

L'Avventura nella Foresta Incantata

Sei un viaggiatore intraprendente che ha deciso di esplorare la misteriosa Foresta Incantata. Mentre cammini tra gli alberi secolari e i sentieri tortuosi, ti imbatti in un bivio.

Scelta 1:

Decidi di seguire il sentiero illuminato che sembra condurre verso una radura.

Scelta 2:

Preferisci invece avventurarti nel fitto bosco, sperando di scoprire tesori nascosti.

Scelta 1: Seguire il sentiero illuminato:

Il sentiero ti porta a una radura piena di fiori colorati e uccelli che cantano. Proseguendo, incontri una creatura magica.

Scelta 1.1:

Decidi di avvicinarti alla creatura e chiederle informazioni sulla foresta.

Scelta 1.2:

Preferisci ignorare la creatura e continuare a esplorare la radura.

Scelta 1.1: Avvicinarsi alla creatura:

La creatura si rivela essere un folletto amichevole. Ti informa che la radura è abitata da creature pacifiche e ti offre una mappa per orientarti nella foresta. **VITTORIA**

Scelta 1.2: Ignorare la creatura:

Continui a camminare attraverso la radura, ma ben presto ti accorgi di esserti perso. Nonostante i tuoi sforzi, non riesci a ritrovare il sentiero. **MORTO**

Scelta 2: Avventurarsi nel fitto bosco:

Il bosco è oscuro e silenzioso. Mentre cammini, senti dei rumori strani provenire dalla vegetazione circostante.

Scelta 2.1:

Decidi di indagare sui rumori e scoprire cosa si nasconde nel bosco.

Scelta 2.2:

Preferisci tornare indietro e prendere il sentiero illuminato.

Scelta 2.1: Indagare sui rumori:

Ti addentri nel folto della foresta e incontri una vecchia strega che ti offre una pozione magica.

Scelta 2.1.1:

Accetti la pozione e ringrazi la strega.

Scelta 2.1.2:

Rifiuti la pozione e cerchi di scappare dalla strega.

Scelta 2.1.1: Accettare la pozione:

La pozione ti dona la capacità di comunicare con gli animali della foresta, che ti aiutano a trovare la strada verso l'uscita. **VITTORIA**

Scelta 2.1.2: Rifiutare la pozione:

La strega, offesa dal tuo rifiuto, ti lancia una maledizione. Rimani intrappolato nel bosco per l'eternità. **MORTO**

Scelta 2.2: Tornare indietro:

Ritorni al bivio e prendi il sentiero illuminato. Presto esci dalla foresta incantata, portando con te solo il ricordo dell'avventura vissuta. **VITTORIA**