

# NARRATIVE DESIGN DOCUMENT



HEL : THE LAST SAGA

Level : The roots of the Hunt / Les racines de la Chasse

**EXTRACT**

## Table of Contents

Overview .....	1
Enemies and Characters development .....	2
Objectives and Challenges .....	3
Complete Storyline and Emotional Curve .....	5
Narrative Intentions & Paragraph Checking .....	6
Asset List .....	10

## Overview

### Chapter 7 - Scenario 3 : The roots of the Hunt / Les racines de la Chasse

The level takes place in the forest, after the hero's camp destruction. The group is separated, and the players will control four heroes who have to pull a cart with the rest of the campement. Prior to this level is to create the feeling of being watching and the constant risk of being under attack. The heroes will progress through the forest and must follow the indications left by the other members of the group going upstream. During the progression, the heroes have to protect the queen on the cart and the precious shipment aboard. They will progress, choosing the best way according to them and according to the clues left by the other heroes. This level is a new beginning because of the destruction of the camp before, and the will to move forward to find the King Haakon. This level contained some optional teaser for the rest of the chapter as the Huntress Queen (Scenario 3) or The Revenant guy (Scenario 4).

At the end, the players have to reach the Token Saga F to find the other members of the Clan with the cart in good state. To give the feeling of exploring unknown woods, the map is build with the players's progression.

# Enemies and Characters development

## Enemies introduced



**Great Huntress** The players begins on different hexes, surrounded by enemies. The two heroes how strike strongly, starts with enemies on their area, and the two others with less fighter, starts with no enemies on their areas.

To access the Saga Token F, the heroes must kills the enemies, to be directly in the intentions : being in a constant combat at the herats of the enemy camp. A respawn point is near of the Token Saga F to create the feeling of constant enemies coming on important points.

## Heroes Development



**QURTOK** This character starts his adventure in this chapter with the Heroes. It's an acolyte, and the heroes met him while his being tortured by the Great Huntress.

Heroes don't know him, but he's clearly and ally because of the advices he gives to help heroes to fight the Huntress and her children. All of the story of Qurtok will be told during the next chapter.

HE apperars like an Inuit, lost like the heroes.



**JORIK** During this Scenario, Jorik will learn how the world can be horrible because of the creature the heroes will met. This chapter starts his journey to the adult age, and show him that myths can be true.

During the fight, Jorik will try to be usefull for the group, his father, Frodi has the best fight capacities, but the Sjef is not here anymore, lost in the mountains, so Jorik, inspired by the Sjef will be a best fighter, in his mind.

Horrible things and reality will happened, and this scenario is a break between the two narrative parts : Campment and Exodus.



**NORR** Dead before that the story begin, Norr will return in this scenario for the first time in the story after the revelation of his death (CHAPTER 3).

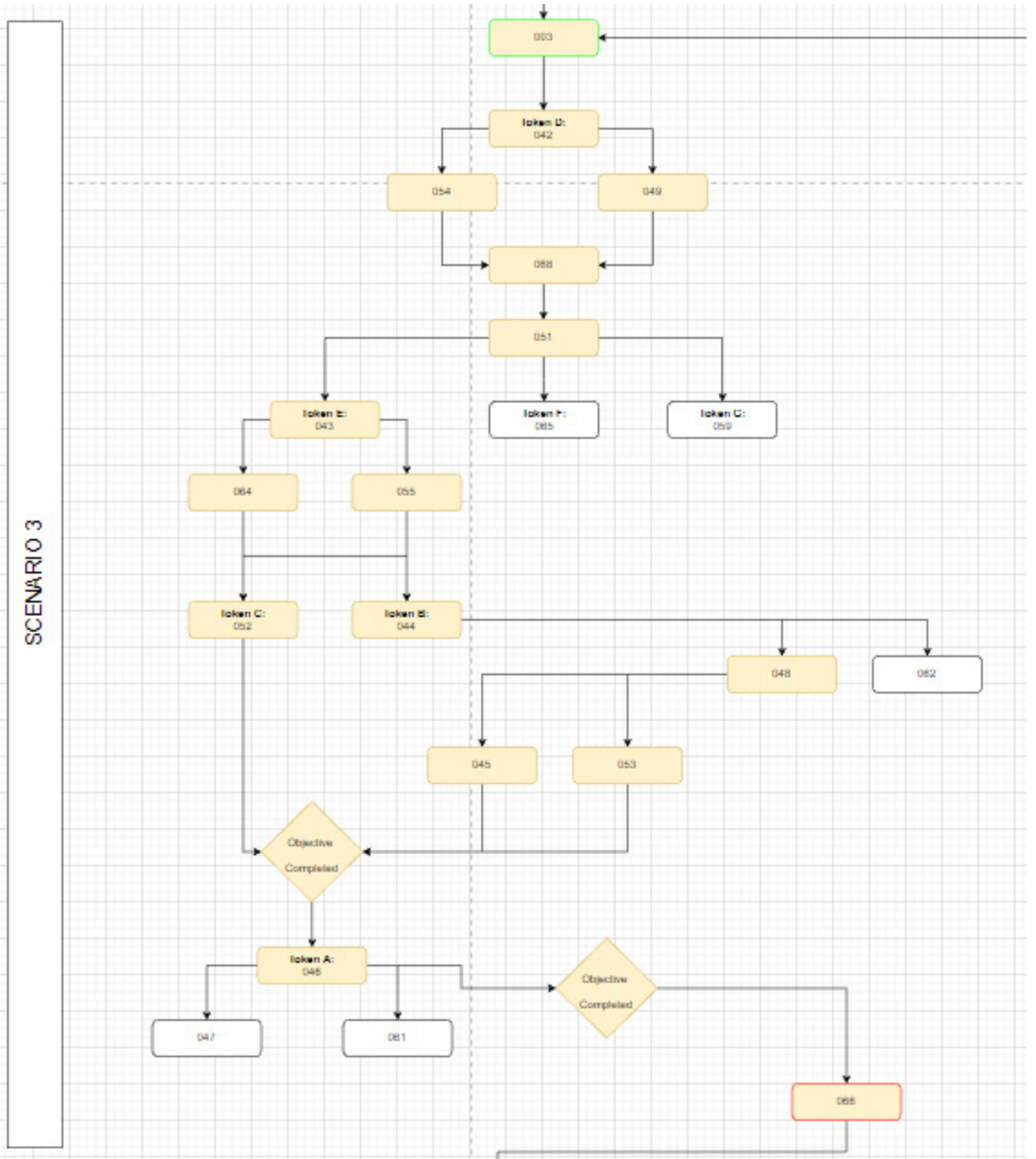
Players must remember how Norr died (unlocked in CHAPTER 3), because in this scenario, Norr can comming as an ally or an enemy.

*Norr can come as ally* : he will help heroes to defeat the Huntress. It's a reward for remembering how you killed him and give to his dead body the honors for a great fighter.

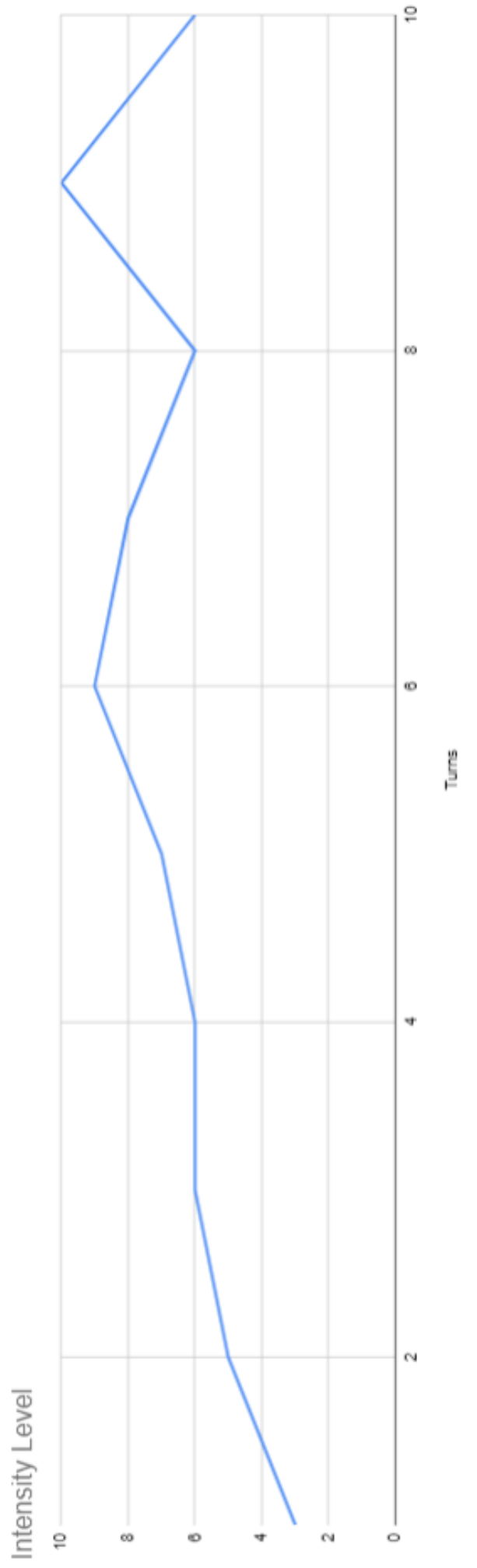
*Norr can come as ennemy* : heroes must fights him and free his souls from Helheim. He will die against the heroes and earned his place in Valhalla.

**This will ends the Norr narrative part.**

# Complete Storyline and Emotional Curve



Turns	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Intensity	3	5	6	6	7	9	8	6	10	6
Why ?	Saving the tortured guy and dodging the Huntress	Reaching the Tortured guy and finding the first Child	Running to the other hole which Huntress's child and dodging her more and more angry	Running to the other hole which Huntress's child and dodging her more and more angry	Risking your lives each times you want to kill her babies. Understanding that the Totems	The Cave is near to be open by other enemies, and Huntress is really strong.	Finding Norr, ally or enemy, it's linked to the past of the heroes and an achievement	The huntress is weak and can be killed by heroes	The huntress is weak and can be killed by heroes. The cave is open and enemies	The huntress is weak and can be killed by heroes



# Narrative Intentions & Paragraph Checking

## Start Intentions

**Intention :** Vous vous êtes engouffré dans ce qui ressemble à un tunnel inoccupé. Même si vos ennemis ont cessé de vous pourchasser pour une raison que vous ignorez, il est tout de même plus prudent de barricader l'entrée du tunnel avec ce qu'il reste de votre chariot. Cela ne pourra pas les arrêter indéfiniment mais ça devrait suffire à les ralentir le temps que vous preniez la fuite. Reprenant un peu vos forces, et cherchant une sortie par l'une des galeries, vous remarquez certains symboles sur les parois. Vous remarquez que ces symboles ont été dessinés avec du sang. Vous poursuivez votre chemin dans les galeries, et entendez des sortes de gémissements, mêlés à des cris de douleur, et de chant. Le tout dans une langue incompréhensible. Les voix vous guident vers l'extérieur des cavernes. Vous tombez dans ce qui ressemble à une vallée, la tempête est encore présente mais bien moins violente, vous réussissez à voir autour de vous. La vallée est cernée de toute part par des falaises, il ne semble y avoir aucune issue. Jorik est effrayé et désigne une chose au centre de la vallée, en contrebas. Vous remarquez d'abord une énorme sphère qui reflète le peu de soleil présent dans la vallée. Puis, une créature gigantesque, dressée sur une monture horrifique. Cette sphère serait-elle l'œuf duquel est sorti cette engeance ? À peine vous posez vous cette question que vous remarquez que ce cavalier semble occupé à jouer avec quelque chose, ou quelqu'un. Les gémissements ne viennent pas du cavalier, mais de quelqu'un à ses pieds. Autour du cavalier vous reconnaissez des membres de la Chasse Sauvage. Ces créatures qui vous harcèlent depuis votre départ du camp. Vous tentez de vous rapprocher pour voir ce qu'il en est, et au passage espérer voir une sortie de cette vallée maudite. Mais alors que vous avancez, vous trébuchez sur une racine que vous auriez juré voir bouger. Aussitôt le cavalier se retourne, et révèle une forme féminine, aux cheveux de feu et au visage maculé de sang. Elle tient dans sa main une lance grande d'au moins deux mètres et sur son destrier, on peut voir un arc et des peaux d'animaux. La cavalière doit être la chef de la Chasse Sauvage. Laissant geindre sa précédente proie, elle vous fixe. L'un de ses sbires s'approche d'elle, pour lui parler et vous désignant. Soudain ses yeux s'enflamment et d'un cri rageur elle monte sur sa monture, vous prenant pour cible et parlant à ses troupes. Sa voix semble être dans votre tête, et provenir d'un écho, alors qu'il n'en est rien, ou peut être que si. Quoi qu'il en soit, sa proie semble vous faire de grands signes, malgré sa souffrance. Il semble parler dans sa propre langue et vous ne savez pas pourquoi, mais cela vous réchauffe le cœur. Peut être est-il la solution pour vaincre cette créature tout droit sortie du Helheim.

## Ends Intentions

### 074 (2e cran "Éliminer la Chasseresse")

**Intention :** Dans un râle vous glaçant le sang, la Chasseresse s'effondre sur le sol, laissant un tas de cendres dans la neige. Sa monture s'effondre tout comme elle. Désespérés devant la mort de leur mère, les créatures de la Chasse Sauvage semblent se mettre à genoux pour entonner une sorte de cris qui ressemble à une cérémonie d'adieu. Vous en profitez pour fuir par les montagnes ou votre nouvel allié vous indique qu'il existe une sortie. Mais à peine avez vous fui la vallée, que des cors sonnent dans les bois, d'où vous venez de quitter les lieux du combat. La vengeance de la Chasse Sauvage sera implacable.

### 075 (2e cran "Survivre")

**Intention :** Visiblement, vous n'étiez pas assez fort pour survivre face à un tel ennemi qui vous sert maintenant en pâtures à ses créatures.

## Objectives Intentions

### 064 (5e cran "Déterrer les Secrets de la Chasseresse")

**Intention :** La Grande Chasseresse hurlant à la mort pour la perte de sa progéniture et les souffrances qu'elles semblent subir lance un regard qui pour la première fois laisse paraître son inquiétude et non sa haine. Dans un dialecte qui vous est inconnu, elle semble s'adresser à ses troupes. Toutes ont l'air de se diriger vers un même point, son ultime point faible doit être là !

### 068 (6e cran "Déterrer les Secrets de la Chasseresse")

**Intention :** Toutes ces progénitures semblaient dépendre de la Chasseresse autant qu'elle dépendait d'elles. La Chasseresse est maintenant décharnée, souffrante, mais sa rage reste intacte. Cependant vous savez maintenant qu'elle n'est pas invulnérable, et cette nouvelle vous réjouit !

### 050 (Saga D)

**Intention :** Vous arrivez près de cet étrange personnage qui, quelques minutes plus tôt, a été la proie de la Grande Chasserresse. Le visage couvert de blessures et les pieds en sang vous vous apercevez que la créature prenait plaisir à lui torturer les jambes pour le voir ramper dans la neige. Tandis que vous vous approchez de lui, son visage, marqué par la peur, commence alors à se détendre, voyant en vous un allié et non un nouveau tortionnaire. Tentant de se remettre debout à l'aide de sa lance rudimentaire, vous remarquez que son visage est différent de ce que vous avez pu connaître jusque-là. Cet homme ne vient pas de vos contrées, et son dialecte est clairement très différent du vôtre. Bien que vous ne compreniez pas un mot de ce qu'il dise, vous voyez qu'il essaye tant bien que mal de vous indiquer quelque chose dans le sol, comme un trou. Vous vous en approchez et y voyez un enchevêtrement de racines qui ont l'air d'avoir subi un assaut, probablement de la part de votre nouvel ami. Les racines ont l'air soudées entre elles, comme si elles cherchaient à former une sorte de mur pour protéger quelque chose.

### 062 (Enfant de 50)

**Intention :** Tandis que vos amis sont toujours aux prises avec la Chasserresse, vous réussissez, à l'aide votre arme, à couper les racines. Elles protégeaient bien quelque chose : comme une enfant. Chétif, pâle, extrêmement maigre, avec une bouche si grande que votre tête pourrait y passer. A vrai dire vous n'êtes pas certains que ce soit un enfant, ses yeux semblent crevés et il pousse des cris de souffrances au seul contact de la lumière du soleil. Vous êtes intrigué par cette créature horrifique, tenté de la toucher. Mais au moment où votre main le touche, les racines se referme, vous piégeant avec une force incroyable. Vous luttez avec votre seconde main. Les racines ont l'air de se débattre, cherchant à déchirer chaque partie de peau protégeant votre main. Vous sentez des dents commencer à vous mordre de l'autre côté des racines. Avec force vous réussissez à vous frayer un chemin avec votre lame, et à tuer cette espèce de petit être difforme, couvert de sang comme s'il venait d'être mis au monde. Soudainement, les racines s'interrompent, et vous relâchent. Vous remarquez qu'une partie de vos doigts ont la chair à vif et qu'il s'en ai fallu de peu.