# Première année : Filtre

## Intro :

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

## Partie 1 (combat avec 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**: (impressionné) Cherche Stéphane, il en sait plus sur "Celui au-dessus de tout". Il se cache dans l'ombre, mais il peut t'apporter les réponses que tu cherches.

**Personnage du joueur**: (curieux) Stéphane ? Qui est-ce ?

**José**: (énigmatique) Stéphane est un homme discret, mais il possède des connaissances anciennes et des secrets que peu de gens connaissent. Tu le trouveras ici-même quand tu seras prêt. C'est là que tu devrais commencer ta quête pour découvrir la vérité sur "Celui au-dessus de tout". Mais souviens-toi, ne parle de cette mission à personne d'autre. La discrétion est notre alliée.

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) :

**Stéphane**: (sceptique) Alors, tu prétends être l'élu ? C'est difficile à croire. José a vraiment fait une erreur en te confiant le livre interdit. Tu n'es pas digne de ce pouvoir.

**Personnage du joueur**: (déterminé) Peu importe ce que tu penses, Stéphane. Je suis ici pour protéger notre école et découvrir la vérité sur les disparitions.

**Stéphane**: (provocateur) Protéger l'école ? Tu n'es qu'un novice. Tu n'as aucune idée de ce qui t'attend.

*Les deux individus se préparent pour le combat. Le joueur intense. Finalement, le joueur parvient à remporter la victoire.et Stéphane s'affrontent dans un duel*

**Personnage du joueur**: (essoufflé) C'est terminé, Stéphane. Maintenant, tu vas me dire où trouver « Celui au-dessus de tout ».

**Stéphane:** (résigné) Écoute, tu as montré une grande détermination en me battant, mais je dois te prévenir. "Celui au-dessus de tout" est bien plus puissant que tu ne peux l'imaginer, et même avec le pouvoir que tu as acquis, tu ne seras pas en mesure de le vaincre.

**Personnage du joueur**: (réfléchissant) J'entends bien tes avertissements, Stéphane, mais je ne peux pas reculer maintenant. Je dois au moins essayer de découvrir ce qui se cache derrière tout cela.

**Stéphane**: (résigné) Tu as gagné. L'assistant de "Celui au-dessus de tout" est Martin. Il se trouve dans la bibliothèque souterraine, cachée derrière un mur secret. C'est là que tu trouveras les réponses que tu cherches. Sois prudent, jeune élu.

*Le joueur remercie Stéphane pour l'information et se dirige vers la bibliothèque souterraine pour poursuivre sa quête.*

# Deuxième année : Enquête

## Partie 1 (Martin) :

**Martin**: (souriant d'un air mystérieux) Ah, te voilà enfin, joueur. Je suis Martin, le gardien de ce monde. Tu ne le sais peut-être pas, mais je suis bien plus que ce que tu crois.

**Personnage du joueur**: (perplexe) Que veux-tu dire, Martin ?

**Martin**: (brisant le 4ème mur) Tu es dans un jeu, mon ami. Un jeu que j'évalue, que je contrôle. Je peux mettre fin à ton aventure d'un simple claquement de doigts, comme un dieu.

*Le joueur, troublé par les paroles de Martin, tente de comprendre la situation, mais Martin continue de parler directement au spectateur, créant un mystère palpable.*

**Martin**: (poursuivant) Mais aujourd'hui, je suis clément. Je vais te laisser une chance de continuer à observer cette histoire. Le joueur doit me prouver qu'il est digne de poursuivre cette quête.

*Finalement, le joueur triomphe, Martin étant contraint de reconnaître sa défaite.*

**Personnage du joueur**: (déterminé) J'ai relevé ton défi, Martin. Maintenant, parle-moi de "Celui au-dessus de tout". Où puis-je le trouver ?

**Martin**: (impressionné) Tu es bien plus puissant que je ne l'imaginais. Tu as prouvé ta valeur, joueur. Mais sache que le véritable défi t'attend encore. Le coordonnateur, Philippe, est « celui au-dessus de tout ». Il détient le pouvoir ultime, et tu devras rassembler toutes tes forces pour le vaincre.

*Martin, après avoir reconnu la détermination du joueur, sort une clé de sa poche et la tend au joueur avec un sourire mystérieux.*

**Martin**: (confiant) Avant de partir, prends ceci. C'est la clé du bureau de Philippe. Tu y trouveras peut-être des informations cruciales pour ta quête. N'oublie pas, le destin de l'école repose sur tes épaules, joueur.

## Partie 2 (Philippe) :

# Troisième année : Final

## Partie 1 (Mathieu) :

## Partie 2(Boss final) :