

Pag.1

## A SALA

Você acorda em uma sala desconhecida, sem se lembrar de como chegou onde está. Olhando ao seu redor, você pode ver as paredes acinzentadas, compostas por tijolos. A única saída visível é uma porta que leva para fora da sala. Enquanto recupera seus sentidos, você percebe que o teto da sala começa a descer rapidamente.

Continuar na sala vá para pagina 2.

Correr para porta, vá para pagina 3.

## O TETO QUE DESCE

Você permanece na sala na esperança de que o teto cesse sua descida. A sala fica cada vez menor, curvando-se sobre si mesma e o deixando incapacitado de se mover livremente. Mas, antes que possa dizer adeus a esta vida, o chão se abre.

Você cai por um buraco em meio à escuridão, e a queda é brevemente interrompida pelo seu contato abrupto com o chão. Reunindo suas forças, você se levanta mais uma vez.

A sala em que está é quase idêntica à anterior. Agora, no entanto, duas portas se encontram em cada extremidade do quarto.

Ir para porta da direita, vá para pagina 3

Ir para porta da esquerda, Vá para pagina 7

pag.3

### O CORREDOR

Ao sair da sala anterior, você a vê se fechando às suas costas. Você se encontra em um corredor iluminado por alguns braseiros que ficam no chão ao decorrer do caminho. Seguindo pelo corredor, na esperança de conseguir encontrar uma saída do local desconhecido em que está, você avança.

Até que, por um descuido, acaba pisando em uma armadilha no chão. Você pode ouvir o barulho dos mecanismos à sua volta, até que eles cessam por um momento, apenas para serem interrompidos pelo som de uma gigantesca bola de pedra que começa a rolar em sua direção.

Instintivamente, você começa a correr, mas a pedra se aproxima mais rápido do que você é capaz de se distanciar. Tudo parece perdido, mas, ao final do corredor, você percebe um buraco no chão.

Pular dentro do buraco, vá para pagina 4.

Tentar pular por cima do buraco, vá para pagina 5.

pag. 4

## O BURACO

Você salta para dentro do buraco na esperança de se livrar da rocha, mas acaba sendo seguido por ela buraco adentro. Quando vocês chegam ao fim da queda, você é imediatamente esmagado.

## Pag.5 SAIDA

Você chega ao outro lado exausto e aterrorizado, mas sentindo-se aliviado por não ter sido pego. O único caminho a ser seguido é em frente.

Após alguns minutos de caminhada, você finalmente vê o final do corredor em que se encontra. Uma parede com uma única porta se aproxima. Você para em frente à porta, incerto de qual seria o seu destino, mas ao pé dela pode sentir um vento, não como o ar gélido que percorre o labirinto em que você se encontra, mas ar de verdade.

Ao abrir a porta, você finalmente se depara com o mundo exterior. O sol brilha forte e incomoda seus olhos, mas você está contente, pois chegou à saída.

## Pag.6 Batalha

Você se opõe à fera que pula sobre você. Suas garras acertam seu pescoço, deixando cortes profundos. A besta se prepara para desferir mais um golpe. Olhando ao seu redor, você vê um pequeno pedaço de ferro incandescente dentro de um dos braseiros. Você estica o braço para agarrá-lo. Quando o ferro entra em contato com a sua mão, sua pele queima, mas não o suficiente para impedi-lo de enfiá-lo no coração do seu algoz. A besta cai no chão, estrebuchando até finalmente parar de se mover. Vitorioso, você fica de pé, apenas para cair novamente logo em seguida. Uma poça começa a se formar à sua volta. Você não consegue mais diferenciar o que é seu e o que era da criatura, até que isso não importa mais.

Você anda por corredores em círculos, não vendo ou ouvindo nada além dos sons de seus próprios passos. Até que o som de mais passos se junta aos seus. Você pode ouvi-los à sua frente.

Uma escuridão tenebrosa se estende diante de você, apenas ocasionalmente interrompida pelo vento que sopra algumas das faíscas dos braseiros que adornam os corredores. Você para e observa, ouvindo os passos ficarem cada vez mais próximos. Até que, com um flash das brasas, você vê: uma figura bestial corre em sua direção. Você fica estático por meio segundo, até perceber que precisa tomar uma decisão. Um pouco atrás de onde você está, pode ver uma fresta pela qual poderia se esgueirar ou pode se opor à fera.

Enfrentar a besta. Vá para pagina para pagina 6.

Entrar pela fresta, Vá para pagina 5.