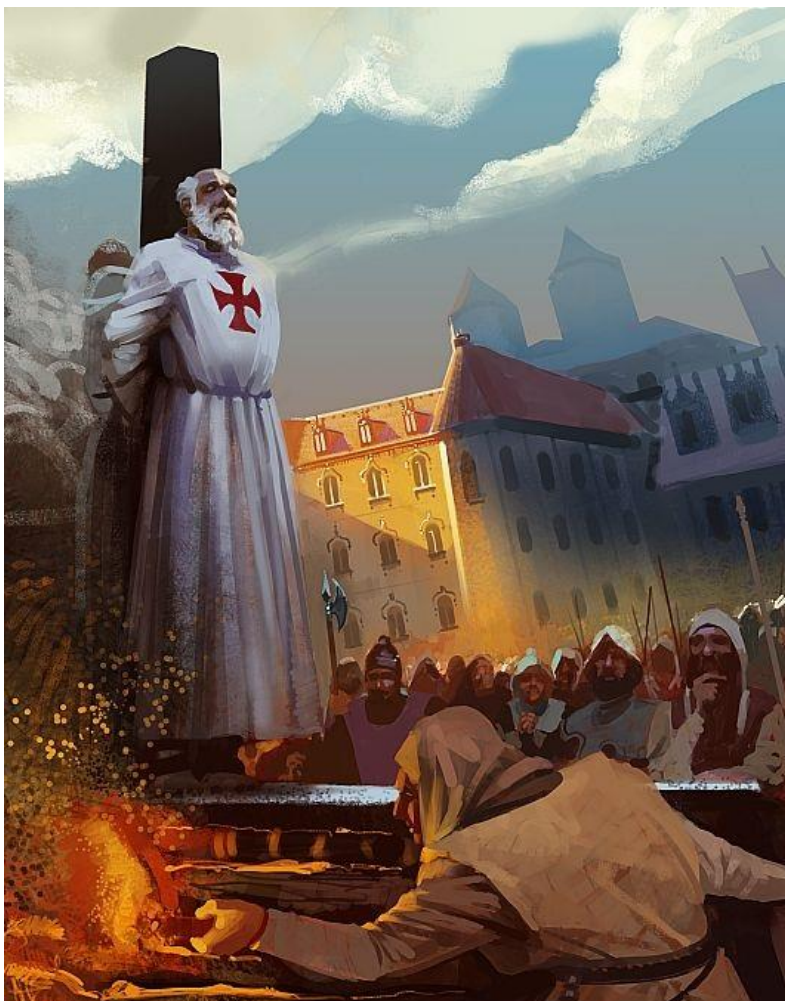




LES ROIS MAUDITS

GD2 - MACRO BIBLE V2.0

Huet Vincent – Perier Gabriel - Rigitano Vincent – Sarnikov Gabriel

Sommaire

1 Synopsis	2
2 Scènes clés.....	3
2.1 Jacques de Molay condamné au bucher.....	3
2.2 Mort du Roi.....	3
2.3 Bonne fin	3
2.4 Mauvaise fin	3
3 Les Personnages.....	4
3.1 La famille royale	4
3.2 Les templiers.....	7
3.3 Autres	8
4 Lieux	10
4.1 Place publique	10
4.2 Entrée du palais.....	10
4.3 Muraille du palais.....	10
4.4 Jardin – vue immersive	10
4.5 Jardin – Porte d'entrée	10
4.6 Chapelle – vue immersive –	10
4.7 Chambres ; deux déclinaisons	11
4.8 Couloir 1 – vue immersive	11
4.9 Couloir 2 – vue immersive Résidence royale.....	11
4.10 Salle du bal – vue immersive	11
4.11 Salle des gardes – vue immersive.....	12
5 Mobiliers du début XIV.....	13
6 Musique.....	14
7 Tableau récapitulatif.....	15
7.1 Personnages	15
7.2 Lieux.....	16

YNOPSIS

En 1314, **Jacques de Molay**, Maître des templiers est condamné au bucher. C'est l'apothéose d'années de confrontations entre le Roi **Philippe le Bel** et les Templiers. Avant de rendre son dernier souffle, Jacques de Molay va maudire le Roi ainsi que sa descendance.

Ancien assassin réputé chez les templiers, **Pierre** a refait sa vie depuis le célèbre procès des templiers en 1307. Marié avec un enfant, cela fait des années qu'il a tiré un trait sur son ancienne vie.

Seulement, en 1315, environ un an après la mort de Jacques de Molay, **Jean**, un ancien templier vient voir **Pierre** qui est en train de travailler avec sa femme et son fils sur la place du marché. Il a face à lui un fantôme de sa vie passé, une personne qui pourrait détruire sa vie d'une minute à l'autre. Jean est venu pour proposer un dernier assassinat : Celui du Roi **Philippe le Bel**. Jean n'est pas venu faire appel à lui au hasard, c'est le meilleur dans son domaine. En cas de refus du **Pierre**, Jean n'hésitera pas à lui faire comprendre que la vie de sa famille en dépend.

C'est le lendemain que Jean a prévu d'organiser l'assassinat. Un bal est organisé au palais dans lequel Clément, un enfant aveugle joueur de harpe prodige donne une représentation.

2 SCENES CLES

2.1 JACQUES DE MOLAY CONDAMNE AU BUCHER.

Il lance une malédiction sur les Rois de France. Vue en contre plongée du templier dans les flammes. Présence de Jean prêt du bucher.

2.2 MORT DU ROI

Le Roi est allongé au sol, mort, gisant dans son sol. Quelques bougies éclairent la chambre, mais le cadavre du Roi est surtout éclairé par la lune que l'on voit à travers une fenêtre en second plan.

2.3 BONNE FIN

On a tué le Roi, et Jean lors du Duel à la Chapelle. On retourne auprès de sa famille pour continuer le cours d'une vie tranquille.

-> On voit notre famille sur la route dans un décor de plaine / forêt, partir vers une nouvelle vie.

2.4 MAUVAISE FIN

Après avoir tué Jean, un mystérieux personnage encapuchonné s'approche de nous.

Au moment de nous tirer dessus, la garde royale rentre dans la chapelle et arrête Louis.

On est également arrêté mais notre famille est saine et sauve.

-> On est en prison mais le souvenir de notre famille et la savoir en sécurité nous réconforte.

3 LES PERSONNAGES

3.1 LA FAMILLE ROYALE

Philippe Le Bel – 46 ans

Description Physique	Brun, cheveux grisonnants, Grand, majestueux. Corps svelte. Yeux bleus. <i>“Ses contemporains le jugent comme étant d'une rare beauté, et son physique tout entier « semblait une vivante image de la grandeur et de la majesté des rois de France »”</i>
Tenue vestimentaire	- Grande fourrure blanche avec au-dessus une cape rectangulaire bleue attachée à l'épaule droite, avec des fleurs de lys dorées brodées. - Surcot rouge avec en dessous un bliaud blanc - Ceinture en or (avec des fleurs de lys) - Gant en soie - Chaussures à poulaine - Une chevalière dorée
Signe distinctif	- La couronne
Caractère	- Froid et sévère. Capable d'être bon avec ses proches mais extrêmement sévère quand il le faut. <i>« Une main de velours dans un gain de fer. »</i> - Très familial, mais son statut l'empêche de jouer son rôle de père.
Relation avec les autres personnages	- Très fier de son fils aîné Louis X même s'il refuse de le montrer. Il n'hésite pas à lui confier des missions difficiles car il a confiance en lui malgré son caractère difficile. - Très proche de son protégé harpiste Clément de 10 ans.
Aspiration	- Philippe le bel souhaite faire resplendir la France, la moderniser.
Dimension 1	- Philippe le bel apparait comme un Roi puissant, intouchable, distant.
Dimension 2	- Il tient énormément à sa famille même s'il a rarement l'occasion de le montrer, surtout envers son fils aîné Louis X.

5 Attitudes à produire :

- Neutre
- Implorant
- Choqué
- Soulagé
- Content



Louis - Fils aîné du roi – 27 ans

Description Physique	- Brun cheveux mi-long, yeux bleus, grand, costaud.
Tenue vestimentaire	- Bliaud, surcot, chaussures à poulaine - Du tissu lourd (velours ; couleur pourpre), avec une ceinture en argent - Le juste minimum pour une soirée mondaine, mais rien de plus.
Signe distinctif	Un sourcil blanc (signe d'un choc émotionnel antérieur, « Canitie subite »)
Caractère	- Combattant, guerrier, conquérant. Très colérique, peu patient. Conteste souvent les décisions de son père. - N'aime pas les mondanités.
Relation avec les autres personnages	- Il trouve que son père ne l'estime pas à sa juste valeur. Il est en manque de reconnaissance. - Il est très protecteur envers ses frères. - A failli mourir étouffé dans son enfance lors d'un banquet, son père – Philippe le Bel – ivre, n'avait pas réagi.
Aspiration	- Louis X souhaite prendre le pouvoir.
Dimension 1	- Louis X apparaît comme un guerrier sans cœur.
Dimension 2	- Il tient en définitive beaucoup à ses frères, mais ne supporte plus les décisions de son père.

5 attitudes à produire :

- En tenu de prince :
 - Hautain
 - En colère
- En tenue discrete (toge avec une arbalète) :
 - seul sa silhouette est visible ; on n'aperçoit pas son visage.
 - Capuche rabattue : en colère
 - Capuche rabattue : Hautain
 - Capuche rabattue : Effrayé



Clément - Fils cadet caché du roi – 10 ans

Description Physique	- Un enfant de 10 ans, cheveux courts lisse, châtain.
Tenue vestimentaire	- Bilaud et surcot bleue claire. chaussure à poulaine, une cape blanche avec des fleurs de lys Bleues. Une ceinture fine dorée. Un capuchon blanc crème. - Un bandeau au niveau des yeux (Cf : Emil dans NieR). Avec à la place des deux yeux des fleurs de lys brodées.
Signe distinctif	- Aveugle, Harpiste prodige
Caractère	- Jovial, sensible et intelligent. Sa vie ainsi que son handicap l'a rendu très mature pour son âge même s'il garde une âme d'enfant.
Relation avec les autres personnages	- Le fait d'être aveugle et prodige le rend très populaire auprès du peuple - C'est le protégé du Roi
Aspiration	- Faire le bien autour de lui.

3 attitudes à produire :

- Neutre
- En pleurs
- Jouant de la harpe



Emil dans NieR

3.2 LES TEMPLIERS

Le héros, Lothaire – 25 ans environ – Pas de représentation

Description Physique	Musclé, 1m70, élancé, brun, cheveux courts,
Tenue vestimentaire	Pèlerine à capuchon, Cotte, Braie longue en toile, Chausses attachées aux brayes
Signe distinctif	Bague
Caractère	Déterminé, combattant, Loyal,
Relation avec les autres personnages	Il n'aime pas la noblesse et le roi.
Aspiration	Mener une vie avec sa famille.
Dimension 1	Bon père de famille
Dimension 2	Ancien assassin réputé chez les templiers.

Jean – Ancien templier

Description Physique	Grand, brun
Tenue vestimentaire	Cotte, chaussures à poulaines, chapeau de paon
Signe distinctif	/
Caractère	Manipulateur, Surnois, Sur de lui
Relation avec les autres personnages	Ancien camarade du héros, champion de Louis
Aspiration	La vengeance, la justice
Dimension 1	Un ancien camarade du héros souhaitant se venger du Roi
Dimension 2	Menaçant, prêt à tout pour arriver à ses fins, ambitieux

4 Attitudes à produire :

- En tenue de noble :
 - Air assuré
 - Menaçant
- En tenue de combat :
 - Posture de combat
 - Blessé

3.3 AUTRES

Une servante – 18 / 19 ans

Description Physique	- Pas très grande, Brune, cheveux bouclés, yeux marrons.
Tenue vestimentaire	- Un grand carré de toile blanche noué de différentes façons autour de la tête - Un chaperon ouvert sur le devant - Bliaud jusqu'au mollet. - En dessous, Chemise à manche longues assez serrée qui s'élargie au niveau de la taille. - Un bandeau de toile au niveau de la poitrine (au-dessus de la chemise) - Chausses assez courtes retenues par des bandes de tissus noués autour de la jambe.

2 Attitudes à produire :

- Neutre
- Rougissante



Gardes légers – 25 ans

Description Physique	- Blond, cheveux courts - Physique affiné, taille moyenne, peu musclé.
Tenue vestimentaire	- Haubert (Cotte de mailles) avec une tunique d'étoffe par-dessus. Chausses de mailles et gantelets - Arme : Epée légère
Caractère	- Fidèle au roi, lui et les autres gardes assurent la sécurité du bal - Compréhensif, honorable

3 Attitudes à produire :

- Neutre (main sur le paumeau)
- En mode combat
- De dos

Variations pour d'autres gardes : changement de couleur.

Garde lourd – 30 ans

Description Physique	- Très grand, costaud.
Tenue vestimentaire	- Armure plate complète, tête visible - Arme : Epée légère & épée lourde
Caractère	- Snob, hautain.

2 Attitudes à produire :

- Neutre
- En mode combat



Noble – la trentaine

Description Physique	- Brun, les cheveux bouclés, un grand nez
Tenue vestimentaire	- Houppelande jaune - En dessous, surcot orné de broderies et pierreries - En dessous, bliaud - Chaussure poulaine longue - Lourde ceinture ornée
Caractère	- Snob, hautain.

3 Attitudes à produire :

- Neutre
- Enervé
- De dos

Variations pour d'autres gardes : changement de couleur.

4 LIEUX

Saison : Eté

Temps : ciel découvert

4.1 PLACE PUBLIQUE

Jour du marché – vue immersive

- **Heure :** Aux alentours de midi

Premier plan : Une grande place avec de nombreux étals. Sur la gauche, un étal derrière lequel se trouve notre femme et notre fils.

Second plan : Les murailles du palais de la citée avec un très grand portail (fermé)

Arrière-plan : Le palais de la citée

4.2 ENTREE DU PALAIS

- **Heure :** Couché du soleil

4 parties

Premier plan :

Des nobles qui se dirigent vers l'entrée du palais, gardé par des gardes.

Second plan :

* Les murailles du palais de la citée avec un très grand portail (ouvert)

* Sur le côté gauche une entrée pour les gardes.

Arrière-plan : Le palais de la citée

4.3 MURAILLE DU PALAIS

- **Heure :** Couché du soleil

Représentation du mur présent à l'Entrée du Palais.

Vision très proche du mur, pour voir chacune des prises (escalade)

Le mur doit être constitué de prises plus ou moins sûres.

4.4 JARDIN – VUE IMMERSIVE

Heure : Nuit

- De grandes allées en sable avec des flambeaux.

- Vue de la demeure royale au fond du jardin.

Idéalement on devrait pouvoir zoomer sur la porte de la demeure royale.

4.5 JARDIN – PORTE D'ENTREE

Heure : Nuit

- Grande porte qui était visible depuis les Jardins.

4.6 CHAPELLE – VUE IMMERSIVE –

Vue de l'intérieur.

Petit chapelle, avec un aspect assez intimiste. Sobre, avec personne dedans.

Des coursives en hauteur.

Variante : Nuit



4.7 CHAMBRES ; DEUX DECLINAISONS

Chambre royale – vue immersive

Heure : Nuit – Pleine lune

- Lit (d'époque, tout petit pour dormir à semi-assis) avec un Dais
- Fenêtre avec la lune en vue.
- Cheminée ; Harpe du fils ; Tableaux ; Baignoire ; Table avec des chandeliers

Chambre d'ami – vue immersive

Heure : Nuit – pleine lune

- Lit ; Fenêtre ; Cheminée ; Tableaux ; (Moins bien décoré que la chambre royale)

4.8 COULOIR 1 – VUE IMMERSIVE

Heure : Couchée du soleil

- Une fenêtre sur le côté gauche. Une grande porte sur la droite. Un escalier au fond.

Variante : Nuit

4.9 COULOIR 2 – VUE IMMERSIVE RESIDENCE ROYALE

Heure : Nuit

- Une long couloir, deux fenêtres sur la droite, une porte sur la gauche, un escalier tout au fond (menant à la chambre royale)

4.10 SALLE DU BAL – VUE IMMERSIVE

Heure : Couchée du soleil (*mais pas de vision de l'extérieur depuis la salle du bal*)

- Grande salle, des piliers (sculpté en statue immense) pour soutenir le plafond, des tapisseries avec les symboles royaux sur les murs.
- Des tables sur le côté avec la nourriture
- Scène de foule (*Dans la salle au centre, gens qui dansent...*)
- Une estrade en bois d'un côté où les artistes jouent
- Une estrade en pierre à l'opposé avec les membres de la famille royale et leur proches

4.11 SALLE DES GARDES — VUE IMMERSIVE

Heure : Couchée du soleil

Dimensions : 2 fois plus larges pour scrolling

- Au 1er plan des tonneaux derrière lesquels le joueur est caché. Des armes posées sur les tonneaux
- Par-dessus en second plan il aperçoit des gardes assis à une table en train de jouer aux dés et de boire.
- Arrière-plan : des armes et armures sont accrochés au mur



5 MOBILIERS DU DEBUT XIV

- Grande utilisation de **coffres**. Les coffres sont sur pieds, décorés de motifs à rinceaux. Parfois il est utilisé pour s'asseoir avec un dossier et des accoudoirs.
- **Les lits** sont très larges et court, souvent accompagné d'un Dais en bois (un ouvrage sculpté qui couvre surplombe le lit). Il est généralement entouré de courtines (ancien nom du rideau).
- **La Chaire** : siège en bois avec un haut dossier et des accotoirs. Les chaires sont réservées aux maîtres de maison ou encore au roi →
- **La crédence** : sorte de coffre avec les portes en façade à hauteur d'homme, les crédences sont utilisés comme meuble pour entreposer la vaisselle.
- **Les tables** sont des planches sur des tréteaux
- **Statue**
- **Tentures sur les murs**
- **Tapis**
- **Eclairages** : candélabres, chandelier, flambeaux



6 MUSIQUE



Genre : Musique Folklorique du XIV ème siècle. (Clavecin, Harpe celtique et romane, flûte à bec etc...)

Références

Fransesco Landini (vièle à archet)

Guillaume de Machault (1300 - 1377)

Musiques à produire :

- Musique de Harpe celtique (solo, pendant la représentation du fils caché)
- Musiques oppressantes (pendant les phases d'infiltration)
- Musiques dynamiques (pendant les combats)

7 TABLEAU RECAPITULATIF

7.1 PERSONNAGES

Personnages	Déclinaisons	Attitudes	Nombre		
Philippe le Bel	/	Neutre	Implorant	Choqué	
Louis	Prince	Hautain	En colère		
	Toge	Capuche rabattu, air hautain	Capuche rabattu, en colère	Capuche rabattu, air effrayé	Encapuchonné, visage invisible
Clément	/	Neutre	En pleurs	Jouant de la harpe	
Jean	Tenue de noble	Air assuré	Menaçant		
	Tenue de combat	Posture de combat	Blessé		
Servante	/	Souriante	Rougissante		
Garde léger	De face	Neutre	Posture de combat		
	De dos	Neutre			
	Color Swap	Neutre			
Garde lourd	/	Neutre	Posture de combat		
Noble	De face	Neutre	Enervé		
	De dos	Neutre			

7.2 LIEUX

Lieux	Déclinaisons	
Jardin	/	1
Jardin - Porte	/	1
Marché	/	2
Entrée du palais	/	
Chapelle	Jour / Nuit	2
Chambre :	Royale	2
Ami		
Salle de bal	/	1
Mur	Ciel couvert - Pluie	2
Couloirs	Couloir 1 – Couchée de soleil Couloir 1 – Nuit Couloir 2	3
Salle de garde	/	1
Nombre de lieux :		15