**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
* Vida = 800
* Dano = 1d12 + 1d6 + 2

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):

* **Fracasso =** 5.000 moedas. 1 flecha elétrica (1d8 de dano + 1d4 elétrico)
* **Normal =** 10.000 moedas, 2 baterias, 2 flechas elétricas.
* **Bom =** 15.000 moedas, 2 baterias, 2 flechas elétrica, 2 Curas.
* **Extremo =** 20.000 moedas, 2 baterias, 2 flechas elétricas, 1 flecha explosiva (1d20 explosivo + 8), papel ensinando a montar bomba de atordoamento, 2 curas, 1 kit médico.

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 [Tem uma flecha com uma caveira nela(100 de dano instantaneamente) (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 = 60
* 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.
* 1 Kit médico
* 3 curas

Na 2ª porta terá:

* 2 Frascos de líquido vermelho.
* 2 frascos de líquido azul
* 5 frascos de líquido marrom.
* 1 Kit médico.
* 2 Curas.

Na 3ª porta terá:

* 5 munições de pistola.
* 4 munições de shotgun.
* 3 kit médicos.
* 1 Cura.

13 – Sala de Sangue

É uma sala com um mar de sangue meio raso (locomoção dificultada, desvantagem em destreza).

Tem uma rampinha no fundo que sobe e sai do sangue.

Dentro desse sangue se erguerá 3 bichos de sangue que começam a se moldar ali mesmo.

Surge um bicho de sangue com um braço meio deformado e enorme, porém ele é meio pequeno.

* Força = 16
* Resistência = 3
* Lutar = 9
* Destreza = 6
* Furtividade = 1
* Encontrar = 8
* Vida = 80
* Dano com braço = 1d12 + 4
* Dano mordida = 1d12
* 12PE.
* **Habilidade =** Segurada forte. Precisa passar da força contra o bicho. Tem que tirar mais do que o bicho. Se não conseguir sair continuará preso. Não consegue atacar nem fazer nada a não ser sair. 4PE

Tem outro que parece uma espécie de quadrúpede com duas cabeças com algo parecido como chifres em cada uma.

* Força = 12
* Resistência = 5
* Lutar = 15
* Destreza = 16
* Furtividade = 1
* Encontrar = 8
* Vida = 100
* Dano = 1d20
* 8PE
* **SALTO MORTAL =** Ele consegue dar um pulo muito rápido. Contra-ataque com desvantagem. Se passar em esquiva você toma metade do ano. Gasta 4PE

E o último é enorme, ele tem umas garras mas pontas dos dedos e tem cerca de 1.92 metros.

* Força = 18
* Resistência = 12
* Lutar = 12
* Destreza = 3
* Furtividade = 1
* Encontrar = 8
* Vida = 210
* Dano = 1d20 + 1d12 + 2
* 8PE
* **Habilidade =** Impacto mortal. Arremessa o player para longe. Gasta 2PE

Todos tem olhos pretos bem afundados e uns dentes extremamente afiados.

Ao derrota-los você passará por aquela rampa que terá umas prateleiras com algumas coisas em cima dela. Rolar encontrar:

* **Fracasso =** Tem um desenho. 2 flechas.
* **Normal =** Desenho. 2 flechas. Armadura de sangue (+5 de proteção pelo resto do RPG)
* **Bom =** Desenho. 2 flechas. Armadura de sangue (+5 de proteção pelo resto do RPG), uma pulseira com o formato de um cachorro. (por 5PE você invoca um cachorro de sangue que dura até perder toda vida)
* **Extremo =** Desenho. 2 flechas. Armadura de sangue (+5 de proteção pelo resto do RPG), uma pulseira com o formato de um cachorro. (por 5PE você invoca um cachorro de sangue que dura até perder toda vida, e ), 1 cura extrema.

Esse cachorro terá:

* Força = 12
* Resistência = 8
* Lutar = 11
* Destreza = 14
* Furtividade = 9
* Encontrar = 14
* Vida = 90
* Dano = 1d20 + 5
* 30PE
* **Habilidade =** Descarnação: você consegue descarnar algum monstro, dano 2d20 + 1d12 + 2. É necessário 5PE [Acerta instantaneamente].
* **Habilidade =** Morte sanguínea: Por 10PE você consegue matar um monstro instantaneamente que tenha composição completa de sangue. [O monstro tem que tirar bom em resistência para não morrer]
* **Habilidade =** Por 5PE ele se desfaz e o tanto de vida que tiver recupera do player que possuir a pulseira.

Tem um cofrezinho no lado esquerdo quando você subir. Ele já estará aberto (Rolar Sorte):

* **Fracasso =** Uma granada meio roxa (Dará vantagem a qualquer coisa que os players forem fazer durante a cena) [Eles não podem saber disso]
* **Normal até Extremo =** Uma granada meio roxa e como se fosse uma luva de sangue, 1 mochila(+3 slots)

14 – HOMEM DA CENTOPÉIA

A sala é bem pequena. Tem um baú lá no fundo.

Mais antes que vocês possam passar vocês veem uma espécie de um homem com uma cara de centopeia e uma baba escorrendo pela boca dele. Ele usa um manto verde escuro cobrindo o corpo inteiro. Ele usa um cajado com uma pedra verde bem afiada na ponta.

* Força = 8
* Resistência = 8
* Lutar = 8
* Destreza = 12
* Furtividade = 9
* Encontrar = 10
* Inteligência = 18
* Vida = 180
* 60PE
* **Habilidade =**  Conjuramento de centopeias: Por 3PE conjura uma centopeia com:
  + Força = 16
  + Resistência = 7
  + Lutar = 15
  + Destreza = 20
  + Furtividade = 19
  + Encontrar = 12
  + Vida = Dura por 1d6 + 1 rodadas ou 60 de vida
  + Dano = 1d10 + 1d4 + 2
* **Habilidade =** Troca injusta: Por 5PE ele consegue dar 1 corte nele mesmo (1d20) e o tanto que ele perder de vida o oponente escolhido perde o dobro.
* **Habilidade =** Confusão: Por 5PE o oponente não pode esquivar e terá desvantagem em contra-ataques, por 1d4 + 1 rodadas.
* **Habilidade =** Guerra entre aliados: Por 10PE consegue entrar na mente dos alvos para que um ataque o outro, por 1 rodada.
* **Habilidade =** Repouso: Por 3 rodadas o indíviduo passa repousando para recuperar 30PE (não pode ter ação e nem reação). Se for uma pessoa, ela perderá 25 de sanidade ao usar esta habilidade.
* **Habilidade =** Tiro ácido: Por 2PE o indivíduo consegue atirar um ácido no player tirando 1d20 + 2d6 de vida.
* **Habilidade =** Pânico: Por 7PE o indíviduo consegue deixar o outro em pânico, perdendo sua ação.

Ao matar o monstro rolar sorte:

* **Fracasso =** 10.000 moedas
* **Normal =** 20.000 moedas
* **Bom =** 30.000 moedas
* **Extremo =** 40.000 moedas.

No baú tem uma carta e um arco e flecha. (Desastre não trava arma) (1d20 + dano da flecha).

SALA DE JOGO 1

Quando você entrar uma porta de metal extremamente resistente se fecha atrás de vocês. Você vê um palco com 8 botões em cima dele. No chão tem uns quadrados com uns números no chão. Vai de 1 a 6.

Aqui tem 4 pessoas:

* Uma mulher de cabelos castanho curto, olhos castanhos bem escuros. Tem um nariz meio pequeno, é branca. Ela está usando um cropped verde, uma calça legging. Ela está usando um salto baixo preto. Ela se apresentará como Alice.
* Um homem de cabelos brancos amarrados, aparenta ser meio velho. É meio baixo, usa uma jaqueta marrom e uma azul escura. Ele tem uma calça preta meio longa. Usa uns tênis da nike. Se apresentará como Javier Alexandro.

Nessa sala aparecerá um vídeo de Óliver numa televisão e ele falará: ‘Bem-vindo jogadores, bom... hoje vamos jogar um jogo e sendo bem breve quem não seguir as regras vai morrer instantaneamente[risadas]’

* **Primeira regra:** Não pode desistir do jogo ou não jogar.
* **Segunda regra:** Jogadores não podem se agredir de modo algum.
* **Terceira regra:** Se vocês tiverem tickets, podem usar.
* **Quarta regra:** Vocês se posicionarão nesses números no chão e após isso aparecerá um número nessa TV, e o número que aparecer deve subir nesse palco e escolher um botão para apertar.
* **Quinta regra:** Após o primeiro subir, o próximo sempre será o número a seguir.
* **Sexta regra:** Todos vocês tem 6 pontos de vida.
* **Sétima regra:** Desses 12 botões apenas 1 será a armadilha. Se você apertar esse botão você terá -1 de vida.
* **Oitava regra:** Quem perder primeiro todos os pontos de vida terá um membro sorteado entre braços e pernas para ser amputado. Boa Sorte a todos.

“Sem enrolação, já se posicionem nos números e que os jogos comecem”.

Jogarei 1d12 para ver qual botão.

SALA DE JOGO 2

Será literalmente a mesma coisa da outra sala. Só que com 6 botões apenas.

Aparecerá na TV mais um vídeo: “Essa é a segunda e última fase. A única coisa que muda é que tem menos botões e que quem ganhar vai escolher alguém para morrer. Será obrigado a escolher, senão quem vai morrer será você. Bom, boa sorte a todos”.

17 - SALA DE MINERAÇÃO

Quando você entra na sala tem um monte de mensagens encravadas na parede, e as escrituras dizem: “Para se fortalecer é necessário a morte! Para se fortalecer é necessário a morte!”.

Tem umas pedras enfileiradas e uma picareta do lado delas (1d12 + 2 de dano).

Tem 10 pedras enfileiradas e em todas está escrito: “sangre para me quebrar” e tem um potinho na frente de cada uma. Se tentar com a picareta necessita de extremo.

1º Pedra: 3 pólvoras. 3 fluídos químicos. 3 ervas.

2º Pedra: Mofo em forma de caveira. [Causa uma dor no monstro de dentro para fora. 3PE. 2d20 de dano.]

3º Pedra: 15.000 moedas.

4º Pedra: 1 Mofo preto e branco (+1d8 em alguma arma).

5º Pedra: 1 carta.

6º Pedra: Frequência de tiro de pistola (pode ser usado 3 vezes)

7º Pedra: +1 carta.

8º Pedra: 3 munições de sniper. 5 munições de pistola. 2 munições com mofo.

9º Pedra: Mofo indescritível, é chamativo. [mofo do medo, verá seu maior medo. Você tem vantagem em qualquer rolagem, durante uma cena. 5PE e 2d20 + 1d12 de sanidade. Caso não seja em cena, você tem vantagem por 30 minutos no RPG, mas se entrar em uma cena, acaba.]

10º Pedra: Tem que tirar bom. Tem um líquido meio alaranjado, escrito beba-me. Recupera toda vida, sanidade e pontos de esforço.