**PARTE 2**

O filho da família o Jack, estará andando pela casa.

12 de vida.

Ele tem 15 de destreza.

10 de força.

10 de luta.

11 de escutar.

6 de encontrar

1 d8 de dano.

SALA DE JANTAR

A Sala de Jantar terá apenas uma mesa circular com aquelas comidas gosmentas, partes de corpo humano. 4 cadeiras ao redor dessa mesa. Apenas um abajur do lado dessa mesa em um banquinho.

COZINHA

A cozinha é bem pequena. Tem apenas uma bancada, um fogão e uma geladeira. Se abrir a geladeira terá um monte de comida gosmenta espalhada na geladeira inteira. Terá uma pólvora.

SALA DE ESTAR

A sala de estar tem um sofá, na frente dele uma mesinha de madeira pequena. Ao lado de ambos tem um relógio, com 17:03 travado no relógio.

Se passar em encontrar pode ter uma erva.

ESCRITÓRIO

O escritório é bem pequeno. Tem apenas uma mesa, uma cadeira e um abajur.

Estará escrito na mesa: “Que horas? Que horas?”.

Não terá nada no escritório. Mesmo que passe em encontrar.

QUARTO

Estará trancado. Com uma senha de 4 dígitos. A senha será “1703”.

Dentro do quarto terá uma cama, uma bancada com alguns brinquedos, terá prateleiras com alguns troféus de ‘melhor estudante’. Terá uma mesinha, e uma cadeira de madeira em sua frente.

Terá uma pistola enrolada em um pano com 7 munições dentro dela. E mais nenhuma em volta. Terá uma carta em cima da mesa também [carta do quarto da casa]

Se passar em encontrar achará um fluido químico.

SAFE ZONE

Terá um homem todo enrugado, usando um manto preto, uma faixa branca com sangue nos seus olhos. Não possui nariz. E possui uma cor de tom esverdeado.

Ele se apresentará como Mercador.

Dirá as seguintes coisas:

* Temos uma mulher que comanda tudo isto. A chamam de rainha, porém seu nome verdadeiro é Cassandra. E bom, ela tem um poder muito forte com mofos, o utilizado para fazer seu braço por exemplo. Este mofo foi criado por Speciment City. E recentemente criaram um muito forte que se Cassandra botar as mãos nele, ela terá um poder incontestável.
* Seu marido pegou este mofo junto aos seus filhos. E em sua viagem, eles foram raptados por ela. Nisso, sabendo da importância de seu trabalho que o foi dado, seu marido injetou partes do mofo em si e nos seus filhos.
* E bom ela está tentando descobrir como obter o mofo deles, pois é bem difícil. E cada um da sua família tem uma reação diferente com o vírus. Assim ela tem que achar maneiras diferentes para tirar o mofo deles e obte-lo.
* Ela já conseguiu o de seu marido. E ela teve que mata-lo para isto. Agora está tentando fazer o mesmo com suas crianças. Apenas está tentando descobrir a forma de descobrir como obter o mofo delas.
* Ela está trancada numa porta com 8 chaves. Cada um de seus peões, pessoas transformadas por ela através de seu mofo, possuem uma. E ela sabe que você está aqui. Ela quer você para a tribo dela. Ela sabe o quão forte é a lendária Beatriz da Silva.
* Você terá de se provar forte, e vencer cada um deles. Você não precisa necessariamente matá-los, apenas pegar suas chaves. Mas saiba, imprevistos podem acontecer.
* **E agora sobre os peões**, você já conheceu o primeiro, a FAMÍLIA, composto por 3 membros Jack o mais novo. May, a velha de cabelo branco. E Óliver, o velho de cabelo branco.
* **O segundo é a Coraline, a aranha**, ela possui a capacidade de se transformar numa mistura de humano com aranha. Possui diversas aranhas em seu estômago.
* **O terceiro é Christopher, o estranho**, ele virá uma cobra ácida gigante, extremamente forte e difícil de ser controlada.
* **O quarto é Angeline, a mestre da mente,** ela simplesmente consegue entrar na sua mente e fazer simplesmente o que quiser.
* **O quinto é Nicholas, o mestre das defesas,** ele simplesmente tem uma defesa imensa construída por mofo, defendendo-o simplesmente de qualquer coisa.
* **O sexto é Cristina, a mestre dos lobisomens,** ela tem diversos monstros ao seu redor para protege-la, homens transformados com algo parecido com lobisomens, extremamente rápidos e fortes.
* **A sétima é Eloá e suas 3 filhas,** Eloá consegue virar uma espécie de dragão extremamente estranho, já suas filhas são conseguem se transformas em morcegos, como vampiras. O nome delas é ana, alana e ema.
* **O oitavo é Dante, o gigante,** Ele se transforma em um gigante muito forte de fungo. E quando digo gigante é realmente gigante. Podemos dizer que quase o tamanho de um prédio.

Ao matar Jack, você ganhará um amuleto que abrirá a porta do corredor.

**MANSÃO**

Terá uma mulher de cabelo branco amarrado chamada May, com uma blusa xadrez vermelha e branca. Uma calça marrom.

Ela tem a habilidade de esticar muito seus membros.

300 de vida.

A fraqueza é no coração. Se acertar nele rolará 1 d20 a mais no dano.

8 de destreza.

12 de força.

10 de luta.

6 de escutar.

10 de encontrar.

1 d8 de dano.

17 luta pela vida.

15 de furtividade

SALA

Você entra na sala, nela tem algumas esculturas, quadros na parede, tudo enfileirado.

As esculturas são cabeças de pessoas. Nela estará escrito, quebre-me. Terá umas 8 esculturas.

Mas a sala em si é bem vazia.

A sala estará clara.

Dá para ver que tem uma escada no final dela.

Tem que tirar bom em força para quebrar as esculturas.

**1º escultura: 3 munições de pistola.**

**2º escultura: 1 cura.**

**3º escultura: 1 fluído químico.**

**4º escultura: 1 erva.**

**5º escultura: 2 panos**

**6º escultura: 1 metal**

**7º escultura: Tem um X nela. Tem uma chave com como se fosse uma seta no meio dela.**

**8º escultura: 1 fluído químico.**

SALÃO PRINCIPAL

O salão principal é bem vazio. Só tem uma mesa enorme de um lado ao outro do salão. Com diversas cadeiras em volta. O salão estará todo escuro.

Quando Beatriz entrar no salão a luz acenderá, e no meio da mesa estará a mulher.

SALA DA ESQUERDA DO SALÃO PRINCIPAL

Tem um monte de caixa no meio cobertas por um pano. Um amontoado de caixas.

Se passar em encontrar achará uma erva, um fluido, e 5 munições.

Pode achar 400 reais.

Achará cristal Valioso

Tem uma porta que abre com a chave de setas melhorada.

Levará a mansão parte 2.

AÇOUGUE

Estará trancado. A chave com setas abrirá a porta.

Dentro desse açougue haverá várias partes de humanos penduradas em ganchos.

E um corpo em cima de uma mesa de metal no centro dessa sala.

Terá um buraco dentro do corpo dele. E do lado do corpo estará escrito: “Você quer uma chave? Vá fundo!”

SALA EM CIMA DO SALÃO PRINCIPAL

Terá uns vasos perto da porta do necrotério. Uma poltrona azul escuro do lado de um abajur. Uma mesinha na frente desta poltrona.

Nos vasos pode ter:

1 Ervas

X Fluído químico

1 Pólvora

Na mesinha pode ter:

2 munições de pistola.

NECROTÉRIO

Estará trancada com uma porta extremamente resistente que não tem como quebrar.

Abre com a chave do necrotério achada no açougue.

**No necrotério terá uma pochete. Ganha 2 slots.**

**Pode ter 400 moedas.**

**Pode ter um Ruby.**

Terá 3 portas onde guardam corpos em necrotério.

Na 1ª porta estará escrito Maria Gonçalves. Escrito ‘me abra’

Na 2ª porta estará escrito Maria Eduarda. Escrito ‘me abra’

Na 3ª porta estará escrito Maria Andrade. Escrito ‘me abra’

**Na mesa tem 1 carta escrita “ordem alfabética”**

Após colocar a senha abrirá um feixe de setas. Pode ser combinável com chave de setas.

SAFE ZONE

O mercador dirá que pode vender itens e que por um certo valor ele te cura completamente.

**MANSÃO PARTE 2**

BIBLIOTECA

Diversas prateleiras de livros.

Se passar em encontrar achará um livro em específico que terá em sua capa escrito 2487.

Se passar em sorte no livro achará a frase ‘eu posso chegar cedo ou tarde. EU SOU A MORTE!’

Se passar em Sorte normal deixo achar 4 munições de shotgun.

Bom deixo achar 4 munições de shotgun + 6 de pistola.

Extremo deixo achar tudo que foi dito antes + 2 ervas.

CORREDOR

Terá um cheiro terrível, cheio de lixo, partes de corpo humano no chão. Fará teste de Sanidade. Se normal = 1d8 de sanidade. Se falhar 1d12 de sanidade.

Se passar extremo em encontrar achará um amuleto valioso.

SALA DE ARMAS

A sala em si é bem vazia. Tem apenas um suporte com uma shotgun em cima dela. A sala é bem vazia. Tem um portão de metal em cima desta porta aberta.

Se pegar a arma o portão fechará, pois aquele suporte funciona a base de peso.

Deixo abrir o portão se passar extremo em força.

DEPÓSITO

Dentro do depósito terá um amuleto amarelo cravado com um 1 nele.

Encontrar normal = 2 munições de pistola, 2 munições de shotgun. 250 moedas.

Encontrar bom = 1 pólvora, 1 fluído químico, 3 munições de pistola, 2 munições de Shotgun. 500 moedas.

Encontrar extremo = 2 pólvoras, 2 fluídos químicos, 1 cura, 1 mochila (4 slots a mais), 4 munições de pistola, 3 munições de shotgun, 1000 moedas.

**MANSÃO 2ºANDAR**

QUARTO

Terá uma cama de solteiro de lençol azul e uma mesa de madeira com uma carta em cima.

Encontrar: 2 munições.

Sorte normal: 200 reais.

Sorte bom: 400 reais.

Sorte extremo: 500 reais.

SALA DE ÓRGÃOS

Uma sala com ganchos, gavetas, uma mesa enorme de metal no meio da sala. A sala inteira cheia de órgãos, corações, intestinos, estômagos.

Tem um balde de metal cheio de órgãos.

Se passar em encontrar pode achar um pote dourado com um líquido vermelho dentro dele. [+10 em vida máxima].

QUARTO DA SALA DE ÓRGÃOS

Terá um quarto com diversas redes nas paredes. E em cada uma dessas redes tem uma pessoa morta.

Se passar encontrar normal não encontrará nada.

Se passar encontrar bom achará um fluído químico.

Se passar encontrar extremo achará 4 munições de pistola.

SALA DO QUARTO

Estará trancada. Com um cadeado que necessita de uma senha de 5 letras. Terá uma escrita com sangue na parede.

Se abrir a porta terá uma sala com uma cama bem arrumada com um lençol japonês. Um baú de madeira na frente da cama.

Um espelho quebrado ao lado da porta.

Dentro do baú:

* Pode ter 1 frasco azul[+10 em sanidade máxima] ou 1 frasco vermelho [+10 em vida máxima].
* Também terá um aumentador de capacidade: +2 munições no pente.

BANHEIRO

O banheiro é bem pequeno. Tem um vaso sanitário na frente de uma pia. E logo ao lado deles tem um box.

Pode ter 1 bandagem.

**CAMPO DE BATALHA 1**

ROUND 1

Apenas 1 poderá ir.

Terá um bicho de mofo todo preto, e em sua mão algo parecido como um machado. Não terá olhos, apenas uma boca com dentes bem afiados. [monstro 1]

35 de vida.

5 de destreza.

14 de luta.

1d10 de dano.

Terá outro bicho de mofo todo preto, só que em sua mão há algo parecido com espinhos. [monstro 1]

30 de vida

5 de destreza.

14 de luta.

1d8 de dano.

Rolar sorte:

* Fracasso = 700 moedas
* Normal = 1000 moedas
* Bom = 1000 moedas + melhora de dano(+1 de dano)
* Extremo = 1200 moedas + frasco de líquido azul + pochete

ROUND 2

Terá quatro bichos iguais. Todos de mofo, sem olhos dentes afiados e garras em sua mão. [monstro 2]

Todos possuem:

20 de vida.

7 de destreza.

10 de luta.

1d6 de dano.

Rolar sorte:

* Fracasso = 500 moedas
* Normal = 500 moedas + melhora de dano(+1 de dano)
* Bom = 500 moedas + melhora de dano 2(+1d6 de dano)
* Extremo = 800 moedas + melhora de dano 2(+1d6 de dano) + pochete

**CAMPO DE BATALHA 2**

ROUND 1

Terá um bicho enorme, um mofo todo preto, extremamente forte. Tem em um braço aqueles porretes de espinho, e no outro um machado enorme. Ele tem olhos completamente brancos, uma boca enorme, cheia de dentes afiados. [monstro 3]

300 de vida.

5 de destreza.

15 de luta.

1d20 de dano.

Os dois rolar sorte:

* **Fracasso – Fracasso** = 2000 moedas
* **Fracasso – Normal** = 2500 moedas + reforço de eletricidade (1d4 de dano)
* **Fracasso - Bom** = 3000 moedas + melhora dano 1 shotgun(+1 d4 de dano)
* **Fracasso – Extremo** = 3000 moedas + reforço de eletricidade + melhora dano 1 shotgun.
* **Normal – Normal** = 4000 moedas + reforço de eletricidade + melhora dano de pistola 2(+1d6 de dano) + Frequência de tiro de pistola(2 tiros sem dado de desvantagem).
* **Normal – Bom** = 4500 moedas + reforço de eletricidade 2(+1d6 de dano) + melhora dano de pistola 3(+1d8 de dano) + frasco de líquido vermelho.
* **Normal - Extremo** = 4500 moedas + reforço de eletricidade 2(+1d6 de dano) + melhora dano de pistola 3(+1d8 de dano) + frasco de líquido vermelho + frasco de líquido azul.
* **Bom – Bom** = 5000 moedas + reforço de eletricidade2 + melhora dano de pistola 3 + melhora dano 1 shotgun + frasco de líquido vermelho + frasco de líquido azul.
* **Bom – Extremo** = 6000 moedas + reforço de eletricidade 2 + melhora dano de pistola 3 + melhora dano de pistola 2 + melhora dano 1 shotgun + frasco de líquido vermelho + frasco de líquido azul.
* **Extremo – Extremo** = 7000 moedas + reforço de eletricidade 2 + melhora dano de pistola 3 + melhora dano de pistola 2 + melhora dano 2 shotgun + frasco de líquido vermelho + frasco de líquido azul + 1 líquido num pote roxo.

**CAMPO DE BATALHA 3**

ROUND 1

Aqui terá o Óliver, ele estará usando seus óculos de lente. Uma camiseta azul, uma camisa quadriculada de laranja e preta, estará sobre a camiseta azul. Está com uma calça Jeans azul escuro, e um sapato marrom escuro. [óliver]

Ele atacará os dois com uma serra elétrica.

100 de vida.

10 de destreza sem serra elétrica.

7 de destreza com serra elétrica.

15 de luta.

12 de serra elétrica.

2d20 + 5 de dano com serra elétrica.

1d8 de dano sem serra elétrica.

Achará um pote com um líquido vermelho e preto.

Uma das chaves da porta.

Rolar sorte:

* **Fracasso – Fracasso** = 8.000 moedas.
* **Fracasso – Normal** = 10.000 moedas + 1 frasco de líquido vermelho + 1 frasco de líquido azul.
* **Fracasso – Bom** = 12.000 moedas + 1 frasco de líquido vermelho + 1 frasco de líquido azul + reforço de eletricidade 2.
* **Fracasso – Extremo** = 14.000 moedas + 1 frasco de líquido vermelho + 1 frasco de líquido azul + reforço de eletricidade 2 + Melhora dano 2 de pistola.
* **Normal – Normal** = 14.000 moedas + 2 frascos de líquido vermelho + 2 frascos de líquido azul + reforço de eletricidade 2 + Melhora dano 2 de pistola.
* **Normal – Bom** = 18.000 moedas + 2 frascos de líquido vermelho + 2 frascos de líquido azul + reforço de eletricidade 2 + Afiamento de lâmina + Melhora dano 3 de pistola.
* **Normal – Extremo** = 20.000 moedas + 2 frascos de líquido vermelho + 2 frascos de líquido azul + reforço de eletricidade 2 + Afiamento de lâmina + Melhora dano 3 de pistola + Melhora dano 2 shotgun.
* **Bom – Bom** = 22.000 moedas + 3 frascos de líquido vermelho + 3 frascos de líquido azul + reforço de eletricidade 2 + Afiamento de lâmina + Melhora dano 3 de pistola + Melhora dano 2 shotgun.
* **Bom – Extremo** = 25.000 moedas + 3 frascos de líquido vermelho + 3 frascos de líquido azul + reforço de eletricidade 2 + Afiamento de lâmina + Melhora dano 3 de pistola + Melhora dano 4 shotgun + 1 pote com líquido branco e vermelho.
* **Extremo – Extremo** = 30.000 moedas + 3 frascos de líquido vermelho + 3 frascos de líquido azul + reforço de eletricidade 2 + Afiamento de lâmina + Melhora dano 3 de pistola + Melhora dano 5 shotgun + 1 pote com um líquido branco e vermelho escuro.

**CELAS**

Cela 1

Terá dois daqueles monstros com um manto preto e sem olhos, um aspecto verde, e umas facas na mão.

Terá dois.

Encontrar:

* **Fracasso =** Encontra nada.
* **Normal =** 2 munições de pistola.
* **Bom =** 2 munições de pistola + 2 munições de shotgun.
* **Extremo =** 1 kit médico + 2 munições de pistola + 2 munições de shotgun.
* **Extremo – Extremo =** 1 kit médico + 2 munições de pistola + 2 munições de shotgun + 1 pochete.

Cela 2

Terá 1 daqueles monstros.

Encontrar:

* **Fracasso =** Não encontra nada.
* **Normal =** 1 erva.
* **Bom =** 1 pólvora + 1 erva.
* **Extremo =** 1 pólvora + 1 erva.

Cela 3

* **Fracasso =** Encontra nada.
* **Normal =** Encontra nada.
* **Bom =** Encontra nada.
* **Extremo =** Encontra uma granada.

Cela 4

Terá 4 daqueles monstros.

A cela estará vazia. Encontrar nos monstros:

* **Fracasso =** Encontra nada.
* **Normal =** 1000 moedas.
* **Bom =** 1500 moedas + 1 erva.
* **Extremo =** 1500 moedas + 1 erva + 1 pólvora.

Cela 5

Estará vazia.

Terá 2 daqueles monstros.

Cela 6

Não terá monstros.

Encontrar:

* **Fracasso =** Encontra nada.
* **Normal =** 1500 moedas + 2 munições de pistola.
* **Bom =** 2000 moedas + 4 munições de pistola.
* **Extremo =** 2500 moedas + 4 munições de pistola + 1 munição de shotgun.

Cela 7

Terá 3 monstros.

Se encontrar **bom ou extremo** = 1 granada.

Cela 8

Não terá nenhum monstro. Apenas um buraco no topo com uma escada de madeira para subir. [parte 3]