Start : Vous êtes un jeune aventurier en quête d’aventure ! Votre but est de devenir un héro, personne proclamée la plus forte du village.

Pour l’heure, vous vous rendez au tableau de quête de votre guilde.

* Choisir la quête « ramasser des champignons » -> 1
* Aller boire un verre en draguant la jolie barmaid -> 2

1 : Arrivé sur place, vous pouvez ramasser des champignons rouges ou marrons

* Cueuillir les champignons marrons -> 3
* Cueuillir les champignons rouges -> 4

2 : Vous draguez la jolie barmaid

* Finalement elle n’est pas à votre goût, vous sortez cueuillir des champignons -> 5
* Vous lui proposez de venir « Netflix and chill » chez vous -> 6

3 : Ce ne sont pas des champignons, ce sont des monstres !

* Vous ne pouvez fuir, les combattres -> 7

4 : Ils n’ont pas l’air très commestible mais c’est ce que la quête demande

* Vous remarquez que les champignons marrons sont en fait des monstres tentant d’être discret, vous voulez leur donner une leçon -> 7
* Vous ramenez les champignons au maître de guilde, il les avale d’une traite, et lorsqu’il commence à se sentir malade vous accuse d’avoir tenté de l’empoisonner -> 8

5 : Les champignons vous attaquent, ce sont en fait des monstres !

* Contre-attaquer -> 7
* Vous fuyez, et vous retrouvez nez à nez avec le maître de guilde

qui vous traite de fuyard -> 8

6 : Êtes-vous fou ? C’est le femme du maître de guilde ! Ayant tout entendu, il se jette sur vous.

* Vous ne pouvez éviter le combat -> 8

7 : Si mort -> Se faire tuer par des champignons… tu esperais vraiment devenir un héro ? //FIN//

Si victoire -> Vous mangez les monstre-champi, vous regagnez toute votre vie ainsi qu’un bonus de 5 hp ! Victorieux, vous vous sentez poussez des ailes et vous quittez la guilde, plus personne ne peut vous dire quoi faire !

* Se ballader dans la fôret -> 9
* Se ballader dans les champs -> 10

8 : Si mort ->  Le maître de guilde vous a fracassé, vous êtes mort ! //FIN//

Si victoire -> Le maître de guilde au sol, vous lui volez une fiole qu’il avait à sa ceinture, vous la buvez et celle-ci vous rend tous vos hp plus un bonus de 5 ! Honteux de ce qu’est votre maître de guilde, vous décidez de quitter la guilde.

* Aller aux remparts du village -> 11
* Aller au marché -> 12

9 : Au milieu de la fôret, vous appercevez une crevasse

* Partie en exploration dans la crevasse -> 13
* Continuer votre route -> 14

10 : Vous appercevez un épouventail au milieu du champs

* Continuer votre route -> 14
* Inspecter l’épouventail -> 15

11 : Depuis les remparts, vous avez une vue dégagée sur l’extérieur et l’intérieur de votre village

* Aller voir cet étrange épouventail au milieu du champ qui semble ma foi fort douteux -> 15
* Arrêter une baston que vous voyez éclater au millieu du marché -> 16

12 : Vous marchez tranquillement dans le marché, d’un coup une bagarre éclate à côté de vous

* Arreter la bagarre -> 16
* Faire comme si rien n’était -> 17

13 : Alors qui vous descendez les paroies de la grotte à l’aide de vos bras musculeux (+1 point de force), un rocher s’effondre et vous empêche de sortir

* Vous êtes obligés de continuer à descendre dans l’espoir de trouver une sortie -> 18

14 : Vous croisez un groupe d’aventurier, vous vous entendez bien avec eux et ils vous donnent une épée neuve (+1 point de force). L’un d’entre eux se moque de votre accoutrement.

* Malgrès tout, vous décidez de prendre la route avec eux -> 18
* Vous décidez de continuer seul -> 19

15 : L’épouventail est dans un sale état. Etant visiblement magique, il vous informe en pleurant que des mercenaires payés par le roi l’ont mis dans cet état. Par terre, vous ramassez son « HAT OF STRENGTH » qui vous donne +1 de force.

* Vous réfléchissez à l’endroit ou peuvent se trouver ces mercenaires -> 19
* Vous courrez comme une demeuré en espérant croiser le chemin de ces malotrus -> 20

16 : Pour vous remercier d’avoir arrêté la bagarre, un commercant vous offre une dague (+1 point de force)

* Fier de ce que vous avez accompli, vous décidez d’aller plus loin mais vous hésitez, devriez-vous tuer le roi afin de montrer qui vous êtes vraiment ? -> 20
* Aller dans un bar pour boire un verre -> 21

17 : En marchant à côté de la bagarre, l’un de types fait tomber un bracelet. Espiègle, vous le ramasser, celui-ci vous donne +1 point de force.

* Aller dans un bar pour boire un verre -> 21

18 : Vous vous trouvez devant une grotte, une sortie est possible. Vous êtes vraiment énervé envers le roi, qui a mal fait baliser la fôret qui en a découlé votre chute dans la crevasse.

* Vous voyez quelque chose bouger dans la grotte, vous allez voir ->22
* Vous allez montrer au roi de quel bois vous vous chauffez -> 23

19 : Après avoir bien réfléchit, vous savez que cette situation ne peut continuer. Vous vous trouvez devant une auberge où se sont retrouvés les mercenaires.

* Rentrer et leur faire comprendre le fond de votre pensée -> 24
* Devant la porte de l’auberge se tien le roi, une excellente occasion de faire une démonstration de force ! ->23

20 : Perdu dans vos penseés, vous vous retrouvez devant une grotte. Quelque chose semble bouger à l’intérieur.

* Rentrer vois ce que c’est ->22
* Rebrousser chemin et aller voir directement le roi dans son château->23

21 : BERK, cet hydromel est vraiment horrible ! Le patron du bar vous fais savoir qu’il ne peut plus acheter de l’hydromel de bonne quallitée dû aux nouvelles taxes du roi, et qu’il est donc forcé de servir l’hydromel dégoutant qu’ils fabriquent au pays voisin. Un mercenaires, assis non loin de votre table et ayant tout entendu, se lève avec son groupe pour chercher des noises au patron : « comment ça l’hydromel de mon pays est dégeulasse ? »

* Vous prenez la defense du patron -> 24
* Vous aller dire gentilment au roi qu’il devrait baisser la valeur des taxes à grand coup de burrin dans c\*\*illes. ->23

22 : Le BALROG (VIT(99) ATK(99) DEF(99)) qui dormait paisiblement est réveillé par votre faute.

Si mort -> « NON MAIS YA DEUX SECONDES TU CUEUILLAIS DES CHAMPIGNONS, FAUT ETRE REALISTE A UN MOMENT » //fin//

Si victoire -> C’était… inatendu.Tricheur va.

* Ayant vaincu la balrog (en trichant), vous vous rendez avec sa tête (non-honnêtement obtenue) dans la cours du château ->25
* Se rend à la salle du trone ou le roi est sépo pour obtenir des félicitations de type « psahtek frère » -> 26

23 : Vous rentrez dans la sale du trone, le roi se tien devant vous.

Si mort -> «Tu t’es fait bouillave, looser » //fin//

Si victoire -> Tu as vaincu le roi, toutes les personnes présentes dans la pièce sont choquées.

* Après avoir vaincu le roi, vous vous rendez dans la cours du château ->25
* Tuer un gouverneur, ça creuse, vous vous rendez à la taverne -> 27

24 : Vous êtes face aux mercenaires, vous ne leur laissez pas le temps de réagir

Si mort -> « Pleutre. » //fin//

Si victoire -> Les mercenaires ont été defaits ! Un chancelier rentre dans l’auberge, ayant entendu ce que vous venez de faire, il vous propose de le rejoindre dans la salle du trone pour un adoubement

* Vous le suivez -> 26
* Vous restez dans la taverne -> 27

25 : Une fête est à votre honneur pour ce que vous venez de réaliser. Vous prenez votre pied jusqu’au lendemain.

* C’est le jour de l’adoubement ! -> 28

26 : Vous vous trouvez dans la salle du trone, le roi est là habillé de façon cérémonieuse.

* Proceder à l’adoubement -> 28
* Vous ne voulez pas devenir un héro pour ce roi, vous vous enfuyez -> 29

27 : Le chancelier s’en va, dépité.

* Après avoir mangé et bu, vous repartez à l’aventure -> 29

28 : Vous êtes adoubé ! Vous avez désormais la plus grande reconnaissance possible dans le royaume, félicitation !

* Fin du jeu -> 30

29 : Fier de ce que vous avez accompli, vous ressortez de l’auberge, le monde vous attend !

* Fin du jeu -> 31