

# Un jeu dont vous êtes le héros

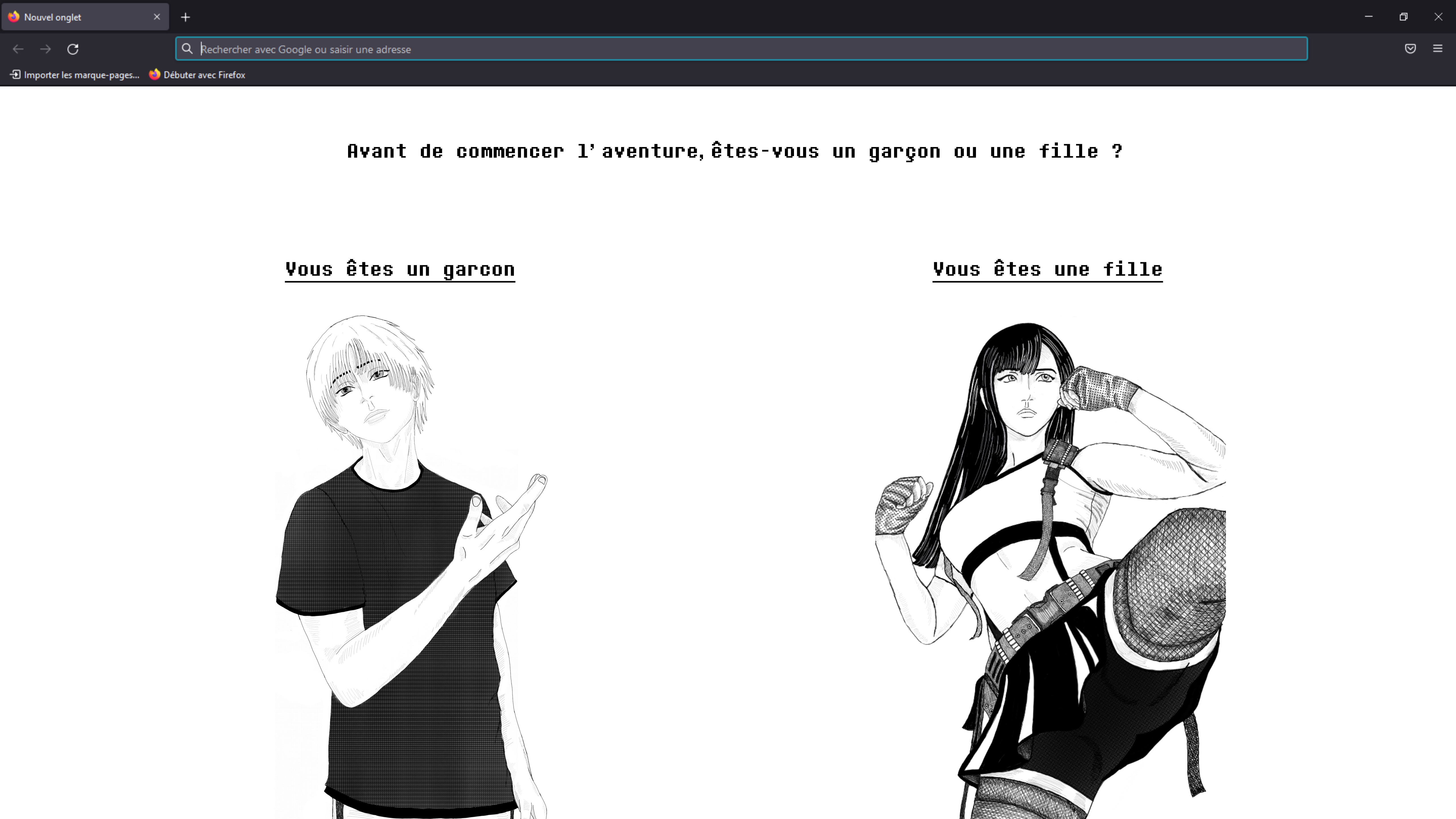
Bonjour joueur.

Vous vous apprêtez à vous lancer dans une aventure des plus palpitantes.

Vous serez amené à vous frayer des chemins à travers différents lieux, récolter des objets, vous battre, et surtout, trouver un moyen de vous échapper et de résoudre le mystère qui entoure cette histoire...

Soyez prêt, l'aventure commence maintenant !

Commencer



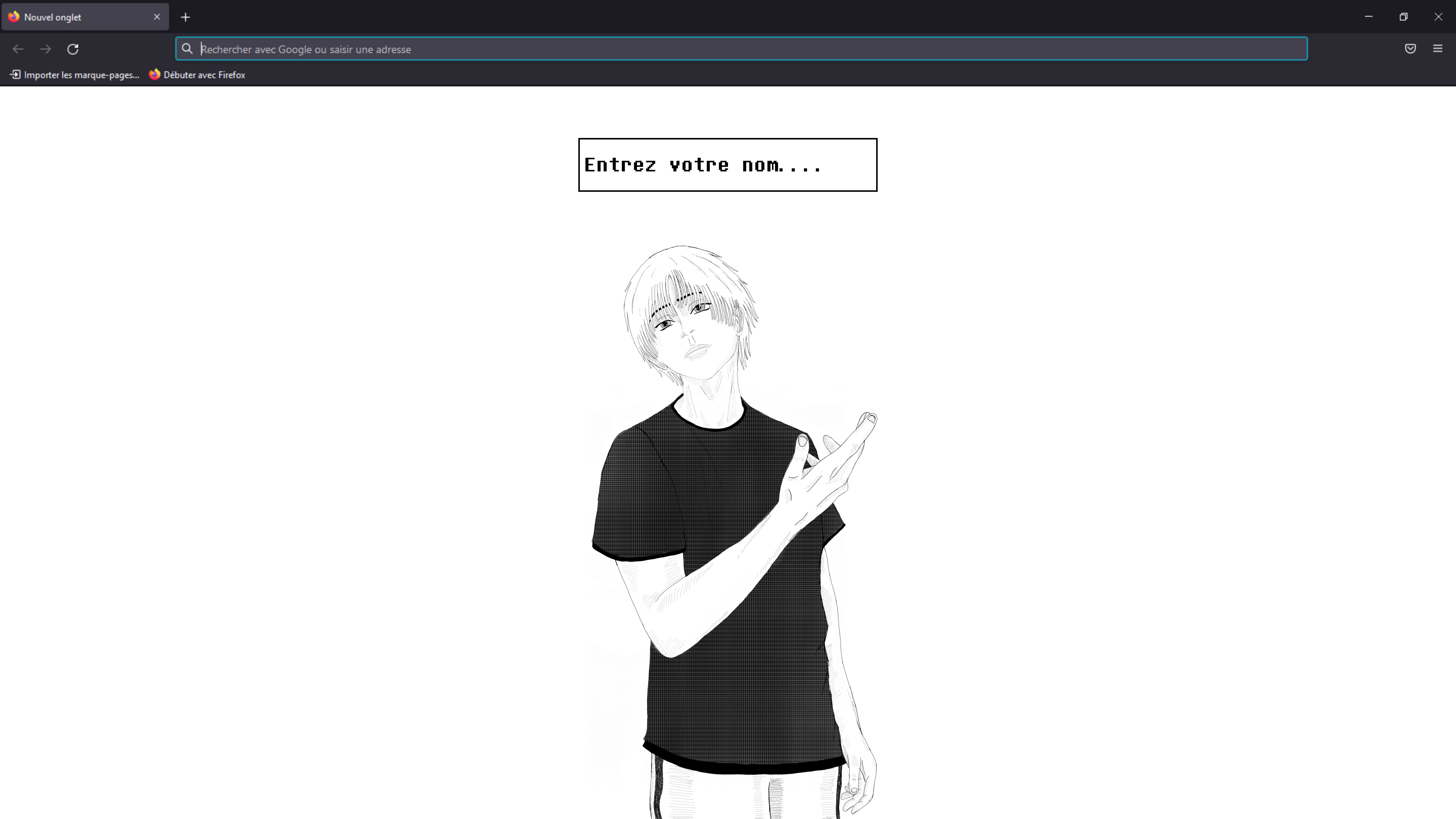
Avant de commencer l'aventure, êtes-vous un garçon ou une fille ?

Vous êtes un garçon



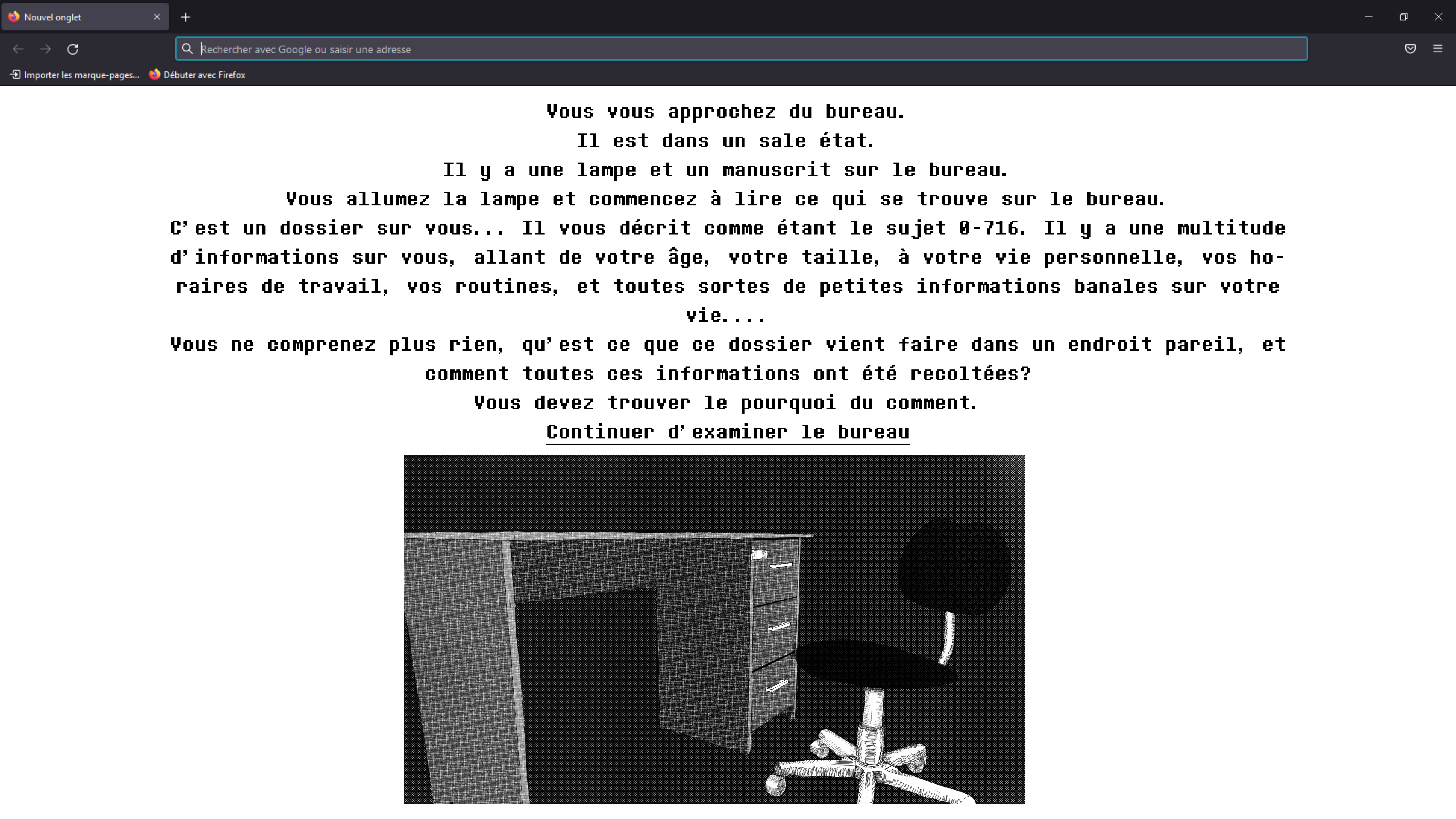
Vous êtes une fille





Entrez votre nom...





Vous vous approchez du bureau.

Il est dans un sale état.

Il y a une lampe et un manuscrit sur le bureau.

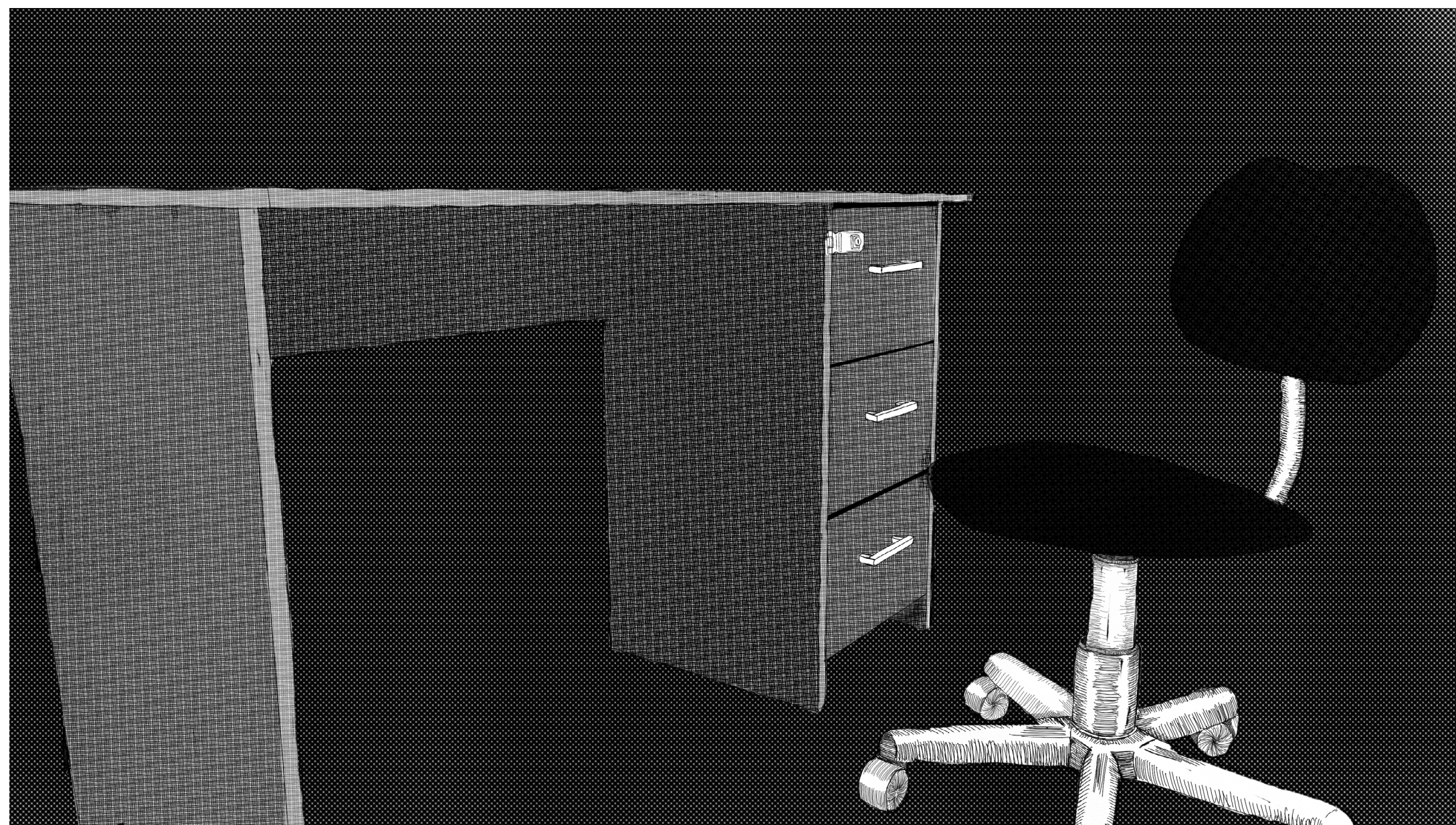
Vous allumez la lampe et commencez à lire ce qui se trouve sur le bureau.

C'est un dossier sur vous... Il vous décrit comme étant le sujet 0-716. Il y a une multitude d'informations sur vous, allant de votre âge, votre taille, à votre vie personnelle, vos horaires de travail, vos routines, et toutes sortes de petites informations banales sur votre vie....

Vous ne comprenez plus rien, qu'est ce que ce dossier vient faire dans un endroit pareil, et comment toutes ces informations ont été recoltées?

Vous devez trouver le pourquoi du comment.

Continuer d'examiner le bureau





La porte s'ouvre provoquant un grincement glaçant.

Vous vous retrouvez ainsi dans un long couloir non éclairé.

Des fenêtres longent le mur sur votre gauche, créant un peu de luminosité dans l'obscurité.

Sur votre droite, vous remarquez une série de 3 portes, numérotées ainsi: «107», «364»,  
«999».

En face de vous, au fond du couloir, se trouve une autre porte en fer.

Plusieurs choix s'offrent à vous:

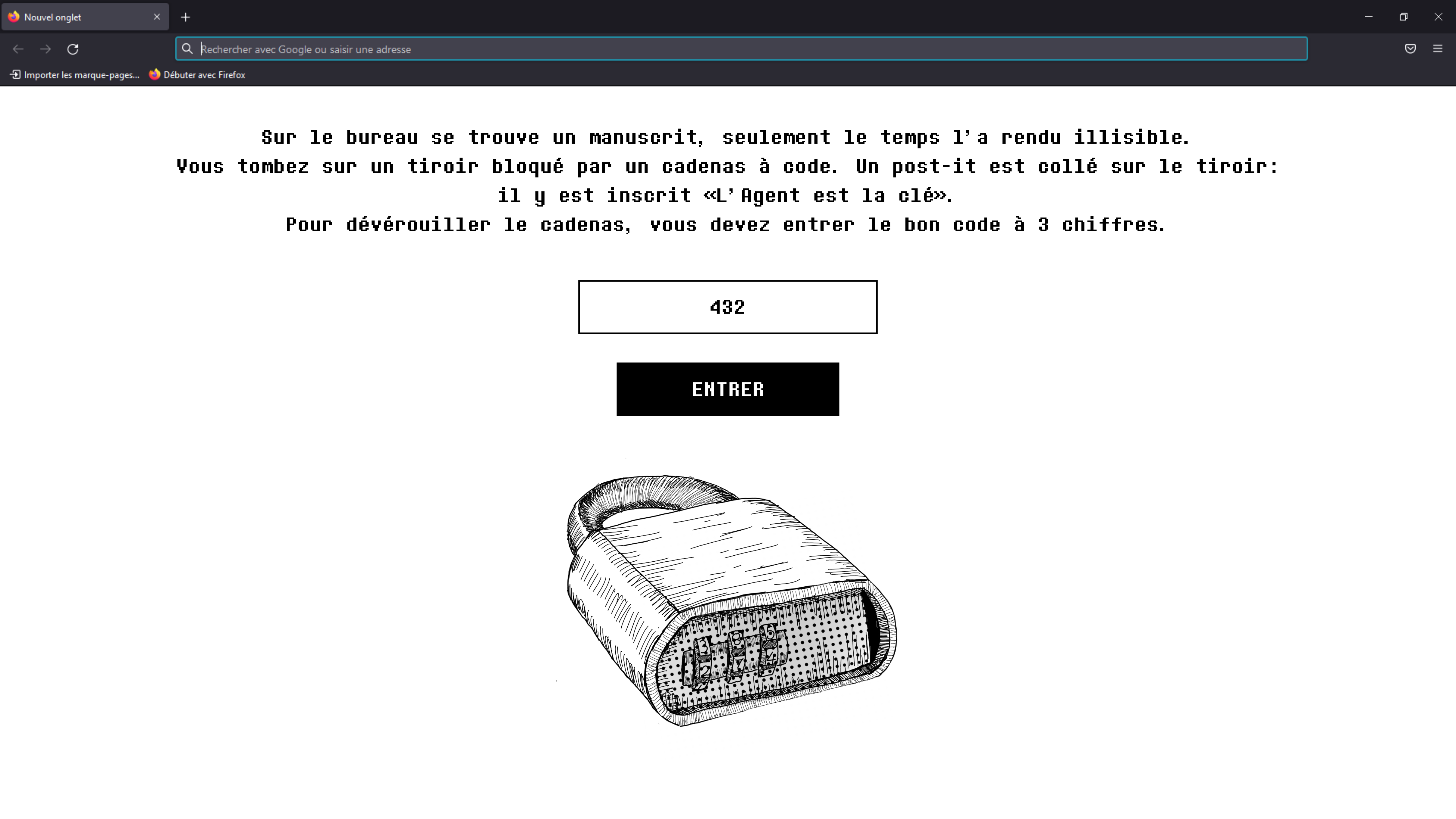
Examiner la porte 107

Se rendre vers la porte 999

Examiner la porte 364

Se rendre vers la porte en fer

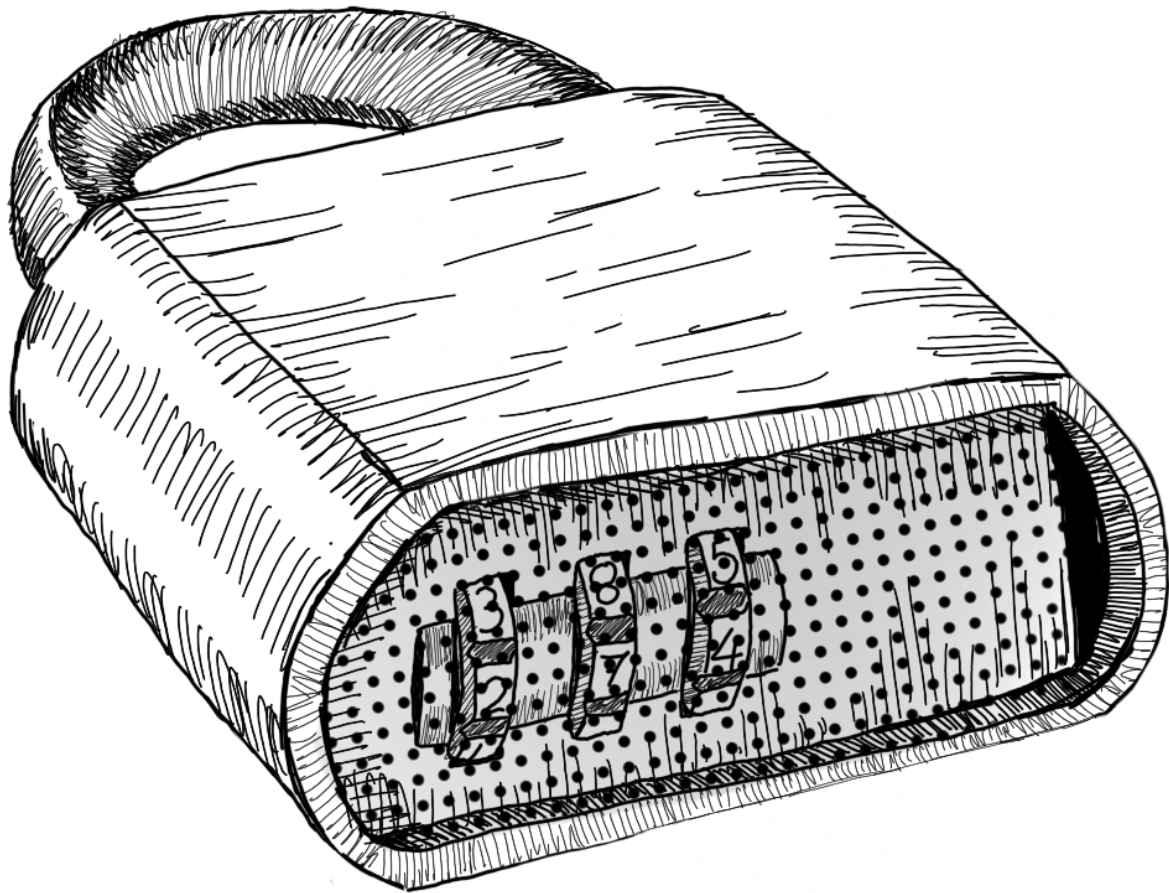
Sauter par une fenêtre

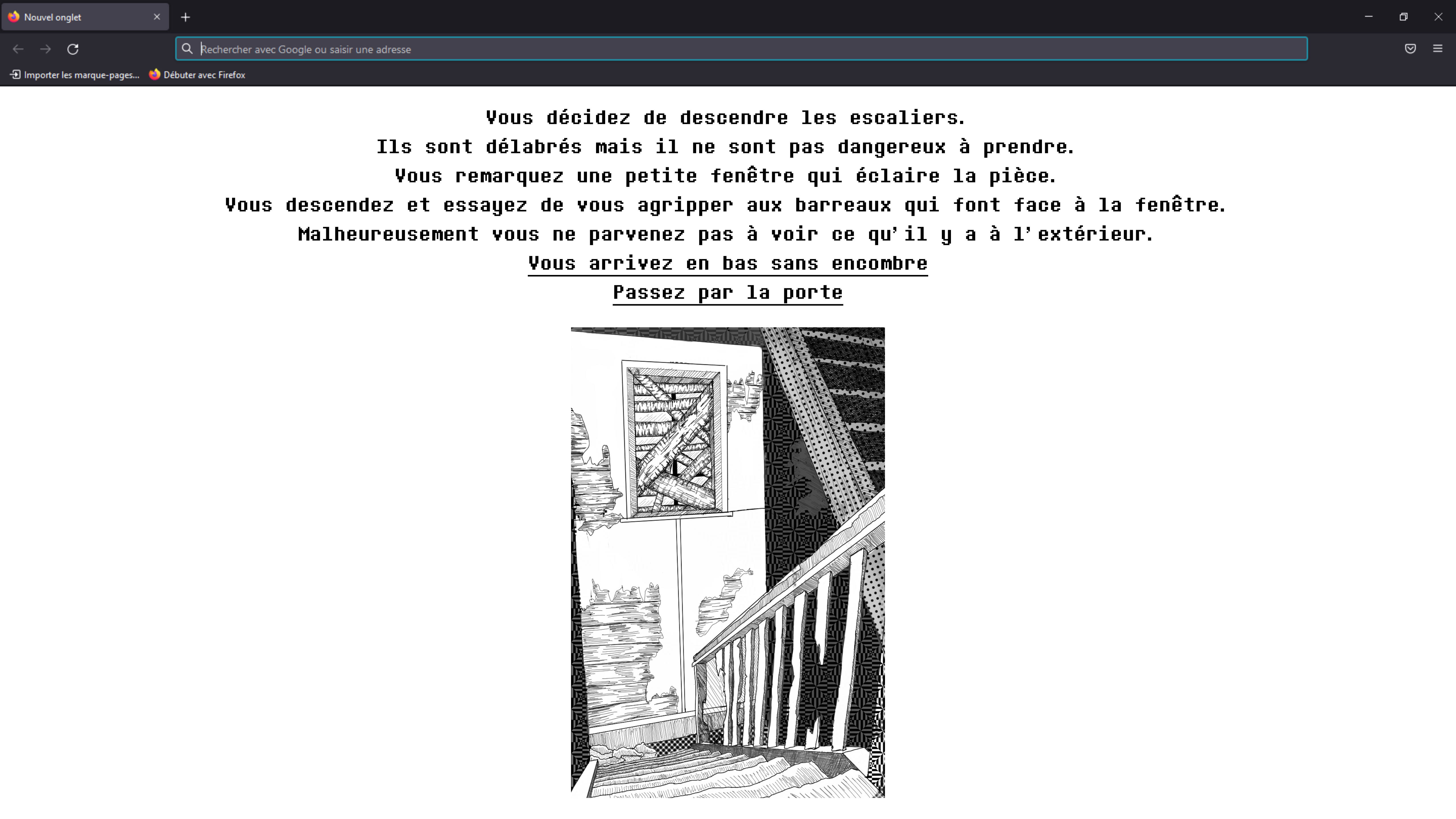


Sur le bureau se trouve un manuscrit, seulement le temps l'a rendu illisible.  
Vous tombez sur un tiroir bloqué par un cadenas à code. Un post-it est collé sur le tiroir:  
il y est inscrit «L'Agent est la clé».  
Pour déverrouiller le cadenas, vous devez entrer le bon code à 3 chiffres.

432

ENTRER





**Vous décidez de descendre les escaliers.**

**Ils sont délabrés mais il ne sont pas dangereux à prendre.**

**Vous remarquez une petite fenêtre qui éclaire la pièce.**

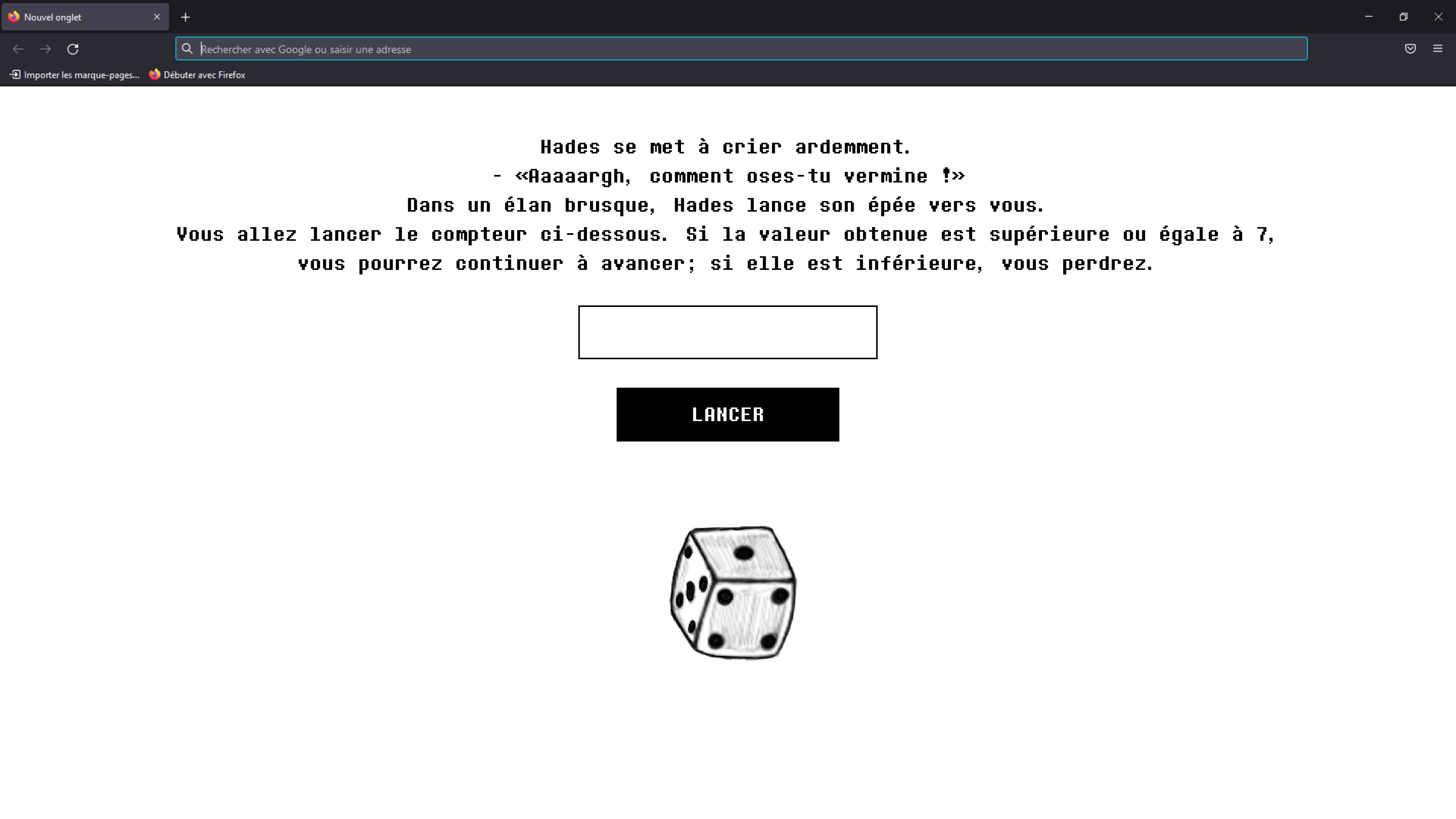
**Vous descendez et essayez de vous agripper aux barreaux qui font face à la fenêtre.**

**Malheureusement vous ne parvenez pas à voir ce qu'il y a à l'extérieur.**

**Vous arrivez en bas sans encombre**

**Passez par la porte**





Hades se met à crier ardemment.

- «Aaaaargh, comment oses-tu vermine !»

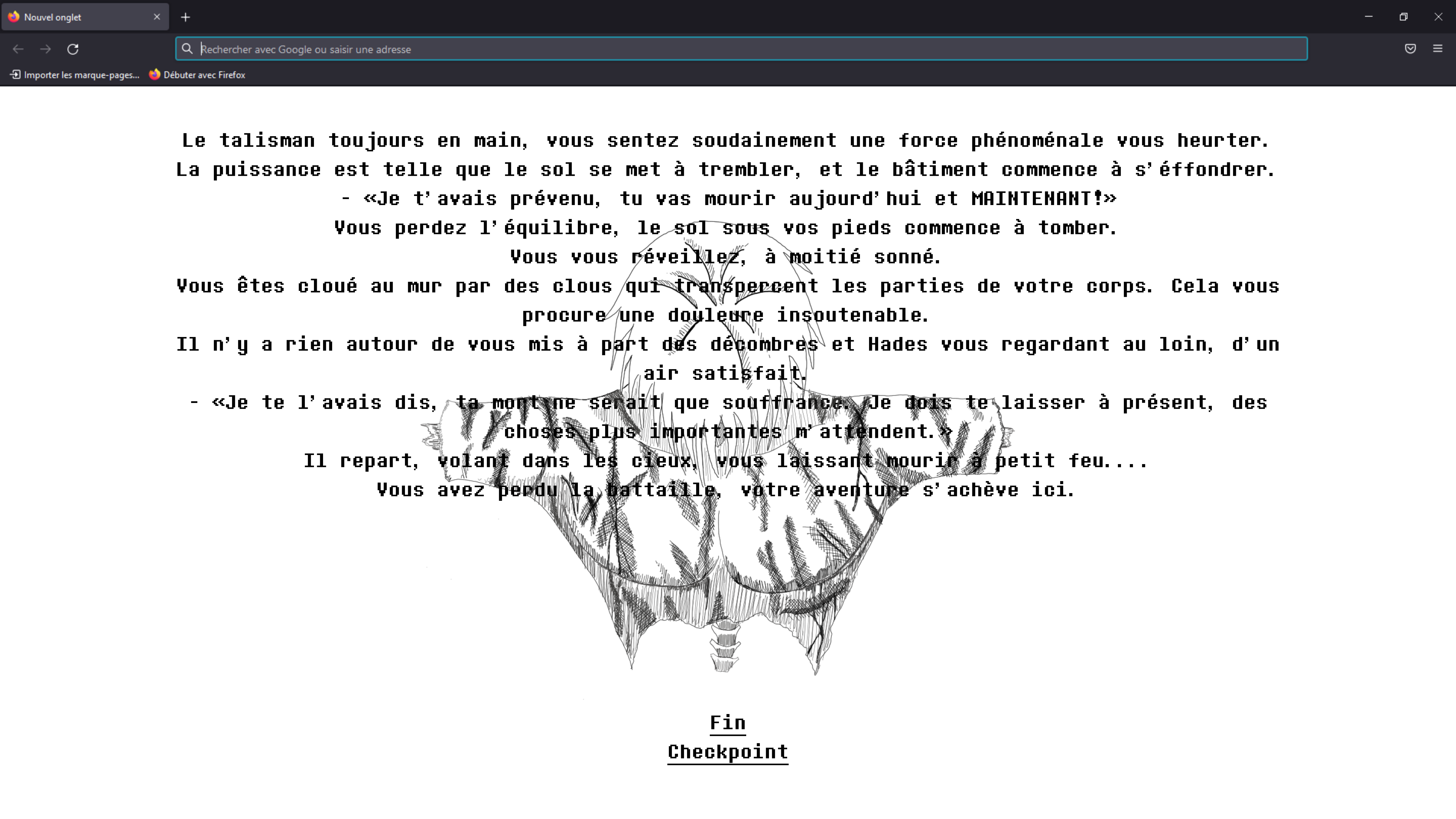
Dans un élan brusque, Hades lance son épée vers vous.

Vous allez lancer le compteur ci-dessous. Si la valeur obtenue est supérieure ou égale à 7, vous pourrez continuer à avancer; si elle est inférieure, vous perdrez.

LANCER







Le talisman toujours en main, vous sentez soudainement une force phénoménale vous heurter. La puissance est telle que le sol se met à trembler, et le bâtiment commence à s'effondrer.

- «Je t'avais prévenu, tu vas mourir aujourd'hui et MAINTENANT!»

Vous perdez l'équilibre, le sol sous vos pieds commence à tomber.

Vous vous réveillez, à moitié sonné.

Vous êtes cloué au mur par des clous qui transpercent les parties de votre corps. Cela vous procure une douleur insoutenable.

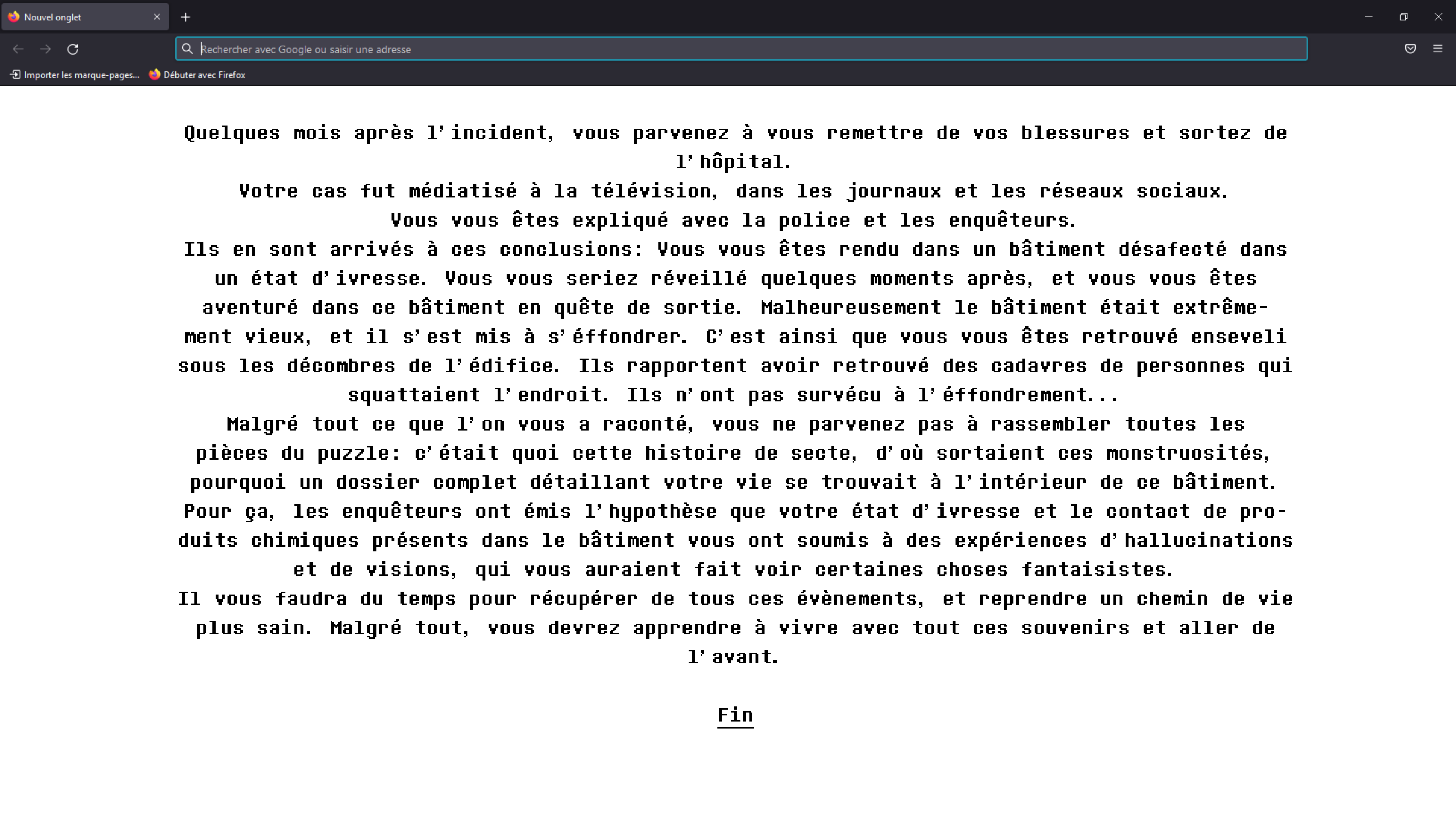
Il n'y a rien autour de vous mis à part des décombres et Hades vous regardant au loin, d'un air satisfait.

- «Je te l'avais dit, ta mort ne serait que souffrance. Je dois te laisser à présent, des choses plus importantes m'attendent.»

Il repart, volant dans les cieux, vous laissant mourir à petit feu....

Vous avez perdu la bataille, votre aventure s'achève ici.

Fin  
Checkpoint



Quelques mois après l'incident, vous parvenez à vous remettre de vos blessures et sortez de l'hôpital.

Votre cas fut médiatisé à la télévision, dans les journaux et les réseaux sociaux.

Vous vous êtes expliqué avec la police et les enquêteurs.

Ils en sont arrivés à ces conclusions: Vous vous êtes rendu dans un bâtiment désaffecté dans un état d'ivresse. Vous vous seriez réveillé quelques moments après, et vous vous êtes aventuré dans ce bâtiment en quête de sortie. Malheureusement le bâtiment était extrêmement vieux, et il s'est mis à s'effondrer. C'est ainsi que vous vous êtes retrouvé enseveli sous les décombres de l'édifice. Ils rapportent avoir retrouvé des cadavres de personnes qui squattaient l'endroit. Ils n'ont pas survécu à l'effondrement...

Malgré tout ce que l'on vous a raconté, vous ne parvenez pas à rassembler toutes les pièces du puzzle: c'était quoi cette histoire de secte, d'où sortaient ces monstruosité, pourquoi un dossier complet détaillant votre vie se trouvait à l'intérieur de ce bâtiment. Pour ça, les enquêteurs ont émis l'hypothèse que votre état d'ivresse et le contact de produits chimiques présents dans le bâtiment vous ont soumis à des expériences d'hallucinations et de visions, qui vous auraient fait voir certaines choses fantaisistes.

Il vous faudra du temps pour récupérer de tous ces évènements, et reprendre un chemin de vie plus sain. Malgré tout, vous devrez apprendre à vivre avec tout ces souvenirs et aller de l'avant.

Fin