**Script**

# Prologue :

La princesse et le chevalier se balade dans une plaine pour trouver des plantes rares (nom de plantes drôles). Après avoir pris un petit temps pour s’adapter aux déplacements du personnage qui est pour l’instant le chevalier, ce dernier se fait capturer par le méchant (nom de méchant kifépeurre) sur son dragon. Le méchant s’envole vers sa tour pour enfermer le chevalier. La princesse, après s’être posé la question de si elle doit délivrer le prince ou non, décide d’y aller quand même. Elle se rend alors compte qu’elle ne peut y aller toute seule. Elle va donc décider de recruter une équipe d’aventuriers pour y aller.

# Chapitre I :

La princesse maintenant contrôlée par le joueur, va se diriger vers la ville pour aller trouver des aventuriers. Elle se rend en premier lieu dans un endroit nommé Le Temps d’une Aventure (Adventure Time en anglais mais peux trouver mieux) qui permet de louer un ou plusieurs aventuriers pour une aventure. Après que la personne au guichet lui ait demandé plusieurs informations sur le type d’aventurier que la princesse souhaite et sur d’autres choses (Aventurier plutôt pour exploration ou pour combattre, code postal, etc..), elle va répondre à la princesse qu’ils sont finalement en rupture de stock. La princesse alors énervée va sortir de la boutique pour trouver des gens qui souhaitent se joindre à elle dans sa quête pour aller libérer le chevalier.

## Le voyageur du temps :

Elle va tomber par hasard sur le voyageur dans le temps dans le cimetière. Celui-ci sera coincé dans un bâtiment qui a son époque n’existe pas. La princesse devra alors trouver la clé du bâtiment qui appartient à une personne dans le bar. Pour récupérer la clé elle devra saouler le détenteur de la clé en récupérant de l’alcool auprès du barman. Pour récupérer de l’alcool elle devra payer avec une bourse trouvée sur le sol devant le bar. On pourra peut-être trouver la personne qui a perdu sa bourse et qui la cherche. Une fois que la princesse a libéré le voyageur du temps, ce dernier lui explique qu’il est et pourquoi il s’est retrouvé dans cette situation. La princesse va lui demander pourquoi il ne s’est pas rendu à son époque pour se sortir de là. Points de suspensions. La princesse va, à la suite de ce blanc, lui demander de rejoindre son équipe pour libérer le chevalier. Le voyageur du temps va accepter car elle l’a aidé à se libérer.

Morgause : Partie 1

La princesse va aussi pouvoir rencontrer, à l’orphelinat du village, une jeune fille du nom de Morgause. Cette dernière est possédée par un démon qui se nomme May-Heurpoth. Lorsque la princesse la rencontrera pour la première fois, Morgause sera en train de pleurer. Si Ansegarde interagit avec l’enfant, elle lui dira alors qu’elle a perdu son ours en peluche.

Dialogues à enregistrer :

MORGAUSE - \*snif ! snif !\*

ANSGARDE – Qu’est-ce qui t’arrive ma petite ?

MORGAUSE – J’ai perdu mon ours en peluche. \*Snif\*

ANSGARDE – Où te souviens tu l’avoir vu pour la dernière fois ?

MORGAUSE – Je ne sais plus. Je me souviens juste l’avoir perdu lorsque j’ai été amené ici.

ANSGARDE – Qui t’a amené ici.

MORGAUSE – Mes parents. Ils habitent le manoir sur la colline.

ANSGARDE – Pourquoi t’ont-ils amené ici.

MORGAUSE – Je crois que c’est à cause de mon meilleur pote.

La princesse va lui demander si elle se souvient l’avoir perdu quelque part, Morgause lui répondra qu’elle se souvient l’avoir perdu quand sa famille s’est débarrassée d’elle pour l’abandonner à l’orphelinat. Morgause appartient à une famille riche qui vit dans un manoir en haut d’une colline à l’extérieur du village. Sa famille a payé cher les gens de l’orphelinat pour fermer les yeux sur cet abandon. La princesse va demander à la jeune fille pourquoi elle s’est fait rejeter de l’endroit mais celle-ci répondra que s’est à cause de son « meilleur pote » (elle parle alors de May-Heurpoth, son démon). Si le joueur essaye de rentrer par la porte principale de cette maison, la porte sera condamnée. Il existe cependant un passage caché sous un buisson à côté de la maison (référence à A link to the past). Pour comprendre que l’entrée se trouve ici, le joueur peut simplement fouiller les environs ou l’entendre à partir des paroles de la chanson d’un barde de la taverne.

### Partie 2

A son entrée dans le manoir