

THE GAME IS A LIAR

A quest of Good and Evil

Qui est le joueur ?

Un homme lambda

Quel est le cadre ?

Start : Crypte glauque

Crypte glauque

-> Forêt

-> village

-> Eglise

-> Autel sacré forêt

End : Autel sacré forêt

Qui est le grand méchant ?

Le narrateur (et indirectement le joueur)

Quel est le but du joueur ?

Découvrir le fin mot de l'histoire

Quel est le but du narrateur ?

Amener le joueur à devenir un Seigneur du Mal.

Comment devenir Seigneur du Mal ?

- Sacrifier au moins 100 âmes
- Voler une fiole de *sang démoniaque*
- Profaner le *grand livre sacré* avec le *sang démoniaque*
- Lire un passage du *grand livre désacré* à l'autel sacré dans la forêt

Comment ne pas devenir Seigneur du Mal ?

- Ne pas tuer plus de 10% de monstres
- Ne pas profaner le *grand livre sacré*
- Lire un passage du *grand livre sacré* à l'autel sacré de la forêt

Start

You wake up, earing a strange voice
whispering to you.
Opening your eyes, you realize you
are in what appears to be a really
creepy crypt

End 1 : Lord of Evil

The ritual ends, and the ground start shaking. An ominous scent of sulfur
besets your nostrils while an heavy smoke suffocate you.
You hear a loud laugh comming from inside your head.

"You, poor fool, I've deceived you all along ! Thanks to you and all your
stupid actions I'm now going to be reborn within your body, while you soul
will rot in hell for eternity !"

End 2 : Savior of the world

