**Aventureiro x Monstro**

1º turno:

**Você está prestes a travar uma batalha pela sua vida conta um monstro que tem três vezes o seu tamanho. Ele possui garras enormes e você tem a sua espada e uma mochila com alguns curativos. O que você faz?**

**1 - Espadada**

2 - Xinga - Morte: O monstro ficou furioso com seus xingamentos, principalmente quando envolveu a mãe. Ele lhe dispere um golpe com força, fazendo-o cair. Com isso, o monstro

lhe pega e quebra cada um de seus ossos. Você teve uma morte lenta dolorosa.

**3 - Tenta conversar**

4 - Corre - Vence: Você correu. O monstro é lento demais para alcançá-lo. Algumas batalhas são vencidas sem brandir a espada. Um bom guerreiro sabe quando é necessário fugir.

**TRILHA DA ESPADA**

**1 - Espadada: Acertou um golpe na canela. O Monstro fica bravo e revida com sua garra. Você está sangrando no abdomen. O que você faz?**

1-1 - Curativo - Morte: Você parou no meio da batalha para pegar um curativo na sua mochila. O monstro não é bobo. Ele pega você enquanto estava distraído e parte seu tronco ao meio. Sua morte foi dolorosa, mas - pelo menos - foi rápida.

**1-2 - Pede tempo** - O monstro aceita o tempo. Você faz um curativo no seu ferimento e está pronto para mais um embate. O que você faz?

1-2-1 - Corre - Morte: Seu ferimento começa a sangrar mais uma vez quando você dispara. O monstro o alcança e você vê que sua hora chegou. Você morreu.

**1-2-2 - Disfere outro golpe:** Sua força de vontade é maior do que tudo. Você consegue disferir mais um golpe de espada no monstro, que lhe dá um arranhão no rosto e cai ao chão. O que você faz?

1-2-2-1 - Disfere o golpe final - Vitória: Você reuniu toda a sua força e concentração. Seus cabelos começam a voar do nada e você fica loiro por algum motivo que não entende. Você acerta o monstro em cheio. Ele está no chão, sem vida. Você venceu a batalha.

1-2-2-2 - Tem piedade - Morte: Você tem piedade daquela criatura ao chão. Você dá o seu discurso sobre ser herói e dá as costas para o monstro. Nesse momento ele lhe atinge por trás e você morre. Um monstro não é chamado de monstro por acaso.

1-2-2-3 - Corre – Vitória: Você aproveita que o monstro está caído e começa a correr. O monstro machucado é lento demais para lhe alcançar. Um bom guerreiro sabe quando é necessário fugir.

1-2-2-4 - Pede tempo – Morte: O monstro já deu tempo antes e não quer dar tempo novamente, pois está de saco cheio dessa pataquada. Ele levanta e lhe acerta com a garra mais uma vez e você morre.

1-2-3 - Xinga - Morte: O monstro ficou furioso com seus xingamentos, principalmente quando envolveu a mãe. Ele lhe dispere um golpe com força, fazendo-o cair. Com isso, o monstro lhe pega e quebra cada um de seus ossos. Você teve uma morte lenta dolorosa.

**1-2-4 - Desafia o monstro em algo menos violento:** Você aproveita que ainda estão em tempo e sugere para o monstro que decidam essa batalha de forma menos violenta, como um jogo. O que você sugere?

1-2-4-1 – Damas – Morte: O monstro não sabe jogar Damas e fica furioso com a ideia. Ele lhe golpeia na cabeça forte demais... tudo fica escuro. Você morreu.

1-2-4-2 – Xadrez – Vitória: O monstro é um grande apreciador de xadrez! Vocês jogam uma partida e você vence. Parabéns! Algumas batalhas são vencidas com inteligência.

1-2-4-3 – Jokempo – Morte: O monstro não faz ideia do que você está falando. Ele acha que você está xingando e golpeia na cabeça forte demais... tudo fica escuro. Você morreu.

1-2-4-4 – Par ou ímpar – Morte: O monstro não gosta de par ou ímpar porque ele sempre perde. Ele fica furioso com a ideia e lhe golpeia na cabeça forte demais... tudo fica escuro. Você morreu.

**1-3 - Disfere outro golpe -** Sua força de vontade é maior do que tudo. Você consegue disferir mais um golpe de espada no monstro, que cai ao chão. O que você faz?

1-3-1 - Disfere o golpe final - Morte: Você tenta reunir forças para desferir mais um golpe e acabar com tudo de uma vez. Mas seu ferimento já está sangrando faz um tempo. Você se sente zonzo e fraco... tudo fica preto. Você morreu por perder muito sangue.

1-3-2 - Tem piedade - Morte: Você tem piedade daquela criatura ao chão. Você dá o seu discurso sobre ser herói e dá as costas para o monstro. Nesse momento ele lhe atinge por trás e você morre. Um monstro não é chamado de monstro por acaso.

1-3-3 - Corre – Morte: Você quer aproveitar que o monstro está caído para fugir. Você começa a correr, mas seu ferimento já está sangrando faz um tempo. Você se sente zonzo e fraco... tudo fica preto. Você morreu por perder muito sangue.

**1-3-4 - Pede tempo**: O monstro concorda com o tempo. Você aproveita para fazer um curativo e está pronto para mais um embate. O que você faz?

1-3-4-1 – Corre **-**  Morte: Seu ferimento começa a sangrar mais uma vez quando você dispara. O monstro o alcança e você vê que sua hora chegou. Você morreu.

1-3-4-2 – Xinga **-** Morte: O monstro ficou furioso com seus xingamentos, principalmente quando envolveu a mãe. Ele lhe dispere um golpe com força, fazendo-o cair. Com isso, o monstro

lhe pega e quebra cada um de seus ossos. Você teve uma morte lenta dolorosa.

1-3-4-3 – Disfere um golpe de espada – Vitória: Você reuniu toda a sua força e concentração. Seus cabelos começam a voar do nada e você fica loiro por algum motivo que não entende. Você acerta o monstro em cheio. Ele está no chão, sem vida. Você venceu a batalha.

1-3-4-4 – Tenta conversar: Vitória: Você se dá conta que nem sabe porque estão lutando e conversa com o monstro sobre isso. Por algum motivo, ele também não se lembra. Vocês decidem parar de briga, pois já se machucaram feio. Imagina se pega no olho? Você venceu, pois o empate também é uma vitória quando a derrota custa a sua vida.

1-4 - Xinga - Morte: O monstro ficou furioso com seus xingamentos, principalmente quando envolveu a mãe. Ele lhe dispere um golpe com força, fazendo-o cair. Com isso, o monstro

lhe pega e quebra cada um de seus ossos. Você teve uma morte lenta dolorosa.

TRILHA DA CONVERSA

**3 - Tenta conversar:** Você tenta conversar com o monstro, perguntando se isso tudo é realmente necessário. Ele parece te ouvir atentamente. O que você faz?

3-1- Corre - Vitória : Você correu. O monstro é lento demais para alcançá-lo. Ele não entendeu o que aconteceu aqui. Mas parece que não morrer é uma vitória também.

3-2- Conversar – Vitória: Vocês chegam à conclusão de que não há motivo para brigas. Afinal, humanos e monstros podem ser grandes amigos. Ele lhe convida para um chá e você aceita.

**3-3 – Espada:** Você aproveitou que o monstro estava pensativo e desferiu um golpe com sua espada. O monstro está furioso. O que você faz?

3-3-1 Xinga **-** Morte: O monstro ficou furioso com seus xingamentos, principalmente quando envolveu a mãe. Ele lhe dispere um golpe com força, fazendo-o cair. Com isso, o monstro

lhe pega e quebra cada um de seus ossos. Você teve uma morte lenta dolorosa.

3-3-2 Conversa – Morte: O monstro não vai cair na sua conversinha uma segunda vez. Ele ignora o que você diz e avança em sua direção. Você morre com uma pancada na cabeça.

3-3-3 Espada – Morte: O monstro está furioso e vem com tudo para cima de você. Ele o golpeia várias vezes seguidas e você só sente dor. Você morreu.

**3-3-4 Par ou ímpar:** O monstro foi pego de surpresa com essa. Ele não gosta de par ou ímpar. Mas, no calor do momento, agiu sem pensar. O que você coloca?

3-3-4-1 – Par: Você venceu. O monstro fica irritado, pois sempre perde no par ou ímpar, mas aceita a derrota. Você venceu, mas foi na sorte.

3-3-4-2 – Ímpar: Você perdeu. O monstro sorri. Você morre.

3-4 – Xinga **-** Morte: O monstro ficou furioso com seus xingamentos, principalmente quando envolveu a mãe. Ele lhe dispere um golpe com força, fazendo-o cair. Com isso, o monstro

lhe pega e quebra cada um de seus ossos. Você teve uma morte lenta dolorosa.