

CONTO 001

Cômodos do primeiro andar:

COMODO	POSIÇÃO	CARTA OBJETO	CARTA DICA
			F
			F0
			FF
			1
			2
			3
			3A

Cômodos do segundo andar:

COMODO	POSIÇÃO	CARTA OBJETO	CARTA DICA
			18
			3E1
			10

Objetivos:

- a) Descobrir a causa da morte
- b) Descobrir o objeto usado pelo assassino
- c) Descobrir o comodo onde o assassino atuou

CONTO 001

Descrição

Chegamos, ja no final da tarde, a HillHouse, uma casa que aparenta estar abandonada a muito tempo e coberta por aspargo-samambaia, o que justifica seu baixo valor imobiliário tornando-se um ótimo lugar para uma colonia de ferias.

Ao chegarmos perto da casa nos deparamos com símbolos nazistas na entrada, e na porta, está uma criança, é Anne, aparenta ter 8 anos, pálida, de pele escura e corpo franzino. Anne, da as boas vindas e pede para não nos preocupemos porque que já estão de saída, mas pede para que cuidem do seu gato. Sai correndo para entrar na cozinha, fala que vai buscar seu pai e grita para que fiquem longe do estufa. A porta bate e o jogo começa!

2 ANDARES

