**PARTE 4**

Coraline, a mulher aranha. Ela tem um cabelo preto jogado na cara, com apenas uma fresta mostrando ambos os olhos. Os seus olhos são completamente brancos. A boca dela é meio torta, com uns dentes bem deformados dentro de sua boca.

Ela tem 4 braços, em cada mão sua ela tem dedos bem afiados e sua mãos são completamente pretas. Já seus braços são bem finos e em cada cotovelo tem um osso afiado saindo deles.

Possui também 4 pernas com os joelhos virados ao contrário.

E ela possui uma roupa completamente preta cobrindo o corpo inteiro, essa roupa parece com uma espécie de teia viscosa preta.

* Força = 12
* Resistência = 10
* Lutar = 15
* Destreza = 16
* Parkour = 18
* Furtividade = 10
* Arremessar = 16
* Encontrar = 12
* Escutar = 14
* Inteligência = 8
* Psicologia = 7
* Lábia = 15
* Intimidar = 14
* Natação = 10

1 – SALA DE ARMÁRIOS

É uma sala meio escura com uns bancos de madeira enfileirados no centro dessa sala.

Tem cerca de 8 armários de cada lado dessa sala. 2 de um lado aberto e 1 do outro. Todos os outros estão com trancas de senhas.

Os armários estão na seguinte ordem:

* Érica – Trancada.
* Victor – Trancada.
* Aline – Aberta.
* Rodrigo – Trancada.
* Clara – Trancada. [3576 a senha]
* João – Trancada.
* Sofia – Trancada.
* Valentina – Aberta.

Do lado direito:

* Lívia – Aberta.
* Daniel – Trancada.
* Giovanna – Trancada.
* André – Trancada.
* Ricardo – Trancada.
* Igor – Trancada. [7592 a senha]
* Vanessa – Trancada.
* Rafael – Trancada.

Banco (Rolar Encontrar):

* **Fracasso =** Vazio.
* **Normal ou Bom ou Extremo =** Carta.

Aline (Rolar Encontrar):

* **Fracasso =** Chave branca.
* **Normal =** Chave branca. 1000 moedas.
* **Bom =** Chave branca. 2000 moedas.
* **Extremo =** Chave branca. 2000 moedas. Um anel vermelho com uns tons pretos em cima [+1d4 em qualquer arma que quiser]

Clara (Rolar Encontrar + Sorte)

* **Sorte Normal +=** 2000 moedas
* **Sorte Bom +=** 3500 moedas
* **Sorte Extremo +=** 5000 moedas
* **Encontrar Fracasso +=** Uma alavanca.
* **Encontrar Normal, Bom ou Extremo +=** Uma alavanca e Bomba de atordoamento poderosa [O oponente perde 1d4 de turnos].

Valentina (Rolar Encontrar):

* **Fracasso =** Vazio.
* **Normal =** Vazio.
* **Bom ou Extremo =** Mofo preto em cima de uma estátua de um escudeiro protegendo uma menina. [Essa habilidade gasta 8 pontos de esforço] [Você sai de uma briga por 1d4 rodadas, dando 2 vantagens em qualquer atitude do aliado].

Lívia (Rolar Encontrar):

* **Fracasso =** 1000 moedas.
* **Normal =** 1000 moedas. 1 fluído químico e 1 pólvora.
* **Bom =** 1500 moedas. 2 munições de pistola. 1 fluído químico e 1 pólvora.
* **Extremo =** 2000 moedas. 4 munições de pistola. 2 munições de shotgun.

Igor (Rolar Encontrar):

* **Fracasso =** Diário.
* **Normal =** Diário e 4 munições de pistola.
* **Bom =** Diário, 4 munições de pistola e 1200 moedas.
* **Extremo =** Diário, 4 munições de pistola, 1200 moedas e 1 lanterna. (dura 15 minutos do RPG uma bateria).

2 – Sala Inundada

Vocês veem uma sala que tem uma rampa descendo e o teto desce de acordo. Ao andar para um pouco para frente perceberá que a sala está completamente inundada.

Rolar natação, para conseguir entrar na sala. (Entra de boa se tirar extremo) (Bom – Perde 1d8 de vida com o tempo) (Normal – Perde 1d12 de vida) (Fracasso – Perde 1d20 de vida). Rolar a cada 4 minutos.

Dentro dessa sala tem no fundo dela um bauzinho pequeno fechado [dentro desse bauzinho tem uma carta].

No início dessa decida tem umas válvulas [elas abrem uma passagem que terá 1 aparelho de som com um botão ao lado].

Tem uma porta pesada fechada com várias barras que podem ser removíveis:

* **Extremo =** 10 segundos.
* **Bom =** 20 segundos.
* **Normal =** 40 segundos.
* **Fracasso =** 1 minuto.

Dentro dessa porta vai ter uma mensagem encravada na parede com umas letras todas escuras.

3 – Sala Escura

A sala é completamente um breu, não dá para ver nada ao redor.

Aqui dentro terá uma centopeia gigante passando entre uns buracos que haverá na sala.

Ela possui:

* Força = 16
* Resistência = 7
* Lutar = 15
* Destreza = 20
* Furtividade = 19
* Encontrar = 12
* Vida = 80
* Dano = 1d10 + 1d4 + 2

Na sala terá desvantagens em todos os “encontrar” se não tiver com lanterna.

A sala é uma sala longa, com vários buracos no meio do caminho, com várias ligações. A centopeia irá passando. Para explorar esta sala é por iniciativa.

Terá desvantagem em todos os testes de luta.

Terá um buraco que se passar em encontrar terá uma carta chamando sua atenção ali.

Tem uma maleta grudada no chão pedindo uma senha de 4 letras. Aqui dentro terá um líquido ciano que se tomar dará a habilidade de deixar alguém louco com 5PE e você recupera 1d20 + 1d12 de sanidade, contra psicologia da outra pessoa.

Tem um cofrezinho perto da porta inicial ao entrar nessa sala, tem uma tranca branca [para abrir é necessário a chave branca]. Dentro desse cofre tem um fusível com uma caveira vermelha desenhada nele.

4 – SALA COM LUZ FRACA

Nessa sala você percebe uma luz bem fraca em um lustre piscando. Nela tem uma minhocona bem grande com dentes afiados. Ela se ergue diante de vocês e atacará:

* Força = 13
* Resistência = 5
* Lutar = 10
* Destreza = 13
* Furtividade = 4
* Encontrar = 8
* Vida = 95
* Dano = 1d12 + 1.
* 10 pontos de esforço.
* Habilidade veneno = 5PE (1d10 de dano por 5 rodadas).

Tem um corredor com umas pedras para passar. Se errar a pedra e pisar na que tiver armadilha toma 1d8 + 4. [Para passar será 3, 3, 2, 1, 2, 1, 1]

No final disso tem uma lâmpada numa caixinha.

Se colocar a lâmpada no lustre, abrirá uma passagem com alguns itens:

* Bomba de atordoamento.
* Uma carta.

Rolar Sorte (se tirar normal)

* Uma pistola bem forte. (1d12 + 1d8 + 1d4 + 2 de dano).