**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. [1421 a senha]
* 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. [8952 a senha]

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 [+1d6 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].

João (Rolar Encontrar):

Valentina (Rolar Encontrar):

* **Fracasso =** Vazio.
* **Normal =** Vazio.
* **Bom ou Extremo =** Mofo preto em cima de uma estátua de um escudeiro protegendo uma menina.

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. [diario 1] [diario 2]
* **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).

Rafael (Rolar Encontrar):

* **Fracasso =** Carta Rasgada. [carta 1]
* **Normal =** Carta Rasgada. 2 Curas.
* **Bom =** Carta Rasgada. 2 Curas. Kit Médico.
* **Extremo =** Carta Rasgada. 3 Curas. 2 Kits Médicos.

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 (carta 2)].

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

Tem uma porta pesada fechada com várias barras que podem ser removíveis: (porta 3)

* **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. [mensagem]

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. [carta 3]

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 4PE e você recupera 1d20 + 1d12 de sanidade, contra psicologia da outra pessoa. [maleta]

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. [cofre]

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] (corredor)

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. [carta 4]

Rolar Sorte (se tirar normal)

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

5 - SALA DE ESPINHOS

Quando você entrar a porta se fechará atrás.

Nessa sala tem diversos espinhos em todas as paredes, e quando você entra as paredes parecem se mexer e os espinhos vão se aproximando aos poucos.

No chão tem um aparelho com um timer de 7 minutos e ele começa a contar.

No chão está escrito na pedra, como se estivesse quebrada, “Eu posso vir cedo ou tarde, porém sou inevitável, quem sou eu”. Do outro lado está escrito: “quero ouvir bem alto”.

A resposta será MORTE, e ao dizer isso, as paredes com espinhos pararão de se mexer e abrirá um buraco no chão (Rolar encontrar):

* **Fracasso =** 5 munições de pistola. Bomba de estilhaço.
* **Normal =** 7 munições de pistola. 1 Bomba de estilhaço. Carta. 1 bateria.
* **Bom =** 8 munições de pistola. 1 bomba de estilhaço. Carta. 1 frasco de líquido marrom. 2 baterias.
* **Extremo =** 8 munições de pistola. 1 bomba de estilhaço. Carta. 1 frasco de líquido marrom. 1 mofo com uma mistura de amarelo, marrom e vermelho. 2 baterias.

6 - SALA DE ESCOLHA

Essa sala é bem vazia, não tem nada dentro dela a não ser um botão e uma televisão.

A televisão aparecerá um vídeo de duas pessoas presas numa cadeira sem conseguir se soltar e uma serra vindo na direção de cada um.

Uma das pessoas é Fernando Alves, um homem forte, alto, branco, com uma roupa de militar. Está bem machucado, com um machucado no estômago.

A outra é um homem com uma camiseta vermelha e uma calça completamente preta. Tem o cabelo curto mas bem bagunçado. Uma tatuagem no pescoço de uma caveira.

Os dois estarão gritando por socorro.

Nisso aparecerá a mestre das mentes (falar a descrição dada para Kaori). Ela dirá mais ou menos:

“Você achou mesmo que tinha me matado [risadas]? Aquilo não era nem 1 por cento do que eu sou. Eu simplesmente consigo estar em todos os lugares mesmo não estando neles. Bom, falando sobre isso que vocês estão vendo. Está vendo que tem serras indo em direção a eles? Se vocês apertarem aquele botão, as serras pararão.”

“Mas eis a questão. Um deles é Fernando Alves, isso mesmo, o melhor amigo do pai de Kaori e o pai de João. A escolha parece ser fácil então não é mesmo? Mas o outro, bom”. Aparecerá as lembranças daquele jovem matando o pai da Kaori.

“E agora pense bem Kaori. Você quer salvar alguém que matou seu pai, ou deixa-lo morrer? E um fato bem curioso, você considera salvar apenas por Fernando Alves e por ser o pai de João não é mesmo?”

“Então você vai salvar alguém que deixou sua mãe te abandonar? Você não lembra disso? Sua mãe falou a ele que iria te deixar em um lugar que aparentasse ser seguro e iria te deixar lá para que alguém te achasse e cuidasse de você, e ele simplesmente não fez nada, pegou a mulher dele e saiu correndo”.

“E esse seu amiguinho do seu lado, trabalha no mesmo lugar onde foi criado o vírus que causou tudo aquilo. E se não tivesse esse vírus seu pai teria morrido? E um fato mais curioso ainda! A mãe do João foi uma das criadoras do vírus. Ela que conseguiu achar o protótipo que foi liberado, isso é incrível não é mesmo? E o mais incrível, ela também fez esse mofo que tem em você, tem nele, tem em todos nós. E o que me torna tão poderosa.”

“Enfim, se divirtam, a escolha de salvá-los é de vocês”.

7 – SALA DAS CENTOPÉIAS.

A sala é bem vazia no corredor reto, mas você consegue ver que tem uma curva virando para a direita.

Porém para chegar até lá, você necessita passar por 5 centopéias.

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

Se passar na curva, apenas terá um armário bem grande. Rolar Encontrar e Sorte:

* **Fracasso – Fracasso =** 2 Curas.
* **Fracasso – Normal =** 3 Curas. Kit médico. 1 frasco de sangue.
* **Fracasso – Bom =** 3 Curas. Kit médico. 1 frasco de sangue. 1 frasco de líquido marrom.
* **Fracasso – Extremo =** 3 Curas. 2 Kit médicos. 1 frasco de sangue. 1 frasco de líquido marrom.
* **Normal – Normal =** 3 Curas. 2 Kit médicos. 1 frasco de sangue. 1 frasco de líquido marrom. 1 papel com um nome e uma senha.
* **Normal – Bom =** 3 Curas. 2 Kit médicos. 1 Frasco de sangue. 1 frasco de líquido marrom. 1 papel com um nome e uma senha. Mudança de explosão da pistola (+1d12 de dano).
* **Normal – Extremo =** 3 Curas. 2 Kit médicos. 1 Frasco de sangue. 1 frasco de líquido marrom. 1 papel com um nome e uma senha. Mudança de explosão da pistola (+1d12 de dano). 1 mofo na forma de uma faca.
* **Bom – Bom =** 3 Curas. 2 Kit médicos. 1 Frasco de sangue. 1 frasco de líquido marrom. 1 papel com um nome e uma senha. Mudança de explosão da pistola (+1d12 de dano). 1 mofo na forma de uma faca. 1 Mofo na forma de um kit médico.
* **Bom – Extremo =** 3 Curas. 2 Kit médicos. 1 Frasco de sangue. 1 frasco de líquido marrom. 1 papel com um nome e uma senha. Mudança de explosão da pistola (+1d12 de dano). 1 mofo na forma de uma faca. 1 Mofo na forma de um kit médico. 5 munições de pistolas com um mofo vermelho em volta (+1d6 de dano).
* **Extremo – Extremo =** 3 Curas. 2 Kit médicos. 1 Frasco de sangue. 1 frasco de líquido marrom. 1 papel com um nome e uma senha. Mudança de explosão da pistola (+1d12 de dano). 1 mofo na forma de uma faca. 1 Mofo na forma de um kit médico. 5 munições de pistolas com um mofo vermelho em volta (+1d6 de dano). 1 cura extrema (Recupera toda vida).

Também tem uma porta virando para outro lugar.

8 – SALA DOS BOTÕES

Quando você entrar nessa sala você verá 6 botões. E estará escrito na parede da frente: “Quer o prêmio, jogue o jogo, cada um escolherá um botão e apertará. Até um apertar o botão escolhido. O jogo tem apenas 3 rodadas. Bem fácil não?”

Eu rolarei 1d6 para escolher o botão.

Primeira rodada = perde metade da vida atual.

Segunda rodada = perde metade da sanidade atual.

Terceira rodada = perde metade dos PE atual.

A mesma parede que estava escrita as coisas se abrirá e terá mais 6 botões escrito embaixo: “Aperte na ordem correta”.

* **Fracasso =** 1 cruz de madeira com uma estrela no meio.
* **Normal =** 1 cruz de madeira, 3 munições de sniper.
* **Bom =** 1 cruz de madeira, 3 munições de sniper, 1 kit médico.
* **Extremo =** 1 cruz de madeira, 3 munições de sniper, 1 kit médico, 1 frasco de líquido vermelho.

9 – SALA DE FOGO

Na sala tem uns botões com uns símbolos neles. A sala está cheia de fogo. Se ativar os botões os fogos se abaixarão e abrirá uma passagem.

Se tentar passar pelo fogo tomará 1d6 contínuo, só conseguirá passar de boa se tirar extremo.

No final tem um pilar com um livro.

10 – SAFE ZONE

11 – SALA DAS SERRAS

Aqui terá aquelas macas com serras visto na televisão. Se tiver apertado o botão, as macas estarão vazias. Se não tiver apertado estará Fernando e o outro cara, ambos mortos, nessa maca.

Tem umas caixas no meio dessas macas e um armário no canto esquerdo da sala, perto da porta.

Nas caixas, rolar sorte:

* **Fracasso =** Um papel com código.
* **Normal =** Um papel com código, um ticket escrito “+1 ponto”.
* **Bom =**  Um papel com código, um ticket escrito “+1 ponto”, ticket escrito “sacrifício”.
* **Extremo =** Um papel com código, um ticket escrito “+1 ponto”, ticket escrito “sacrifício”, ticket escrito “Ajuda amiga”.

No armário rolar encontrar:

* **Fracasso =** 4 munições pistola. 1 granada de estilhaço.
* **Normal =** 4 munições pistola. 1 granada de estilhaço. 1 papel escrito como fazer afiamento de lâmina.
* **Bom =** 4 munições pistola. 1 granada de estilhaço. 1 papel escrito como fazer afiamento de lâmina, armadura (+7 de proteção, desvantagem em destreza).
* **Extremo =** 4 munições pistola. 1 granada de estilhaço. 1 papel escrito como fazer afiamento de lâmina, armadura (+7 de proteção, desvantagem em destreza), papel como fazer munição com mofo.

12 – SALA DAS PORTAS

Nessa sala tem 3 portas. Cada uma com um botão vermelho do lado.

Na 1ª porta terá:

* 1 Frasco de líquido vermelho.
* 1 Frasco de líquido azul.
* 2 Frascos de líquido marrom.
* 1 Mofo na forma de uma espada.