**PARTE 1**

Dia 15/03/2043

Após receber a mensagem de seu marido com um pedido de socorro e sua localização Beatriz decide ir até o local mandado, uma parte um pouco escondida de Speciment City.

Ao chegar lá se depara com uma casa, parecida com uma mansão, enorme. Em sua caminhonete terá uma lanterna e a foto de sua família.

Ao ir em direção a mansão, perceberá que está trancado com um cadeado. Poderá tentar entrar na mansão, porém não conseguirá.

Terá um caminho alternativo, onde se seguir por lá encontrará um tronco de árvore enorme no meio do caminho com uma frestinha por baixo da árvore.

Se seguir encontrará dois caminhos, um onde levará para um cervo morto, cheio de mosca em volta. Com diversas estacas enfiadas no estômago do cervo.

Ao virar para trás verá um homem de cabelo branco curto e óculos passando por trás.

Em direção ao outro caminho terá uma casa de madeira toda velha, cheia de teia nas paredes.

Ao abrir a porta, estará tudo escuro, e entrará direto na cozinha.

COZINHA

A cozinha terá diversos armários, uma geladeira cheia de uma comida gosmenta verde. Estará grudada na geladeira inteira, na porta, prateleiras.

Também tem um fogão com uma panela, que também conterá uma comida gosmenta muito estranha.

Em cima dos armários terá um jornal com uma matéria de 1993. Do lado tem um quadro todo empoeirado de um velho de cabelo branco com óculos.

Se passar em inteligência, verá um prato com aquela mesma comida estranha da panela, porém perceberá que o mesmo estará quente. Indicando que claramente alguém estava naquela casa a pouco tempo.

Se passar em encontrar verá uma faca em cima da prateleira da cozinha. 200 moedas.

SALA

Esta sala, terá uma televisão de tubo em cima de um raque, onde tem um negócio para rodar fitas de vídeo. Uma poltrona virada para a mesma. Terá quatro quadros na parede. Uma carta toda velha em cima. [Carta da sala da casa]. Os quadros terão números na ordem 1, 2, 3, 4.

Se colocar na ordem 4, 3, 2, 1 abrirá uma gaveta com uma alavanca. [Alavanca da sala]

QUARTO

Estará trancado com uma tranca que precisa de uma senha de 6 digitos. A senha estará no sótão. A senha será 192402.

Nele terá uma cama com um lençol vermelho bagunçado. Um armário na sua frente. E uma mesa do lado do armário.

Terá uma fita de vídeo em cima da cama.

Ao acionar a alavanca abrirá uma passagem entre a cama e o armário.

QUARTO

Terá uma cama de casal com uma roupa de cama vermelha e branca. Uma mesinha do lado da cama. Uma TV de tubo com o vidro quebrado na frente da cama. Se passar em encontrar achará uma carta embaixo da cama. [Carta do quarto]

No quarto também terá um fusível na mesinha do lado da cama.

SÓTÃO

Estará todo destruído, um monte de pedaços de madeira jogadas, e diversas caixas no chão.

Um lugar para colocar o fusível. Se colocar aparecerá uma luz UV do teto mostrando uma mensagem na parede. Estará escrito “192402”.

Se passar em encontrar achará um 2 fluídos químicos e 2 ervas.

***PASSAGEM SECRETA***

Tudo estará escuro. Teias de aranha e mofos na parede.

CORREDOR 2

Também estará escuro, e verá um dos dois caras da fita, grudado na parede com uma estaca no peito, e algo como se fosse uma minhoca gosmenta atravessando sua boca e olhos.

PARTE ALAGADA

Terá uma parte respirável no topo. Ao atravessar verá mais um cara da gravação, que sobe na água, boiando morto.

***CONTINUAÇÃO PASSAGEM SECRETA***

1º PARTE

Verá um monte de prateleiras com caixas, peças de metal, peças de madeira num corredor. No final deste corredor você verá a Ellie (filha da Beatriz), ela pedindo socorro, e para Beatriz abrir a porta. A chave estará em uma das prateleiras.

Ao abrir ela estará dizendo que ali é perigoso e que logo ele vai achar as duas, e ele vai ficar brava. Irá guiando ela até a última parte.

Na segunda parte terá prateleiras caídas na porta, tendo uma fresta para passar.

4º PARTE

A Ellie começará a virar algo estranho, sua voz mudará completamente, ela dirá “bem-vinda a família mamãe”. E aquele homem de cabelo branco curto e óculos estará atrás dela, acertando sua cabeça com um pedaço de metal, fazendo desmaiar.

Beatriz antes de desmaiar por completo, vê aquele homem arrancando o seu braço de prótese, e colocando no lugar dele algo como uma espécie de mofo.

Tudo se apagará, e aparecerá conhecidos de Beatriz de sua jornada anterior, todos os culpando. Ela irá perdendo 1 de sanidade e vida com o decorrer do tempo. Ela terá que se convencer que não é culpa dela aquele ocorrido.

Quando ela passar se encontrará numa mesa, com um braço no lugar do que havia perdido, amarrada numa cadeira.

Nesta mesa terá 3 pessoas, um homem de cabelo branco e óculos. Um moleque de cabelo comprido. Uma mulher de cabelo branco, toda enrugada, e cabelo amarrado.

Todos estarão sorrindo para a Beatriz, com um monte daquelas comidas gosmentas na mesa. Eles falam para Beatriz comer um pouco. Se aceitar perderá sanidade. Senão ele a forçará a comer fazendo perder sanidade se falhar no teste. Depois isso por raiva todos sairão da sala de jantar.