# Première année : Filtre

## Intro :

\*\*\*Trouver une façon que le joueur découvre la malédiction et la disparition d’élève\*\*

## Partie 1 (José):

Scène : Le personnage du joueur s'approche de l'entrée de la salle des professeurs et entend des murmures inquiétants.

**Personnage du joueur**: (intrigué) J'entends des chuchotements... On dirait que quelque chose ne va pas.

Scène : Le joueur entre dans la salle des professeurs, où les enseignants semblent agités et inquiets. Les professeurs chuchotent et jettent des regards furtifs. José, l'un des professeurs, semble particulièrement agité.

**José**: (d'un ton autoritaire) Que fais-tu ici, étudiant ? Tu n'as rien à faire dans la salle des professeurs.

**Personnage du joueur**: (perplexe) Excusez-moi, monsieur, mais je m'inquiète pour les élèves qui ont disparu. J'aimerais comprendre ce qui se passe.

**José**: (méfiant) Ce n'est pas ton affaire. Rentre dans ta salle de classe et oublie ce que tu as vu.

**Personnage du joueur**: (déterminé) Je ne peux pas ignorer ce qui se passe. Si l'école est en danger, je veux aider.

Scène : José soupire, semblant hésitant.

**José**: (à contrecœur) Très bien, si tu veux tant le savoir, prouve-moi d'abord que tu es capable d'affronter l'adversité. Il y a un ennemi qui se dresse sur ton chemin et c'est moi. Bats-moi, et peut-être que je te dirai ce que tu veux savoir.

Scène : Le joueur accepte le défi de José et se prépare à affronter son propre professeur, marquant ainsi le début de son aventure.

**Élément déclencheur** (Rencontre avec José après l’avoir vaincu) :

Scène : Le personnage du joueur retourne vers José après avoir vaincu son propre professeur. José semble maintenant plus ouvert à la discussion.

**José**: (impressionné) Tu as réussi à me battre, étudiant. Tu es plus déterminé que je ne le pensais.

**Personnage du joueur**: (fier) J'ai fait ce que vous m'avez demandé. Maintenant, parlez-moi de ce qui se passe.

**José**: (mystérieux) Très bien, tu as gagné le droit de savoir. Il y a un livre, un livre ancien qui renferme des réponses et des pouvoirs interdits. C'est ce dont nous avons besoin pour comprendre la menace qui pèse sur notre école.

**Personnage du joueur:** (désireux d'information) Par où dois-je commencer pour obtenir des informations sur les élèves disparus ?

**José**: (sérieux) Tu le seras lorsque le moment sera venu. Mais souviens-toi, cela ne doit pas sortir d'ici. Le pouvoir de ce livre peut être à la fois une bénédiction et une malédiction.

**Personnage du joueur**: (déterminé) Je suis prêt à tout pour sauver notre école, même à affronter l'inconnu.

Scène : José remet le livre mystérieux au joueur, marquant ainsi le début de leur collaboration.

**José**: (confiant) Bien, prends ce livre. Apprends à l'utiliser avec sagesse. Nous en aurons besoin pour affronter ce qui se cache dans l'ombre.

Scène : Le joueur accepte le livre et s'engage dans une quête pour découvrir la vérité derrière les disparitions et la malédiction qui pèse sur l'école.

## Partie 2 (Stéphane) :

# Deuxième année : Enquête

## Partie 1 (Martin) :

## Partie 2 (Philippe) :

# Troisième année : Final

## Partie 1 (Mathieu) :

## Partie 2(Boss final) :