

OXPHAR

Jeu informatique.

- 1 GAL "Bonjour, Je m'appelle GAL, Je suis le maitre du jeu,
Veux-tu jouer avec moi?
Veux-tu être le héros de cette aventure?

Dui + 2
Non + Arrêt jeu.

- 2 Désormais, tu te nommeras Oxphar, et voici le but de ta quête:
Trouver la Pierre Bleue de Savannah, celle par qui tout bonheur
arrivera,
Pour commencer, je te donne (X) point de vie
si tu le veux; nous pouvons refaire un nouveau tirage, mais
attention, car si ton score est inférieur et il ne te sera
plus possible de revenir au précédent,
Veux-tu lancer les dés?

Dui +.....(X) points de vie
Non + 3

- 3 A partir de maintenant, tu as une heure, pour réussir ta
quête. Ne perdons pas de temps; En route pour le pays de DO, "

Suite + 4

- 4 DO, Le Père "Oxphar, mon fils, J'ai fait un rêve cette nuit; Le dragon
TOLOWICH ravageait mon royaume, Va le combattre! Mais prends
garde de ne tremper tes mains dans l'étang bleu GWENFAR, car
tu t'y perdras à tout jamais..."

Que décides-tu de faire?

Tu obéis à ton père et tu vas combattre le dragon; + 6
Tu n'obéis pas à ton père et tu préfères rester dans ton
palais; + 5

- 5 Gal "Tu n'as pas l'étoffe d'un héros; cette quête ne t'est pas
destinée."

Fin du jeu

- 6..Le dragon
TOLOWICH Le dragon Tolowich surgit, Sa force est de 8, Que fais-tu?

Tu gagnes + 8
Tu combats Lance les dés + ↑
↓
Tu perds + 7

Tu fuis + 9

- 7 Gal "Ainsi finit Oxphar..."
Mais ce n'est qu'un jeu, Recommence la partie au début.

8.,Gal Bravo! tu as vaincu le dragon, Mais il t'as maculé de son sang, Ce sang te brule, Que décides-tu de faire?

Tu vas te laver dans l'étang bleu GWENFAR qui est tout proche + 10
Tu laisses sécher le sang + 11
Bien que le pays soit aride, tu cherches une source, + 12

9 Gal Deux chemins se présentent maintenant devant toi, L'un part à droite et l'autre à gauche, Lequel choisis-tu ?

Celui de droite + 82
celui de gauche + 18

10 Le Roi Poisson A peine as-tu trempé ta main dans l'eau de l'étang qu'un énorme poisson apparait, C'est le Roi POISSON, "Ouvre-moi le ventre" te demande-t-il, Que fais-tu?

Tu lui obéis + 13
Tu ne lui obéis pas et tu continues ton chemin + 9

11 Le sang était empoisonné, Il prend 15 points de vie, Vas-tu lui résister? Tente ta chance; lance les dés,...

(X) Bravo! Tu es sauvé,...+ 9
(X) Hélas,...+ 7

12 Dépêche-toi,...Le sang du poisson est empoisonné et tu commences à t'engourdir, Trouveras-tu une source à temps? Pour le savoir, jette les dés,

Si (X)>5; Cette fois encore, tu t'en tires, mais de justesse,...+ 9
Si (X)<5; hélas,...+ 7

13 GAENA Du ventre du Poisson nait une jeune fille; C'est GAENA, Elle veut t'accompagner dans ton aventure

Tu acceptes et tu pars avec elle + 14
tu refuses et tu continues ton chemin + 9

14 Pour te remercier, Gaéna te promet son aide et te donne un collier,

suite + 15

15 Gal Deux chemins se présentent maintenant devant vous, L'un part à droite et l'autre à gauche, Lequel choisis-tu ?

Celui de droite + 16
celui de gauche + 17

16.,Gaena "Non, Dxpbar, ne prends pas celui-là ou tu te perdra à tout jamais,..."

suite → retour à 15

17 Le nain Après avoir beaucoup marché, vous arrivez devant une porte de pierre. Un nain surgit.
 "Pour passer, il faut payer!"

tu acceptes de payer → 19
 tu refuses → 20

18 Le nain Après avoir beaucoup marché, tu arrives devant une porte de pierre. Un nain surgit.
 "Pour passer, il faut payer 10 points de vie!"

tu acceptes de payer → 22
 tu refuses → 23

19.,Gal Ouvre ton sac. Qu'as-tu à donner au nain?

.....: C'est suffisant. Tu peux continuer ta route → 24
 rien, Il te faut combattre pour passer → 20

20 Le ROXE La porte était un Roxe d'une taille redoutable, Il t'attaque. Sa force est de 25 Tu ne peux échapper au combat.

 Tu gagnes → 24
 Lance les dés → ↑
 ↓
 Tu perds → 21

21 Gaéna "Je te donne 5 points de vie"

C'est suffisant →24
 Ce n'est hélas pas suffisant → 7

22.,Gal En as-tu assez?

Oui, Tu peux continuer ta route → 31
 Non, Il te faut combattre pour passer → 23

23 Le ROXE La porte était un Roxe d'une taille redoutable, Il t'attaque. Sa force est de 25 Tu ne peux échapper au combat.

 Tu gagnes → 31
 Lance les dés → ↑
 ↓
 Tu perds → 7

24 BALBA Vous arrivez chez balba, celle qui sait tout., Tu gagnes 5 point de vie.
 Balba vous accueille et vous invite à prendre place à sa table. Que fais-tu?

Tu refuses et tu préfères t'enfuir. → 25

- Tu acceptes son invitation et tu t'assois à sa table + 26
 Tu entres mais tu restes sur tes gardes + 27
- 25 Balba te jette un sort. Te voilà devenu fou. Tu abandonnes Gaéna et tu perds 5 points de vie

 suite + 37
- 26 Le livre du futur Balba ouvre son livre du futur et te lit ton avenir. Tu gagnes 10 points de vie et tu auras 2 points supplémentaires pour chacun de tes combats, mais attention, car elle te prédit que la folie va s'abattre sur toi.,

 Tu la crois + 28
 Tu refuses de la croire + 29
- 27.,Le livre du futur Balba ouvre son grand livre et te lit ton avenir. Tu gagnes 5 points de vie. Mais attention, car elle te prédit que la folie va s'abattre sur toi.

 Tu la crois + 28
 Tu refuses de la croire + 29
- 28 GAL Tu as bien fait, car une araignée te pique et tu deviens fou. Tu abandonnes Gaéna mais tu ne perds pas de point de vie,

 suite + 37
- 29 GAL Tu n'aurais pas du, car une araignée te pique et tu deviens effectivement fou. Tu abandonnes Gaéna et tu perds 5 points de vie,

 suite + 37
- 31 BALBA Tu arrives chez balba, celle qui sait tout., Tu gagnes 5 point de vie,
 Balba t'accueille et t'invite à prendre place à sa table. Que fais-tu

 Tu refuses et tu préfères t'enfuir. + 32
 Tu acceptes son invitation et tu acceptes de t'asseoir à sa table + 33
 Tu entres mais tu restes sur tes gardes + 34
- 32 Balba te jette un sort. Te voilà devenu fou. Tu perds 3 points de vie

 suite + 37
- 33 Le livre du futur Balba ouvre son livre du futur et te lit ton avenir. Tu gagnes 10 points de vie et tu auras 2 points supplémentaires pour chacun de tes combats.Mais attention, car elle te prédit que la folie va s'abattre sur toi,

- Tu la crois + 35
 Tu refuses de la croire + 36
34. Le livre du futur
 Balba ouvre son grand livre et te lit ton avenir. Tu gagnes 5 points de vie. Mais attention, car elle te prédit que la folie va s'abattre sur toi.
- Tu la crois + 35
 Tu refuses de la croire + 36
- 35 GAL
 Tu as bien fait, car une araignée te pique et tu deviens fou, mais tu ne perds pas de point de vie.
- suite + 37
- 36 GAL
 Tu n'aurais pas du, car une araignée te pique et tu deviens effectivement fou. Tu perds 3 points de vie.
- suite + 37
- 37 Le marais
 Tu t'es réfugié dans un marais. là, tu vis en te nourrissant de grenouilles, de serpents, de racines et d'insectes. Une mouche veint bourdonner autour de tes oreilles. Que fais-tu?
- Tu la chasses + 38
 Tu la manges + 39
- 38 Le marais
 Le temps passe. Tu t'affaiblis. Tu perds 5 points de vie et beaucoup de temps. Un jour, pourtant...
- suite + 40
- 39 PALUD
 (Avec sa ceinture en guise de fouet)
 PALUD, l'être des marais, surgit, menaçant; "Tu viens de dévorer ma meilleure amie! tu vas me le payer!..."
 Que fais-tu?
- Tu te défends + 41
 Tu te laisses fouetter + 42
 Tu essaies de racheter ta faute avec un cadeau + 43
 Tu prétextes ta folie pour te faire pardonner + 44
- 40 Palud
 PALUD, l'être des marais, surgit, menaçant.
 Que fais-tu?
- Tu te bats +41
 Tu te laisses fouetter + 42
- 41 PALUD
 Hélas! On ne peut vaincre Palud. Le combat est inutile. Tu perds 20 points de vie...
- Il te reste encore des points de vies + 44
 Tu n'as plus de points de vie, mais tu te rachètes en donnant tout ce que tu possèdes; Tu vides ton sac... + 44

Tu n'as plus de points de vie, et tu n'as plus rien pour te racheter + 7

42 GAL Tu perds 2 points de vie, mais Palud a pitié de toi. Il te laisse la vie sauve et te fais boire un breverage qui te fait retrouver la raison.

Suite + 45
+ 46 (si option Gaéna)

43 PALUD Ouvre ton sac, Qu'as-tu à offrir?
.....; Palud accepte. Il prend pitié de toi, te laisse la vie sauve et te fais boire un breverage qui te fait retrouver la raison, + 45

+ 46 (si option Gaéna)
Rien... + 7

44 GAL Palud prend pitié de toi; Il te laisse la vie sauve et te fait boire un breverage qui te fait retrouver la raison,

Suite + 45
+ 46 (si option Gaéna)

45 Tu reprends ta route,

suite + 47

46 Tu reprends ta route,

suite + 48

47 L'arbre à épée Tu arrives devant un vieil arbre. Dans cet arbre se trouve fiché une épée merveilleuse nommée, DRAMA Que fais-tu

Tu essaies de prendre l' épée + 49
Tu continues ton chemin + 60

48 L'arbre à épée Tu arrives devant un viel arbre. Dans cet arbre se trouve fiché une épée merveilleuse nommée DRAMA, Que fais-tu

Tu essaies de prendre l' épée + 50
Tu continues ton chemin + 60

49, BACK et BOCK BACK et BOCK surgissent au moment où tu allais prendre l'épée: "Arrête, malheureux! Ne prends pas cette épée ou la foudre va te consumer!" Que fais-tu?

Tu obéis et tu écoutes Back et Bock + 52
Tu n'écoutes pas Back et Bock et tu prends l'épée + 53

50, BACK et BOCK BACK et BOCK surgissent au moment où tu allais prendre l'épée: "Arrête, malheureux! Ne prends pas cette épée ou la foudre va te consumer!" Que fais-tu?

Tu obéis et tu écoutes Back et Bock + 51
Tu n'écoutes pas Back et Bock et tu prends l'épée + 53

51. BACK et BOCK "Avant de prendre cette épée, il te faut retrouver GAENA, Alors tu auras acces au Palais de SAVANAH, en attendant, prends ce manteau, car il pourrait faire froid."
Tu gagnes 5 points de vie.
Suite + 54

52. BACK et BOCK "Avant de prendre cette épée, il te faut trouver GAENA, Alors tu auras acces au Palais de SAVANAH, En attendant, prends ce manteau car il pourrait faire froid."
Tu gagnes 5 points de vie.
Suite + 55

53 Foudre
Quelle erreur! La foudre s'abat sur toi dans un fracas de tonnerre!
Suite 7

54 GAL
Tu reprends ta route, 3 chemins se présentent devant toi, Lequel prends tu?
Le Chemin de l'air + 56
Le chemin de l'eau + 57
Le chemin de la forêt + 58

55 GAL
Tu reprends ta route, 3 chemins se présentent devant toi, Lequel prends tu?
Le Chemin de l'air + 61
Le chemin de l'eau + 59
Le chemin de la forêt + 62

56 Barque des brumes,
La barque des brumes se pose près de toi,
Tu embarques + 63
Tu refuses d'embarquer + 64

57 l'étang Gwenphar
Suivant une rivière, tu te retrouves à l'étang bleu Gwenfar, Que fais-tu?
Tu trempe ta main dans l'eau + 65
Tu appelles Gaéna + 66
Tu te reposes + 67
Tu continues le chemin de l'eau + 68

58 La Forêt
Tu marches des jours entiers sans rien rencontrer, Le temps passe, Tu perds 3 points de vie,
Un jour, pourtant...
suite + 69

- 59 L'étang
Gwenphar
- Suivant une rivière, tu te arrives à l'étang bleu Gwenfar,
Que fais-tu?
- Tu trempes ta main dans l'eau → 70
Tu te reposes → 71
Tu continues le chemin de l'eau → 72
- 60 3 chemins
- Trois chemins se présentent devant toi, Lequel choisis-tu?
- Le chemin de l'air → 61
Le chemin de l'eau →
Le chemin sous-terrain →
- 61 Barque des
brumes,
- La barque des brumes se pose près de toi,
- Tu embarques → 73
Tu refuses d'embarquer → 74
- 62 La Forêt
- Tu marches des jours entiers sans rien rencontrer, Le temps
passe, Tu perds 3 points de vie,
Un jour, pourtant...
- suite → 75
- 63,,GAL
- Attention, il te faut payer le voyage! Qu'as-tu à offrir à ton
passeur? Ouvre ton sac, Qu'y-a-t-il?
- Rien → 76
..... → 77
- 64 GAL
- Tu as bien fait, car ce n'était qu'un mirage et tu t'y serais
perdu, Mais tu perds tout de même 3 Points de vie, et le temps
passe,..Passe vite à la suite, Quel chemin choisis-tu?
- Le chemin de l'eau → 57
Le chemin des forêts 58→
- 65,,L'étang
Gwenphar
- Rien ne se passe,..Tu perds 2 points de vie,..Que fais-tu
maintenant?
- Tu appelles Gaéna → 66
Tu te reposes → 67
Tu continues le chemin de l'eau → 68
- 66,,L'étang
Gwenphar
- Rien ne se passe,..Tu perds 2 points de vie,..Que fais-tu
maintenant?
- Tu te reposes → 67
Tu continues le chemin de l'eau → 68
- 67,,L'étang
- Un froid très vif s'abat sur toi, As-tu un manteau pour te
couvrir?
- Oui → 78

Non + 79

68 Des rapides La rivière devient rapide...Quel est ce grondement sourd? C'est une chute d'une hauteur vertigineuse...Tu es emporté...!Adieu...+ 7

69 MEMONE Une vieille femme chargée d'un grand seau apparait devant toi, C'est MEMONE, Elle marche avec peine, Que fais-tu?

Tu lui demandes ton chemin, + 80
Tu l'aides à porter son seau, + 81
Tu continues ton chemin, + 82

70,,l'étang Rien ne se passe...Tu perds 2 points de vie...Que fais-tu maintenant?
Gwenphar

Tu te reposes + 71
Tu continues le chemin de l'eau + 72

71,,l'étang Un froid très vif s'abat sur toi, As-tu un manteau pour te couvrir?

Oui + 83
Non + 84

72 Des rapides La rivière devient rapide...Quel est ce grondement sourd? C'est une chute d'une hauteur vertigineuse...Tu es emporté...!Adieu...+ 7

73,,GAL Attention, il te faut payer le voyage! Qu'as-tu à offrir à ton passeur? Ouvre ton sac, Qu'y-a-t-il?

Rien + 76
..... + 85

74 GAL Tu as bien fait, car ce n'était qu'un mirage et tu t'y serais perdu, Mais tu perds tout de même 3 Points de vie, et le temps passe...Passe vite à la suite, Quel chemin choisis-tu?

Le chemin de l'eau + 59
Le chemin des forêts + 62

75 MEMONE Une vieille femme chargée d'un grand seau apparait devant toi, C'est MEMONE, Elle marche avec peine, Que fais tu?

Tu lui demande ton chemin, + 80
Tu l'aides à porter son seau, + 86
Tu continues ton chemin, + 82

76 Grande est sa colère! Il te jette par dessus bord...C'est la chute!

Suite + 7

77 Cela suffit pour payer ton voyage. La barque des brumes te mène directement au chemin des forêts.

suite + 58

78 GAENA en rêve Protégé par ton manteau, tu t'endors, profondément Tu fais un rêve; Gaéna t'apparaît, "Tu m'as retrouvé, Désormais, je ne te quitterai plus, Réveille-toi!

Suite + 87

79 GAL Le froid t'engourdit lentement...Je ne peux malheureusement plus rien pour toi

suite + 7

80 MEMONE "Prends le prochain chemin que tu trouveras.."

Suite 82

81 MEMONE "Tu es bon, Oxphar...je vais t'aider, Tu ne retrouveras jamais Gaéna sur ce chemin, Suis le chemin de l'eau" Mémone de donne 3 points de vie

Suite + 57

82 Tu n'as pas fait 10 pas que brusquement, le sol s'ouvre sous toi et t'engloutit,..

Suite + 7..

83 GAENA en rêve Protégé par ton manteau, tu t'endors, profondément Tu fais un rêve; Une jeune fille t'apparaît; Bienvenue Oxphar, je suis Gaéna, Désormais, je serai toujours avec toi, Réveille-toi

Suite + 87

84 GAL Le froid t'engourdit lentement...Je ne peux malheureusement plus rien pour toi

suite + 7

85 Cela suffit pour payer ton voyage. La barque des brumes te mène directement au chemin des forêts.

suite + 62

86 MEMONE "Tu es bon, Oxphar...je vais t'aider, Tu ne retrouveras jamais Gaéna sur ce chemin, Suis le chemin de l'eau" Mémone de donne 3 points de vie

Suite + 59

- 87 L'épée Tu te reveilles, Gaéna est près de toi, Elle t'offre l'Epée
 DRAMA,

 Tu la mets à ton fourreau →88
 Tu la regardes longuement, + 89
- 88 GAL L'épée Drama se met à peser si lourd, que tu ne peux plus
 marcher, Gaéna rit, Tu perds 5 points de vie,

 suite 89
- 89 L'épée Il y a une inscription sur l'épée, Tu la lis:"C'EST DO QUI
 POSSEDE LA PIERRE BLEUE"
 Que fais-tu?

 Le temps presses (plus que (x) minutes); tu retournes vite au
 pays de Dô pour achever l'aventure + 90
 Tu vas d'abord prendre conseil auprès du Sage DRUNAM + 91
- 90.,Dô DO t'attend, Tu lui réclames la Pierre Bleue,

 suite + 92
- 91.,DRUNAM "Qu'as-tu à m'offrir, Oxphar, pour mes conseils?"
 Ouvre ton sac, Qu'y a-t-il

 Rien + 93
 +94
- 92.,Dô Dô rit:"Mon fils, si tu veux cette Pierre, il te faut la
 gagner en me combattant,.."

 Tu acceptes de te battre contre ton père + 95
 Tu refuses de te battre contre ton père + 96
- 93 DRUNAM "puisque tu n'as rien à m'offrir, donne-moi 30 points de vie,
 et je t'apprendrai un grand secrêt"

 Tu peux payer + 97
 Tu ne peux pas payer + 98
- 94 DRUNAM "Ce n'est pas assez, Donne-moi 15 points de vie et je
 t'apprendrai un grand secret,"

 Tu peux payer + 97
 Tu ne peux pas payer + 98
- 95.,GAL Le combat commence, La force de ton père est 40, Jette les
 dés, Gaéna t'aide; Elle double ton tirage,

 Tu gagnes →99
 Tu perds...Domage; si près du but,.. + 7

96,,GAL Tu renonces donc à trouver la Pierre? Tu as peut-être raison, Gaéna te sourit,,Et si tu avais découvert quelque chose de plus important que toutes les Pierres Bleues? Alors adieu Dxphar, peut être nous reverrons-nous dans une autre aventure,,

97 Drunam "Apprends Dxphar, que la Pierre bleue n'existe pas, du moins pas comme tu l'imagines, La Pierre Bleue, c'est la terre, ta planète, Ce n'est pas par les armes que tu la gagneras, A toi de trouver comment,,Fais donc confiance à Gaéna; elle t'aidera,,
Maintenant, adieu"

suite → 100

98 Dommage,,Tu continues ton chemin vers le royaume de D8,

suite → 90

99 D8 blessé "Apprends Dxphar, mon fils, que la Pierre bleue n'existe pas, du moins pas comme tu l'imagines, La Pierre Bleue, c'est la terre, ta planète, Ce n'est pas par les armes que tu la gagneras, A toi de trouver comment,,Fais donc confiance à Gaéna; elle t'aidera,,
Maintenant, adieu"

suite → 100

100 GAL Bravo, Dxphar, Tu es arrivé au bout de la quête, Tu as gagné ce jeu, Tu as mis (X) minutes, Fais mieux maintenant Si le coeur t'en dit; à bientôt!