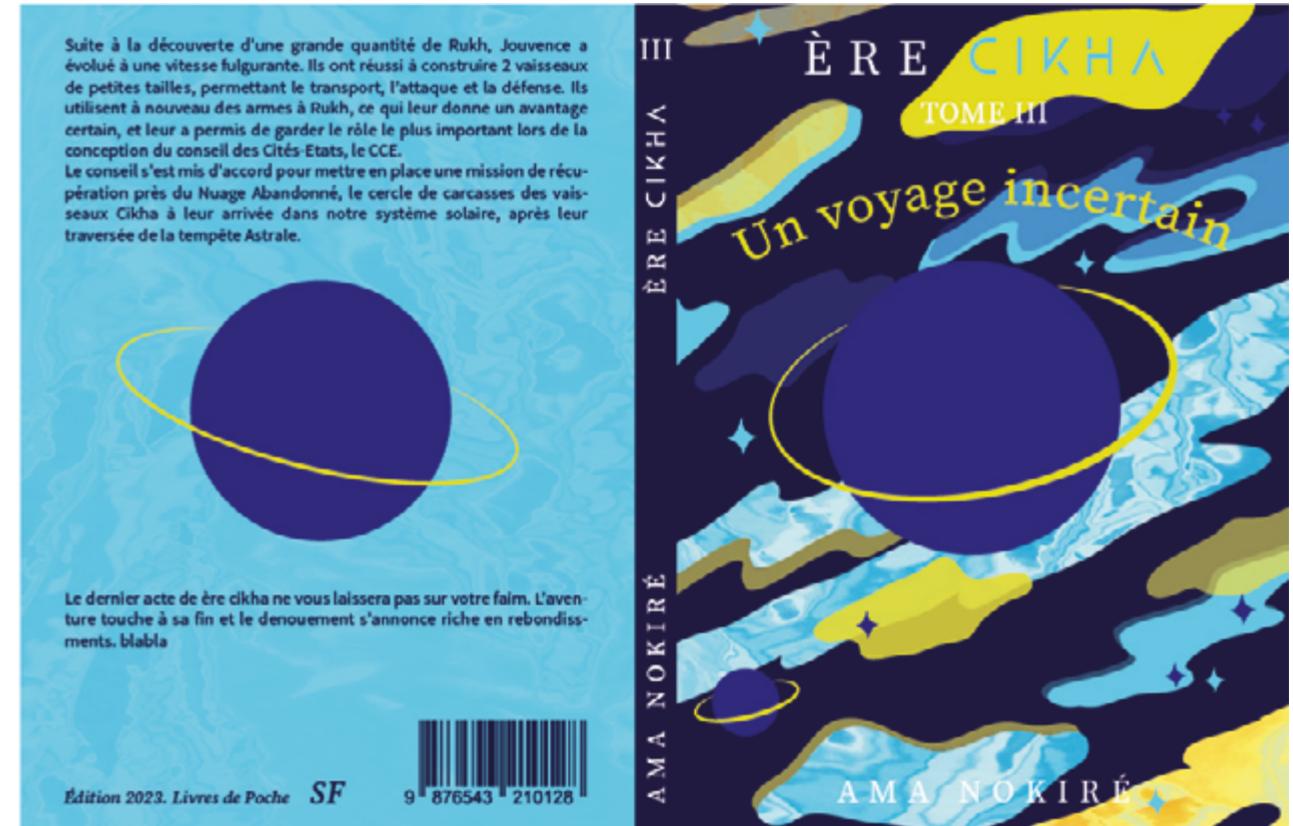
Barrage du Chevril - Tignes

Musique The Other Side - Génial au Japon

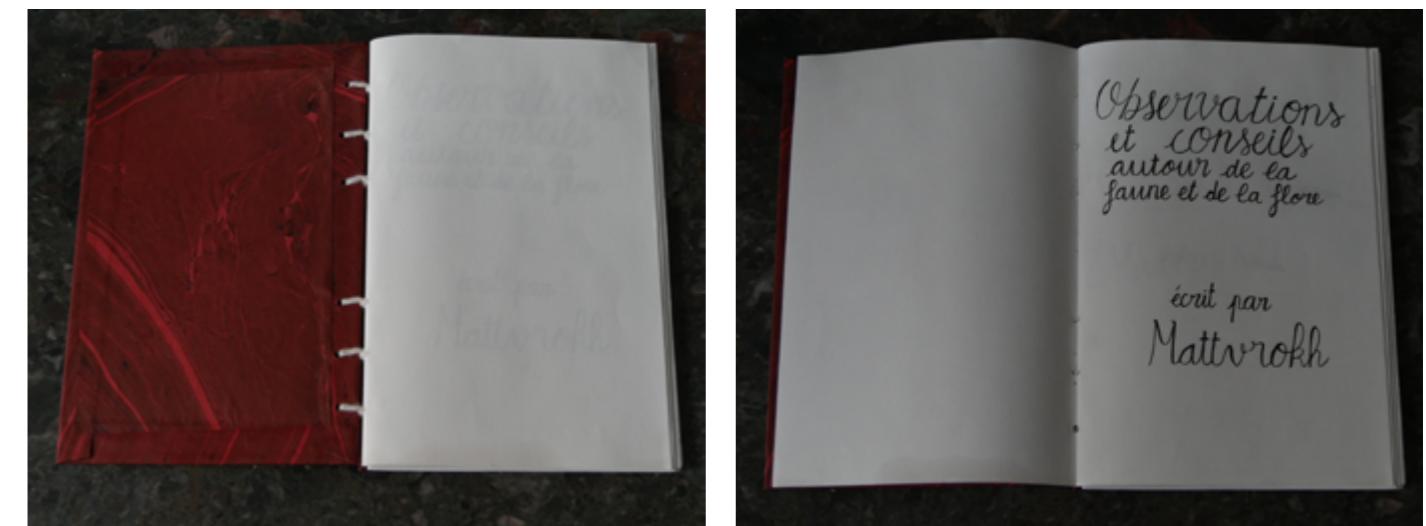
## ANNEXES - TRILOGIE

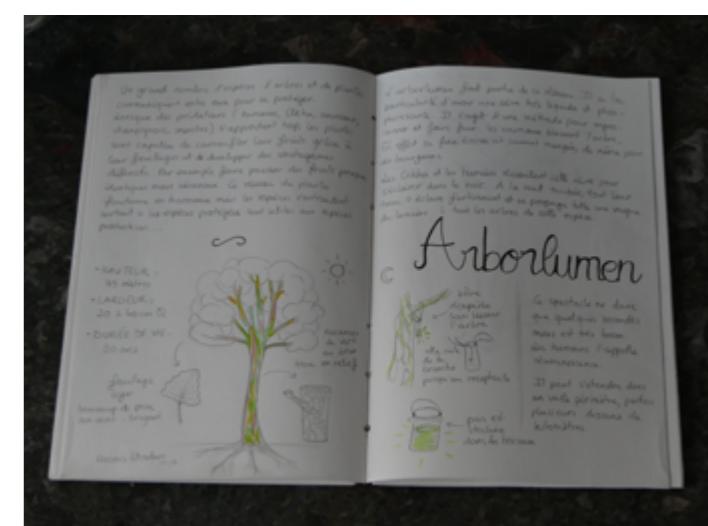
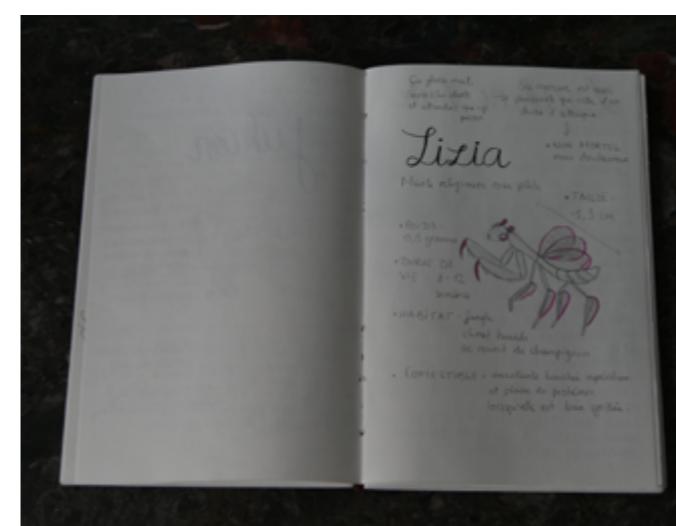
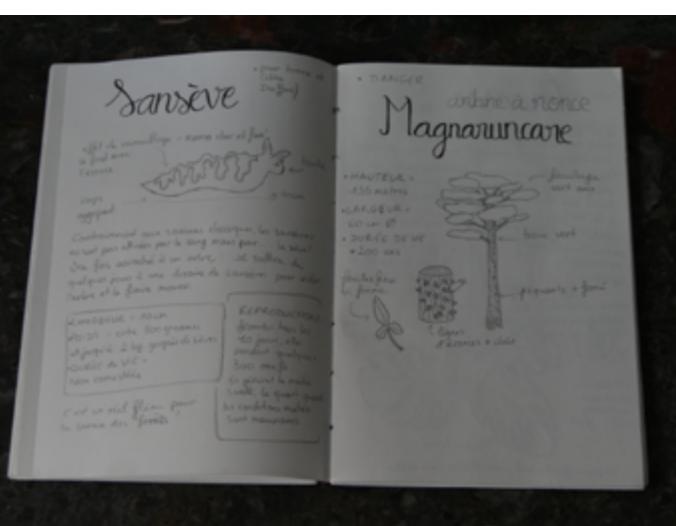
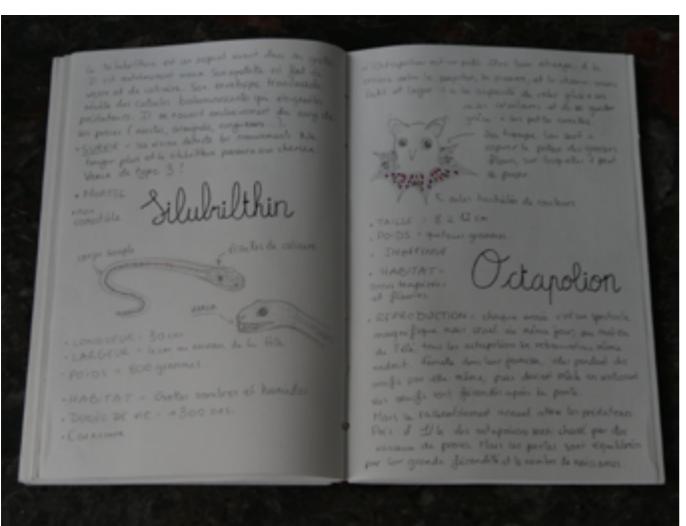
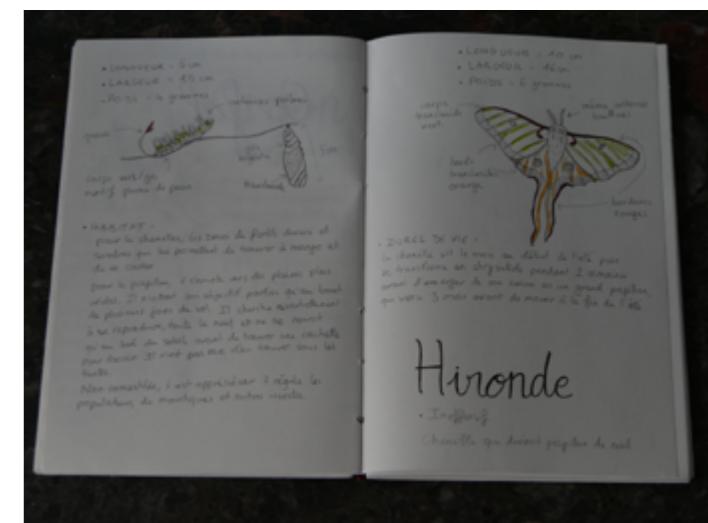
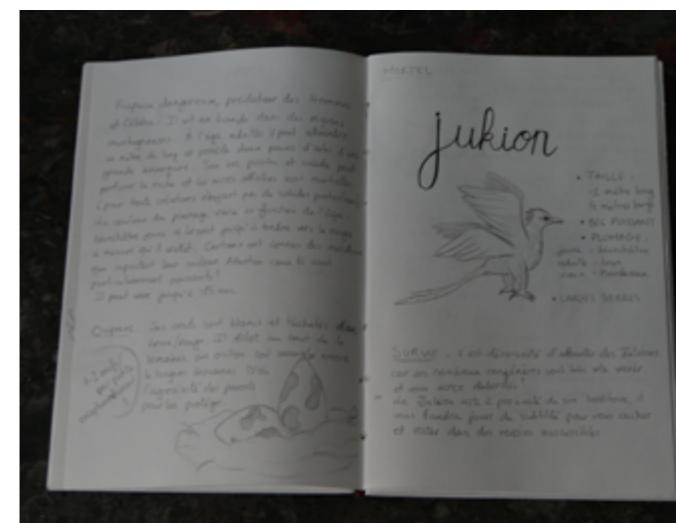
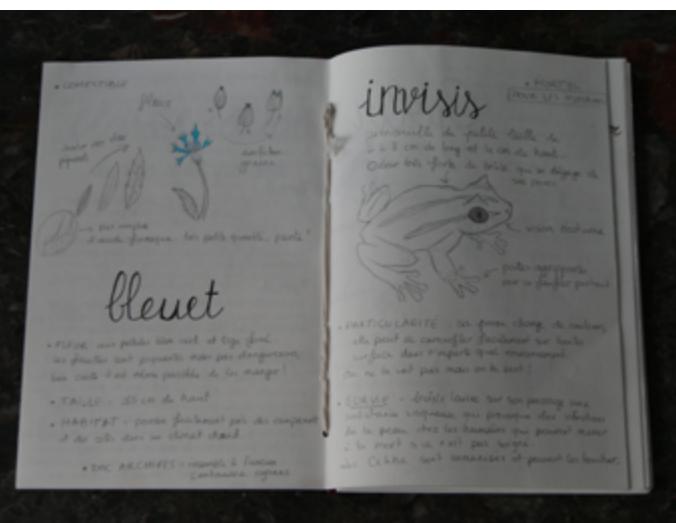
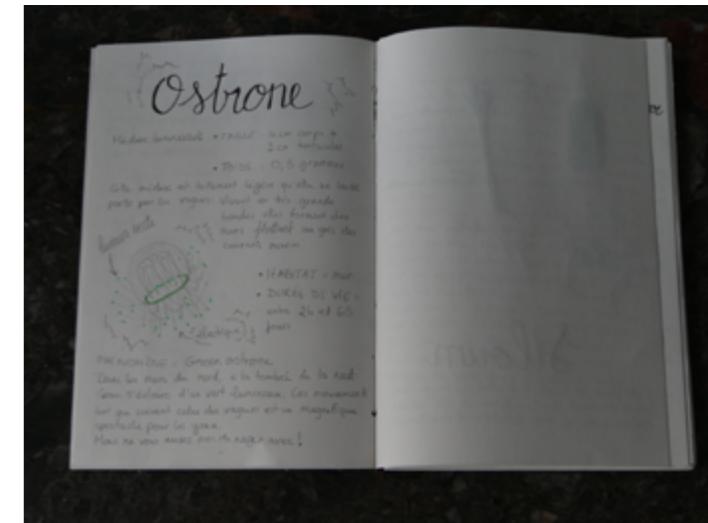
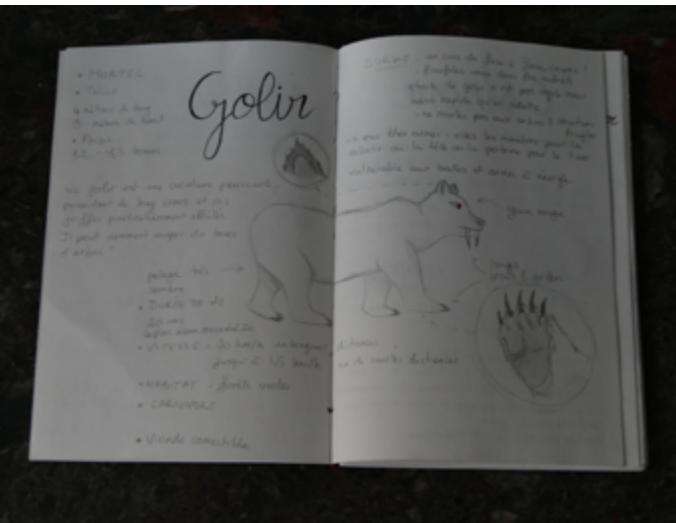
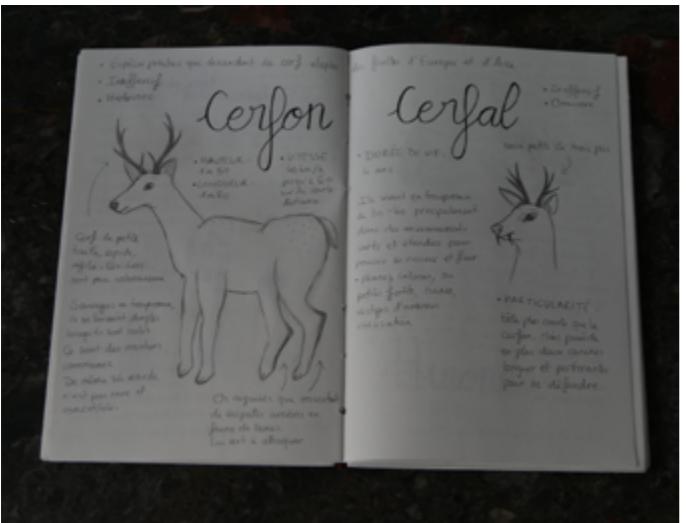


## ANNEXES - TRILOGIE

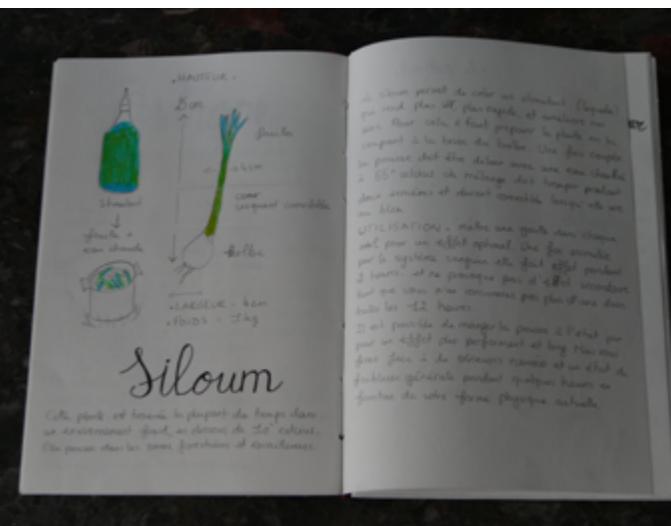
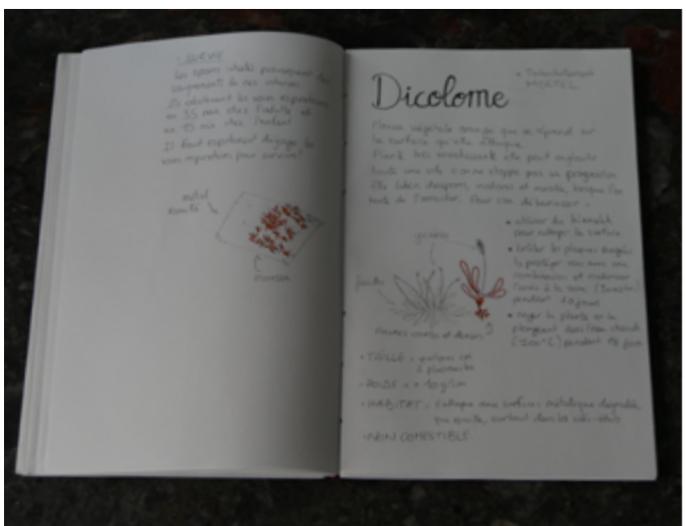


## ANNEXES - BESTIAIRE

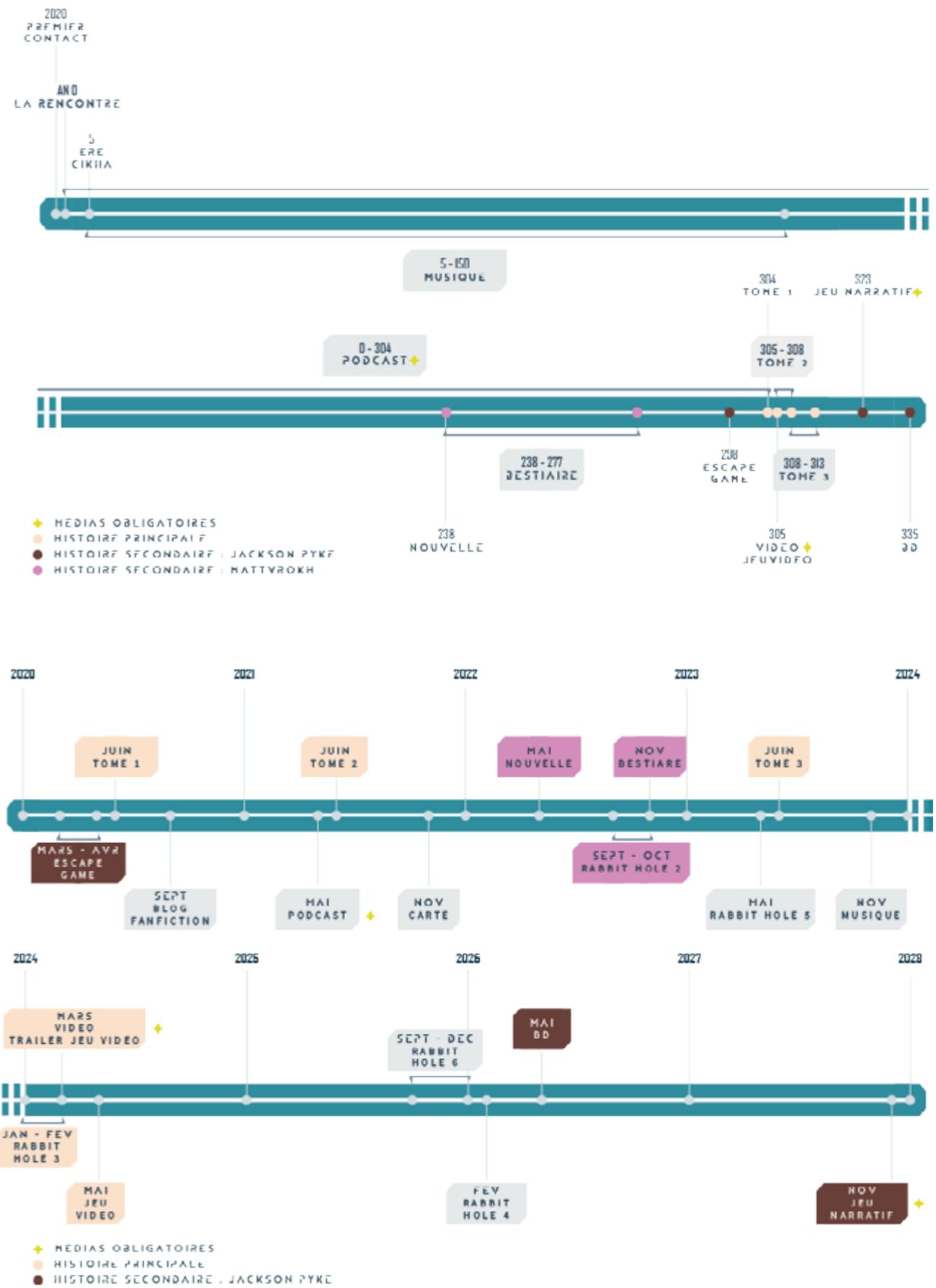




## ANNEXES - BESTIAIRE



## ANNEXES - TIMELINE



2019 • 2020

Kilian FICHOU - Margaux JUNQUA - Rémy LETANG - Noémie MARPHAY - Amélie PIETTE