

Tekstbased adventure verhaal

1. Je staat voor een oud, verlaten herenhuis op een donkere, regenachtige nacht. Je weet niet zeker hoe je je voelt om dit herenhuis voor je te zien. Wat wil je doen?

A. Ga het herenhuis binnen.

B. Blijf buiten en probeer een andere plek te vinden.

2B. Je blijft buiten en gaat opzoek naar een andere plek, dit herenhuis geeft je geen fijn gevoel. --
Neutraal einde, einde 1/5.

2A. Je besluit het herenhuis binnen te gaan. In de foyer vind je een kaars en een doolhof van gangen voor je. Je steekt de kaars aan en begint de gangen te verkennen. Je hoort een geluid vanuit een van de kamers. Wat wil je doen?

A. Ga naar de kamer toe om te zien wat er is.

B. Ga terug naar buiten, dit is te griezelig.

3B. Je rent met kaars en al naar buiten en de deur gaat keihard achter je dicht. Goed einde, einde 2/5.

3A. Je besluit naar de kamer te gaan. In de kamer vind je een oude, stoffige spiegel. Je ziet een vage reflectie van iets bewegen achter je. Wat wil je doen?

A. Draai je om en kijk wat er is.

B. Ren weg van de spiegel en terug naar de gang.

4B. Je probeert weg te rennen met geen geluk je struikelt over wat je zelf denkt niks te zijn. Iets kouds raakt je schouder en een fluisterende stem zegt: "Vind mijn rust."

4A. Je draait je om en ziet niets. Je voelt echter een ijzige adem in je nek. Wat wil je doen?

A. Blijf staan en confronteer de onzichtbare stem.

B. Ren weg en probeer te ontsnappen.

5B. Hoe graag je ook zou willen bewegen heb je op dit moment geen macht over je lichaam en blijf je staan.

5A. Je besluit de confrontatie aan te gaan. Iets kouds raakt je schouder en een fluisterende stem zegt: "Vind mijn rust." Wat wil je doen?

A. Vraag de stem waarom hij rust nodig heeft.

B. Probeer weg te komen.

6B. Zelfs met al het wil in de wereld heb je geen macht over je lichaam en blijf je stil staan als een standbeeld. De stem fluistert over een vergeten graf in de tuin.

6A. De stem fluistert over een vergeten graf in de tuin. Wat wil je doen?

A. Ga naar buiten en zoek het graf.

B. Probeer te ontsnappen uit het herenhuis.

7B. Terwijl je rent wordt je lichaam opeens heel warm en je hoofd ontploft... Volgens mij was de geest niet zo blij met je... Slecht einde, einde 3/5.

7A. Je besluit naar buiten te gaan. In de tuin vind je een vergeten grafsteen. Wat wil je doen?

A. Graaf het graf open om te zien wat er binnenin is.

B. Graaf het graf maar dan tegen je wil.

8B. Je begint zomaar het graf open te graven. Binnen vind je een verweerd dagboek een foto van een jonge vrouw vies van de aarde.

8A. Je besluit het graf open te graven. Binnenin vind je een verweerd dagboek en een beduimelde foto van een jonge vrouw. Wat wil je doen?

A. Lees het dagboek om meer te weten te komen.

B. Bestudeer de foto.

9B. Je draait de foto om en kijkt naar de achterkant. Op de achterkant zie je nog een foto met dezelfde vrouw samen met een man wiens hoofd is doorkruist met pen.

9A. Je besluit het dagboek te lezen. Het onthult een tragisch verhaal over een vrouw die in het herenhuis woonde en stierf onder mysterieuze omstandigheden. Wat wil je doen?

A. Keer terug naar het herenhuis om meer te ontdekken.

B. Neem de foto en keer terug naar de foyer.

10A/B. Je besluit de geest met de ontdekte informatie te confronteren en vraagt hoe je kunt helpen. De geestelijke aanwezigheid begint te praten, en haar stem wordt zachter. Ze smeekt je om haar man te vinden en hem te confronteren met de waarheid. Haar man is nog steeds in het herenhuis, gevangen in een spiraal van schuld en waanzin. Wat wil je doen?

A. Ga op zoek naar de man om de waarheid te onthullen.

B. Probeer de geest met rust te laten en het herenhuis te verlaten.

11B. Terwijl je rent wordt je lichaam opeens heel warm en je hoofd ontploft... Volgens mij was de geest niet zo blij met je... Slecht einde, einde 3/5.

11A. Je besluit om op zoek te gaan naar de man om de waarheid te onthullen. Je begint het herenhuis grondig te doorzoeken en volgt het geluid van zacht gehuil naar een afgesloten kamer op de bovenste verdieping. Daar vind je de man, verstopt in een donkere hoek. Hij ziet er uitgeput en verward uit. Wat wil je doen?

A. Confronteer de man met de waarheid en dwing hem om zijn daden op te biechten.

B. Confronteer de man aarzelend om zijn daden op te biechten.

12B. Je besluit de man aarzelend met de waarheid te confronteren en dwingt hem om zijn daden op te biechten. De man, overmand door schuldgevoelens, bekent wat hij de vrouw heeft aangedaan. Hij smeekt om vergiffenis en belooft de geestelijke aanwezigheid te helpen rust te vinden.

12A. Je besluit de man met de waarheid te confronteren en dwingt hem om zijn daden op te biechten. De man, overmand door schuldgevoelens, bekent wat hij de vrouw heeft aangedaan. Hij smeekt om vergiffenis en belooft de geestelijke aanwezigheid te helpen rust te vinden. Wat wil je nu doen?

A. Help de man om zijn belofte na te komen en de geest te bevrijden.

B. Laat de man aan zijn lot over en vertrek uit het herenhuis.

13B. Na wat je hebt gehoord van de man en wat hij de vrouw had aangedaan besluit je hem daar achter te laten in het herenhuis hopen dat hij zelf naar sterft. Neutraal einde, einde 4/5.

13A. Je besluit de man te helpen om zijn belofte na te komen en de geest te bevrijden. Samen met de man zoek je naar een manier om de geestelijke aanwezigheid te bevrijden. Uiteindelijk ontdekken jullie een oud ritueel dat de geest zal helpen om eindelijk rust te vinden. Het ritueel is angstaanjagend, maar noodzakelijk. Wat wil je doen?

A. Voer het ritueel uit en help de geest rust te vinden.

14A. Je besluit het ritueel uit te voeren en helpt de geest rust te vinden. Het ritueel is angstaanjagend, maar samen met de man en de geest volg je de stappen. Er klinkt een luid gekraak, en plotseling verdwijnt de geestelijke aanwezigheid samen met de man, en het herenhuis lijkt plotseling rustiger. Goed einde, einde 4/5.