Monde médiéval

* Joueur (paysan) :

nom (choix)

alignement : 20

gold : 500

inventaire : vide

* Evènement :

1. Votre village est en feu, il faut partir !

- Choix 1 : Partir le plus vite possible en courant.

(-10 alignement)

- Choix 2 : Essayer de sauver son cheval et s’enfuir avec.

(+10 alignement)

2. Il fait nuit, vous devez vous rendre au plus vite à la contée la plus proche.

- Choix 1 : Camper sur place dans cette forêt lugubre.

(+5 alignement)

- Choix 2 : Continuer à marcher de nuit, avec les animaux inconnus de cette forêt.

(-5 alignement)

3. Un villageois vient vous voir, il vous demande 20 d’or.

- Choix 1 : Lui donnez 20 or par gentillesse pour l’aider.

(+20 alignement/-20 or)

- Choix 2 : Gardez votre or pour plus tard et laissez ce villageois dans la misère.

(-20 alignement/=or)

Objet. Dans ce buisson quelque chose brille de mille éclats.

- Choix 1 : Vous penchez et prendre le risque de s’exposer mais de récupérer cet objet.

(-50 or)

- Choix 2 : Continuez votre route.

(=or)

4. Vous apercevez un marchand de fruit au loin.

- Choix 1 : Vous achetez à manger car vous en avez besoin.

(-20 or)

- Choix 2 : Vous passez votre chemin, mais avez une faim de loup.

(=or)

5. Il pleut d’un coup des trombes.

- Choix 1 : S’abriter dans une grotte.

(+5 alignement)

- Choix 2 : Continuez sous la pluie torrentielle.

(-5 alignement)

6. Il fait nuit, vous devez vous rendre au plus vite à la contée la plus proche

.

- Choix 1 : Camper sur place dans cette forêt lugubre.

(-10 alignement)

- Choix 2 : Continuer à marcher de nuit, avec les animaux inconnus de cette forêt.

(+10 alignement)

7. Vous rencontrez un homme qui dit être roi. Il vous demande de le suivre.

- Choix 1 : Lui faire confiance et le suivre.

(+100 or)

- Choix 2 : Evitez cet homme et partir.

(= or)

Objet. Ce pommier est étrange, les pommes sont en or.

- Choix 1 : Récupérer les 3 pommes en or.

(+300 or)

- Choix 2 : Ne pas les récupérer ces pommes.

(= or)

8. La nuit tombe, vous apercevez une auberge, louez une nuit dans cette demeure ?

- Choix 1 : Louez une nuit pour repartir plus fort le lendemain.

(-100 or/ +20 alignement)

- Choix 2 : Gardez votre or, et continuer votre route.

(= or/-20 alignement)

Objet. Vous trouvez une potion dans un coffre.

- Choix 1 : Boire cette potion mystérieuse.

(-20 alignement)

- Choix 2 : La garder pour plus tard, cela peut toujours servir.

(= or)

9. Vous croisez un ami de votre village.

- Choix 1 : Le saluer et lui parler.

(+20 alignement/ = or)

- Choix 2 : Le combattre et lui voler son or.

(-20 alignement/ +250 or)

10. Vous arrivez dans un village, voulez-vous y vivre ?

- Choix 1 : Oui, travaillez dans un champ proche et achetez mon habitation.

(+20 alignement/ +500 or)

- Choix 2 : Le combattre et lui voler son or.

(-20 alignement/ = or)

* Objet :

Objet 1 :

Objet 2 :

Objet 3 :

Objet 4 :

Objet 5 :