**Scénario “Life of Sasha”**

1. **FOND NOIR**

Sacha vient d’avoir 18 ans. Il est convoqué chez la directrice de la l’orphelinat pour régler des documents administratifs pour qu’il puisse quitter l’établissement.  
  
Il entre dans le bureau et s’assoit. La directrice l’accueille.

* + - 1. SACHA  
         Bonjour madame.
      2. DIRECTRICEBonjour Sacha, comment vas-tu ? C’est le grand jour aujourd’hui !
      3. SACHA  
         Je vais bien merci. Et oui, l’indépendance.

Elle lui tend des documents et un stylo.

* + - 1. DIRECTRICE  
         Je t’ai convoqué pour que tu signes ces documents pour te laisser partir. Tu dois signer ici, ici et ici.

Pendant que Sacha lis et signe, la directrice se lève et fouille dans une armoire fermée à clé. Elle se rassoit avec une clé et un morceau de papier qu’elle pose sur le bureau. Sacha lui rend les documents.

* + - 1. SACHA  
         Voici.
      2. DIRECTRICE  
         Merci, tout est en règle. Avant que tu nous quittes, je te remets ces deux objets.  
         Ils ont été laissés par ta famille quand tu as été déposé à l’orphelinat. Je ne sais pas du tout à quoi cela correspond, c’est à toi de le découvrir.

Il prend la clé et le bout de papier.

* + - 1. SACHA  
         Merci.
      2. DIRECTRICE  
         Tu peux à présent y aller. Bonne continuation Sacha, nous serons ravis d’avoir de tes nouvelles.
      3. SACHA (dans sa tête)  
         Tu parles, jamais je remets un pied ici.

Il se lève et se dirige vers la porte du bureau.

* + - 1. SACHA  
         Merci. Au revoir.

En quittant l’orphelinat, il analyse la clé et le bout de papier donné par la directrice.  
(Le jeu affiche les objets)  
La clé est basique et un peu rouillée. Sur le papier froissé est indiqué une adresse et une ville : 223, Chemin des collines, Beaverwood.

N’ayant nulle part où aller, il décide de se rendre à la gare et de prendre le premier bus direction Beaverwood pour découvrir l’histoire de sa famille.

Arrivé à l’adresse, il découvre un long chemin boueux menant à une cabane ressemblant à une cabane de chasse perdue en plein milieu de la forêt et proche d'un lac.

* + - 1. SACHA (dans sa tête)  
         Je suis vraiment dans un trou paumé…

**2. EXT/APRÈS MIDI - DEVANT LA PORTE DE LA CABANE**

La porte étant verrouillée, Sasha met sa main dans sa poche pour prendre la clé rouillée.

* + - 1. SACHA (dans sa tête)  
         Il est temps de découvrir ce que cache ma famille.

(Le jeu met en évidence la serrure pour que le joueur clique dessus)

**3. INT/APRÈS MIDI - SALON**

En ouvrant la porte, il va découvrir que la cabane est restée intacte comme si ses habitants étaient partis du jour au lendemain. Le mobilier tout droit sortis d’un feuilleton des années 80 , la poussière et la forte odeur de moisis sont les seuls éléments qui permettent à Sacha de comprendre que cette cabine est à l'abandon depuis un certain temps.

* + - 1. SACHA (dans sa tête)  
         Oulà ça sent le renfermé ici…

(Le jeu met en évidence des objets sur lesquels on peut cliquer)

* Livre sur le Guéridon  
  + - 1. LILA MARKS (GRAND MERE)

“Le tout petit barde”, c’est mon livre préféré. Je l’ai lu tellement de fois que je le connais par cœur.  
J’aime tellement lire que je ne sais plus où ranger mes livres, ma bibliothèque déborde !

* + - 1. SACHA  
         Ce livre… Il me dit quelque chose… Ha oui ! Je me souviens l’avoir lu à la bibliothèque de l’école, elle a raison ce livre était trop cool.
* Cadre photo de pêche

(Le jeu montre une photo avec un homme tenant un trophée de pêche)  
  
23ème championnat de pêche : James Marks

* + - 1. SACHA  
         Un tournoi de pêche… avec le nombre de lacs que compte le Canada ça ne m’étonne même pas. Je vais sûrement en apprendre plus sur James plus tard.
* Journal local avec à la une la gagnante de la loterie

(Le jeu montre le journal au joueur)  
“Lila, habitante de Beaverwood gagne le gros lot”

* + - 1. SACHA  
         En plus ils avaient de la thune ? Mais pourquoi cette cabane est restée à l’abandon ? Hmm bizarre tout ça…

Après avoir activé tous les objets interactifs, le jeu propose au joueur 3 choix pour se déplacer dans la cabane

* Chambre
* Cuisine (Porte fermée)
* Buanderie (Porte verrouillée par cadenas)

**4. INT/APRÈS MIDI - CHAMBRE**

Sacha entre dans la chambre.

* + - 1. SACHA  
         Plus kitch que ça tu meurs.

(Le jeu met en évidence des objets sur lesquels on peut cliquer)

* Violon et journal intime avec le nom de la mère  
  + - 1. AMY MARKS (Mère)  
         Je viens de rentrer de mon cours de violon, je suis épuisée. Mon nouvel élève a beaucoup de difficultés mais c’est normal, ce n’est que sa 3ième leçon en même temps.  
         J’ai bien fait de changer de travail, vivre de sa passion c’est tellement mieux.  
         Dans deux semaines, je participe au concert du championnat local de pêche, faut que je m’entraîne sinon le stress va m’envahir et je vais tout faire foirer.
      2. SACHA  
         Serait-ce donc ma mère ? Elle a le même nom que la grand-mère qui a gagné à la loterie. Une passionnée de musique… A l’orphelinat il y avait un piano dans la salle commune, j’aimais bien en jouer. J’étais pas un pro mais je me débrouillais plutôt bien. Si seulement j’avais pu prendre des cours à l’académie de musique…
* Porte
  + - 1. SACHA  
         Où mène cette porte ? Je vais essayer d’un peu forcer pour l’ouvrir.
      2. SACHA  
         Argh ! C’est quoi cette odeur ??? Je vais pas aller là bas tout est moisis dans cette salle de bains.
* Table de nuit
  + - 1. SACHA  
         La table de nuit est entrouverte…

(Le jeu montre l’intérieur du tiroir)

* + - 1. SACHA  
         Tiens une clé, elle doit ouvrir la cuisine.

Sacha récupère la clé.

**5. INT/APRÈS MIDI - SALON**

Sacha se retrouve face à la porte de la cuisine.

(Le jeu met en évidence la serrure pour que le joueur clique dessus)  
La porte s’ouvre et Sacha rentre dans la cuisine.

**6. INT/APRÈS MIDI - CUISINE**

(Le jeu met en évidence des objets sur lesquels on peut cliquer)

* Rouleau de pâtisserie  
  + - 1. JAMES MARKS  
         Cette cuisine c’est toute mon enfance, je me souviens quand ma mère faisait sa tarte aux bleuets. Elle était si bonne ! Malgré le fait qu’elle m’ait donné sa recette je n’arrive pas à la reproduire… Heureusement que j’ai d’autres spécialités comme la tarte aux pacanes, Amy l’adore et moi aussi.  
           
         J’aime la pâtisserie mais aussi la cuisine ! Je pêche souvent dans la région des beaux poissons que l’on aime déguster grillés quand l’on invite les voisins.
      2. SACHA  
         C’est donc lui sur la photo du salon. Un vrai papa gâteau, j’aurai aimé déguster cette fameuse tarte aux pacanes…  
         Je crois bien qu’il n’avait pas envie que j’y goûte.
* Sachets de thés  
  + - 1. AMY MARKS (Mère)  
         Je ne me sens pas dans mon assiette ces temps-ci, je ne sais pas ce que j’ai. Depuis que Lila a touché le gros lot, je donne mon cours de violon une fois par semaine, je peux plus souffler et me reposer. Boire du thé me permet de me sentir plus apaisée.
      2. SASHA  
         Un bon petit thé camomille saveur poussière, pas sûr que tu l’apprécie encore.
* Factures sur le frigo
  + - 1. JAMES MARKS (fâché)  
         Comment ça tu es encore allé au Casino maman ??
      2. LILA MARKS  
         Écoute James, c’est mon argent j’en fais ce que je veux. Je vous ai donné une part à vous deux, j'aurais pu m’abstenir.
      3. JAMES MARKS (fâché)  
         Maman, tu te rends compte qu’on risque de perdre la maison à Ottawa avec toutes ces conneries ?
      4. AMY MARKS  
         Calme toi James, ça ne sert à rien de s’énerver comme ça.
      5. JAMES MARKS (fâché)  
         Tu ne te rends pas compte Amy, ce n’est pas la première fois qu’elle fait ça. On a déjà reçu des avertissements de la banque et de la justice mais elle ne veut rien entendre.

James sort de la cuisine et s’enferme dans la chambre en claquant la porte.

* + - 1. AMY MARKS  
         Vous devriez faire attention Lila, je n'ai aucune envie que nous nous retrouvions dans la rue vous, James et moi.
      2. SASHA  
         Des factures, des factures et encore des factures. Elles sont quasiment toutes impayées…  
         Riches et endettés décidément.
* Code sur le frigo

(Le jeu montre le papier avec un code de cadenas)

* + - 1. SACHA  
         Le chemin dans la cabane était tout tracé, je vais aller dans la dernière pièce.

**7. INT/APRÈS MIDI - CHAMBRE**

Sacha se retrouve face à la porte de la buanderie.

(Le jeu met en évidence le cadenas pour que le joueur clique dessus)  
La porte s’ouvre et Sacha rentre dans la buanderie.

**8. INT/APRÈS MIDI - BUANDERIE**

(Le jeu met en évidence le coffre fort ouvert sur l’étagère sur lequel on peut cliquer)

* + - 1. SACHA  
         Une lettre, je vais enfin savoir la vérité.