# De Donkere Kerker

Stukje 0 (Context)

Jij bent een dappere avonturier die tijdens een van zijn zoektochten naar een schat in een val beland is van de Skeletten, de Skeletten zijn duivelse monsters die al eeuwen lang in de schaduw hebben geleefd. Je wordt wakker in een donkere kerker met een laag aantal Health Points en met niks tot je naam. Je zult deze kerker moeten verkennen om wapens en middelen te vinden om te ontsnappen.

Onderweg zal je in meerdere gevechten komen met verschillende monsters, als je deze gevechten wint zal je verder mogen gaan in de kerker als je deze gevechten verliest zal je helemaal vanaf het begin zullen moeten beginnen.

# Stukje 1

Je wordt wakker en kijkt om je heen. Je hebt een enorme pijn en je ziet bijna geen hand voor ogen. Links van je zie je een lockpick waarmee je de gevangenis deur open zou kunnen breken.

Wat kies je?

Actie 1: De deur lockpicken. > Stukje 2

Actie 2: Door het gat heen kruipen. > Stukje 3

# Stukje 2

Je breekt de gevangenis deur open en loopt de gang in. Je bevindt je nu in een lange gang. Links van je zie je een licht maar je hoort ook stemmen. Rechts van je zie je dat de gang waarbij er een bocht naar links gaat.

Wat kies je?

Actie 1: Links afgaan. > Stukje 4

Actie 2: Rechts afgaan. > Stukje 5

# Stukje 3

Je kruipt door het gat een en beland in een opslag ruimte. Aan de muur hangt een zwaard die je gelijk pakt. Je besluit verder te zoeken door de spullen heen en vindt 3 stukken eten. Terwijl je bezig ben met zoeken stoot je per ongeluk een doos om. Een Skelet hoort het en komt jou kant op. Je moet kiezen tussen het gevecht aan te gaan of je ergens te verstoppen

+ Basis Zwaard

+ 3 Eten

Wat kies je?

Actie 1: Verstoppen. > Stukje 6

Actie 2: Het gevecht aangaan. > Stukje 7

# Stukje 4

Je loopt richting de stemmen en komt erachter dat het een kamer is met een aantal Skeletten die pauze lijken te houden, je besluit de kamer te betreden en om ze heen te sluipen. Op de tafel zie je een ijzer borstharnas liggen. Je doet het ijzeren harnas aan en sluipt verder de kamer uit. Je loopt verder en belandt in een lange gang met allemaal genees spullen. Je gebruikt de genees spullen en je voelt je meteen een stuk beter. Je twijfelt om terug te lopen om de skeletten uit te schakelen of om verder te lopen

+ IJzer Harnas

+ 50 HP

Wat kies je?

Actie 1: Teruglopen en vechten > Stukje 8

Actie 2: Doorlopen > Stukje 9

# Stukje 5

Je loopt rechtsaf en doordat je bijna geen handen kan zien loop je recht in een valkuil en sterf je

Einde 1 : Dood door een Val.

# Stukje 6

Je verstopt je achter een grote kist. Het Skelet is met zijn rug naar je toegekeerd, je merkt op dat de Skelet een sleutel bij zich heeft. De sleutel staat Kamer 2 geschreven, je pakt de sleutel en wacht tot de skelet de kamer uitloopt en je loopt vervolgens de opslag kamer uit. Je ziet een grote ijzeren deur met Kamer 2 erop genoteerd. Tegenover de ijzeren deur is een lange gang.

+ Sleutel Kamer 2

Wat kies je?

Actie 1: De ijzeren deur openmaken > Stukje 10

Actie 2: Doorlopen > Stukje 11

# Stukje 7

Je gaat het gevecht aan met het Skelet. Als je het Skelet verslagen hebt verandert het Skelet en zijn spullen in een hoopje as. Je ziet een grote ijzeren deur met Kamer 2 erop genoteerd met een sleutel gat. Tegenover de ijzeren deur is een lange gang je loopt deze gang door en beland in een gang vol met gevangenis cellen. Er zitten gevangen in de cellen. Opeens hoor je een zacht gezucht links uit een cel komen. Een man smeekt je om hulp.

Wat kies je?

Actie 1: Helpen > Stukje 12

Actie 2: Doorlopen > Stukje 13

# 

# Stukje 8

Je loopt terug en bevecht de Skeletten. Als je ze verslagen heb zie je op de tafel een kist met 2 sleutels liggen. Op een van de sleutel staat Kamer 4 genoteerd en op de andere sleutel Kamer 5. Je ziet een grote ijzeren deur in de kamer met daarop Kamer 4 genoteerd. Je gebruikt de sleutel en beland in een kamer met een gewond skelet op de grond.

+ 2 Eten

+ Sleutel Kamer 4, 5

- Sleutel Kamer 4

Wat kies je?

Actie 1: Helpen > Stukje 14

Actie 2: Doodmaken > Stukje 15

# Stukje 9

Je loopt door en ziet een grote trap naar boven. Je loopt de trap op maar onderweg kom je een Skelet tegen met een sterk pantser. Nadat je het Skelet vermoord en in een hoopje as veranderd loop je verder en belandt je in een lange kamer met 4 uitgangen.

Wat kies je?

Actie 1: Gang 1 > Stukje 16

Actie 2: Gang 2 > Stukje 17

Actie 3: Gang 3 > Stukje 18

Actie 4: Gang 4 > Stukje 19

# 

# 

# Stukje 10

Je maakt de ijzeren deur open en bevindt je in een goed verlichte kamer wat op een lounge plek lijkt. Je ziet op het plafond een luik. Je besluit het luik open te maken. Je belandt in de troon kamer van een van de Skelet leiders. Zonder enige keuze besluit je het gevecht aan te gaan. Zodra je gewonnen heb ren je snel de troon kamer uit, en belandt je in een hal vol met wapens en pantsers. Je hoort ook een groep Skeletten jou kant op komen.

Wat kies je?

Actie 1: De kamer looten en het gevecht aangaan > Stukje 20

Actie 2: Wegrennen > Stukje 21

# Stukje 11

Je loopt door en bevindt je in een hal vol met gevangenis cellen. Je hoort allemaal gepraat en besluit het om door te rennen. Terwijl je rent zie je een trap. Je loopt deze trap op en belandt in een valkuil.

Einde 1 – Dood door een val

# Stukje 12

Je vraagt wat de man moet en de man vraagt of je hem wilt helpen met ontsnappen.

Wat kies je?

Actie 1: Helpen met ontsnappen > Stukje 22

Actie 2: Nee zeggen > Stukje 23

Stukje 13

Je loopt door en klimt door en vindt een gat in het plafond, je klimt er doorheen en beland bij de uitgang. Je bent vrij

Einde 4 - Ontsnapt

# Stukje 14

Voordat je kan reageren komen opeens tientallen Skeletten tevoorschijn. Het bleek een val te zijn. Je wordt gevangen genomen en begint weer vanuit de cel.

Einde 3 - Betrapt

# Stukje 15

Je steekt het Skelet neer en het veranderd in een hoopje as. Je hoort om je heen stemmen en je besluit het op het rennen te zetten. Je rent door totdat je voor de uitgang komt. Met al je kracht trap je de deur open en ontsnap je. Je bent vrij

Einde 4 - Ontsnapt

# Stukje 16

Je loopt Gang 1 binnen en de deur sluit achter je. Je ziet een groep Skeletten die je meteen proberen uit te schakelen. Zodra je ze verslagen heb valt het je op dat er een raam in de kamer is. Je slaat deze in en je ontsnapt. Je bent vrij

Einde 4 - Ontsnapt

# Stukje 17

Je loopt Gang 2 binnen en de deur sluit achter je. Je ziet een kamer vol met vallen en gevaar, aan het einde is de uitgang van de gevangenis. Terwijl je bezig bent struikel je en vaal je. (1/5 kans dat je valt anders Einde 4)

Je bent dood.

Einde 4 – Ontsnapt | Einde 1 – Dood door een Val

# Stukje 18

Je loopt Gang 3 binnen en de deur sluit achter je. Je ziet een man bij een deur zitten. De man vertelt je dat hij je vrij zal laten als jij zijn spel kan winnen, als je verliest zal hij de beveiliging roepen en zal je weer in je cel gegooid worden. Het spel van de man is Raad het Getal. Als jij 1 getal die zich binnen de 10 bevindt ben je vrij.

Einde 4 – Ontsnapt | Einde 3 - Gepakt

# Stukje 19

Je loopt Gang 4 binnen en de deur sluit achter je. Je beland in de pauze kamer van de beveiliging. Je wordt gearresteerd en begint opnieuw

Einde 3 - Gepakt

# Stukje 20

Je probeert de Skeletten te verslapen maar het zijn er teveel en je sterft aan een steek van een Zwaard

Einde 6 – Dood in Gevecht

# Stukje 21

Je probeert weg te rennen maar je zit vast en je sterft aan een steek van een Zwaard

Einde 6 – Dood in Gevecht

# Stukje 22

Terwijl je je rug keert wordt je in je rug gestoken door de man en sterf je aan zijn handen.

Einde 5 – Verraad

# Stukje 23

Terwijl je je rug keert wordt je in je rug gestoken door de man en sterf je aan zijn handen.

Einde 5 – Verraad