100 bronzen munten is 1 zilveren munt

100 zilveren munten is 1 gouden munt

Eet en hp bar: iedere locatie gaat er eten af als het te laag is verlies je ook hp, onder de 25 eten kost alles meer moeite.

Volledige maaltijd is 100, stuk brood is 20 en vlees is 20 maar gekookt vlees 30

Startlocatie(locatie 1):

Huisje

* Rondkijken
* Koelkast
  + Eten
* Kast
  + Warme Kleding
    - Als je naar buiten gaat zonder kleding. Het is wel heel koud.
  + Vijf zilveren munten
* Muur
  + Schoenen
  + Er hangt een schilderij, als je dit weghaald/inspecteerd is er een geheime lever of knop dat ervoor zorgt dat er een geheime ruimte opengaat
* Naar buiten lopen

Locatie 2:

Tuin

* Rondkijken
* Pad
  + Hout verzamelen
  + Doorlopen
  + Kijken voor kruiden
    - Random bepaalt of je iets vind
* Schuur
  + Touw
  + Climbing picks
* Terug

Locatie 3:

Onder de berg

* Rondkijken
* Scheur in de muur
  + Roestig zwaard naast een skelet
  + Roestig helmpje

Er zit een code gegrafeerd in de helm

* + Klein zakje met 200 bronzen muntjes
* Klimwand
  + Ziet er stijl en hoog uit
  + Kan je met je handen beklimmen
* Terug

Locatie 4:

Weide

* Rondlopen
* Zoeken naar Kruiden
  + Random bepaalt of je iets vind
* Je ziet een klein zandpaadje
  + Je kan er overheen lopen
* Terug

Locatie 5:

Klein dorpje

Het wordt al donker en je komt bij een klein dorpje aan

* Rondlopen
* Je ziet een bar
  + locatie
* Je ziet een winkel
  + locatie
* Je ziet een hotel
  + Locatie
* Terug
* Doorlopen?
* Weet je zeker dat je wil doorlopen

Locatie 5.1:

Bar

* Je kan een biertje drinken
* Je kan eten kopen
* Praat met bartender
* Oude wachttoren met dungeon
* Praat met klant
* Je hebt 20 procent kans om in een bargevecht te komen

Locatie 5.2:

Winkel

* Klein mes kopen voor 3 zilveren munten en 50 brons
* Je kan betere armor kopen
* Oud versleten boek met rare wezens op de kaft

Locatie 5.3:

Hotel

* Kamer boeken voor de overnachting 2 zilver en 60 brons

Locatie 6:

Oude wachttoren

* Naar binnen gaan
* Begane grond
* Trap naar boven
  + Je ziet een kist met een helm als logo erop
    - Oude pijl en boog
    - Informatie boek
    - Informatie voor kruiden
* Trap naar de kerker
  + Je ziet 3 cellen
    - Random gen kiest 1 van de 3 voor een skelet
    - Als je de gekozen cel in gaat kom je een levend skelet tegen
    - Gevecht met een while loop
    - In 1 van de 3 cellen ligt niks
    - In 1 vind je 70 bronzen munten
* Naar buiten gaan
* Er omheen gaan
* Terug

Locatie 7:

Ravijn

* Brug staat open
* Er is een puzzel
* Clues zijn in de omgeving verstopt om te helpen bij het oplossen van het raadsel.
* Zodra de puzzel is opgelost zakt de brug naar beneden
* Terug

Locatie 8:

Sneeuwvallei

* Veel kans op lawines dus pas op!
* Je ziet een kamp met een raar wezen
* Je komt een wendigo tegen(meer info in het oude boek)
* Als je teveel geld hebt ben je opeens terug in het dorp en ga je met de bewoners vechten
* Pijl in de fik steken
* Schieten op zak met olie of iets anders
* Pas wel op er is namelijk een grotere kans op lawines
* <https://en.wikipedia.org/wiki/Wendigo> voor meer info klik hierop
* Terug

Locatie 9:

IJs muur

* Door middel van een puzzel moet je de ijs muur beklimmen denk aan snakes and ladders
* Je moet je klim gear uit de schuur hebben anders kan je de puzzel niet doen
* Er is ergens bij de route nog een geheime ingang waar je alleen in kan komen als je een item uit de geheime kamer in het huisje hebt meegenomen, dus dit is een sublocatie
* Je kan ook terug gaan

Locatie 10:

Bossroom op de top van de berg

* Deur gaat pas open als het doolhof is uitgespeeld
* Doolhof bewandel je met noord, oost, zuid, west
* Klein huisje dat je kan bezoeken voor een beter wapen
* Schaakbord oplossen dat middenin een gazebo staat

Script per locatie