MAGO

INICIA CUARTO DE CASTILLO, tiene que buscar medicamentos, baja el CASTILLO, sale al BOSQUE a buscar *ingredientes*, en el bosque se encuentra un **OGRO** el cual le da 2 opciones:

a) Atacarlo y probar suerte

b) retirarse y dejar morir al rey

CASO A: por suerte el ogro decide que eres alguien en quien confiar al no retroceder y te deja continuar al OASIS

CASO B: el rey se muere y te acusan de traición GAMEOVER.

CASO A CONTINUACION: en el oasis recoges el primer ingrediente, luego para continuar tienes que ir al PUEBLO, ahí encuentras una **MENDIGA** que te pide limosna:

a) le das limosna

b) no le das limosna

CASO B: la mendiga resulta ser la alcaldesa del pueblo y te dice que no puedes entrar, no puedes comprar la siguiente medicina, regresas, te matan GAMEOVER.

CASO A: la mendiga se ríe y te dice que era una prueba, y te deja pasar, al entrar vas a la tienda y compras otro ingrediente, luego continuas y te encuentras con un **COMERCIANTE** te da un acertijo y te dice que, si lo resuelves, te dará el ultimo ingrediente te dice ¿Qué corre alrededor de una ciudad, pero nunca se mueve?

CASO A: respondes que no tienes ni idea y atacas al hombre, este resulta ser un hechicero poderoso y te mata antes de que tu logres atacar GAMEOVER.

CASO B: respondes una muralla, el comerciante te pide los otros ingredientes y en cambio te da la pócima para salvar al rey, vas al castillo y ganas.

GUERRERO

INICIA ENTRENANDO EN UN CAMPO con su **maestro** le dice que tiene que ir a buscar la espada maestra, le da una espada y tiene que escoger entre 2 escudos:

CASO A: escudo de madera, el joven va corriendo y lo matan un trol de un golpe apenas entra al bosque GAMEOVER

CASO B: escudo del maestro, este continua y el escudo lo protege del trol, y continua la historia, el chico va a un PUEBLO y encuentra un **anciano** que le da a escoger entre sus 2 manos y le dice que en una está el mapa que lo guiara a su zona:

MANO IZQUIERDA: el mapa no está el anciano se ríe y le dice al jugador que el camino es por la derecha, el jugador le hace caso y se muere al llegar a una emboscada GAMEOVER.

MANO DERECHA: el mapa está aquí el jugador va por la izquierda y ve un CASTILLO, al entrar al castillo DENTRO DEL CASTILLO ve una espada al centro, va corriendo y al pisar una trampa cae a una sala donde hay 2 espadas, tiene que escoger 1:

ESPADA DERECHA: era una trampa, caes un piso más abajo y hay púas GAMEOVER.

ESPADA IZQUIERDA: es la espada maestra, empieza a brillar y ganas el juego.

PICARO

INICIAS EN TU CUARTO DE UNA CASA POBRE tu **madre** te dice que bajes al bajar te dice que si no consigues 3K monedas tendrán que dejar el pueblo por culpa de los ladrones, te dice que tienen 2 opciones, conseguir el dinero robándole a los ladrones o escapar:

ESCAPAN: los ladrones los encuentran en la noche y al ver que intentan huir, los matan GAMEOVER.

ROBAS A LOS LADRONES: sales al PUEBLO y ves la guarida de los ladrones y entras, al entrar un **ladrón** te dice que si vas por la derecha iras con el jefe y a la izquierda iras a unirte a los ladrones.

JEFE: al ver que iras donde el jefe le preguntan si tiene una cita contigo, el jefe dice que no y por intentar huir, mueres en una balacera GAMEOVER.

LADRONES: el ladrón te acompaña y los ladrones te dicen que tienes que pasar una prueba para ser un ladrón, tienes que matar a tu familia por la deuda, te dan un arma.

CASO A: vas a tu casa e intentan huir, los ladrones los esperan afuera y los matan a todos GAMEOVER.

CASO B: vas a tu casa y le dices a tu madre que se esconda, subes a tu cuarto y disparas por la ventana a los ladrones, coges su dinero y te vuelves el sheriff al matar a todos.

ELFO

INICIA EN LA VILLA DE LOS ELFOS te dicen que eres el elegido para ser el príncipe, pero tienes que ir al pueblo vecino para presentarte como su príncipe tu padre te dice que vayas con guardia:

VAS CON GUARDIA: el guardia era un traidor del otro pueblo y te mata para tomar el poder GAMEOVER.

VAS SIN GUARDIA: le dices que solo te da más confianza, el guardia en un intento desesperado se lanza hacia ti, y falla su intento de asesinato y muere, entonces continuas solo por decisión de todos. Te diriges hacia el pueblo y tienes que pasar por el BOSQUE el cual tiene 2 caminos, uno lleno de pinos y el otro de árboles frutales:

ARBOLES FRUTALES: vas por este camino y coges una fruta, esta fruta resulta venenosa para tu gente y te mueres antes de llegar al pueblo GAMEOVER.

PINOS: Este camino era el correcto, a lo lejos ves el pueblo vecino y vas corriendo a alcanzarlo, al entrar te encuentras al rey amordazado y no sabes que hacer, hay 2 personas que dicen ser el príncipe de ese reino y no sabes cuál es:

ATACAS AL DE LA IZQUIERDA: Era el verdadero príncipe, el farsante te ataca a ti y mueres y el reino cae en el mal GAMEOVER.

ATACAS AL DE LA DERECHA: Era el farsante, se muere y el reino te venera como el príncipe legitimo del reino vecino y hacen una alianza potente, ganas.