



Les prédictions apocalyptiques des scientifiques quant au climat se sont réalisées dans les années 2030. De grandes catastrophes naturelles ont changé la face du monde, secouant les pays et les différents gouvernements en place... L'instabilité du pouvoir se fait ressentir de plus en plus, la rage des peuples gronde ... De nouveaux pays ont émergé avec, en ligne directrice de leur politique, le climat et le développement durable; s'isolant à tour de rôle, de peur d'être envahis par leurs voisins, chaque état a commencé sa lente reconstruction. Vous seul pouvez changer le cours des choses...

Printemps 2019

Romain FAYOLLE - Maxime GARNIER - Adrien AGNEL - Loïc LOZAC'H

11 juin 2019

Table des matières

1	Prémices	3
2	Introduction	4
2.1	Concept	4
2.2	Public cible	4
2.3	Objectifs	4
2.4	Inspiration	4
3	Cahier des charges	5
3.1	Ressources utilisées médias	5
3.2	brainstorming	5
3.3	Création du scénario sur Draw.io	7
3.4	Navigation	10
3.5	Formes et degrés d'interactivité	10
3.6	Choix technique	10
3.7	Ébauche du scénario	11
3.8	Réflexion sur une charte graphique	12
3.9	Réflexion sur le dynamisme de l'histoire	14
4	Le scénario	15
5	Conclusion	16
	Annexe	17

1 Prémices

Nous sommes en 2060. Vous êtes monsieur ou madame X . . . Vous n’avez pas connu les catastrophes, vous êtes né(e) et vivez dans la capitale Phénix, un état reconstruit des cendres d’une partie de la France et la Belgique d’antan réunies. Afin de ne pas revivre ces sombres années et de relancer l’économie, des contraintes et restrictions sont imposées à chacun. Pour le bien commun, la force est souvent utilisée par votre gouvernement, dirigé par des survivants de 2030 et qui ne veulent pas faire revivre ces désastres à la population. La vie n’est pas facile tous les jours, mais vous avez accès à la sécurité, la nourriture, et l’éducation pour vos enfants. Ce qui ne semble pas être le cas pour tous les pays dans le monde d’après les journaux. Cependant depuis quelques mois maintenant, un groupe terroriste sévit à Phénix sous le nom des “Bourgeons du peuple”, menant des actions meurtrières contre les infrastructures de l’État, clamant que la situation n’est pas celle décrite à l’école et dans les journaux et que le gouvernement utilise la peur pour garder le contrôle. Allégations démenties par le président, les journaux et les scientifiques. La lutte des Bourgeons est elle juste ? Quelle part de vérité se cache dans chaque camp ? A vous de vous faire votre propre idée . . .

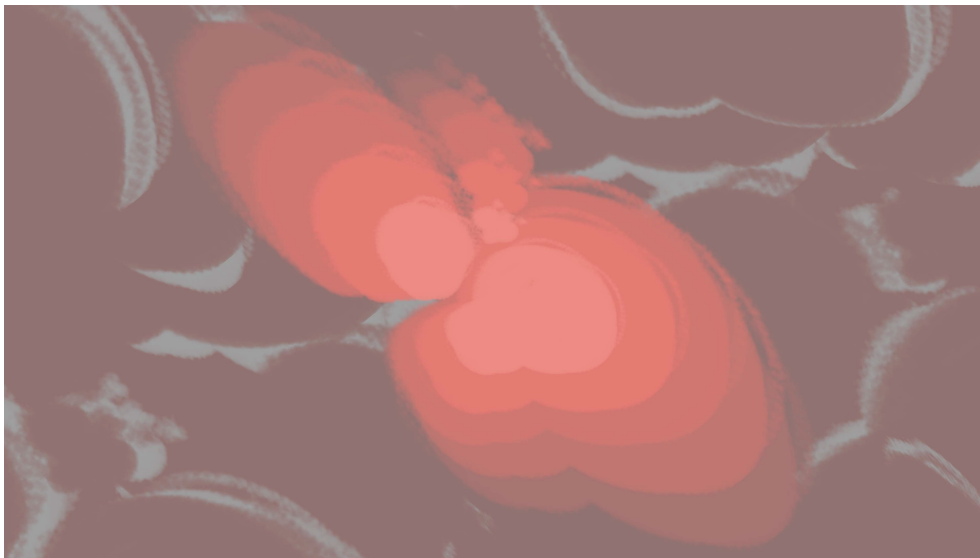


FIGURE 1.1 – Image d’introduction

2 Introduction

2.1 Concept

Le projet pourrait prendre la forme d'une histoire post-apocalyptique sous la forme d'un récit interactif, où les choix du lecteur influencent la direction et le destin de notre héros. Si nous imaginons le coeur de l'histoire comme une ligne droite, on peut alors comparer les choix du lecteur à une pression qui viendrait modifier ponctuellement l'orientation de celle-ci, la faisant dévier de sa trajectoire initiale.

2.2 Public cible

De part sa portée psychologique et son univers sombre, notre projet s'adresse plutôt à un public type 16+, averti et enclin à la réflexion sur soi-même et le monde qui l'entoure, sans oublier les nouvelles technologies qui font partie intégrante de notre société avec par exemple la place des réseaux sociaux tels que facebook et twitter.

2.3 Objectifs

A travers ce projet, nous souhaitons mettre le lecteur face à des choix difficiles mais inévitables. L'objectif final serait de faire naître la question suivante dans l'esprit du participant "Suis-je vraiment la personne capable de faire ce choix et de l'assumer ?" Nous utiliserons dans ce but l'ensemble des outils disponibles (jeux de lumières, ambiance sonore ...)

2.4 Inspiration

Plusieurs projets plus ou moins récents nous guideront dans la réalisation, les fameux "Livres dont vous êtes le héros" mais aussi Bandersnatch de Charlie Brooker et réalisés par David Slade, ou encore l'expérience de Milgram.

3 Cahier des charges

Pour mener à bien notre projet nous avons procédé à différentes étapes visant à l'élaboration de celui-ci en commençant par le brainstorming et les différentes étapes visant à mener à bien le projet.

3.1 Ressources utilisées médias

Le récit interactif utilise un support visuel développé sous Twine. Mais nous utilisons également les ressources suivantes :

- Dessins : Pour illustrer l'histoire ceux-ci comportent les caractères principaux et les décors associés.
- Texte : Permet à l'utilisateur de prendre part à l'histoire les choix de celui-ci influencent le déroulement de l'histoire.
- Sons : Des musiques permettent de donner une ambiance aux différentes scènes de l'histoire.

3.2 brainstorming

Dans un premier temps nous avons commencé par donner toutes les idées et nous les avons classées.

Introduction : journal texte d'introduction :

Event :

- Chine système de fichage de la population
- Exil => Snowden
- Camp concentration en Chine
- Problème avion Boeing
- Enfants enfermés dans des cages
- Règlement de compte
- Restriction matière première
- Fake new
- Cybersécurité
- Violence policière
- post apocalyptique

Cadre :

- Famille

Effet psychologique :

- Empathie
- Stress extrême => agoraphobie

Technologie :

- Twine
- Photoshop
- Javascript(dynamique)

Nous avons retenu les idées suivantes le récit sera rédigé à l'aide de Twine avec du javascript et l'usage de musique et de dessins pouvant illustrer au mieux notre histoire. Il s'agit d'une histoire de type post-apocalyptique à visée psychologique. On veut ainsi démontrer que le choix des utilisateurs influencent le cours de l'histoire.

3.3 Création du scénario sur Draw.io

Nous avons commencé par élaborer notre histoire grâce à un outil permettant de voir l'aspect final de celui-ci avant de le reproduire sur Twine. Il s'agit de la partie logique de celui-ci.



FIGURE 3.1 – Partie n.1 de l'histoire schématique sur draw.io

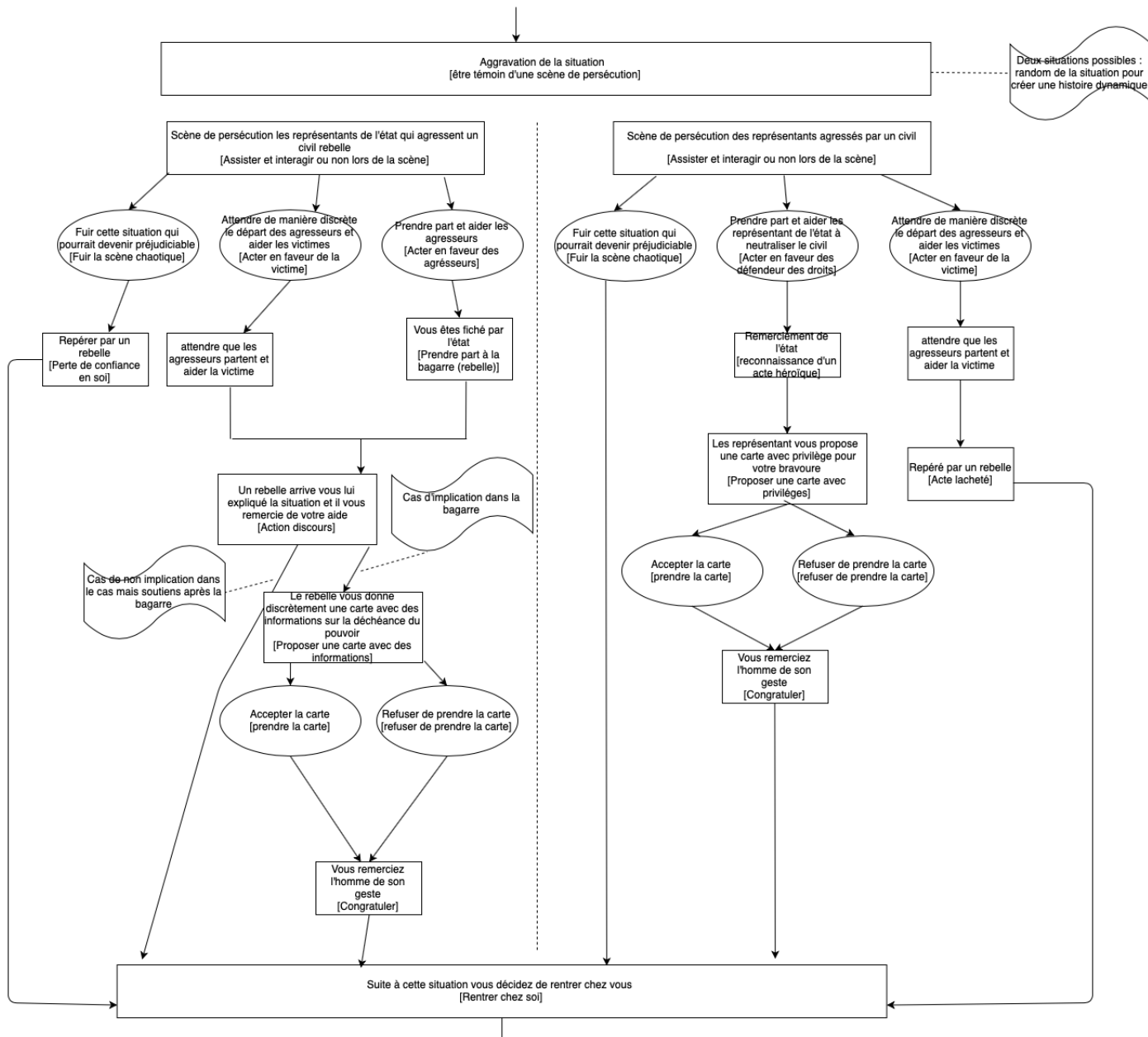


FIGURE 3.2 – Partie n.2 de l'histoire schématique sur draw.io

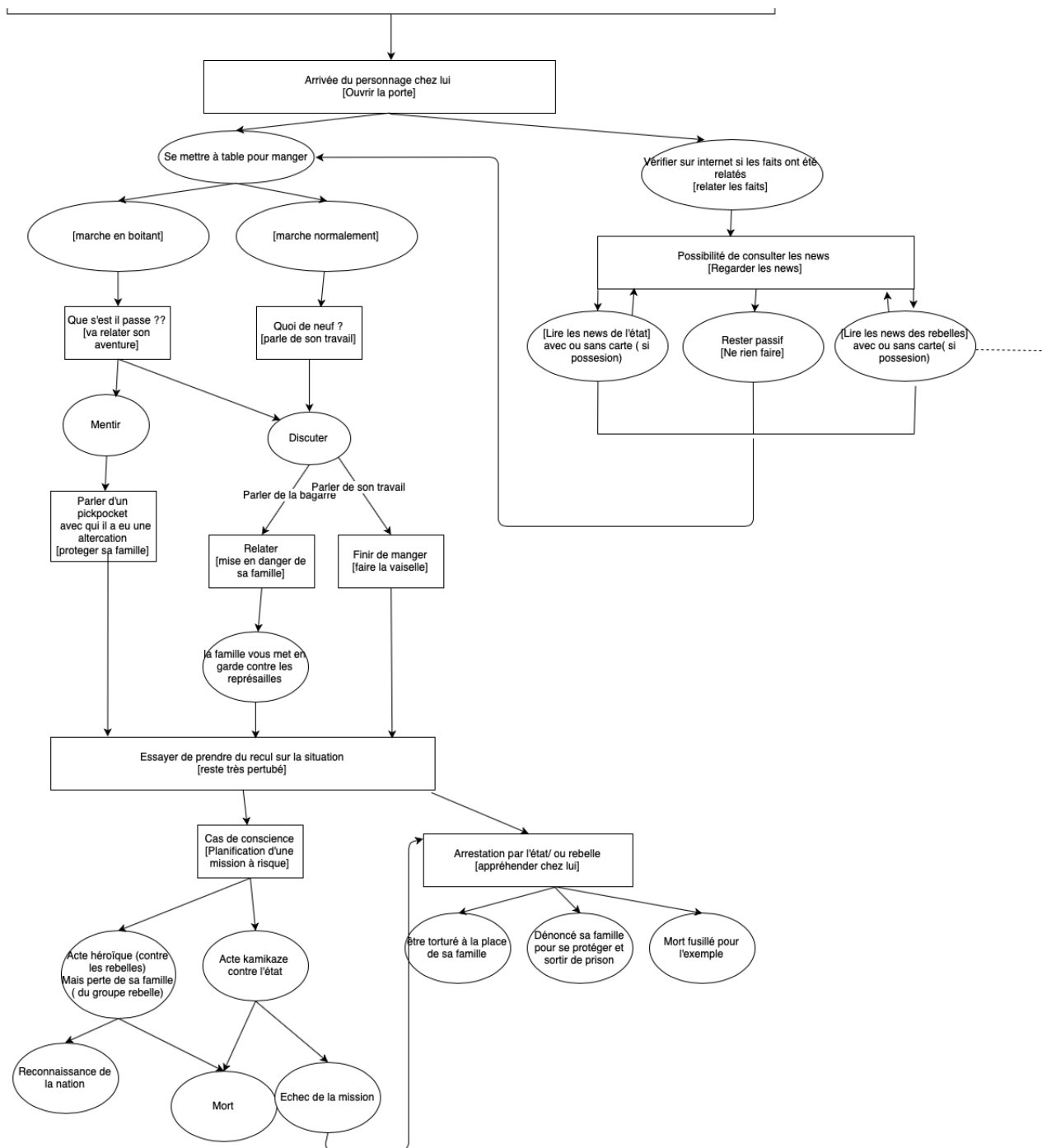


FIGURE 3.3 – Partie n.3 de l’histoire schématique sur draw.io

3.4 Navigation

La navigation du récit se fera de façon hypertextuelle, interactive grâce à Twine (présence de plusieurs chemins) mais aussi de façon aléatoire, ce qui poussera l'utilisateur à partir plutôt du côté rebelle ou du côté de l'état. Cependant l'utilisateur avec ses choix pourra dans tous les cas décider de ne pas prendre parti et de rester neutre.

Certains des choix de l'utilisateur auront un impact direct sur la suite du récit, celui-ci pourra notamment être blessé s'il prend part à un combat.

3.5 Formes et degrés d'interactivité

L'utilisateur utilisera la souris de son ordinateur pour interagir avec le récit interactif . En fonction des choix qu'il fera, le déroulement de l'histoire en sera influencé. D'autre part nous avons mis en place des sons d'ambiance pour que l'interaction soit la plus parfaite possible.

3.6 Choix technique

Pour réaliser ce projet nous avons du nous servir de différents outils visant à le mettre en place. Pour construire notre récit nous avons choisi d'utiliser Twine que nous implémenterons avec du CSS pour la gestion des images et du rendu graphique.

Twine : Permet de mettre en exergue notre récit avec usage du CSS et du javascript pour le dynamisme de celui-ci.

Photoshop : Pour la mise en place des illustrations (scènes et caractères principaux).

Audacity : Pour traiter les sons d'ambiance.

3.7 Ébauche du scénario

Dans cette partie nous faisons un pré-rendu du texte que nous afficherons dans les pages de l'histoire interactive sur Twine.

Les prédictions apocalyptiques des scientifiques quant au climat se sont réalisées dans les années 2030. De grandes catastrophes naturelles ont changé la face du monde, secouant les pays et les différents gouvernements en place... L'instabilité du pouvoir se fait ressentir de plus en plus, la rage des peuples gronde ... De nouveaux pays ont émergé avec, en ligne directrice de leur politique, le climat et le développement durable; s'isolant à tour de rôle, de peur d'être envahis par leurs voisins, chaque état a commencé sa lente reconstruction. Vous seul pouvez changer le cours des choses...

Monsieur ou madame X trouve une clé USB dans la rue après une bagarre quelqu'un la probablement laissé tomber de sa poche lors de l'altercation. Cette fameuse clé l'intrigue il ou elle contrôle son contenu et se rend compte que cette clé contient un VPN .que va-t-il ou l'elle en faire plusieurs choix se proposent à lui ou elle.

Installer le VPN et ainsi pouvoir cacher ses actions sur internet	Juger que la protection n'est pas nécessaire « rien à se reprocher » et ne pas installer le VPN		Prendre le risque d'être fiché par l'Etat en cas de visite d'un site non autorisé avec à la clé une arrestation possible
---	---	--	--

FIGURE 3.4 – Ébauche du texte

3.8 Réflexion sur une charte graphique

Nous cherchons à représenter des personnages simples exprimant différentes humeurs avec un décor le plus épuré possible.

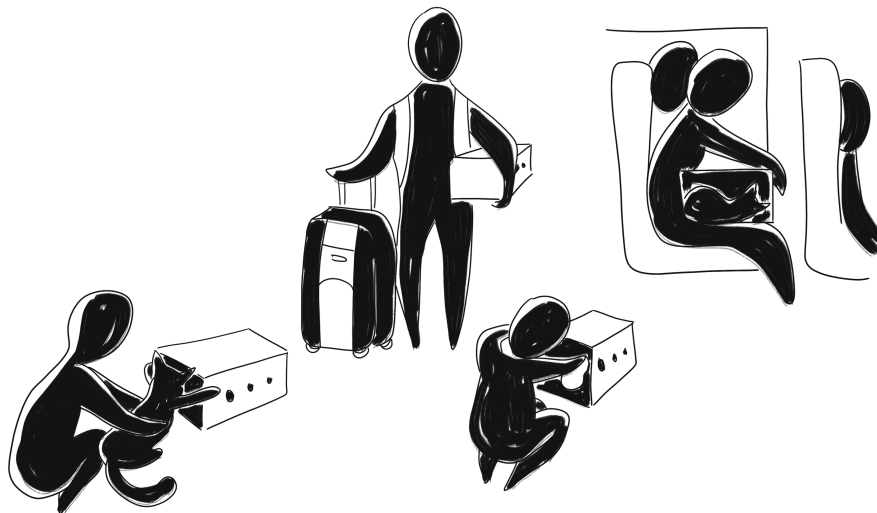


FIGURE 3.5 – Ébauche graphique

Maintenant que nous avons la forme que les personnages prendront nous devons mettre en place un paysage visant à harmoniser notre texte. Nous voulons le paysage le plus épuré possible



FIGURE 3.6 – Graphique paysage et personnage

Chaque paysage pourra également contenir une image. Nous avons voulu rappeler la mise en page d'un livre en séparant notre écran en 2 parties. A chaque étape on aura une partie destinée au texte et une partie destinée à l'illustration.

Afin de simplifier les choses, chaque image d'illustration est directement incorporée à l'image de fond ce qui nous permet de ne changer que le background entre chaque scène.

Chaque changement de lieu ou de temporalité est marqué par une inversion de la partie image et texte sur la page.

Pour respecter toutes ces contraintes graphiques que nous avons choisies, nous avons réalisé un fichier CSS personnalisé. Pour améliorer la lisibilité du texte nous avons également ajouté une opacité sur l'image de fond.



FIGURE 3.7 – Exemple d'une page du projet

3.9 Réflexion sur le dynamisme de l'histoire

Pour rendre l'histoire plus dynamique nous allons utiliser du java-script. Chaque variable est dotée d'une fonction getter pour avoir sa valeur et d'un setter pour modifier la valeur de sa variable.



```
JavaScript
Any JavaScript entered here will immediately run when your story is opened in a Web browser.

var nom = "";
var rate_rebel = 0;
var rate_gouv = 0;
var go_jail = 0;
var hurt = 0;

window.twine = {
  /** Gestion nom joueur **/

  setnom : function(userNom){
    nom = userNom;
  },

  getnom : function(){
    return nom;
  },

  /** Gestion d'état **/
  ishurt : function(){
    if( parseInt(hurt) == 0){
      hurt = 1;
    }else{
      hurt = 0;
    }
  },

  gethurt : function(){
    return hurt;
  },

  /** Gestion des jauges **/

  setrebel : function(newval){
    rate_rebel = rate_rebel + newval;
  },

  getrebel : function(){
    return rate_rebel;
  },
}
```

FIGURE 3.8 – Java-script du projet

Nous gérons également de manière dynamique l'affichage des scènes de notre histoire.

```
/** Gestion d'un nombre random **/

getrandomint : function(max) {
  return Math.floor(Math.random() * Math.floor(max));
},

/** gestion background **/
setbackground : function(url){
  document.body.style.background = "url("+url+") fixed";
  document.body.style.backgroundSize = "cover";
},
```

FIGURE 3.9 – Gestion des scènes

4 Le scénario

Le scénario est disponible en annexe. Cependant il s'agit de la version du 11/06/19, une semaine avant le rendu final et nous allons encore modifier des détails pour parfaire notre histoire. Ce document est central dans notre projet, on peut en effet y voir le travail de chacun (images, textes, annotations par rapport au code sur Twine...)



FIGURE 4.1 – Mise en place du scénario

5 Conclusion

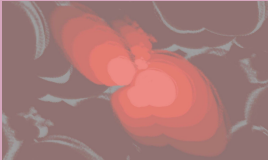
Ce projet a été très formateur. En effet, nous avons découvert les aspects relatifs à la rédaction d'un récit interactif et également appris à faire réveiller des sens insoupçonnés chez les lecteurs. L'histoire est entièrement rédigée mais par manque de temps nous n'avons pas pu élaborer toutes les illustrations de celle-ci.




Nous avons commencé par élaborer l'histoire à l'aide des différents diagrammes logiques et du tableau qui est la timeline de la story. Par la suite nous avons transcrit l'histoire dans Twine et à nous avons ajouté les images de celle-ci. Pour rendre l'histoire plus dynamique nous avons ajouté le javascript et aussi un css visant à reproduire la forme d'un livre. D'autre part l'usage de bruitages et de bandes sonores rend l'histoire encore plus vivante.



La but du projet est à visée psychologique : on veut montrer que les choix de l'utilisateur peuvent influencer le destin de notre héros dans un monde post-apocalyptique.






En conclusion de ce travail de groupe, nous voulons remercier M. Bouchardon et l'ensemble de notre groupe de TD pour leurs conseils et leurs avis critiques qui ont permis l'avancée efficace de notre projet tout au long de ce semestre.




Annexe




Dialogue #	Texte	Image associée
Intro	<p>Les prédictions des scientifiques quant au climat se sont réalisées dans les années 2030. De grandes catastrophes naturelles ont changé la face du monde, secouant les pays et gouvernements en place, pour certains depuis des décennies. Des instabilités sont nées des stabilités. De nouveaux pays ont émergé avec, en ligne directrice de leur politique, le climat et le développement durable. S'isolant chacun de son côté, de peur d'être envahi par ses voisins, chaque état a commencé sa lente reconstruction.</p> <p>Nous sommes en 2060. Vous êtes monsieur ou madame X ... Vous n'avez pas connu les catastrophes, vous êtes né(e) et vivez dans la capitale Phénix, un état reconstruit des cendres d'une partie de la France et la Belgique d'antan réunies. Afin de ne pas revivre ces sombres années et de relancer l'économie, des contraintes et restrictions sont imposées à chacun. Pour le bien commun, la force est souvent utilisée par votre gouvernement, dirigé par des survivants de 2030 et qui ne veulent pas faire revivre ces désastres à la population. La vie n'est pas facile tous les jours, mais vous avez accès à la sécurité, la nourriture, et l'éducation pour vos enfants. Ce qui ne semble pas être le cas pour tous les pays dans le monde d'après les journaux.</p> <p>Cependant depuis quelques mois maintenant, un groupe terroriste sévit à Phénix sous le nom des "Bourgeons du peuple", menant des actions meurtrières contre les infrastructures de l'Etat, clamant que la situation n'est pas celle décrite à l'école et dans les journaux et que le gouvernement utilise la peur pour garder le contrôle. Allégations démenties par le président, les journaux et les scientifiques. La lutte des Bourgeons est elle juste ? Quelle part de vérité se cache dans chaque camps ? A vous de vous faire votre propre idée ...</p> <p>[[Continuer]]</p>	<p>Image à gauche</p> 




<p>Chemin vers le champ</p>	<p>Comme tous les matins, vous vous mettez en route pour aller travailler aux champs. Ce n'est pas un boulot facile mais il représente le premier secteur d'emploi du pays. Suite aux catastrophes, les techniques agricoles sont redevenues manuelles et il faut beaucoup de main d'œuvre pour remplir les assiettes de chacun.</p> <p>Sur le chemin, vous rejoignez Danny. C'est un gaillard robuste, à peine la trentaine. Danny travaille aux champs depuis qu'il peut marcher, toujours souriant et prêt à rendre service, le genre de personne qu'on aime à appeler ami. Pourtant aujourd'hui Danny semble légèrement ... troublé ?</p> <p>[[Faire part à Danny de votre observation]] [[Ne rien dire]] DONE</p>	<p>Image à gauche</p> 
<p>Faire part à Danny de votre observation</p>	<p>- « Salut Danny, ça va ? Tu as l'air étrange ce matin »</p> <p>A cette remarque, son regard fait vite le tour de la colonne de paysans qui se dirigent vers les champs. Au loin, quelques officiers en uniforme surveillent d'un œil distrait le bon déroulement de la journée.</p> <p>- « Ecoute, je dois te faire part de quelque chose ... »</p> <p>[[Quoi donc ?]] DONE</p>	<p>Image à gauche</p> 
<p>Danny : Ne rien dire</p>	<p>- « Salut Danny, quoi de neuf aujourd'hui ? »</p> <p>- « Oh salut [NOM] ! Ecoute euh... la routine ! » Son sourire habituel semble ne pas l'avoir accompagné ce matin et son regard est évasif. « Et toi ? »</p> <p>- « Pareil, une belle journée qui commence mais j'aurais préféré la passer tranquillement à flâner. Enfin bon, il faut bien faire vivre tout le monde ! »</p> <p>- « A qui le dis-tu ... ». Son regard fait vite le tour de la colonne de paysans qui se dirigent vers les champs. Au loin, quelques officiers en uniforme surveillent d'un œil distrait le bon déroulement de la journée. « Ecoute, je dois te faire part de quelque chose ... »</p> <p>[[Quoi donc ?]]</p>	<p>Image à gauche</p> 





<p>Cle USB</p>	<ul style="list-style-type: none"> - « Tu es au courant de ce groupe, les ‘Bourgeons du peuple’ ... » L’anxiété dans sa voix et les regards inquiets qu’il lance autour de lui ne lui ressemblent pas du tout. - « Oui, c’est le groupe terroriste qui mène des actions en ville ? J’ai vu le reportage avant-hier sur les dégâts et les victimes, c’est horrible. » - « Euh oui... enfin non. Écoute, ce qui est dit dans les journaux, c’est contrôlé par l’Etat et ça ne reflète pas la vérité. J’ai été contacté par un ami hier. Il m’a donné cette clé USB. Elle contient un VPN. » <p>Danny arrêta de parler au moment où un garde passait d’un pas nonchalant. Le garde continuant son chemin, Danny reprit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « C’est un programme qui te permet d’aller sur internet sans que l’Etat puisse voir ton adresse. Ce sont les membres des Bourgeons qui l’ont mis au point dans l’optique de permettre aux gens d’aller sur le site d’information de la résistance. Le programme circule et chacun doit le donner à une personne de confiance. J’ai confiance en toi [[NOM]], on se connaît depuis tout petit. Je suis allé sur leur site, tu dois voir ce qu’il y a. » <p>Sans vous laisser le choix, Danny fourra la clé, entourée de papier, dans votre poche.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Le site est indiqué sur le papier, assure toi de bien installer le vpn avant. Bonne journée [NOM].” <p>Danny parti trop vite pour que vous puissiez lui poser la moindre question supplémentaire ...</p> <p>[[Continuer]]</p>	<p>Image à gauche</p> 
<p>Transition cle USB => Maison</p>	<p>Le reste de la journée fut plutôt calme. Avec tout ce qu’avait dit Danny, votre cerveau était en pleine effervescence. Le soleil amorça sa descente, signifiant la fin du labeur. Sur le chemin du retour, vous essayez de comprendre la discussion du matin.</p> <p>Danny est un ami de longue date, mais ce comportement ne lui ressemble pas du tout. L’Etat mène une guerre acharnée contre les Bourgeons et n’a que peu de compassion pour leurs sympathisants. Est ce un test de grande échelle mené par le gouvernement pour détecter les mauvais citoyens ? La possession de VPN est interdite justement pour éviter ce genre de pratique. Danny a t il vraiment été contacté par les rebelles ? Il n’est pas du genre à faire de blagues de ce genre ...</p> <p>[[Continuer]] DONE</p>	<p>Image à gauche</p> 





<p>Installation de VPN</p>	<p>Après le repas du soir, vous vous éclipez rapidement dans votre bureau, sur votre ordinateur. Vous sortez alors la clé USB. Elle est tout à fait ordinaire, elle semble avoir déjà un peu vécu... Le doute s'installe alors ... [[Installer le VPN]] [[Ne pas installer le VPN]] DONE</p>	<p>Image à droite</p> 
<p>Installer vpn</p>	<p>Danny est un vieil ami, et il mérite largement qu'on croit en lui. Vous placez la clé dans l'ordinateur. Il y a 1 fichier: VPN.exe. En double cliquant dessus, le programme se lance et s'installe automatiquement. Il vous suffira par la suite de cliquer dessus pour camoufler votre navigation. DONE</p>	<p>Image à droite</p> 
<p>Ne pas installer</p>	<p>C'est beaucoup trop dangereux, Danny est un vieil ami mais le risque d'être contrôlé avec un VPN est bien trop grand, et vous ne connaissez pas la provenance de cette clé. Il peut y avoir tout et n'importe quoi dessus. Plutôt la jeter et ne plus y penser. DONE</p>	<p>Image à droite</p> 
<p>News</p>	<p>Cette journée arrive à son terme, il est presque 20h30, l'heure où vous allez d'habitude vous informer des news du moment. [[Aller sur le site de l'Etat]] [[Aller sur le site rebelle]] [[Quitter]] DONE</p>	<p>Image à droite</p> 
<p>News Etat</p>	<p>Vous naviguez sur l'onglet des news officielles de l'Etat... [[Retour]] DONE</p>	<p>Image à droite</p> 



News rebelle	<p>Vous naviguez vers le site d'informations rebelles...</p> <p>[[Retour]] DONE</p>	<p>Image à droite</p> 
Rien faire	<p>Vous fermez votre ordinateur et partez vous coucher, une longue journée de travail vous attend demain.</p> <p>[[Continuer]] DONE</p>	<p>Image à droite</p>
Transition Aggression	<p>Une journée classique et monotone se déroule. Danny refuse de parler de tout ce qui peut se rapprocher de près ou de loin d'une clé. Le travail est épuisant mais la fin de la journée arrive assez vite. Vous rentrez tranquillement, vos affaires sur l'épaule, avec la vision rassurante d'un repas chaud et votre famille qui vous attendent.</p> <p>Vous entendez alors des bruits de.. Lutte ? qui semblent venir de cette petite ruelle sur le côté de la rue. Personne d'autre aux alentours. En vous rapprochant légèrement vous arrivez à voir l'origine des tumultes .. DONE</p>	<p>image à gauche</p> 
Aggression sur rebelle	<p>Au fond de la sombre ruelle, vous voyez 2 silhouettes matraquer une personne à terre. Une troisième vous fait face. Ils portent l'uniforme de la police.</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Circulez, y'a rien à voir ici." Le ton autoritaire du policier indique clairement qu'il n'y a pas matière à discuter. <p>[[Passer votre chemin (R)]] [[Intervenir pour arrêter le lynchage (R)]] [[Attendre la fin pour aider la personne (R)]] DONE</p>	<p>image à gauche</p> 

<p>Passer votre chemin (R)</p>	<p>Cette pauvre personne est peut être un voleur.. Ou pas. Ce ne sont pas vos histoires, vous avez une famille qui compte sur vous, vous ne pouvez pas vous permettre d'être fiché par la police.</p> <p>[[Continuer]] DONE</p>	<p>image à gauche</p> 
<p>Intervenir (R)</p>	<p>C'est une situation inadmissible, personne ne devrait subir un tel traitement. Votre empathie prend le dessus et vous foncez tête baissée, poussant le premier policier, pour arrêter le massacre.</p> <p>C'est une réussite. Plus ou moins. En effet les policiers laissent à terre l'autre personne mais c'est pour mieux s'occuper de vous.</p> <p>Les coups de matraques et de chaussures militaires font jaillir une vive douleur mêlée à vos cris. Très vite, un fort goût de sang se répand dans votre bouche. Mais le vacarme attire de nombreux riverains, ce qui pousse les policiers à abandonner le passage à tabac et repartir, non sans avertir la populace :</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Voilà ce qui se passe si vous complotez contre l'Etat !" <p>[[Continuer]] DONE</p>	<p>image à gauche</p> 
<p>Intervenir (R) Suite</p>	<p>Aussitôt la Police partie, deux personnes sortent de la foule et vous aident vous et votre compagnon d'infortune à reprendre vos esprits.</p> <ul style="list-style-type: none"> - "C'était très courageux de votre part. Dangereux, mais courageux. Si vous estimez que ce genre de situation n'est pas normale, alors vous devriez venir en parler avec nous ..." <p>En finissant sa phrase, l'homme vous tend discrètement une petite carte, avec le symbole du groupe rebelle des Bourgeois ...</p> <p>[[Prendre la carte (R)]] [[Refuser Carte (R)]] DONE</p>	<p>image à gauche</p> 



<p>Prendre carte (R)</p>	<p>Une fois la carte prise, les deux hommes emmènent leur camarade. Avant de s'évanouir dans la rue, l'un d'eux se retourne et vous dit:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Bonne chance, et à bientôt .. j'espère." <p>[[Continuer]] DONE</p>	<p>image à gauche</p> 
<p>Refuser carte (R)</p>	<p>Vous refusez poliment. Vous ne voulez pas vous engager dans ce genre de conflit, ce n'est pas pour vous. Avant de s'évanouir dans la rue avec ses camarades, l'homme vous dit:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Je comprends ... c'est bien dommage, nous aurions besoin de gens comme vous. Merci encore de votre aide, nos chemins se recroiseront peut-être." <p>[[Continuer]] DONE</p>	<p>image à gauche</p> 
<p>Attendre (R)</p>	<p>C'est une situation horrible ... mais c'est bien trop risqué de s'y aventurer. Vous sortez de la ruelle et attendez juste sur le côté. Au bout de quelques minutes, vous voyez le trio de policiers s'en aller en rangeant leurs matraques dans leurs étuis.</p> <p>Vous plongez alors dans la ruelle pour venir vous occuper de l'homme à terre. Son visage est couvert de blessures et de bleus. Vous essayez autant que possible d'apporter les premiers soins.</p> <p>Au même moment, deux hommes font irruption dans la ruelle et viennent apporter leur aide. Vous leur expliquez la situation.</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Je vois ... la Police ne fait pas de quartier ... ils se croient tout permis ! Mais cela peut changer. Cela va changer ... si vous voulez en faire partie..." <p>En finissant sa phrase, l'homme vous tend discrètement une petite carte, avec le symbole du groupe rebelle des Bourgeois ...</p> <p>[[Prendre la carte (R)]] [[Refuser Carte (R)]] DONE</p>	<p>image à gauche</p> 


<p>Aggression sur policier</p>	<p>Au fond de la sombre ruelle, vous voyez 2 silhouettes matraquer une personne à terre. Une troisième vous fait face. La silhouette à terre semble revêtir un uniforme de police... un seul groupe oserait défier les forces de l'Ordre ..</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Passe ton chemin l'ami, y'a rien à voir ici." Le ton autoritaire du rebelle indique clairement qu'il n'y a pas matière à discuter. <p>[[Passer votre chemin (P)]] [[Intervenir pour arrêter le lynchage (P)]] [[Attendre la fin pour aider la personne (P)]] DONE</p>	<p>image à gauche</p> 
<p>Passer votre chemin (P)</p>	<p>Vous continuez votre chemin. Ce ne sont pas vos affaires, vous avez une famille et ce genre de problème ne ferait qu'en attirer plus pour eux. DONE</p>	<p>image à gauche</p> 
<p>Intervenir (P)</p>	<p>C'est une situation inadmissible, personne ne devrait subir un tel traitement. Votre empathie prend le dessus et vous foncer tête baissée, poussant le premier rebelle, pour arrêter le massacre. C'est une réussite. Plus ou moins. En effet les rebelles laissent à terre le policier mais c'est pour mieux s'occuper de vous.</p> <p>Les coups de matraques et de chaussures font jaillir une vive douleur mêlée à vos cris. Très vite, un fort goût de sang se répand dans votre bouche. Mais le vacarme attire les riverains et une patrouille, ce qui pousse les rebelles à s'enfuir, non sans avertir tout le monde:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Vous êtes avec ces fascistes ou avec nous ! Nous allons changer ce pays !" <p>[[Continuer]] DONE</p>	<p>image à gauche</p> 
<p>Intervenir (P) Suite</p>	<p>Aussitôt la situation sous contrôle, la patrouille part s'occuper de leur camarade, et le chef vient vous adresser quelques paroles, en vous aidant à reprendre vos esprits.</p> <ul style="list-style-type: none"> - "C'était très courageux de votre part. Dangereux, mais courageux. Si vous estimez que ce genre de situation n'est pas normal, alors vous devriez venir en parler avec nous ..." <p>En finissant sa phrase, il vous tend une petite carte ...</p> <p>[[Prendre la carte (P)]] [[Refuser Carte (P)]] DONE</p>	<p>image à gauche</p> 

Prendre carte (P)	<p>Une fois la carte prise, le groupe de policiers se remet en route. Avant de disparaître dans la rue, le chef de patrouille se retourne et vous dit:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Bon retablisement, et à bientôt .. j’espere.” <p>[[Continuer]] DONE</p>	<p>image à gauche</p> 
Refuser carte (P)	<p>Vous refusez poliment. Vous ne voulez pas vous engager dans ce genre de conflit, ce n’est pas pour vous. Avant de disparaître dans la rue, le chef de patrouille se retourne et vous dit:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Je comprends ... c’est bien dommage, nous aurions besoin de gens comme vous. Merci encore de votre aide, nos chemins se croiseront peut être.” <p>[[Continuer]] DONE</p>	<p>image à gauche</p> 
Attendre (P)	<p>C’est une situation horrible ... mais c’est bien trop risqué de s’y aventurer. Vous sortez de la ruelle et attendez juste sur le côté. Au bout de quelques minutes, vous voyez le trio s’en aller. Vous plongez alors dans la ruelle pour venir vous occuper de l’homme à terre. Son visage est couvert de blessures et de bleus. Vous essayez autant que possible d’apporter les premiers soins.</p> <p>Au même moment, une patrouille fait irruption dans la ruelle. Vous vous empresses de leur expliquez la situation.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Je vois ... Ces rebelles ne s’arrêtent jamais... ils se croient tout permis ! Cela va changer ... si vous voulez en faire partie...” <p>En finissant sa phrase, l’homme, apparemment le chef de patrouille, vous tend une petite carte.</p> <p>[[Prendre la carte (P)]] [[Refuser Carte (P)]] DONE</p>	<p>image à gauche</p> 
Continuer (blessé)	<p>Vous prenez la décision de rentrer chez vous. En boitant douloureusement, vous vous dirigez vers votre maison et votre famille.</p> <p>[[Continuer]]</p>	<p>image à gauche</p> 

Continuer (normal)	<p>Vous prenez la décision de rentrer chez vous, avec votre famille.</p> <p>[[Continuer]]</p>	image à gauche
SI CARTE, ajouter en plus	<p>Vous sentez dans votre poche la carte que vous venez de recevoir. L'engagement dans un tel conflit n'est pas à prendre à la légère ... Les implications peuvent aller au delà de votre simple existence personnelle. Vous sentez que les choses doivent changer mais est ce vraiment à vous de le faire ? Appartenez vous vraiment à ce monde là ?</p>	<p>image à gauche</p> 
Rentrer	<p>Vous passez le seuil de votre maison. Les douces odeurs du repas en attente viennent vous accueillir dès votre entrée.</p>	<p>Image à droite (pas d'image)</p> 
Marche normale	<p>Vous dites bonjour à tout le monde, passez vous laver les mains et direction la table pour manger</p> <p>[[Discuter travail (omettre l'agression)]] [[Discuter bagarre (seulement si carte)]] [[Rien dire]]</p>	Image à droite
Discuter du travail (si carte)	<p>Le repas se déroule normalement, vous parlez de votre travail aux champs, donnez des nouvelles de Danny. Les enfants parlent de leurs cours et votre moitié de sa journée. Un repas classique mais vous ne parlez cependant pas des événements du retour et gardez cela pour vous ...</p> <p>[[Continuer]]</p>	Image à droite
Discuter du travail (si rien)	<p>Le repas se déroule normalement, vous parlez de votre travail aux champs, donnez des nouvelles de Danny. Les enfants parlent de leurs cours et votre moitié de sa journée. Un repas classique mais appréciable.</p> <p>[[Continuer]]</p>	Image à droite

Discuter de la bagarre	Le repas se déroule normalement. Vous attendez que les enfants sortent de table pour aborder l'agression et votre implication dans celle ci. Cela jette un froid et vous sentez le regard pesant de votre moitié se poser sur vous. [[Continuer (Morale)]]	Image à droite
Rien dire	Vous écoutez chacun parler de sa journée, un repas classique mais appréciable. [[Continuer]]	Image à droite
Boiter (si VAR blese)	Vous dites bonjour à tout le monde, mais vos coups et blessures ne passent pas inaperçus ... Comment le justifier ? [[Discuter travail (mentir)]][[Discuter bagarre]]	Image à droite
Discuter du travail	Le repas se déroule normalement, vous parlez de votre travail aux champs, donnez des nouvelles de Danny. Vous justifiez vos blessures par un bête accident de livraison d'outils combiné à la maladresse d'un collègue. Les enfants parlent de leurs cours et votre moitié de sa journée. Vous ne parlez pas des événements du retour et gardez cela pour vous ... [[Continuer]]	Image à droite
Discuter de la bagarre	Le repas se déroule normalement. Vous attendez que les enfants sortent de table pour aborder l'agression et votre implication dans celle ci. Vous apportez également des explications sur vos blessures. Cela jette un froid et vous sentez le regard pesant de votre moitié se poser sur vous. [[Continuer (Morale)]]	Image à droite
Morale	Les enfants couchés, vous vous retrouvez face à votre partenaire, prêt à subir ses remontrances. Et elles ne se font pas attendre. Les pieds fixés dans le sol, vous encaissez les remarques. D'abord personnelles, le fait que vous puissiez y laisser beaucoup, la vie peut être, en prison ou au bout d'un fusil. Ensuite la justesse de la cause, vous avez beaucoup à faire avec votre famille, ce n'est pas à vous de lancer une croisade. Enfin l'argument que vous attendiez ... la mise en danger de votre entourage, les enfants, les repréailles. Après avoir insisté sur ce point, la montée crescendo se termine par un claquement de porte sec, et vous voilà de nouveau seul avec vos pensées et le choix de vos actes. [Continuer (check les news)]	Image à droite

Check les news	Enfin, la fin de journée. Peut être que l'événement de cette après midi a été couvert ? [[Aller sur le site de l'Etat]] [[Aller sur le site rebelle]] [[Quitter]]	image à gauche
News Etat	Vous naviguez sur l'onglet des news officielles de l'Etat... [[Retour]]	image à gauche
News rebelle	Vous naviguez vers le site d'informations rebelles... [[Retour]]	image à gauche
Go dormir	A chaque jour suffit sa peine, c'est l'heure d'aller se perdre dans les bras de morphée ... [[Continuer]]	image à gauche
Lire la carte	C'est une journée classique de travail qui se déroule. Pendant une des pauses, vous sortez la carte que vous avez reçue. [[Continuer]]	Image à droite
Lire carte rebelle (Si VAR carte rebelle)	Sur le premier côté, le logo du mouvement rebelle. Au dos, un nom, seul : Cérés. Danny avait déjà évoqué ce nom, celui d'un bar dans un quartier un peu difficile de la ville. D'ailleurs où est il ce Danny ? Enfin bon, si vous voulez rencontrer le groupe des Bourgeois, c'est bien là bas qu'il faudra se rendre. [[Y aller après le travail]] [[Ne pas y aller, rentrer]]	Image à droite 
Lire carte etat(Si VAR carte etat)	Sur le premier côté, le logo de l'état. Au dos, l'adresse du commissariat central, avec comme indication le département civil. Si vous voulez vous engager dans la lutte anti terroriste, c'est bien là bas qu'il faudra se rendre. [[Y aller après le travail]] [[Ne pas y aller, rentrer]]	Image à droite 

Rien (aucune carte)	C'est une journée classique de travail qui se déroule. Pendant une des pauses, vous remarquez que Danny semble être absent. Ca ne lui ressemble pas mais bon peu importe. La journée se termine enfin et vous prenez le chemin du retour. [[Continuer]]	Image à droite
Rien Rentrer (carte)	Vous décidez finalement de ne pas vous y rendre. Après avoir déchiré la carte, vous regagnez le chemin de la maison. [[Continuer]]	Image à droite 
Speech rebelle	Après le travail, vous prenez la route pour la Cérés. Un grand gaillard garde l'entrée et refuse de vous laisser rentrer. C'est sans compter l'aide de Danny, qui sort du bar après vous avoir reconnu. - " Eh tu as pu venir génial ! C'est bon Mike je connais, tu peux laisser passer." Après avoir salué Mike, vous entrez dans le bar. Celui ci est rempli de gens discutant bruyamment. - "Tu arrives juste à temps. Le speech va bientôt commencer, tu vas pouvoir comprendre ce que nous faisons." Danny semble plus excité que vous n'êtes curieux. Et en effet, un court instant après, un homme monté sur une des tables pour prendre la parole. - "Mes amis, mes camarades. Je suis ravi de voir des visages connus mais aussi de nouvelles têtes ce soir. Comme les membres le savent, nous sommes en préparation d'une action contre le parti mais nous manquons encore de moyen. C'est pour cela que nous allons mener une offensive ce soir, sur une des réserves de la police. Nous emmènerons bien entendu les nouveaux venus pour mettre à l'épreuve leur engagement pour la cause. Pouvons nous voir les nouvelles recrues ?" La foule semble alors se mouvoir comme l'eau autour des rochers, incarnée par 3 personnes, dont vous.	image à gauche

	<ul style="list-style-type: none"> - “Fantastique !” Reprend l’homme. “Mesdames, messieurs, vous êtes sur le point de rejoindre un projet grandiose qui va rendre la liberté au peuple ! Cependant sachez que si vous restez, vous acceptez les conséquences que représentent l’engagement dans la rébellion. Il ne vous sera pas tenu rigueur si vous partez maintenant, mais la participation elle devra être totale. <p>[[C’est trop, rentrer]] [[Accepter la mission]] Point non retour rebelle</p>	
Speech Etat	<p>Après le travail, vous prenez la route pour le commissariat. Une fois à l’accueil, vous demandez votre chemin pour le département de la milice. La personne vous redirige vers l’aile du bâtiment correspondante. Vous y trouverez une salle avec une quinzaine de personnes, presque toutes en uniforme de la milice.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Bien il est l’heure de commencer. Merci de prendre place” La femme qui vient de parler porte la tenue de gardien du parti, l’équivalent des gendarmes d’avant. “Tout d’abord, merci d’être venu si nombreux, et je suis ravie de voir quelques nouvelles têtes. Aujourd’hui est un jour important. En effet, nous avons bientôt assez d’information pour mener une action décisive contre le groupe terroriste des Bourgeois.” Des murmures d’approbations semblent parcourir l’audience. “Cependant, nous sommes encore en sous effectif. C’est pourquoi j’aimerais que le groupe de la milice mène une action ce soir avec les nouveaux venus pour les former et s’assurer de leur engagement. La cible est déjà trouvée. Mesdames et messieurs les nouveaux arrivants, si vous voulez partir maintenant, il ne vous en sera pas tenu rigueur. Mais sachez que si vous restez, vous vous engagez entièrement dans la lutte anti terroriste de la milice. <p>[[C’est trop, rentrer]] [[Accepter la mission]] Point non retour état</p>	image à gauche
Chope par la police (rentrer rebelle)	<p>Vous expliquez à Danny qu’un tel projet n’est pas fait pour vous, et que vous ne souhaitez pas vous y engager. Celui ci comprend et n’essaie pas de vous forcer la main.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Pas de soucis, c’est déjà super d’être venu. Rentre bien !” <p>S’en suit une poignée de main chaleureuse puis vous voilà dans la rue, direction la maison. Au bout de quelques centaines de mètres, vous voyez une patrouille de police surgir d’une ruelle</p>	Image à droite

	<p>adjacente. Rapidement encerclé, vous y êtes entraîné dans un coin.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “On t’a vu sortir de ce repaire de terroristes, vous êtes nombreux à y être entré ! Tu vas vite nous dire tout ce qui s’y est dit !”. L’ordre est accompagné d’un coup de matraque au ventre qui vous coupe le souffle. 	
Triple choix	<p>((Nouvelle vignette))</p> <p>[[Parler]] Var parler, +3 pts rebelle, [[Mentir]] +1 pts rebelle, [[rien dire]] +1 tabassé +3 pts rebelle</p>	Image à droite
Parler	<p>Vous racontez la totalité de la soirée. La réunion, la préparation d’un casse etc. Vous expliquez que vous ne pensiez pas atterrir dans un tel endroit et que vous avez quitté le bar quand vous avez mesuré la dangerosité de la situation.</p> <p>Après avoir pris note de vos explications, l’officier vous relâche enfin.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Si tu traines encore dans ce genre d’endroit, ton avenir consistera à regarder les jours passer a travers des barreaux. File maintenant !” <p>[[Continuer]]</p>	Image à droite
Mentir	<p>Vous ne vous sentez pas capable de trahir Danny et ses amis. Vous inventez un mensonge bien ficelé, mêlant faits réels et fictions, parsemé de coïncidences. Celui ci semble convaincre l’officier qui finit par vous relâcher.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Si tu traines encore dans ce genre d’endroit, ton avenir consistera à regarder les jours passer a travers des barreaux. File maintenant !” <p>[[Continuer]]</p>	Image à droite
Rien dire	<p>Vous décidez de ne rien dire. Ce qui vous vaut une nouvelle volée de coups.</p> <p>[[retour au triple choix]] [[Mort si x3]]</p>	Image à droite
Mort	<p>Vous commencez à ne plus sentir l’impact des coups de matraques. Pourtant le tabassage continue bel et bien. Après le sens du toucher, c’est votre vue qui vous quitte, et votre dernière vision est celle d’une botte renforcée s’approchant à vive allure de votre visage ...</p> <p>[[Game over]]</p>	Image à droite

<p>Accepter mission Rebelle</p>	<p>Une poignée de personnes quittent la salle. Vous restez avec Danny et les autres, prêt à écouter la suite.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Bien, merci à tous d’être la. Comme je vous le disais, nous devons mener une action dès ce soir. Pour mener à bien notre objectif, nous devons nous introduire dans quelques hangars de stockage pour y voler de l’équipement. Vous serez réparti en plusieurs équipes avec un objectif. Chaque responsable d’équipe a été briefé et vous donnera les instructions.” <p>Vous rejoignez alors l’équipe qui vous est assignée. 5 personnes, toutes déjà rebelles. Votre objectif est de récupérer un maximum de produits chimiques permettant la fabrication de bombes artisanales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Ca va bien se passer” dit Danny en vous donnant une petite matraque. “Mais prend ca, pour te défendre si besoin. On ne sera pas dans la même équipe, mais on se retrouve plus tard !” <p>Une fois chaque équipe briefée et préparée, vous prenez la direction du hangar, en utilisant le couvert de la nuit pour vous approcher discrètement.</p>	<p>image à gauche</p>
<p>Mission rebelle</p>	<p>L’opération se déroule sans trop de problème. L’équipe chargée de neutraliser les gardes ouvre la marche et complète son objectif. Votre équipe se lance alors en quête des produits chimiques. Vous trouvez un rayon avec plusieurs bouteilles, que vous mettez directement dans votre sac. Au bout du rayon, vous voyez un grand placard, avec sans doute d’autres produits. Vous allez le fouiller. Mais en ouvrant la porte, vous voyez un des gardes, caché. Il bondit hors du placard.</p> <p>NOUVELLE SLIDE, TIMER? Vous n’avez pas le temps de réfléchir, il a vu votre visage et se dirige vers l’alarme du hangar, que faire ?</p> <p>[[Tuer]] [[Assommer]] [[Fuir]] Fuir = être repéré Assommer = 50% repérer</p>	<p>Image à droite</p>
<p>Tuer</p>	<p>Dans le feu de l’action, vous vous dites que le garde peut vous reconnaître plus tard. Pas le choix, vous lui assenez le coup le plus fort possible avec votre matraque, derrière la nuque. Le garde s’écroule par terre, mort sur le coup.</p>	

	<p>Attirés par le vacarme, les autres déboulent et comprennent bien vite la situation.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Tu as eu le bon reflexe, il faut qu’on y aille et vite.” <p>En partant, on vous félicite pour votre travail et vous donne le lieu de rendez vous pour la prochaine mission tant attendue par les rebelles ...</p>	
Assommer	<p>Dans le feu de l’action, vous prenez la décision de l’assommer. Vous lui assenez un coup sec avec votre matraque, derrière la nuque. Le garde s’écroule par terre.</p> <p>Attirés par le vacarme, les autres déboulent et comprennent bien vite la situation.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Tu as eu le bon reflexe, il faut qu’on y aille et vite.” <p>En partant, on vous félicite pour votre travail et vous donne le lieu de rendez vous pour la prochaine mission tant attendue par les rebelles ...</p>	
Fuir (Annule PNR rebelle)	<p>Dans le feu de l’action, vous paniquez et lâchez toutes vos affaires pour fuir le hangar. Vous entendez des cris mais pas d’alarme, sans doute un autre rebelle qui s’est occupé du garde.</p> <p>Ce n’est plus votre problème, vous prenez la tangente, direction maison.</p>	
Accepter mission Etat	<p>Vous décidez de rester pour prendre part à la mission. Quelques personnes personnes s’en vont cependant.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Bien. Merci à vous. La mission de ce soir consiste à capter un groupe de rebelle qui, selon nos sources, veulent cambrioler un de nos hangars de stockage. L’objectif est de capturer un maximum de personnes pour obtenir si possible les informations manquantes pour mettre fin aux activités terroristes. Vous évoluerez en 2 groupes que nous allons former. Pour les nouveaux arrivants, vous recevrez l’équipement de la milice.” <p>Après la fin du speech, vous êtes dirigé vers une équipe, menée par un gaillard costaud répondant au nom de Charles. Celui ci vous donne une matraque, un gilet et une insigne, équipement basique de la milice.</p> <p>[[Continuer]]</p>	image à gauche
Refuser mission etat	<p>Vous décidez de quitter la réunion. Un tel projet n’est pas fait pour vous, et vous ne souhaitez pas vous y engager. Vous récupérez vos affaires et prenez le chemin de la maison.</p>	image à gauche

Mission Etat	<p>Vous arrivez sur place avec le reste des miliciens. Selon les informations, les rebelles devraient déjà être entrés. Les 2 équipes se mettent en place aux 2 entrées du hangar. Puis le signal est donné et vous faites irruption dans le bâtiment. Vous voyez un groupe d'une petite dizaine de rebelles pris complètement au dépourvu. Les plus réactifs ont le temps de casser une fenêtre et de s'échapper mais déjà la moitié sont maîtrisés et plaqués au sol. Un des rebelles tente sa chance et court vers la porte derrière vous.</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Attrape le, c'est un des responsables du cambriolage je reconnais son visage !" L'ordre vous est donné directement par votre chef. <p>NOUVELLE SLIDE, TIMER?</p> <p>Cependant, vous reconnaissez vite un visage familier. C'est Danny, qui vous a reconnu aussi. Il est bientôt arrivé à la porte, seul vous pouvez l'arrêter, que faire ? Il faut se décider et vite !</p> <p>[[Assommer]] [[Ne rien faire]]</p>	Image à droite
Assommer Variable Danny capture	<p>Vous dégainez votre matraque et donnez un coup sec lorsque Danny passe à portée de vous. Celui si s'écroule, inconscient.</p> <p>Charles arrive vers vous</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Excellent travail ! La police ne va pas tarder, tu peux y aller nous allons finir le travail et ramener ces terroristes en prison ! Et j'espère te revoir pour la prochaine mission !" <p>Vous rentrez alors chez vous.</p>	Image à droite
Ne rien faire	<p>Vous laissez filer Danny, incapable de vous en prendre à un ami. Vous faites semblant cependant de faire l'effort, pour prétexter un accident ou un manque de réflexe auprès de Charles.</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Rhaaaa Ce n'est pas trop grave, nous en avons eu pas mal, mais il faudra être plus réactif les prochaines fois. Bon travail sinon, La police ne va pas tarder, tu peux y aller nous allons finir le travail et ramener ces terroristes en prison ! Et j'espère te revoir pour la prochaine mission !" <p>Vous rentrez alors chez vous.</p>	Image à droite

Retour maison	Vous passez le pas de votre porte.	image à gauche
Si battu	Votre état suscite directement le questionnement de votre moitié ... [[Mentir]] [[Verite]]	image à gauche
Si PNR	- "Tu étais ou ? Il est tard !" [[Mentir]] [[Verite]]	image à gauche
Mentir	Si déjà battu avant ⇒ Morale : Vous tentez de mentir, mais ce n'est hélas pas la première fois et vous n'arrivez pas à trouver une excuse suffisante ... [Morale] Sinon mensonge : Vous inventez une excuse, prétextant un accident au travail et essayez de rester évasif sur votre journée. Cela semble convenir.	image à gauche
Verite ⇒ Morale	Vous racontez ce qu'il s'est passé. Et, comme prévu, vous subissez une avalanche de reproches et de colère. Votre vie familiale devient vraiment instable et pour la première fois, vous vous inquiétez quant à l'avenir de celle ci...	image à gauche
Sinon rien	La soirée se déroule tranquillement, autour d'un repas puis d'un thé au salon.	image à gauche
News	Cette journée arrive à son terme, il est presque 20h30, l'heure où vous allez d'habitude vous informer des news du moment. [[Aller sur le site de l'Etat]] [[Aller sur le site rebelle]] [[Quitter]] DONE	Image à droite
News Etat	Vous naviguez sur l'onglet des news officielles de l'Etat... [[Retour]] DONE	Image à droite
News	Vous naviguez vers le site d'informations rebelles...	Image à droite

rebelle	[[Retour]] DONE	
Rien faire	<p>Vous fermez votre ordinateur et partez vous coucher, une longue journée de travail vous attend demain.</p> <p>[[Continuer]] DONE</p>	Image à droite
Test sur score rebelle	<p>Si test ⇒ arrestation</p> <p>Vous vous levez comme à votre habitude vers 7h pour ensuite partir au travail. Cependant un grand fracas retentit du côté de la porte d'entrée. 5 policiers font irruption dans votre maison et vous plaque au sol.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Vous êtes en état d’arrestation. Vos récentes activités semblent indiquer une appartenance au mouvement terroriste des Bourgeons, veuillez nous suivre immédiatement.” <p>Sous les cris et pleurs de votre famille, vous disparaissiez par la porte. Votre sort est incertain, mais il est fort probable que vous ne les reverrez jamais ...</p> <p>Game over</p>	image à gauche
Test sur l'assassinat du rebelle	<p>Si Danny capture ⇒ vendetta</p> <p>Un bruit provenant de la cuisine semble t-il vous sort de votre sommeil. 5h34 ... vous descendez pour identifier l'origine du vacarme.</p> <p>A peine en bas de l'escalier, vous sentez une personne vous attraper par derrière et vous bâillonner, puis les intrus vous soulèvent et vous emmènent dans la cuisine.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Danny a été capturé par ta faute. Nos indics nous informe qu'il a été torturé pour donner des informations et qu'il n'a pas survécu. Tu as trahi ton ami. Tu as trahi mon frère ... “ <p>L'homme pointe un pistolet sur votre tête ... et avant que vous n'ayez le temps de parler, appuyez sur la détente.</p> <p>Game over</p>	image à gauche
Si PNR rebelle	La journée se déroule normalement, et en fin d'après midi, Danny vient vous voir pour que vous alliez ensemble au Ceres.	Image à droite

	<p>Vous y arrivez assez vite, et rentrez dans le bar en saluant Mike au passage. La réunion débute peu après.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Très bien. Nous y voilà. Ce soir nous allons porter le coup fatal. Nous allons faire exploser le commissariat central avec les bombes que nous avons fabriqué. Ce sera une mission périlleuse, mais nous aurons besoin de chacun d’entre vous. Le succès de cette opération dépend de vous. Nous allons enfin mettre à bas cette tyrannie et instaurer un vrai gouvernement !” <p>Danny et les autres applaudissent, puis il se tourne vers vous :</p> <ul style="list-style-type: none"> - “On va le faire, on va enfin les battre ! Tu es avec nous ?” Son sourire habituel accompagne la question. <p>[[oui]] [[non]]</p>	
Oui	<p>Vous approuvez de la tête, et vous vous dirigez avec danny vers le groupe auquel vous êtes tous deux affectés.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Bien camarades. L’objectif de notre groupe est de faire sauter l’aile sud du bâtiment. Nous disposons de plusieurs charges et des détonateurs. En avant !” <p>Vous vous dirigez tous ensemble vers le commissariat principal. Votre groupe pénètre facilement dans l’aile sud en neutralisant les quelques sentinelles sur le chemin. Vous installez les charges avec Danny.</p> <p>Mais alors que vous posez les bombes, une explosion retentit au nord.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Bordel c’est l’autre groupe, ils sont en avance sur le timing, ca va alerter toute la garnison !” <p>Et en effet, comme pour répondre à Danny, une sirène s’enclenche, suivi par le bruit des sifflets et des chiens de la police.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Les bombes sont en place, barrez vous je vais tirer le fil du détonateur !” <p>Vous vous exécutez avec les autres, laissant Danny tirer le fil. Mais cependant, au bout de quelques instants, vous voyez Danny s’écrouler, fauché par un tir.</p> <p>[[Continuer]]</p>	image à gauche
Choix finale	Les gardes se rapprochent, et les autres camarades fuient. Mais vous savez que c’est n’est pas	image à gauche

	<p>forcément fini. Vous avez le temps d'atteindre le détonateur et de l'activer. Cependant le câble est bien trop court et vous ne sortirez probablement pas vivant de cette situation ...</p> <p>Etes vous prêt à vous sacrifier pour que la mort de Danny ne soit pas vaine, pour que la cause des Bourgeois soit victorieuse ? Quitte à devoir laisser votre famille sans vous ? Tout cela en vaut t'il la peine ?</p> <p>[[Agir]] [[Arrêter]]</p>	
Agir	<p>Vous vous lancez sur le détonateur, sous les tirs nourris des policiers. Vous atteignez le corps sans vie de Danny et, alors que les chiens sont presque à portée de morsure, appuyez sur le détonateur.</p> <p>Fin</p>	Image à droite
Arrêter	<p>Vous tournez les talons et fuyez le carnage. Mais les chiens sont bien trop rapides et vous rattrapent facilement, vous plaquant à terre en mordant vos jambes. Très vite, les soldats vous rattrapent et l'un deux vous assomme. La dernière pensée que vous avez avant de subir le coup est pour votre famille, que vous ne reverrez sans doute jamais.</p> <p>Fin</p>	Image à droite
Non	<p>Vous vous excusez auprès de Danny et lui dites que vous ne vous sentez pas capable de le faire. Son sourire s'efface aussitôt. Avec une mine triste, il s'en va vers un autre groupe de personnes. Vous prenez votre manteau et commencez à marcher vers la sortie pour rentrer chez vous. Mais avant d'atteindre la porte, vous sentez une main se poser sur votre épaule ...</p> <p>- "Désolé camarade, mais tu en sais trop sur notre groupe et sur l'opération, on ne peut pas risquer de tout compromettre ..."</p> <p>Un bras puissant s'enroule alors autour de votre coup et commence à vous étrangler. Alors que votre vue se trouble, la dernière vision qu'il vous est donné de voir est celle de Danny en pleurs ...</p> <p>Game over</p>	image à gauche

Si PNR Etat	<p>La journée se déroule normalement, et en fin d'après midi, vous allez au commissariat de la veille. Vous finissez le trajet avec Charles que vous croisez en chemin. Vous arrivez dans la grande salle de briefing.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Bien, aujourd’hui nous allons enfin mettre un terme aux actes terroristes des Bourgeons. Nous avons assez d’information pour pouvoir frapper à la source. Nous allons démanteler leur organisation en attaquant leur lieu de rencontre habituel. Ils seront armés et nombreux, nous devons frapper fort. Allez vous équiper.” <p>[[Acquiescer]] [[Ne pas y aller]]</p>	Image à droite
Oui	<p>Une fois équipés, vous vous dirigez tous vers le lieu donné. C’est un bar, avec un videur devant. Discrètement, vous encercler le bâtiment. Puis, au signal, tous les groupes se mettent en mouvement. Votre groupe est celui qui passe par l’entrée, Charles décoche un tir précis dans la tête du videur puis percute la porte avec un chassé. Celle ci s’ouvre en fracas, faisant écho à l’autre groupe qui pénètre par la porte de derrière. Dans le bar, une vingtaine de personnes sont déjà en train de se ruer sur leurs armes mais il est déjà trop tard pour réussir à vaincre la force de soldat présente. Vous discernez dans le chaos un homme, qui se dirige vers ce qui semble être une bombe. Vous comprenez de suite ce qui va suivre. Un martyr, un baroud d’honneur.</p> <p>[[Continuer]]</p>	image à gauche
Choix finale	<p>Vous n’avez pas beaucoup de temps, vous devez faire quelque chose et vite.</p> <p>[[Tuer l’homme]] [[Fuir]]</p>	image à gauche
Tuer	<p>Vous levez votre arme et tirez sur l’homme, le fauchant dans sa course. Le reste des rebelles est vite maîtrisé. Vous reconnaissez alors un homme sur le sol, couvert de sang. Danny. Le regard vide, fixé sur vous. Cependant, en voulant l’aider, vous vous rendez vite compte qu’il est mort.</p> <p>Vous avez mis un terme aux actes des dissidents. Mais à quel prix ? Vous regagnez alors le commissariat, en espérant que le camp que vous avez choisi est le bon.</p> <p>Fin</p>	Image à droite

Fuir	<p>Vous tentez de courir vers la porte, mais une fois devant vous sentez quelque chose vous attraper la jambe et vous faire tomber par terre. Vous reconnaissez Danny, au sol, couvert de sang mais le regard dur fixé sur vous. Son regard est la dernière chose que voyez, et la déflagration d'une bombe la dernière que vous entendez.</p> <p>Fin</p>	Image à droite
Ne pas y aller	<p>Vous refuser de prendre part à l'action imminente. Cependant votre refus est très mal perçu par les autorités. Charles se saisit alors de vous sur ordre de l'officier.</p> <p>- "Désolé camarade, mais tu mets en péril toute l'opération, on ne peut pas te faire confiance ..."</p> <p>Malgré vos protestations, les soldats vous emmènent droit en cellule et le bruit métallique du verrou qu'on ferme résonne bruyamment, scellant la cellule et votre sort ...</p> <p>Fin</p>	image à gauche
Si pas de PNR	Rien, news infos et fin	Image à droite