

❖ UM NOVO ANO

➤ **menuInitial()**

“Escolha uma das opções abaixo:

- (1) Novo jogo
- (2) Regras do jogo
- (3) Sair ”

➔ **Caso 1:**

➤ **startGame()**

“Sejam bem-vindos! Um novo ano letivo inicia-se em Hogwarts.

Já atrasados como sempre todos entram correndo no salão comunal para receber as instruções, rapidamente procuram sentar na mesa dos seus amigos dentre as inúmeras mesas.

Até que você senta na mesa dos seus amigos, quantas pessoas tem na mesa?”

“(Isso delimitará quantos amigos irão jogar): ”

“A diretora McGonagall dirige-se a frente do salão comunal e começa seu típico discurso de volta às aulas.

- Temos a infame honra de sediar o Torneio Tribruxo, e como todos sabem, após os eventos recentes, o cálice decidiu que neste ano o jogo será aberto a {groupSize} participante(s).

As instruções para as tarefas que os campeões deverão enfrentar este ano serão informadas após serem selecionadas pelo cálice. Haverá, no total, cinco tarefas, espaçadas durante o ano letivo, que servirão para testar os campeões de diferentes maneiras... sua perícia em magia, sua coragem, seus poderes de dedução e, naturalmente, sua capacidade de enfrentar o perigo.

Os campeões escolhidos pelo cálice receberão notas por seu desempenho em cada uma das tarefas do torneio. Quem tiver obtido o maior resultado no final das tarefas ganhará a Taça Tribruxo.

Agora, caros possíveis candidatos, se quiserem se candidatar a campeão deverão escrever seu nome claramente em um pedaço de pergaminho e depositá-lo no cálice imediatamente.

Insira o seu nome se você tiver coragem!”

“Você deseja inserir seu nome no Cálice de Fogo?

(1) Com certeza! É a minha chance de provar minha bravura e superioridade.

(2) Melhor não, desde o que aconteceu com o Cedrico não me parece uma boa ideia”

→ **Caso 1:**

“Você corajosamente se posiciona na frente do cálice e coloca seu nome que é:”

→ **Caso 2:**

“Você é empurrado pelo restante dos seus amigos e pela vergonha de estar diante do cálice decide colocar seu nome:”

→ **Caso 2:**

➤ **rules()**

“Role o dado D20, acrescente os modificadores apropriados e consulte a tabela

* Falha Crítica (0 - 3) -- Não poderia ter sido pior, mesmo que tentasse... (Perde 2 pontos de vida).

* Falha (3 - 6) -- Você falhou, mas podia ser pior... (Perde 1 ponto vida).

* Sucesso Marginal (6 - 10) -- Você foi bem sucedido. (Não ganha nem perde)

* Sucesso Mediano (11 - 17) -- Parabéns, foi mediano (Ganha 1 de vida)

* Sucesso Brilhante (18 - 20) -- Um sucesso além de todas as expectativas (Ganha 2 pontos)

Caso haja empate, será feita uma disputa de duelo)”

→ **Caso 3:**

“Saindo... Esperamos vocês uma outra hora”

❖ DESCANSO ANTES DO PRIMEIRO DESAFIO

➤ firstBreak()

“Atenção, o torneio está para começar... Amanhã será um dia de altas emoções, e o primeiro de muitos desafios. Antes de tudo, escolha o que deseja fazer até amanhã. Lembre-se apenas, jovem bruxo, que toda ação pode levar tanto a vantagens quanto a uma respectiva consequência.

- (1) Escrever uma fofoca para o blog da escola
- (2) Passar a tarde lendo um livro
- (3) Treinar quadribol
- (4) Cuidar de uma planta”

➔ Caso 1:

“Você escreveu uma fofoca para o blog da escola, colocando em prática sua astúcia, porém com os ataques que fez perdeu amizades”

```
character[i].house.scoreSlytherin += 1
```

➔ Caso 2:

“Ao esperar o resultado lendo o livro você aumentou sua inteligência, mas sua percepção diminuiu porque está com a vista cansada”

```
character[i].house.scoreRavenclaw += 1
```

➔ Caso 3:

“Treinar quadribol aumentou sua força, porém o deixou mais cansado”

```
character[i].house.scoreGryffindor += 1
```

➔ Caso 4:

“Escolher cuidar de uma planta em um mundo pós-guerra é um gesto de gentileza apreciado, você aumentou seu carisma com essa ação”

```
character[i].house.scoreHufflepuff += 1
```

❖ DESAFIO DOS DRAGÕES

➤ dragonsChallenge()

“O torneio começou!

Todos se encaminharam para o campo de quadribol, a torcida já está nas arquibancadas e é quando na tenda dos participantes você se reúne com os outros participantes, aguardando ansiosamente pelas instruções. Você está empolgado para o seu primeiro desafio, e logo Rony Weasley chega, anunciando que não será um desafio qualquer, você começará com o mesmo desafio que um dia Harry Potter enfrentou, o DESAFIO DOS DRAGÕES.

Agora, você tem 3 opções:

- (1) Procurar o ovo
- (2) Lutar contra o dragão
- (3) Fugir do dragão”

→ **Caso 1:**

➤ **searchEgg()**

```
character.house.scoreRavenclaw += 1
```

“O ovo dourado está sendo guardado por um dragão, dentro de uma ninhada de ovos de dragão reais - porém como você escolheu não enfrentar o dragão pelo ovo cuja localização é conhecida, agora entrará em uma busca pelo outro ovo que pode estar em qualquer lugar de Hogwarts”

```
RPG.Dice.throwDice():
```

- **se sucesso marginal:**

“Parabéns! Você conseguiu avançar nas investigações, colheu pistas pelas florestas do castelo de Hogwarts e está bem perto de conseguir encontrar o ovo! Jogue o dado novamente para saber se encontrará a última pista para chegar ao ovo!”

```
RPG.Dice.throwDice():
```

- se sucesso brilhante:**

“Parabéns! Parece que o ovo estava embaixo da água! Você trabalhou duro e conseguiu achar o ovo! Bônus de 5 pontos por essa conquista”

```
character.score += 5
```

else:

“Ih não foi dessa vez. A Murta Que Geme não quis te ajudar e você não conseguiu encontrar o ovo. Você perdeu um ponto e um ponto de vida”

```
character.score -= 1
```

character.life -= 1

- **else:**

“Hmm parece que foi uma busca que não deu em nada, você se perdeu na floresta e nem mesmo chegou a investigar pelo castelo, onde as principais pistas estavam. Infelizmente seu tempo se esgotou, portanto vai ficar com um ponto e um ponto de vida a menos”

character.score -= 1

character.life -= 1

→ **Caso 2:**

➤ **fightDragon()**

character.house.scoreGryffindor += 1

RPG.Dice.throwDice():

- **se sucesso brilhante:**

“Uau, é preciso muita audácia para enfrentarmos os nossos inimigos, você teve uma batalha árdua e desafiante, mas no final conseguiu derrotar o dragão e impressionar os juízes! Para você, a vida não tem graça sem alguns dragões, certo? Parabéns! Você ganhou um ponto por isso :D”

character.score += 1

se maiorPonto:

“Incrível! Além da vitória, você ganhou o ovo por ter sido o jogador com **maior pontuação**. Parabéns! Aqui vão 5 pontos extras por essa conquista”

character.score += 5

- **else:**

“Vish, parece que o Dragão cuspiu fogo enquanto você lutava com ele no ar, as chamas o desestabilizaram e arruinaram as cerdas da vassoura...Urgh, foi uma queda feia! Que pena, acabou de perder um ponto e um ponto de vida”

character.score -= 1

character.life -= 1

→ **Caso 3:**

➤ **avoidDragon()**

character.house.scoreSlytherin += 2

character.house.scoreHufflepuff += 1

RPG.Dice.throwDice():

- **se sucesso:**

“Virando à esquerda, depois à direita, dando giros pelas tendas e abrindo espaço pelas arquibancadas... Vuuuum, sua vassoura corta o ar! Isso, o

dragão está longe! Ele não consegue te alcançar! Uau, sua fuga foi bem-sucedida, e suas habilidades furtivas conseguiram impressionar os juízes! Parabéns! Você ganhou um ponto por isso :D”

character.score += 1

- **else:**

“Ele está se aproximando...Mais rápido! Voe mais rápido....! Ah não, você foi devagar demais e acabou sendo pego pelo dragão! Que pena, parece que acabou de perder um ponto e um ponto de vida”

character.score -= 1

character.life -= 1

❖ DESCANSO APÓS DRAGÕES

➤ `breakAfterDragonsChallenge()`

“A primeira parte chegou ao fim. Muito bem, jovens competidores! Após um dia inteiro competindo, você finalmente pode descansar o corpo e a mente de um desafio tão exaustivo. Após deixar o campo, você está nos corredores do castelo perguntando-se o que pode fazer antes do 2º desafio começar...”

Faça uma escolha:

- (1) Estudar poções
- (2) Sabotar outros participantes
- (3) Pedir ajuda aos seus amigos
- (4) Treinar feitiços”

➔ **Caso 1:**

➤ `studyPotions()`

```
character.house.scoreRavenclaw += 1
```

“Você escolheu estudar poções. Role o dado e veja se as horas de estudo levaram a alguma descoberta interessante!”

```
RPG.Dice.throwDice():
```

- se **sucesso mediano**:

“Você descobriu uma poção que pode aumentar seu tempo debaixo d’água. Na próxima etapa do torneio, isso lhe dará uma vantagem”

```
character.hasMap = true;
```

- **else**:

“Você estava cansado demais e caiu no sono sobre o livro de poções. O monitor o encontrou no laboratório no meio da madrugada e mandou que subisse para o dormitório.”

➔ **Caso 2:**

➤ `sabotageParticipants()`

```
character.house.scoreSlytherin += 1
```

“Você escolheu sabotar os outros participantes. Um movimento estrategicamente calculado que pode temporariamente tirar um concorrente do jogo e lhe conferir vantagens, porém com um alto risco envolvido. Role o dado para descobrir se a sabotagem deu certo. Boa sorte!”

```
RPG.Dice.throwDice():
```

- se **sucesso brilhante**:

“Muito bem, você foi sorrateiro e conseguiu encantar os equipamentos de um participante para que ele não consiga disputar a prova seguinte. Diga quem será a pessoa sabotada: ”

```
character[indexSabotage].isBlocked = true  
character.house.scoreSlytherin += 1
```

- **else:**
“Hmmm não deu muito certo. Um professor passou pelo corredor enquanto você tentava sabotar outro participante e o mandou para a detenção. Fique uma rodada sem participar. Porém, antes, jogue o dado novamente para impedir que o grupo descubra a sua trapaça.”

```
se sucesso mediano:  
    “Boa! Ninguém ficou sabendo da sua tentativa! Hehehhehehe”
```

```
    character.house.scoreSlytherin += 1  
    ➤ RPG.Drawings.diabolicLaugh()
```

```
    else:  
        “Você foi flagrado! Agora todos sabem que você tentou sabotá-los. Quando estiver andando por aí, fique de olhos abertos...”
```

→ **Caso 3:**

➤ **askFriendsForHelp()**

```
character.house.scoreHufflepuff += 1
```

“Existem coisas mais importantes, como amizade e bravura. “Todos nós temos luz e trevas dentro de nós. O que importa é o lado no qual escolhemos agir e nossos amigos trazem o melhor de nós”.

Você conversou com seus amigos e agora sente-se revigorado! Ganhou um ponto de vida extra!”

```
character.life += 1
```

→ **Caso 4:**

➤ **practiceSpells()**

```
character.house.scoreGryffindor += 1
```

“Você escolheu treinar feitiços, esperando melhorar seus ataques e estar mais preparado para os desafios seguintes. Jogue o dado para saber se você dominou ou não o feitiço.”

```
RPG.Dice.throwDice():
```

- se **sucesso marginal**:

“Como diz um importante bruxo: “A dedicação nunca te deixa na mão”, e ao treinar feitiços você melhorou suas habilidades! Ganhou um ponto, além de pontos de inteligência.”

character.score += 1

- **else:**
“Argh! Parece que você se machucou tentando realizar o feitiço! Perdeu um ponto de vida e um ponto, além de passar vergonha”

character.score -= 1

character.life -= 1

❖ O LAGO

"Após o susto do primeiro desafio, todos acordam mais dispostos prontos para a segunda tarefa do Torneio Tribruxo, e encaminham-se até o Lago Negro.

Algo importante, querido, deve ser resgatado do fundo do lago. Mas cuidado com aqueles que espreitam-se nas profundezas. Mergulhe de cabeça para recuperar o que foi perdido!"

Para que possa permanecer tempo suficiente submerso no lago, você tem 3 opções:

- (1) Guelricho
- (2) Feitiço Cabeça de Bolha
- (3) Transfigurar-se num peixe"

→ **Caso 1:**

➤ **eatGuelricho()**

"Você escolheu engolir o guelricho! Blargh, a partir de agora role o dado para descobrir os efeitos colaterais da sua decisão!"

```
character.house.scoreGryffindor += 1
```

```
character.house.scoreHufflepuff += 1
```

```
RPG.Dice.throwDice():
```

- se **sucesso mediano**:

"Incrível, você consegue sentir os efeitos da planta tomando o seu corpo! Guelras surgem no seu pescoço e membranas entre os dedos. Muito bem!"

```
character.life += 1
```

```
character.score += 1
```

- se **sucesso marginal** e `character.hasPotion`:

"Surpresa! Por ter escolhido dedicar-se aos estudos, você ganhou a chance de rodar o dado mais uma vez. Parabéns! 1 ponto extra por ter se dedicado!"

```
character.life += 1
```

```
character.score += 1
```

```
character.house.scoreHufflepuff += 1
```

- **else**:

"Eita, algo de errado não está certo! Você engasgou com o guelricho e a planta desceu pelo cano errado. Perdeu 1 ponto nessa jogada e seu tempo de prova foi encurtado"

```
character.score -= 1
```

```
character.life -= 1
```

```
character.house.scoreGryffindor += 1
```

→ **Caso 2:**

➤ **bubbleHead()**

```
character.house.scoreRavenclaw += 1
```

"Você escolheu utilizar o feitiço cabeça de bolha! Glub-glub, a partir de agora role o dado para descobrir os efeitos colaterais da sua decisão!"

```
RPG.Dice.throwDice():
```

- **se sucesso mediano:**

"O feitiço foi lançado com sucesso! Parabéns! Sua cabeça foi envolta por uma bolha e seu tempo submerso aumentou por isso!"

```
character.score += 1
```

```
character.house.scoreRavenclaw += 1
```

- **else:**

"O feitiço virou-se contra o feiticeiro! A bolha estourou, você está ficando sem ar, tente novamente na próxima rodada fugir desse destino!"

```
character.score -= 1
```

```
character.life -= 1
```

```
RPG.Dice.throwDice():
```

- **se sucesso mediano:**

"Parabéns, você conseguiu fugir do seu destino! Nadou para fora do lago antes da bolha encher-se de água!"

- **else:**

"Ihhhh o seu tempo se esgotou. Você tentou nadar, mas se desesperou e não conseguiu bater as pernas rápido bastante, ficando sem ar e perdendo a vida"

```
character.isAlive = false
```

→ **Caso 3:**

➤ **transfiguration()**

"Você escolheu utilizar o feitiço de transfiguração! A partir de agora role o dado para descobrir se você se lembrou de entrar na água antes de se transformar!"

```
character.house.scoreSlytherin += 1
```

RPG.Dice.throwDice():

- **se sucesso mediano:**

“O seu corpo está mudando! Após muito estudo, sua transmutação ocorreu com sucesso. Você se transformou num peixe.”

character.score += 1

character.house.scoreSlytherin += 1

- **else:**

“O feitiço deu errado, ao invés de transformá-lo inteiramente em um peixe, apenas as suas pernas foram modificadas! Além da vergonha, você ficou sem gnelras pra te ajudar no desafio. Melhor nadar rápido! Humm, acho que não vai dar tempo de completar a prova.”

character.score -= 1

character.life -= 1

❖ ENFRENTANDO OS SEREIANOS

“Muito bem campeões, hora de iniciar a busca pelo que foi roubado! O tempo está passando, cada competidor tem 1h para completar o desafio! Você está nadando na floresta de algas no fundo do Lago Negro, quando avista seus amigos presos pelos pés em uma armadilha.”

“Mas espere! Parece que eles têm companhia, estão sendo vigiados por sereianos! Você precisa resgatá-los, o que você pretende fazer: ”

- (1) Lutar contra os sereianos
- (2) Tentar salvar todos os reféns
- (3) Persuadir os sereianos a libertar o seu amigo
- (4) Enfeitiçar os sereianos

→ **Caso 1:**

➤ **fightMerpeople()**

"Você escolheu enfrentar os sereianos! A partir de agora role o dado para descobrir se a sua decisão deu certo! Boa sorte!"

RPG.Dice.throwDice():

character.house.scoreGryffindor += 1

- **se sucesso mediano:**

"Petrificus Totalus! Deu certo, você pegou os sereianos desprevenidos! Graças ao seu feitiço, todos foram petrificados! Parabéns! Conseguiu salvar o seu amigo a tempo de passar na prova!"

character.score += 1

character.house.scoreGryffindor += 1

- **else:**

“Oh, não! Os sereianos são muitos e você acaba sendo enrolado por eles também. Como será que perceberam sua movimentação tão rápido? Só havia você e os outros competidores no lago, ou será que não? Perdeu 1 ponto nessa jogada e não vai ser possível completar a prova.”

character.score -= 1

character.life -= 1

→ **Caso 2:**

➤ **saveFriends()**

"Você escolheu tentar salvar todos os reféns! Será que você tem ar suficiente?
Jogue os dados para descobrir!"

```
character.house.scoreHufflepuff += 1
```

RPG.Dice.throwDice():

- **se sucesso mediano:**

"Confundus! Em uma jogada de mestre, você atordoou os sereianos e conseguiu livrar todos os reféns! Parabéns, você recebeu um ponto de vida a mais!"

```
character.score += 1
```

```
character.house.scoreHufflepuff += 1
```

- **else:**

"Oh, oh! Os sereianos ficaram bravos com você, apenas um amigo pode ser salvo! Você foi mandando de volta pro início do lago! Acabou o tempo antes de chegar aos reféns."

```
character.score -= 1
```

```
character.life -= 1
```

→ **Caso 3:**

➤ **wooMerpeople()**

"Você escolheu persuadir os sereianos a libertar seu amigo! Role os dados e veja o quão persuasivo você é!"

```
character.house.scoreSlytherin += 1
```

RPG.Dice.throwDice():

- **se sucesso mediano:**

"Você escolheu atacar com diálogo e seu movimento foi super efetivo! Usando a lábia, conseguiu convencer os sereianos a te deixar libertar seu amigo! Parabéns, receba um ponto pela ótima conversa!"

```
character.score += 1
```

```
character.house.scoreSlytherin += 1
```

- **else:**

"Muito ruim de papo! Os sereianos ficaram entediados com você! Infelizmente, sua lábia foi fraca e você só perdeu tempo! Os sereianos ficam irritados e você sai nadando o mais rápido possível!"

character.score -= 1

character.life -= 1

→ **Caso 4:**

➤ **enchantMerpeople()**

"Você escolheu enfeitiçar os sereianos!! Role o dado e descubra se o feitiço foi efetivo!"

character.house.scoreRavenclaw += 1

RPG.Dice.throwDice():

- **se sucesso mediano:**

"Incrível! Você conseguiu distrair os sereianos usando um novo feitiço. Usando a sua varinha, você emitiu uma luz na direção oposta e atraiu os sereianos para o outro lado, deixando o caminho livre para libertar os reféns! Ganhou um ponto pela esperteza!"

character.score += 1

character.house.scoreRavenclaw += 1

- **else:**

"Vish! Seu plano não deu certo, um dos sereianos ouviu um barulho próximo de você e acabou percebendo o seu movimento com a varinha! Você estranha ter sido descoberto desse jeito. Algo não cheira bem e não são os peixes! Não tem como você ter sido descoberto sem sabotagem externa!"

character.life -= 1

character.life -= 1

❖ DESCANSO APÓS LAGO

“Finalmente encerra-se a segunda parte do desafio. Porém, alguns campeões tiveram dificuldades em cumprir sua parte do desafio. Preocupados com a possível sabotagem, decidiram investigar por conta própria, antes da etapa seguinte. Cada campeão decide investir seu tempo de formas diferentes. Enquanto uns decidem procurar pistas sobre os rumores, outros preparam-se para o próximo desafio.”

“O que você prefere fazer:

- (1) Descansar no salão comunal
- (2) Investigar interferências nas provas
- (3) Contar as histórias do desafio para seus amigos”

→ **Caso 1:**

➤ **takeRest()**

```
character.house.scoreSlytherin += 2
```

"Você escolheu descansar! Cansado, decidi poupar as energias para o dia seguinte. Nada como beber suco de abóbora junto aos seus amigos."

```
character.life += 1
```

→ **Caso 2:**

➤ **investigate()**

```
character.house.scoreGryffindor += 1
```

```
character.house.scoreRavenclaw += 1
```

"Você escolheu investigar! A partir de agora role o dado para descobrir alguma pista!"

```
RPG.Dice.throwDice():
```

- se **sucesso mediano**:

“Encucado com os relatos estranhos durante a última prova, você decide iniciar sua investigação nos terrenos ao redor do lago. Você acaba encontrando pegadas próximas ao píer, em um barranco enlameado. Muito longe das arquibancadas para que possam ter sido feitas por alguém que estivesse assistindo à prova. Além disso, você encontra o mesmo tipo de cascalho do fundo do lago, assim como alguns pedaços de algas, longe demais das profundezas para ser coincidência. Você decide investigar mais.”

```
character.score += 1
```

```
character.life += 1
```

```
character.house.scoreRavenclaw += 1
```

```
RPG.Dice.throwDice():
```

- se **sucesso brilhante**:

"Incrível! Durante o restante da sua investigação, você decide voltar para castelo e investigar na biblioteca ocorrências nos últimos torneios,

você acaba encontrando o Mapa do Maroto! Ele pode te ajudar a descobrir quem está por trás das sabotagens."

character.score += 4

character.life += 1

character.hasMap = true

- **else:**

"Você procurou por mais pistas, mas sem sucesso. Melhor ir descansar e se preparar para o desafio de amanhã. Talvez tenha mais sorte no dia seguinte..."

character.life -= 1

character.score -= 1

- **else:**

"Eita, infelizmente sua investigação não levou a nada. Você só perdeu tempo! Boa sorte tentando não ficar cansado para a prova de amanhã..."

character.house.scoreGryffindor += 1

character.life -= 1

character.score -= 1

→ **Caso 3:**

➤ **tellStories()**

character.house.scoreHufflepuff += 1

"Você decide passar um tempo com seus amigos, contando do seu embate com os sereianos, do perrengue de nadar contra o tempo. A conversa foi divertida e você se sente com mais disposição para o dia seguinte! Ganhou um ponto de vida!"

character.life += 1

❖ XADREZ BRUXO

"Em meio ao caos, as luzes se acendem e você está em um grande tabuleiro de xadrez. Do outro lado do tabuleiro há uma porta, porém para chegar até ela e descobrir seus mistérios, temos que jogar o Xadrez Bruxo.

As pessoas são peões em um tabuleiro de xadrez. Guiadas por mãos desconhecidas, servem apenas para serem sacrificadas por um objetivo maior.

Suba na sua peça e vamos ao jogo!"

Agora, você tem 3 opções:

1. Cavalo Do Rei
2. Torre Da Rainha
3. Bispo Negro

→ **Caso 1:**

➤ **kingHorse()**

```
character.house.scoreRavenclaw += 1
```

"Cavalo do rei uma escolha de sorte e coragem, você se sacrificou para vencer o jogo! Após o lance que move o cavalo para a h3, o bispo poderá se encaminhar para o xeque-mate graças a sua jogada"

- **se sucesso marginal:**

"Magnífico, é preciso muita coragem e lealdade para se sacrificar para um bem maior, você teve um jogo digno de grande mestre, como dizia um Grande Mestre: "Não há nenhum grande mestre de xadrez que seja normal, diferenciam-se apenas pela magnitude da loucura." Ganhou dois pontos por isso :D"

```
character.score += 2
```

```
character.house.scoreRavenclaw += 1
```

se nome = Rony Weasley:

"Shazam! Por ter o mesmo nome que o corajoso **Ronald Bilius Weasley**, você ganhou mais um ponto de vida. Parabéns! Aqui vão 5 pontos extras por essa conquista"

```
character.score += 5
```

```
character.life += 1
```

- **else:**

"Lindo xeque no rei, mas não foi o suficiente, a Rainha do adversário acabou com você te reduzindo a pó, e está fora do jogo de xadrez! Que pena, acabou de perder um ponto e um ponto de vida"

```
character.score -= 1
character.life -= 1
```

→ Caso 2:

➤ **queenTower()**

```
character.house.scoreHufflepuff += 1
```

"Torre da rainha uma escolha de garantia, você ficou observando o jogo sem correr grande perigo até o momento!"

```
RPG.Dice.throwDice():
```

- Se **sucesso marginal**:

"Após o lance cavalo na h3, uma jogada de honra se sacrificando para vencer o jogo, você se manteve no lugar, lembrando que está em um tabuleiro e que todo o movimento conta! Parabéns!" Você ganhou um ponto por isso :D"

```
character.score += 1
```

```
character.house.scoreHufflepuff += 1
```

- **else**:

"Vish, parece que ao ver o sacrifício do cavalo na h3, você correu até lá para ajudar, além de ter feito uma jogada em vão, sniff sniff, acabou de perder um ponto e um ponto de vida"

```
character.score -= 1
```

```
character.life -= 1
```

→ Caso 3:

➤ **blackBishop()**

```
character.house.scoreGryffindor += 1
```

```
character.house.scoreSlytherin += 1
```

"Bispo Negro, após o sacrifício de cavalo h3, uma jogada de honra e coragem, o XEQUE MATE ficou por sua conta!"

```
RPG.Dice.throwDice():
```

- se **sucesso marginal**:

"Com muita sabedoria você conteve a torre da rainha no seu devido lugar, e assim podendo efetuar seu lance! **Jogue o dado novamente** para tentar o xeque mate!"

```
character.house.scoreGryffindor += 1
```

```
RPG.Dice.throwDice():
```

```
se sucesso marginal:
```

“Parabéns! Seu xeque mate foi magnífico, deixando seu adversário em pedaços, URRUL! Bônus de 5 pontos por essa conquista, e também um ponto de vida”

character.score +=5

character.life += 1

else:

“Ih não foi dessa vez. Você avançou o número de casas de maneira errada, e foi decapitado pela rainha, devido a isso perdeu um ponto e um ponto de vida.”

character.score -= 1

character.life -= 1

- **else:**

“Grrr parece que a torre da rainha se movimentou na sua vez, o adversário além de derrotar a torre, conseguiu se defender do xeque mate”

character.score -=3

character.life -= 1

character.house.scoreSlytherin += 1

❖ DESCANSO APÓS XADREZ

“O xadrez bruxo chegou ao seu fim. Onde rolou muita emoção! Agora você precisa descansar, Após esse grande desafio, voce poderá escolher algo para fazer, bom vamos lá para as suas opções.

Faça uma escolha:

- 1 - Fazer uma festa no Salão Principal com os irmãos Weasley
(`character.house.scoreRavenclaw += 1`)
- 2 - Tirar um cochilo (`character.house.scoreSlytherin += 1`)
- 3 - Relaxar na estufa da Profª. Sprout (`character.house.scoreHufflepuff += 1`)
- 4 - Ir visitar Hagrid (`character.house.scoreGryffindor += 2`)

”

→ **Caso 1:**

`RPG.Dice.throwDice()`:

- **se sucesso:**
“Você fez novas amizades com essa festa, e tempos difíceis revelam grandes amigos”;
`character.life += 1`;
`character.house.scoreRavenclaw += 1`
- **else:**
“Você não fez nenhuma amizade, porém já dizia o ditado não, não a pior inimigo que falso amigo”
`character.house.scoreRavenclaw += 1`

→ **Caso 2:**

`RPG.Dice.throwDice()`:

- **se sucesso:**
“Que sono revigorante, e teve um sonho, através dele você aprendeu a como abrir o Oráculo dos sonhos!”
`character.life += 1`;
`character.house.scoreSlytherin += 1`
- **else:**

“Acho que alguém dormiu muito... ZzzzzZzZ. Te deram a poção do morto vivo!
Você não conseguiu realizar nenhuma ação e dormiu por dias.”
character.life -= 1
sonseria++

→ **Caso 3:**

“Na estufa da prof Sprout, podemos encontrar desde as plantas mais estranhas e os fungos do mundo mágico”.

- **se sucesso:**

“Você achou uma poção para reverter quem foi petrificado.”
ponto++

- **else:**

“Shazam! Você foi atingido pelo grito ensurdecador da Mandrácora! Deveria ter colocado os protetores de ouvido, ein? Menos um ponto!”
ponto--
character.life -= 1

→ **Caso 4:**

- **se sucesso:**

“Como diz Rúbeo Hagrid: “Eu sou o que sou e eu não tenho vergonha”. Você ganhou um delicioso bolo feito com muito amor <3.”
ponto++
character.life += 1

- **else:**

“Xiiii, Hagrid te levou para a Floresta Proibida e para, seu azar, o zelador viu vocês e te levou à diretoria”
ponto--
character.life -= 1

❖ LABIRINTO

“Agora, você entrará em um temível labirinto, onde perigosos desafios te aguardam. Escolha sabiamente e, se puder, faça uso de toda e qualquer vantagem.”
Pressione ENTER para continuar

hasMap

- **Se true:**
“Ah, que incrível! Você possui o Mapa do Maroto e tem a vantagem de saber qual o melhor caminho do labirinto e onde os seus concorrentes estão! Siga direto para o final.
Por isso, você pulou QUASE todos os obstáculos do labirinto... Infelizmente, nem o Mapa poderia ter previsto a presença da enigmática Esfinge. Como guerreiro, resta a você enfrentá-la. Se você está jogando com um ou mais amigos, espere que eles enfrentem os desafios do labirinto e, então, vocês enfrentarão a Esfinge.”
- **else:**
“Qual caminho você deseja seguir? Cuidado... isso dirá muito sobre você e os desafios que enfrentará.”
 1. Ir sempre para a direita
 2. Alternar entre esquerda e direita
 3. Ir sempre para a esquerda”

→ **Caso 1** (direita):

“Você achou que seria um labirinto bobinho, né? Ir sempre para a direita não é um caminho ruim, mas... aqui está o Visgo do Diabo, uma planta que é comumente confundida com uma trepadeira por trouxas, mas é muito mais sombria e perigosa e odeia luz e calor. Crescendo nos muros, uma parte do visgo agarra o seu pé e começa te puxar e te prender com os seus tentáculos. O que você faz?”

1. Realiza o feitiço Lumus Solem
2. Fica parado até o efeito passar
3. Grita por ajuda e torce para que alguém apareça”

→ **Caso 1** (lumus):

“Você rapidamente saca sua varinha, com toda sua bravura, pronto para mostrar que não chegou até aqui à toa... Será que o nervosismo vai te atrapalhar? Jogue um dado para descobrir.”

`RPG.Dice.throwDice();`

- **se sucesso:**

“Você conseguiu se livrar do Visgo! Continue seu caminho com dois pontos.”

`character.house.scoreRavenclaw += 1;`

`character.score += 2;`

- **else:**

“O feitiço não funciona e o Visgo fica mais forte, apertando muito você.”

Você tem duas opções:

(1) Tentar novamente soltar um Lumus poderoso.

(2) Aceitar a morte.”

→ **Caso 1:**

“Você conseguiu se livrar do Visgo! Continue seu caminho com um ponto.”

`character.score += 1;`

`character.house.scoreRavenclaw += 1;`

→ **Caso 2:**

“Em um ato desesperado, você desiste e é engolido pela planta e não será capaz de continuar o jogo. Tchauzinho :(“

`character.isAlive = false;`

→ **Caso 2 (wait):**

“Você foi muito corajoso! Porém, será que essa coragem deu frutos? Jogue o dado para ver se conseguiu ficar parado.”

`RPG.Dice.throwDice();`

- **se sucesso:**

“Ainda bem que o Visgo te soltou! Continue seu caminho com dois pontos.”

`character.house.scoreGryffindor += 2;`

`character.score += 2;`

- **else:**

“Atchim! Parece que você espirrou na pior hora possível! A planta te aperta mais, porém você ainda

tem uma chance de ficar parado. Jogue o dado novamente para descobrir se sua alergia a pólen passou.”
character.life--;

RPG.Dice.throwDice();

- **se sucesso:**

“Ainda bem que você segurou seu narizwww!
Continue seu caminho com um ponto.”

character.house.scoreGryffindor += 2;

character.score ++;

- **else:**

“Atchim! Atchim! Atchim! Puts, que hora horrível para sua alergia... A planta te aperta até ser impossível escapar... Parece que não vai ter a sua chance de terminar o torneio...”
character.isAlive = false;

→ Caso 3 (scream):

“Não esperávamos isso de você neste ponto do torneio. Jogue o dado para ver se alguém vai aparecer para te ajudar.”
character.house.scoreSlytherin++;

RPG.Dice.throwDice();

- **se sucesso:**

“Seus amigos, sensibilizados pelo seu desespero, decidem ir te ajudar. Parece que, dessa vez, ser uma boa pessoa trouxe resultados.”
character.house.scoreHufflepuff++;

- **else:**

“Parece que pensar só em pegadinhas, fazer bullying e gabar vantagem traz alguns problemas. Jogue o dado para ver se, enquanto você chora, alguém ainda se sensibiliza com você.”
character.house.scoreSlytherin++;

RPG.Dice.throwDice();

- **se sucesso:**

“Parece que, ao ouvir seu gritos, alguém sente sua dor e decide ir te ajudar. Você pode ter escapado, porém é melhor repensar suas atitudes.”
character.house.scoreHufflepuff++
character.life--;

- **else:**
“Você grita e pede por ajuda até o fim, mas realmente ninguém aparece. ADEUS.”
character.isAlive = false;

→ **Caso 2** (alternar):

“Você achou que seria um labirinto bobinho, né? Alternar entre esquerda e direita não é um caminho ruim, mas... aqui está um Explosivim, uma criatura criada por Rúbeo Hagrid, em 1994, através do cruzamento de Manticoras e caranguejos-de-fogo. O que você faz?”

(1) LANÇA O FEITIÇO PETRIFICUS TOTALUS

(2) FOGE”

→ **Caso 1** (petrificus):

“Você se posiciona para atacar enquanto a criatura vem em sua direção. Jogue o dado para saber se você foi capaz de petrificá-la.”

RPG.Dice.throwDice();

- **se sucesso:**
“Uhuul, você venceu esse bicho metade caranguejo-de-fogo e metade Manticora e ganhou 2 pontos e uma vida por isso! Siga seu caminho, bruxão!”
character.score += 1;
character.house.scoreGryffindor += 1;
character.house.scoreSlytherin += 1;
- **else:**
“Eita, você não conseguiu petrificar o explosivim e se machucou! Mas pode tentar fugir... Jogue o dado para ver se não está machucado demais para correr.”
character.score--;
character.life--;

RPG.Dice.throwDice();

- **se sucesso:**
“Você conseguiu fugir do explosivim, continue seu caminho!”
character.score += 1;
character.house.scoreSlytherin += 1;
- **else:**
“Você não foi rápido o suficiente, o explosivim te atacou e você morreu! Sinto muito :(“
character.isAlive = false;

→ **Caso 2** (run):

“O menor, o maior o do meio. É sempre o mal. Não estou te julgando, eu não passei a minha vida fazendo só o bem.

Mas agora se eu tiver mesmo que escolher entre o mal ou outro, eu prefiro não escolher nenhum. Está tudo bem fugir desta vez...

Jogue o dado para saber se conseguiu.”

character.score--;

RPG.Dice.throwDice();

- **se sucesso:**
“Você conseguiu fugir e merece um trocado! Dessa vez você não terá que combater o mal. Siga no labirinto.”
character.score += 1;
character.house.scoreSlytherin += 1;
- **else:**
“Enquanto corre desesperado, você, devido ao medo, tropeça e desmaia.
Infelizmente você acorda na enfermaria dias depois do torneio.”
character.isAlive = false;

→ **Caso 3:**

“Você achou que seria um labirinto bobinho, né? Ir sempre para a esquerda não é um caminho ruim, mas... aqui está um Bicho Papão, um não-ser que assume a forma do pior medo da pessoa que o vê. Normalmente vive confinado dentro de armários e lugares escuros e, por conta de sua natureza de mudar de forma, ninguém sabe sua real aparência.

Após a batalha de Hogwarts, muitos dos dementadores fugiram do controle do Ministério da Magia, e muitas pessoas sentem um medo generalizado deles. Por isso, hoje, o Bicho Papão que você enfrentará assume a forma de um dementador de Azkaban. O que você deseja fazer para combatê-lo?”

Pressione ENTER para continuar

“Faça uma escolha:

- (1) Lançar feitiço Expecto Patronum
- (2) Lançar feitiço Riddikulus
- (3) Fugir”

→ **Caso 1** (expectoBoggart):

“Você escolheu enfeitiçar o bicho-papão! Cuidado pra você não passar ridículo! Boa sorte, que rolem os dados!”

RPG.Dice.throwDice();

- **se sucesso:**
“O feitiço funcionou! Você consegue fugir do Bicho Papão e segue no labirinto com mais um ponto e uma vida.”
character.house.scoreGryffindor += 1;
character.score += 2;
character.life += 1;
- **else:**
“O feitiço não funcionou e você perdeu um score e uma vida, mas tente novamente.”
character.score -= 1;
character.life -= 1;

RPG.Dice.throwDice()

- **se sucesso:**
“Remo Lupin provavelmente está orgulhoso de você! Arrasa com esse Patronum, bruxão! Mais um ponto para você!”
character.score += 1;
character.house.scoreGryffindor += 1;
- **else:**
“Ficou desconsertado, hein? O feitiço não funcionou devido à sua falta de foco! Você foi paralisado pelo medo e não pode mais jogar. Sinto muito :(“
character.isAlive = false;

→ **Caso 2** (riddikulusBoggart):

“Você escolheu a opção menos ridícula para lutar contra o Bicho Papão! Jogue os dados e veja se o feitiço foi eficiente contra a criatura!”

RPG.Dice.throwDice()

- **se sucesso:**
“O feitiço funcionou! Você combateu o Bicho Papão transformando-o em um boneco de palhaço de mola. Siga com mais 2 pontos e uma vida!”
character.score += 2
character.life += 1
character.house.scoreSlytherin += 1;
- **else:**
“Você chorou de medo por sua mãe, porém chegou na Esfinge!”

```
character.score -= 1  
character.life -= 1  
character.house.scoreSlytherin += 1;
```

→ **Caso 3** (escapeBoggart):

“Você escolheu a opção menos corajosa possível! Você é uma vergonha! Jogue os dados e veja se conseguiu escapar, seu medroso!”

```
RPG.Dice.throwDice()
```

- **se sucesso:**
“Você conseguiu fugir do Bicho Papão! Continue seu caminho no labirinto com mais dois pontos e uma vida.”
character.score += 2
character.life += 1
- **else:**
“Você não consegue fugir, é paralisado pelo medo e desmaia. Tente novamente daqui quatro anos, se o Cálice permitir :)”
character.isAlive = false;

❖ DESAFIO DA ESFINGE

“De acordo com o Ministério da Magia, a Esfinge é uma criatura mágica nativa do Egito que tem a cabeça de um humano e o corpo do leão. Esfinges são capazes de fala humana e são conhecidas por seu amor por quebra-cabeças, enigmas e charadas.

Quando o Ministério da Magia começou a categorizar criaturas mágicas, a Esfinge foi colocada na categoria fera e não na categoria, devido a suas tendências violentas. Mas, não se preocupe, aqui você não precisará enfrentar a força física dela, mas a sua mente. Será que você dá conta do recado?”

Pressione ENTER para continuar

“Responda à seguinte charada para continuar o seu caminho:

Se ao meu encontro vier, os olhos deve fechar. Caso contrário, bruxão, a morte te levará!
Quem sou eu?

1. Voldemort
2. Basilisco
3. Hipogrifo
4. Nagini”

“Resposta do enigma da Esfinge

Humm, será que você(s) acertou(aram)? Veremos agora...”

- **se “2”:**

“Uau! Esse momento foi tenso, hein? Mas você conseguiu superar a feroz Esfinge e o seu enigma. Parabéns! Por isso, você ganhou um ponto e uma vida! Se houver um vencedor no jogo, você vai descobrir quem é agora. Se houver empate, prepare-se para mais um desafio...”

Parabéns, {player.name}!”

player.score += 1;

player.life += 1;

- **else:**

“Humm... Não. Quem sabe da próxima vez? Você perdeu um score e uma vida :(, mas conseguiu se livrar da Esfinge com menos um score e uma vida! Agora, corra o mais rápido que puder para a saída do labirinto! Se houver um vencedor no jogo, você vai descobrir quem é agora. Se houver empate, prepare-se para mais um desafio...”

Você errou! Sinto muito, {player.name}.”

player.score -= 1;

player.life -= 1;

❖ EPÍLOGO - OS MELHORES

Ao chegar no fim do labirinto, vocês percebem que os desafios estavam mais perigosos e mortais do que deveriam. Alguns já se perderam até aqui, e alguns já foram desclassificados ou estão gravemente feridos. Apenas aqueles com título de maior pontuador no torneio estão próximos! Porém, vocês não estão sozinhos. Uma figura misteriosa se coloca frente a vocês, impedindo que saiam dessa disputa.

E a figura é...

Ninguém menos que o pai do Cedrico, Amos Diggory, convencido que a memória de seu filho não deve ser esquecida e que ninguém deve receber o título de campeão. Ele realmente está determinado a não deixar haver mais um campeão, mesmo que para isso tenha que matar alguém.

Ele rapidamente leva a mão à sua varinha, pronto para um duelo.

No mundo mágico, o duelo mágico é a forma mais honrosa de resolver algumas disputas como essa. Para manter o princípio da igualdade, todas as suas conquistas durante a jornada serão temporariamente esquecidas.

Você tem duas escolhas importantes a tomar:

1. Você deseja sair correndo?
2. Você deseja duelar?

→ Caso 1:

“Você foge por sua vida. Não será lembrado por sua coragem, porém o medo de sair sem vida dessa disputa é maior. Será que você consegue fugir e disputar pelo título?”

Pressione ENTER para continuar

-falha:

“Você foi atingido pelo Petrificus Totalus Paralyticus, uma versão do feitiço de paralisia com magia negra, capaz de transformar a vítima em pedra! Infelizmente, você não será capaz de continuar, porém será eternamente lembrado por todos que verem sua estátua no Jardim”

-sucesso:

ponto--;

“Você conseguiu fugir por pouco, porém isso não pegou bem na escola porque ninguém soube do real perigo de morte iminente que enfrentou”

→ Caso 2:

Escolha qual varinha você está utilizando:

Varinhas:

- 1- Varinha de Cerejeira, rígida e feita com coração de Dragão
- 2- Varinha de Castanheira, maleável e feita com núcleo de Unicórnio
- 3- Varinha de Olmo, flexível e feita com pena de Fênix
- 4- Varinha de Pereira, rígida e feita com cabelo de Veela

SE 1 : A varinha escolhida nunca pode ficar nas mãos de um bruxo que não tenha excepcional controle sobre suas ações além de uma mente muito bem estruturada.;

```
character.house.scoreGryffindor += 1 ++
```

SE 2: A varinha escolhida se atrai por bruxos e bruxas que são habilidosos em domar criaturas mágicas, por aqueles que possuem grande aptidão em Herbologia e os que são voadores natos e justos.;

```
character.house.scoreHufflepuff += 1
```

SE 3: Acredita-se que apenas puros-sangues podem produzir magia a partir das varinhas de Olmo, conhecida pelos feitiços mais elegantes;

```
character.house.scoreSlytherin += 1
```

SE 4: Essa varinha de poderes mágicos esplêndidos se dá melhor nas mãos dos sábios. Donos dessas varinhas são normalmente populares e bem respeitados;

```
character.house.scoreRavenclaw += 1
```

“Ele rapidamente levantou sua varinha e você tem que se defender antes de qualquer coisa.”

“Amos Diggory lança: {nomeFeitiço}”

“{Nomejogador} defende com: {nomeFeitiço}”

(Feitiços de defesa baseados no critério de número do dado)

1 - Wingardium Leviosa ()

2 - Expelliarmus (6)

3 - Sectusempra ()

4- NÃO ATACA

A diferença do dado do atacante e da sua defesa se transformam em pontos pelo seu domínio. Caso fracasso, perde a vida equivalente.

“Agora se percebe que é o momento de atacá-lo”

(Feitiços de ataque baseados no critério de número do dado)

1 - Protego

2 - Protego maxima

3 - Repello Inimicum

4- NÃO DEFENDE

A diferença do dado do atacante e da sua defesa se transformam em pontos pelo seu domínio.

“Percebendo que não irá escapar e nem te derrotar, ele tenta fugir. Porém, devido ao tempo de prova, os professores decidem ir atrás de vocês para ver se há algum problema com a prova, dão de cara com ele e o prendem. Os professores ficam surpresos por você ter sobrevivido ao combate e certamente lembrarão disso”

❖ END GAME

Parabéns a todos os participantes, este torneio foi apenas o começo do que sei que será uma jornada extraordinária – começou Neville.

O êxito da vida não se mede pelo caminho que você conquistou, mas sim pelas dificuldades que superou no caminho, o torneio tribruxo é sobre isso – continuou ele.

Hmm.. parece que a decisão finalmente foi tomada...
Parabéns {JOGADOR}!

Finalmente depois dos mais diversos desafios, todos voltam para suas respectivas casas Hogwarts:

A VIDA PÓS TORNEIO... É O FIM?

Encerra-se mais um ano letivo memorável em Hogwarts, onde contamos com as ilustres presenças de todos vocês, campeões, em uma edição histórica do Torneio Tribruxo. Alguns podem ter chegado ao final, e outros não. De qualquer forma, agradecemos a todos os professores envolvidos no desenvolvimento de cada desafio, todos foram cuidadosamente pensados com muito esmero por nosso corpo docente. Cada campeão mostrou-se digno frente aos inúmeros obstáculos, demonstrando discernimento e clareza na tomada de decisões nas adversidades. Agradecemos pela participação e parabenizamos os vencedores deste ano. Esperamos que tenham aproveitado a sua estadia em Hogwarts, e aguardamos ansiosos pela chegada do próximo Torneio Tribruxo! Até lá, nossas portas estarão sempre abertas a recebê-los. Obrigado por participar!

Ah! Espera um pouco, temos mais um recado a dar para vocês! Cada escolha tomada refletiu não apenas em vencer ou perder o torneio, mas serviu para determinar o seu caráter durante os desafios, assim como suas características! Ao analisarmos cada um de seus momentos, determinamos que a casa a qual você pertence é:

se **Lufa-lufa**:

“\${Jogador}, por sua gentileza, foram sorteados para a Lufa-lufa! Pacientes e honestos, trabalhadores e amigos incríveis! Porém, são extremamente ingênuos! Essa ingenuidade se reflete também nos números, sendo a casa com o menor número de bruxos das trevas já produzidos na história. Sem a sua compreensão, o mundo seria mais frio”

se **Corvinal**:

“\${Jogador}, como vocês já sabem, foram sorteados para a Corvinal! Se destacam por sua exímia inteligência, sabedoria e criatividade. Também são conhecidos por sua excentricidade e

perfeccionismo. Muitas vezes frios e insensíveis com os outros. Graças a sua inteligência, muito do que se conhece do mundo bruxo é devido a essa forma de enxergar o mundo.

se **Grifinória**:

“\${Jogador}, para os destemidos de plantão, irão para a `character.house.scoreGryffindor += 1`! São de extrema coragem, sempre se superando devido ao seu altruísmo! Aventureiros e leais! Porém, imprudentes e teimosos, alguns diriam egoístas. No entanto, o mundo, mesmo assim, precisa de coragem e inspiração de bruxos como vocês”

Se **Sonserina**:

“\${Jogador}, vocês que competiram com garra até o final, tentando sempre o seu melhor, irão para a Sonserina! Membros da sonserina como vocês, são, sobretudo, ambiciosos, presunçosos e egoístas. Porém, diferente do que muitos acham, vocês também são grandes alunos, líderes natos, inteligentes e dedicados a expandir e alcançar metas, além de perseguirem sua paixão com uma determinação que beira quase à teimosia. E talvez por seu senso de competição, as outras casas não os vejam tão bem.”