Projet Duk

Scénario :

Le joueur incarne l'homme de main, ami et amant du Doge.

Ce soir c'est le grand soir : le Doge a réuni une grande partie de sa cour pour une réception spéciale. En effet, un complot se trame et il le sait, il compte bien sur le joueur pour révéler au grand jour la supercherie et faire des traitres un exemple.

Le joueur est un agent double envoyé dans les rangs des complotistes pour faire tomber la tête pensante du complot. Afin de gagner leur confiance, ce dernier se fait passer pour un assassin dont la mission ce soir est d'assassiner le Doge.

Tout est en place, le Doge sait ce que mijotent les complotistes, tenu régulièrement au courant par son "assassin".

ACTE I

Malheureusement, lors du grand soir, le joueur se fait aggresser par un voleur à la tire qui lui assène un violent coup de trique sur le crâne. Le joueur peine à reprendre ses esprits, en partie amnésique. Il a tout oublié en ce qui le concerne lui, mais conserve tous ses instincts. Le voilà donc se souvenant qu'il devait accomplir une mission cruciale, mais incapable de découvrir LAQUELLE.