

DICAS		CONTO 001																																																				
<div><div>COPA</div><div>QUARTO DE CASAL</div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>		<div>Cômodos do primeiro andar:</div> <table><tr><th>COMODO</th><th>POSIÇÃO</th><th>CARTA OBJETO</th></tr><tr><td>99/99</td><td>Q99</td><td>99</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table> <div>Cômodos do segundo andar:</div> <table><tr><th>COMODO</th><th>POSIÇÃO</th><th>CARTA OBJETO</th></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table> <div>Cômodos do terceiro andar:</div> <table><tr><th>COMODO</th><th>POSIÇÃO</th><th>CARTA OBJETO</th></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>		COMODO	POSIÇÃO	CARTA OBJETO	99/99	Q99	99																COMODO	POSIÇÃO	CARTA OBJETO																COMODO	POSIÇÃO	CARTA OBJETO									
COMODO	POSIÇÃO	CARTA OBJETO																																																				
99/99	Q99	99																																																				
COMODO	POSIÇÃO	CARTA OBJETO																																																				
COMODO	POSIÇÃO	CARTA OBJETO																																																				

		CONTO 001	
		2 ANDARES	
		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 no [COMODO1], fala que vai buscar seu pai e grita para que fiquem longe do [COMODO2]. A porta bate e o jogo começa!	
		Objetivos:	
		a) Descobrir a causa da morte	
		b) Descobrir o objeto usado pelo assassino	
		c) Descobrir o comodo onde o assassino atuou	