

Vous vous réveillez dans une pièce relativement sombre, les battements de coeurs assourdissants résonnent dans vos tympans. A cela s'ajoute un mal de crâne.

Quel est votre nom ? [saisir votre nom]

Début :

La pièce dans laquelle vous êtes est baignée dans l'obscurité, que faites vous ?

[Avancer.](#)

[Aller sur la droite.](#)

[Aller sur la gauche.](#)

## **Avancez:**

Vous vous retrouvez face à une porte en bois, avec des renforts en métaux. une petite grille est encastré dans la porte au niveau de votre tête, que faites vous ?

[Ouvrir la porte.](#)

[Observer par la petite grille.](#)

[Faire demi-tour.](#)

Ouvrir la porte:

**[if clef trouvée: true]**

Vous insérez la clef et tentez d'ouvrir la porte. La porte s'ouvre. **[Menu couloir à rédiger]**

**[if clef trouvée: false]**

Vous tentez d'actionner la poignée, la porte reste immobile, il vous faut une clef.

Observer par la petite grille:

En vous rapprochant de la grille vous pouvez observer ce qui se trouve de l'autre côtés de la porte. Un long couloir par vers la gauche et vers la droite, d'autres pièces similaires semblent se trouver en face et aux côtés de la votre. Vous n'entendez pas un bruit dans le couloir. Que faire ? **[retour menu porte]**

### **Aller sur la droite:**

Vous parvenez à deviner un petit placard fixé sur le mur droit de la pièce, que faire ?

[Observer le placard.](#)

[Ouvrir le placard.](#)

[Faire demi-tour.](#)

Faire demi-tour:

Vous vous retrouvez au centre de la pièce, que faire: **[retour début]**

Aller sur la gauche:

#### **[if mécanisme du placard off]**

Vous vous retrouvez face à un mur en pierre, des gouttes d'eau perlent ça et là à cause de l'humidité ambiante. Que faire ?

[Inspecter le mur.](#)

[Faire demi-tour.](#)

#### **[if mécanisme du placard on]**

Vous vous retrouvez face à un mur en pierre, des gouttes d'eau perlent ça et là à cause de l'humidité ambiante. Vous observez un détail étrange. Que faire ?

[Inspecter le mur.](#)

[Faire demi-tour.](#)

Inspecter le mur:

**[if mécanisme du placard off]**

L'humidité de la pièce a permis l'apparition de mousse sur la roche, l'eau en abondance permet à ce costume mousseux de se répandre avec aisance.

La mousse est une plante capable de se développer sur toutes les surfaces à partir du moment où les aspérités lui permettent de se loger. Elle se nourrit majoritairement des minéraux véhiculés par l'eau et adore les milieux possédant un fort taux d'humidité.

Vous ne vous souvenez plus du reste de la définition wikipédia. Que faire ?

[Inspecter le mur.](#)

[Faire demi-tour.](#)

**[if mécanisme du placard on]**

Parmi les pierres et la mousse, vous décelez une ouverture qui n'était pas présente auparavant. Dans cette cache, vous trouvez une clef, que faire ?

[Retourner au centre de la pièce.](#)

[Faire une danse de victoire, il en faut peu pour être heureux.](#)

Observer le placard:

Le placard est abîmé par l'humidité de la pièce, les coins sont rongés et s'effrite rien qu'en y passant le doigt.

Il possède des aspérités qui rend la texture du bois rugueuse et désagréable.

La face avant du placard est composée de deux portes battantes avec des gonds métalliques étonnamment bien conservés et des poignées rouillées.

En bref, c'est un placard...

### Ouvrir le placard:

Vous ouvrez les lourdes portes du placard dans un grincement à vous hérissier les poils.  
Le placard semble vide, que faire ?

[Inspecter le placard.](#)

[Retourner au centre de la pièce.](#)

### Inspecter le placard:

Le placard est abimé, et en passant les mains sur les différentes parois intérieur, vous décelez une planche bancale, amovible. Vous tentez de la retirez, ce qui déclenche un mécanisme dans un bourdonnement et des cliquetis métalliques. Cela a probablement activé quelque chose, que faire ?

[Retourner au centre de la pièce.](#)

[Faire une danse de victoire. il en faut peu pour être heureux.](#)

Faire une danse de victoire, il en faut peu pour être heureux:

Vous dansez pendant un petit moment, en levant les bras, en gigotant votre arrière train. Vous êtes heureux, vous décidez de rejoindre le centre de la pièce une fois l'excitation retombée. **[Retour au centre de la pièce]**