

Base principal:

Historia baseada em D&D com falsa-hidra, o jogo será ambientado em um acampamento.

Membros:

- Chico - Personagem Principal
- Lucy - NPC
- Victor - NPC
- Aimar - NPC
- Savino - NPC
- Erik (fantasmas do passado distante do chico)
- Vini (fantasmas do passado distante do chico)

Tutorial / Início (Sem escolhas)

Num acampamento desconhecido, Chico acorda desnortado e confuso, vê seus alunos de ADS2, pergunta onde está e como foi parar lá, Erik e Vini explicam rapidamente o que está acontecendo, apontam para a porta indicando que ele deve seguir por ela. Chico olha para a porta e quando se vira novamente os dois sumiram.

Chico segue pela porta e encontra um grupo de colegas professores ao redor de uma fogueira, reconhecendo seus rostos, Lucy, Victor, Aimar e Savino.

Todos estão tão desnortados quanto ele, porém acordaram antes dele.

- Como chegamos aqui? - pergunta Lucy, toda descabelada com sua boina inseparável.
- Pensei que você sabia. Você geralmente sabe de tudo - Responde Savino.
- Quando vocês chegaram aqui? chegaram antes de mim ou eu só acordei depois? - pergunta Chico.
- Eu fui o primeiro a acordar, mas todos estávamos juntos nesse casebre - Responde Victor.
- Certo, somos todos adultos e vamos descobrir juntos o que aconteceu e onde estamos - Diz Aimar calmamente.

- Vamos ver o que temos de recursos - responde Lucy.

Todos se levantam e avançam em direção ao casebre.

O jogo começa.

Havia um baú contendo 4 itens de camping, eles serão divididos entre vocês, um de vocês não terá item auxiliar.

Escolha um:

- corda.
- faca.
- lanterna.
- caixa de fósforo.

Vocês seguem para fora novamente.

- Temos que encontrar uma saída, vamos nos modularizar, pois assim encontraremos algo mais rapidamente - Diz Lucy.

Com todos os itens você terá uma dupla, com exceção da faca.

Se você pegar a corda, sua dupla será Lucy sem item.

Victor está com a faca sozinho.

Aimar está com a caixa de fósforo e com Savino e lanterna.

Se você pegar a lanterna sua dupla será o Savino sem item.

Victor está com a faca sozinho.

Aimar está com a caixa de fósforo junto com a Lucy.

Se você pegar a caixa de fósforo sua dupla será o Aimar sem nada.

Victor está com a faca sozinho.

Lucy está com a corda junto com Savino.

Se você pegar a faca você estará sozinho.

Savino fará dupla com Victor e sua lanterna.

Aimar e Lucy são uma dupla com corda e caixa de fósforo.

Existem três caminhos, um seguindo para um lago banhado à luz da lua, um para uma floresta fechada e escura e outro para um celeiro bem iluminado porém distante.

Por onde você segue?

Escolha 1: Você decide ir ao lago, para tentar procurar um barco.

Sozinho: Você chega ao lago, não encontra nada e segue para o celeiro.
Ao chegar no celeiro...

Corda: Você e a Lucy não encontram nada, fazem um amor gostoso e vão para o celeiro.

Lanterna: Você e o Savino não encontram nada, discutem mas vão para o celeiro sem conversar.

Caixa de fósforo: Você e o Aimar encontram um galão de gasolina cheio, vocês podem ficar e fazer uma fogueira, ou ir ao celeiro se encontrar com os outros.

sem item: Você não encontra nada útil, e decide seguir ao celeiro para se encontrar com os outros.

Escolha 2: Você decide ir para a floresta, buscar alguma saída.

Sozinho: Você avança pela floresta e se depara com um grande portão misterioso e uma figura macabra no escuro sussurra um enigma para você.

Corda: Você e a Lucy seguem pela floresta e se deparam com um portão, uma figura misteriosa aparece, Lucy solta um grito que ataca a criatura que ataca vocês dois. Lucy morre e você consegue fugir para o celeiro.

Lanterna: Você e o Savino seguem pela floresta, se deparam com um portão e uma figura misteriosa aparece, ela sussurra um enigma. Savino no desespero responde o enigma incorretamente e a figura se revolta e ataca vocês dois.

Caixa de fósforo: Você e o Aimar seguem pela floresta, se deparam com um portão e uma figura misteriosa aparece, ela sussurra uma pergunta simples: Quantos fósforos tem na caixa?
Você sabe que devem ter no máximo 10 fósforos.

Resposta certa: ... A figura se revela e abre o portão, vocês conseguem escapar deixando os outros para trás.

Escolha 3: Você decide ir ao celeiro buscar abrigo pois está frio e a fogueira está apagando.

Sozinho: Você chega no celeiro ao mesmo tempo que Lucy e Aimar, a porta do celeiro está entre-aberta, ao entrar vocês se deparam com uma criatura horrenda, várias cabeças e um corpo constituído inteiramente de pele morta e flácida, essa criatura se encontra em cima de Savino, você tem duas opções, fugir sem Lucy e Aimar ou tentar salvar o Savino.

Caixa fosforo: Vocês seguem ao celeiro para buscar abrigo, e usam o fósforo para se aquecer, Aimar se distrai e incendeia o celeiro.

Lanterna: Você e Savino se dirigem ao celeiro, encontrando Victor transformado com o aimar morto ao seus pés, e Lucy sendo devorada, Victor os percebe e persegue vocês.

Corda: Você e Lucy se dirigem ao celeiro, e encontraram Victor em cima de dois corpos, você os reconhece, Aimar e Savino se encontram mortos a facadas, Victor começa a se revelar sendo uma falsa-hidra, caçando você e Lucy, que se encontram indefesos.

Sem item: Você chega no celeiro ao mesmo tempo que os outros, a porta do celeiro está entre-aberta, ao entrar vocês se deparam com uma criatura horrenda, várias cabeças e um corpo constituído inteiramente de pele morta e flácida, essa criatura se encontra em cima de Savino.