**PARTE 3**

Será algo parecido com uma vila com diversas pessoas “mudadas” vivendo ali normalmente. Porém as mesmas não aceitam “forasteiros”. São agressivas. Vivem como se fosse camponeses. Verão diversos andando de um lado ao outro.

Na entrada do buraco estará um homem careca, uma camiseta quadriculada laranja e preta. Uma calça moletom azul escura. Um sapato marrom escuro. Com um rastelo nas suas mãos passando na grama do chão. Estará de costas ao buraco. [campones 1]

* Vida = 80
* Força = 9
* Lutar = 9
* Resistência = 11
* Destreza = 7
* Parkour = 5
* Furtividade = 7
* Arremessar = 4
* Encontrar = 9
* Escutar = 8
* Psicologia = 3
* Lábia = 7
* Armas Cortantes = 9
* Armas pesadas = 4
* Armas de fogo = 1
* Bestas = 1
* Explosivos = 1
* Sorte = 6
* Natação = 2

Ao longe próxima a casa 1 estará uma mulher que aparenta ser meio nova até. Com uma blusa vermelha e uma calça legging azul clara. Usando um laço vermelho amarrando seu cabelo. Também de costa com uma uma FN Ballista (sniper). [campones 2]

* Vida = 70
* Força = 6
* Lutar = 6
* Resistência = 4
* Destreza = 9
* Parkour = 7
* Furtividade = 6
* Arremessar = 5
* Encontrar = 7
* Escutar = 7
* Psicologia = 3
* Lábia = 3
* Intimidar = 6
* Armas Cortantes = 1
* Armas Pesadas = 1
* Armas de Fogo = 14
* Bestas = 1
* Explosivos = 1
* Sorte = 1
* Natação = 1

Os outros camponeses estarão dentro da igreja, que toca uma hora por dia.

CASA 1

Uma casa de madeira com um aspecto velho porém nem tanto. Tem umas madeiras quebradas na casa.

***Cozinha***

Na cozinha tem nada próxima a porta, apenas uma lata de lixo. Um pouco mais a frente na cozinha tem um fogão branco, bem sujo.

Umas panelas sobre o fogão com aquelas comidas gosmentas verdes estranhas.

Do lado do fogão tem um armarinho debaixo de uma pia. E bem ao lado um pouco inclinado, há uma geladeira branca bem suja também. Dentro dela tem aquelas mesmas coisas gosmentas.

Um armarinho de madeira ao lado do fogão.

Dentro do armarinho se passar em encontrar terá:

* **Fracasso =** Nada.
* **Normal =** 1 erva.
* **Bom =** 1000 de dinheiro + 1 erva.
* **Extremo =** 2000 de dinheiro + 1 erva.

Dentro do armário embaixo da pia terá:

* **Fracasso =** Uma carta.
* **Normal =** Uma carta + 1 pólvora.
* **Bom =** Uma carta + 1 pólvora + 1cantil.
* **Extremo =** Uma carta + 1 pólvora + 1 cantil com cerveja dentro (Recuperará 1d10 de sanidade).

***Sala de Cozinha***

Uma mesa de madeira com 2 munições de pistola.

Se encontrar extremo = 2 munições de sniper.

Na mesa tem uns pratos com frutas e aquelas comidas gosmentas.

***Banheiro***

Um banheiro pequeno. Um chuveiro todo quebrado. Um vaso pequeno e uma pia meio quebrada também. Não vai ter nada.

***Armazém***

Aqui terá um homem meio velho, sem cabelo, uma calça larga e uma camisona larga também. Com uma shotgun(2d20 de dano).

* **Vida =** 35
* **Força =** 6
* **Resistência =** 4
* **Lutar =** 6
* **Destreza =** 6
* **Parkour =** 2
* **Furtividade =** 8
* **Arremessar =** 9
* **Encontrar =** 11
* **Escutar =** 10
* **Medicina =** 12
* **Primeiros Socorros =** 12
* **Luta pela Vida =** 10
* **Inteligência =** 8
* **Psicologia =** 8
* **Lábia =** 8
* **Intimidar =** 4
* **Armas Cortantes =** 9
* **Armas Pesadas =** 4
* **Armas de Fogo =** 12
* **Bestas =** 2
* **Explosivos =** 2
* **Produção de itens =** 6
* **Sorte =** 2
* **Natação =** 2

Rolar sorte:

- Fracasso = 2 munições de pistola.

- Normal = 3 munições de pistola. 2 munições de sniper.

- Bom = 4 munições de pistola. 2 munições de shotgun. 2 munições de sniper.

- Extremo = 4 munições de pistola. 2 munições de shotgun. 2 munições de sniper. 1 bagulho de vida ou de sanidade.

IGREJA

***Salão Cerimonial***

Aqui terá diversas pessoas, cerca de umas 20 todas dando glória a Rainha. E um principal como cerimonial daquilo tudo. Ele usa um manto azul escuro com um colar com uma pedra vermelha. Usando um cajado com algo afiado em sua ponta. Parece um bruxo.

20 pessoas:

* 1 ª pessoa = 100 vida.
* 2ª pessoa = 100 vida.
* 3ª pessoa = 100 vida.
* 4ª pessoa = 100 vida.
* 5ª pessoa = 100 vida.
* 6ª pessoa = 100 vida.
* 7ª pessoa = 100 vida.
* 8ª pessoa = 100 vida.
* 9ª pessoa = 100 vida.
* 10ª pessoa = 100 vida.
* 11ª pessoa = 100 vida.
* 12ª pessoa = 100 vida.
* 13ª pessoa = 100 vida.
* 14ª pessoa = 100 vida.
* 15ª pessoa = 100 vida.
* 16ª pessoa = 100 vida.
* 17ª pessoa = 100 vida.
* 18ª pessoa = 100 vida.
* 19ª pessoa = 100 vida.
* 20ª pessoa = 100 vida.

Atributos:

* Vida = 100
* Força = 14
* Lutar = 14
* Resistência = 12
* Destreza = 10
* Parkour = 6
* Furtividade = 9
* Arremessar = 9
* Encontrar = 14
* Escutar = 12
* Psicologia = 6
* Lábia = 6
* Intimidar = 10
* Armas Cortantes = 14
* Armas Pesadas = 12
* Armas de Fogo = 4
* Bestas = 1
* Explosivos = 1
* Sorte = 1
* Natação = 1
* Dano = 1d8

Terá o cerimonial:

* Vida = 270
* Força = 16
* Lutar = 16
* Resistência = 12
* Destreza = 12
* Parkour = 10
* Furtividade = 12
* Arremessar = 12
* Encontrar = 10
* Escutar = 14
* Psicologia = 8
* Lábia = 8
* Intimidar = 13
* Armas Cortantes = 16
* Armas Pesadas = 10
* Armas de Fogo = 5
* Bestas = 1
* Explosivos = 1
* Sorte = 1
* Natação = 1
* Dano = 1d8 sem cajado afiado.
* Dano = 1d8 + 1d4 com cajado afiado

***Morro com Sino***

Terá várias escadas com um sino no topo.

Para subir até o topo: 10 destreza.

* Fracasso = 1
* Normal = 2
* Bom = 3
* Extremo = 4

Ao chegar no topo terá um sino enorme com a possibilidade de tocá-lo. Terá um cerimonialista também. Se der encontrar terá melhora de estouro no tiro da pistola (+2d6 de dano).

Encontrar:

* Fracasso = nada
* Normal = o que foi dito antes.
* Bom += 2 munições de pistola.
* Extremo += 5 munições de pistola.

A janela estará quebrada com uma longa corda que chega até lá embaixo.

CASA 2

***SALA***

Tem uma poltrona amarela com um número 4 feito com sangue nela.

Uns banquinhos vermelhos todos em volta de um jornal no chão.

No jornal estará escrito:

“Matéria Impactante! Após criação de um vírus que causou uma pandemia enorme, com a capacidade de exterminar a humanidade, Speciment City é acusado de uma nova criação. Cientista vindo dos Estados Unidos relata: “Os experimentos são focados para a melhora das capacidades do corpo humano. Não diremos mais nada sobre.” E aí leitor, o que acha disto?”

Não terá nada na sala mesmo com encontrar.

COZINHA

A cozinha é bem vazia com apenas um fogão e um armário de madeira. Na porta do armário de madeira estará escrito o número 7 com sangue.

No armário, se passar em encontrar encontrará 1 pólvora.

Se tirar extremo +1 fluído químico.

QUARTO

Tem uma cama de casal com um lençol de flores e estará bem arrumada. Terá uma mesinha pequena ao lado da cama, com uma vela acesa, quase completamente derretida. E também terá um vaso de flor com uma rosa morta.

Tem um armário bem grande na frente com diversas roupas penduradas. Achará em uma das camisetas um número marcado com sangue, nela estará o número 8.

Se encontrar extremo deixo achar 1000 reais.

Tem um bauzinho do outro lado da cama.

Tem uma frase escrita com sangue também bem perto desse baú. (Se atirar bomba explode, se errar bomba explode). A senha será 08:00.

Rolar Sorte se abrir:

* **Fracasso =** 2000 moedas. 2 panos. 1 erva. 1 prato de burrito enrolado num papel alumínio(estará estragado. 1d10 de perda de vida).
* **Normal =** 5000 moedas. 2 panos. 2 ervas. Afiador de lâmina(+1d4 de dano na arma cortante).
* **Bom =** 7000 moedas. 2 panos. 2 ervas. Afiador de lâmina(+1d4 de dano). 1 lata de energético(+1d20 de sanidade).
* **Extremo =** 10.000 moedas. 2 panos. 2 ervas. Afiador de lâmina(+1d4 de dano). 1 lata de energético(+1d20 de sanidade). Um amuleto que solta uma essência no qual a pessoa melhora 50 na sua vida (se for tanque).

Banheiro

O banheiro tem um vaso, uma pia, umas prateleiras com uns produtos de higiene. Um chuveiro com uns fios soltos. Um espelho na frente da pia com um número com sangue escrito 3.

Depósito

Terá uma porta com 4 dígitos. Se atirar no cadeado, bomba explode e destrói tudo, chamando possível atenção das pessoas da vila.

Tem um globinho que dá para ver do outro lado da porta.

Dentro do depósito rolar encontrar:

* **Fracasso =** 3000 moedas. 2 pólvoras. 1 melhora de dano 2 pistola. Melhora dano de Shotgun 1.
* **Normal =** 5000 moedas. 2 pólvoras. 1 fluído químico. 1 melhora de dano 2 pistola. Melhora dano 2 de shotgun. Afiamento de faca.
* **Bom =** 7500 moedas. 2 pólvoras. 2 fluídos químicos. Melhora de dano 2 pistola. Melhora dano 2 de shotgun. Afiamento de faca. 1 líquido vermelho ou líquido azul.
* **Extremo =** 7500 moedas. 2 pólvoras. 2 fluídos químicos. Melhora de dano 2 pistola. Melhora dano 2 de shotgun. Afiamento de faca. 1 líquido vermelho ou líquido azul. Um amuleto que solta uma essência no qual a pessoa melhora 50 na sua vida (se for tanque).