

Madame, Monsieur,

Je suis un auteur jusqu'ici plutôt habitué à l'auto-édition, dessinant des aventures pleines d'humour et d'action.

Pour le projet présenté ici, j'ai décidé de passer un cap et d'avoir une approche et un produit plus professionnel, ainsi que de travailler deux thèmes me tenant à cœur : l'Histoire et la dark-fantasy.

Réunissant les deux à travers l'histoire de la sirène Âary'hll, j'espère pouvoir amener une œuvre apportant une nouvelle dimension au conte classique qui s'en inspire.

En vous souhaitant une bonne lecture, veuillez agréer l'expression de mes sentiments les plus distingués.

Hugues Céard





AARY'HLL



Une jeune sirène fascinée par le monde des humains se retrouve, changée en l'un d'eux, recueillie par le fils d'un chef viking.



PROJET BD PAR HUGUES «HORLOD» CÉARD

HORLOD.COM

HORLOD.GRAFIK@HOTMAIL.FR

06.73.06.01.77



SYNOPSIS



L'HISTOIRE



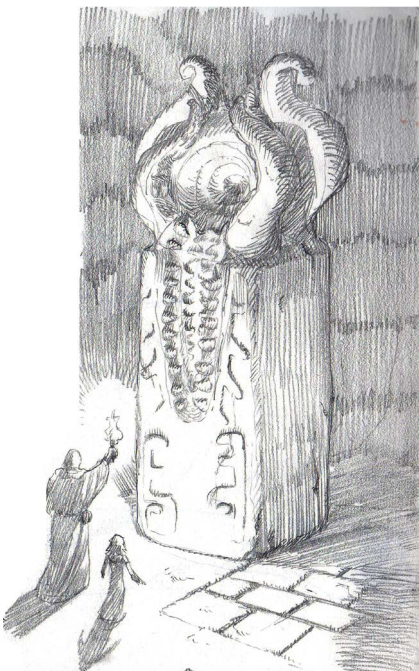
Aary'hll est une jeune sirène qui vit avec les ondins et les sirènes de son clan. Les siens évoluent dans les fonds marins, dévorent les humains noyés, chassent le serpent de mer et vénèrent une créature tentaculaire caché au fond d'un gouffre. Voulant rejoindre les humains, elle conclue un pacte avec la divinité qui lui donne une apparence humaine. Sa langue maternelle se révèle impossible à parler hors de l'eau.

À la surface, elle est recueillie par le fils d'un puissant Jarl (=seigneur viking), **Karl Odomarson**. Ce dernier n'a rien d'un prince charmant : lâche, coureur, immature, celui-ci est promis à **Astrid Tórfadóttir**, une puissante veuve qui a arrangé leur mariage avec son père. **Aary'hll** se retrouve témoin de ce jeu de pouvoir et doit lutter contre ses instincts primitifs que la métamorphose n'a pas éliminé.

Óspakr, le vieil érudit du village, se montre extrêmement intéressé voire même informé à propos des origines de celle que les humains renommerons plus simplement **Ariel**.

L'héroïne côtoie les humains, explorant et observant leurs habitudes et partageant leur nourriture. Elle devient la confidente muette de Karl, qui est continuellement à abuser des femmes esclaves et à se rebeller, tandis que son mariage approche.

Dès l'arrivée de la fiancée, **Astrid Tórfadóttir**, elle et Ariel se détestent au premier regard, la première par souci de hiérarchie, l'autre étant juste plus possessive vis-à-vis de Karl.



Au sommet du bjorn voisin, Ariel trouve une mystérieuse pierre noire, qu'Óspakr, qui l'a suivie identifiera comme un autel sacrificiel. Suite à cela, celui-ci emmène l'héroïne dans une grotte au fond de laquelle se trouve une idole représentant le dieu sous-marin. La vue de la sculpture ravivera l'horrible rituel de transformation d'Ariel. Óspakr est, lui, persuadé que le dieu est en fait le gardien d'un monde souterrain grandiose.

Le soir du mariage, tout s'emballe. Karl est introuvable. Il est rejoint par Ariel. Celle-ci se donne à lui, sans vraiment lui demander. Ils sont surpris par Leif et Astrid. Tandis que la tension monte d'un cran, une attaque se déclare sur le



village. Leif s'y précipite. Ariel, après un court affrontement est entraînée dans les bois par Karl. Poursuivis par Astrid, ils sont pris en embuscade par Ospakr. Ariel, épuisée, peine à se défendre et se rend quand le vieux guerrier menace de tuer Karl.

Ospakr emmène Ariel jusqu'à l'autel et fait couler un peu de son sang sur la pierre. Surpris par Astrid et Karl, il ne va pas jusqu'au bout du sacrifice. Le dieu sous-marin arrive tout de même, terrorisant les humains qui l'aperçoivent. Il entraîne alors celui qui l'a appelé vers la mer. Dans un mouvement de panique, Ospakr entraîne Ariel avec lui.

Plongés dans l'eau, les deux se transforment instantanément : Ariel redevient sirène, tandis qu'Ospakr devient une créature chitineuse innommable. Au moment d'entrer dans le gouffre, le bras d'Ospakr tenant Ariel est coupé par les ondins et sirènes venus voir ce qui se passait. Ainsi, Ospakr est entraînée dans les ténèbres tandis qu'Ariel est de nouveau chez les siens.

Tout semble être finis, mais quelque chose semble grandir dans le ventre de la sirène.

CONCEPT ET RÉFÉRENCES



«Âary'hll» est un one-shot d'un album format classique franco-belge d'une cinquantaine de pages tout en couleurs. L'histoire est unique et n'amène à aucune suite précise, mais le concept peut être décliné avec d'autres contes et légendes.

L'histoire vise d'abord un public averti, à partir de 18 ans environ, qui s'intéresse à la fantasy et/ou à l'Histoire. Malgré l'utilisation du conte, l'idée est aussi de placer le récit dans un environnement historiquement crédible, aussi bien au niveau des mœurs que de l'organisation sociale des vikings.

Le projet est une histoire de dark fantasy, mélangeant le conte d'Andersen avec l'univers d'HP Lovecraft, plaçant l'histoire vers l'an mil quelque part en Norvège, à l'époque de la christianisation des tribus vikings qui s'était faite dans le sang. Les heurts sont une source de tension supplémentaire au récit.





PERSONNAGES PRINCIPAUX



AARY'HLL / ARIEL

Son vrai nom étant imprononçable à la surface, Karl l'a renommée Ariel. C'est une jeune sirène curieuse du monde de la terre ferme. Elle est plus fluette que les autres sirènes de son âge. Elle porte sur elle nombre de grigris, notamment une dent de baudroie géante.

Transformée en humaine par le dieu sous-marin vénéré par les siens, elle sera recueillie par Karl Odomarson. Une fois parmi les humains, elle devra refouler ses instincts sauvages pour cohabiter avec eux.

KARL ODOMARSON

Il est le fils d'Odomar, le Jarl d'un fief étendu et puissant, Oldarikheim. Son père souhaite faire de lui un prochain roi Norvégien. Fils unique, sa mère est morte en couche.

Fier de son statut d'enfant unique et fils de Jarl, il profite de sa position pour coucher avec les femmes qui l'entourent et néglige ses devoirs en tant qu'Homme libre. Il oublie souvent que le pouvoir détenu par son père n'est pas héréditaire vis-à-vis de la loi viking.



LEIF

Un des plus valeureux guerriers de la communauté. Plutôt revêché, il se fait un point d'honneur à protéger Karl, car il est conscient que son futur mariage pourrait être crucial pour l'avenir du village.



ASTRID TÓRFADÓTTIR



Femme veuve d'un Jarl réputé et fille d'une guerrière celte. Elle doit être unie à Karl Odomarson afin de concrétiser l'alliance entre les deux communautés.

La vie l'a endurcie. Bien que les règles de vie viking interdisent aux femmes d'aller au combat, elle a su garder le tempérament de guerrière de ses parents.

Elle méprise Karl et se méfie énormément d'Ariel.



ÓSPAKR

Ancien guerrier du village, il a cessé de participer aux raids lorsqu'il a été gravement blessé au combat. Il se passionne dorénavant pour les légendes venues d'autres contrées et d'autres époques.

Il semble obsédé par les origines d'Ariel. Il a aussi fait la découverte de vestiges semblables au dieu des ondins.

ODOMAR BJORNSON

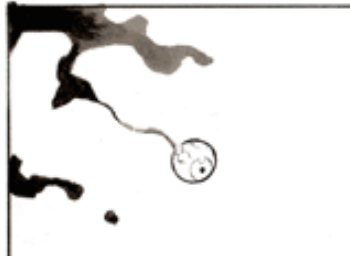
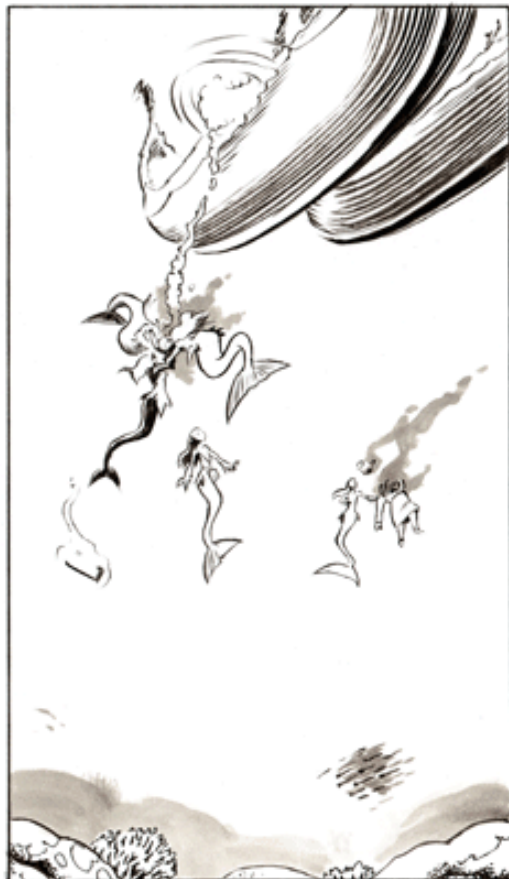
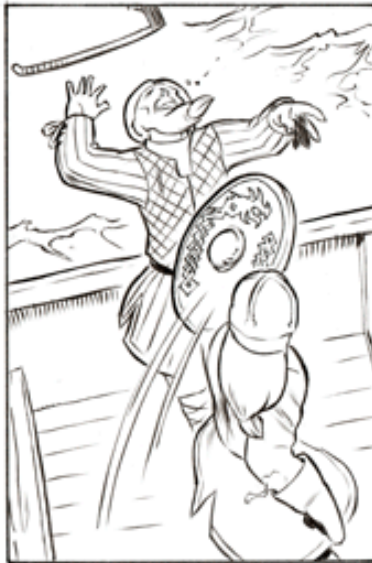


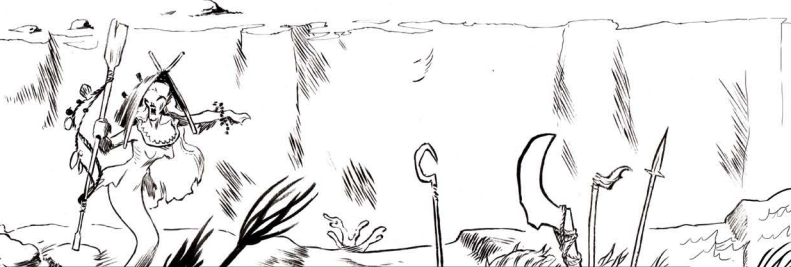
Père de Karl, Jarl du village d'Oldarikheim. Il fut un guerrier réputé, bien avant de devenir chef. Il a changé du tout au tout lors de la mort de sa femme. Il a même refusé de reprendre une épouse.

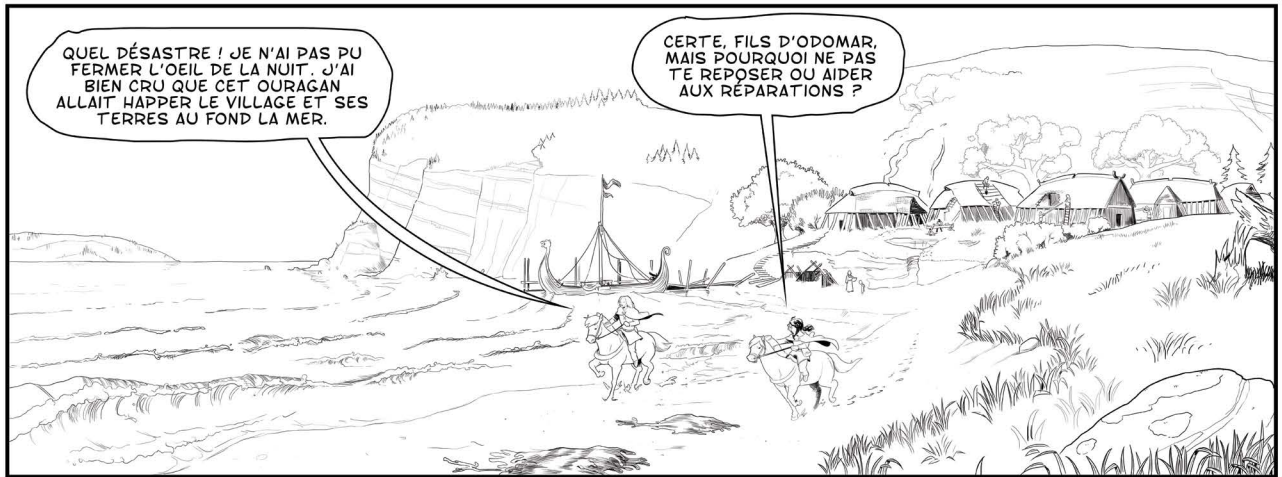
Il a prévu de marier son fils unique à Astrid pour assurer le futur de sa communauté.











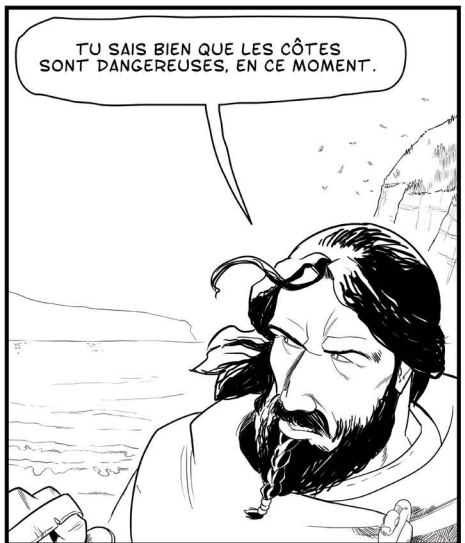
QUEL DÉSASTRE ! JE N'AI PAS PU FERMER L'OEIL DE LA NUIT, J'AI BIEN CRU QUE CET OURAGAN ALLAIT HAPPER LE VILLAGE ET SES TERRES AU FOND LA MER.

CERTE, FILS D'ODOMAR, MAIS POURQUOI NE PAS TE REPOSER OU AIDER AUX RÉPARATIONS ?

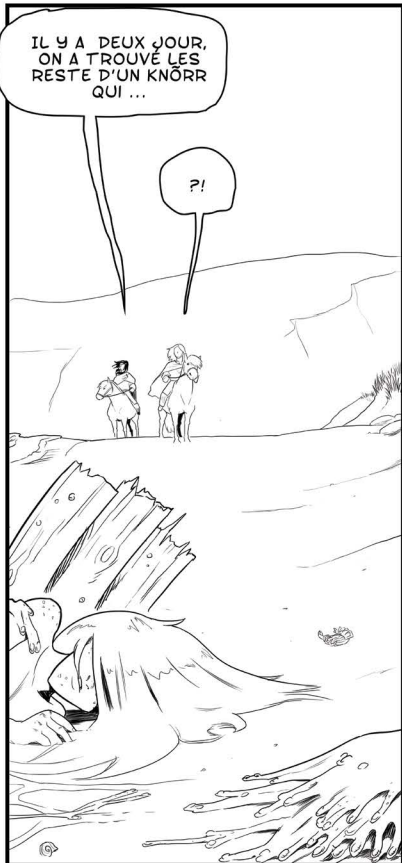


TU NE DEVRIEZ PAS VOUS MONTRER AUSSI AUTAIN ENVERS LES GENS DE VOTRE PEUPLE. ODOMAR NOTRE JARL EST PEUT ÊTRE VOTRE PÈRE, MAIS...

QU'IMPORTE, JE VOULAIS ÊTRE SEUL ! POURQUOI M'ACCOMPAGNER, SI MON ATTITUDE T'ENNUIE ?



TU SAIS BIEN QUE LES CÔTES SONT DANGEREUSES, EN CE MOMENT.



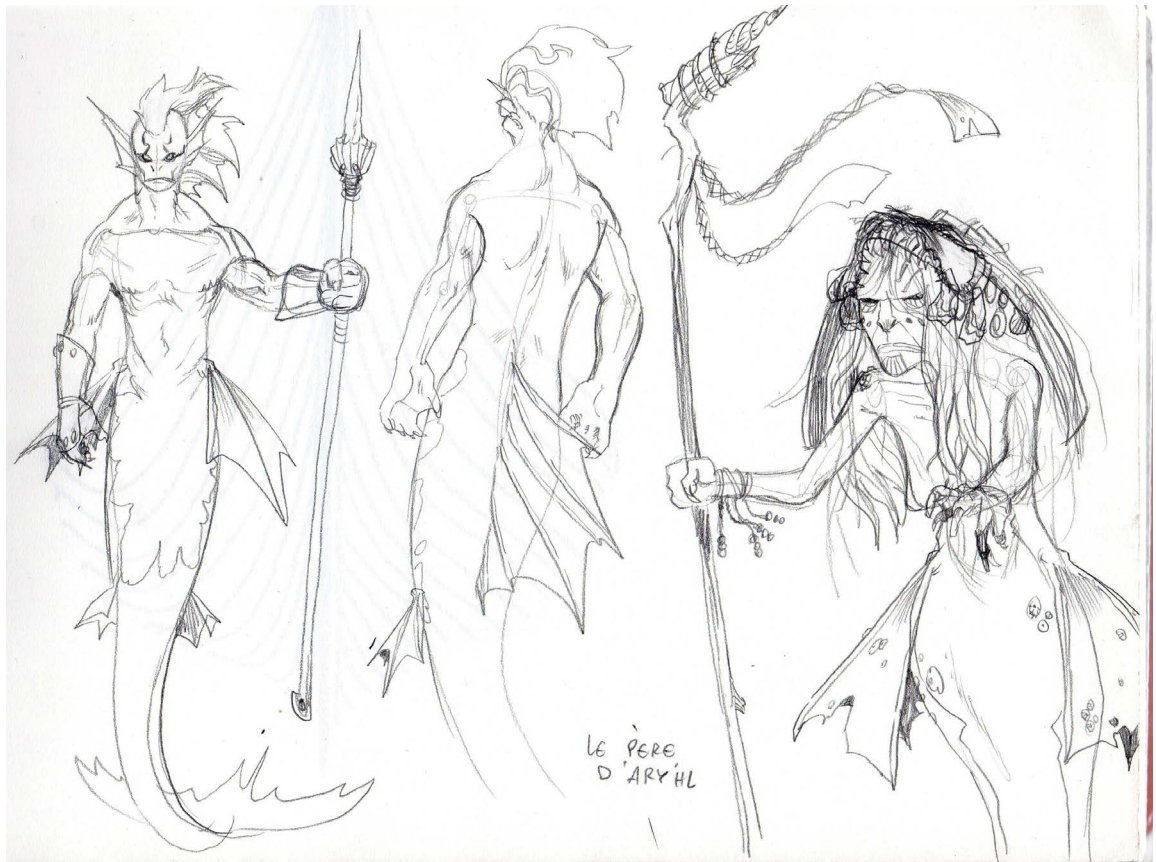
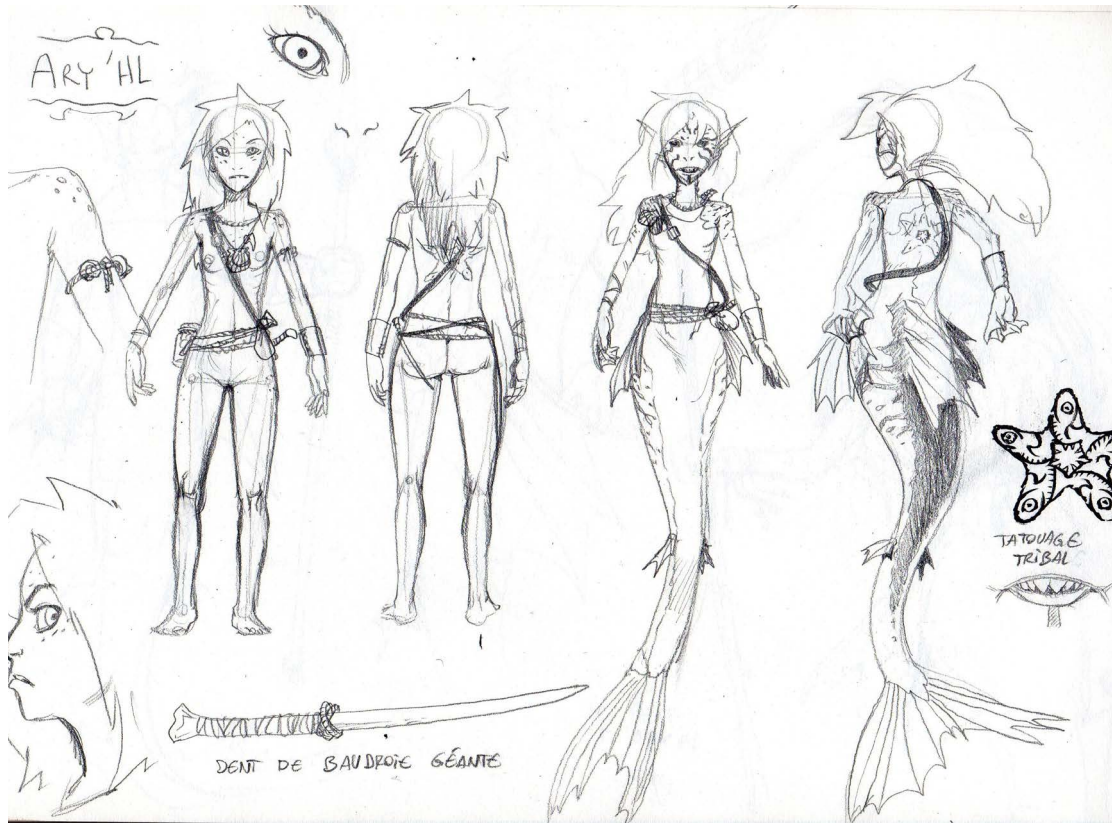
IL Y A DEUX JOUR, ON A TROUVÉ LES RESTES D'UN KNÖRR QUI ...

?!



QU'EST CE QUE ...?!





ÉTUDE POUR LE VILLAGE VIKING





IDÉE D'ILLUSTRATION POUR LA COUVERTURE.

