

ALÉM DO VÉU



LABIRINTOS DO ÉDEN

Além do Véu: Labirintos do Éden

Uma aventura de horror jurássico

Por: Alexandre Katz



ALICEY

Além do Véu: Labirintos do Éden

Aventura para GURPS 4ª Edição

Autor: Alexandre Katz

Ilustração de capa e lettering: Samuel Allan

Quarta capa: Alexey Gorboot

Ilustrações internas: Alexey Gorboot, Carlos López Martín, Diego Gregório, Elton Thomasi, Juliarde Sobrinho, Renan Oliveira, Manu Silva, Yan Lima, Yuri Costa

Direção de arte/ projeto gráfico: Alexandre Katz

Mapas: Alexandre Katz

Revisão de texto: Roberto Causo

Playtest: Ezequiel Vega, Felipe Fichberg, Francisco Mélega, Rafael Meyer, Ramairá Marzola, Samantha Gaspar, Victor Troiani

Uso livre e gratuito com citação de créditos

Artes exclusivamente feitas para este material
reprodução proibida sem autorização dos artistas.

Proibida a comercialização. Direitos autorais protegidos pela CBL.

Copyright © 2024 - Alexandre Katz

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	4
O GANCHO	5
ARQUÉTIPOS DE PERSONAGEM	6
ENVOLVIDOS NA TRAMA	7
COMEÇANDO A AVENTURA.....	10
SITUAÇÕES GERAIS	11
EXPLORANDO A ILHA.....	12
SITUAÇÕES POR HEXÁGONO EXPLORADO ...	15
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	28
ANEXO	29
BESTIÁRIO DE A-Z.....	36
FICHAS PRONTAS	47

Gostou? Acompanhe as novidades pelo Instagram @oraculo_cinzento

Esta aventura não é conteúdo oficial da Steve Jackson Games. A publicação é autônoma e feita por paixão. GURPS é uma marca registrada da Steve Jackson Games.

INTRODUÇÃO

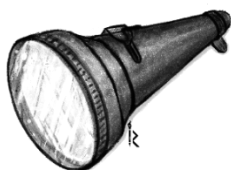
Além do Véu: Labirintos do Éden é uma aventura de horror jurássico passada nos anos 1950, na qual personagens são contratados por uma entidade misteriosa para investigar uma ilha que parece ter se revelado somente agora, e promete tesouros lendários de tempos muito antigos. Cada parte da ilha é peça de um quebra-cabeça que, aos poucos, mostrará o seu desígnio perturbador. É uma mistura de investigação, ação e horror, e deve manter o grupo entretido por algumas sessões, mas não foi desenhada para ser uma campanha de longo prazo (embora você certamente possa fazê-la se tornar).

A aventura foi feita para 4 a 6 jogadores, com personagens de 75 pontos cada. Suplementos como *GURPS Lands Out of Time*, *GURPS Dinosaurs*, *GURPS Aliens* e *GURPS Ice Age* podem ajudar a elaborar acréscimos ou continuações, mesmo que nem todos sejam para a edição presente. As principais inspirações desta aventura foram os livros *Encontro com o Rama e O Fim da Infância*, ambos de Arthur C. Clarke; *A Terra que o Tempo Esqueceu*, de Edgar Rice Burroughs, todos amalgamados em um contexto geral do famosíssimo *Jurassic Park*, de Michael Crichton, com algum tempero lovecraftiano. Em termos de organização, o material *The Dark of Hot Springs Island* foi influente.

Será necessário ao mestre preencher algumas lacunas e tecer explicações com sua própria imaginação, visto que este material não fornece um roteiro linear para as ações dos personagens.

Um último aviso deve ser dado: a aventura é letal. Nem tudo que envolve grandes perigos acaba bem. Sem isso, o elemento do horror perde todo o propósito. Todavia, não é tão letal a ponto de não oferecer qualquer chance aos investigadores. Eles dispõem de amplos recursos para garantir que a ação e a investigação sejam elementos perenes. Em todo caso, o mestre sempre pode modificar a pontuação inicial dos personagens para alterar a ênfase do jogo, embora sugerimos que não ultrapasse os 125 pontos.

Se há algum jogador lendo este material, por favor, pare aqui e entregue-o para o seu mestre de preferência.



Glossário básico

PJ: Personagem do Jogador.

PDM: Personagem do Mestre.

B##: Referência ao livro-base de GURPS, página ## (e.g. B133 significa “Basic Set, página 133”). Atente-se ao contexto, pois este manual utiliza coordenadas como “A1”- “A2”, “B1”, “B2”, para referência ao mapa.

LOT##: Referência ao suplemento *Lands Out of Time*, página ## (e.g. LOT27 significa “*Lands Out of Time*, página 27”).

SPS##: Referência ao suplemento *Spaceships*, página ## (e.g. SPS13 significa “*Spaceships*, página 13”).

NT: Nível Tecnológico, explicado na página 27 do manual básico (B28).

X chances em 6: Role 1d6, onde “x” é o resultado. Se o valor for igual ou menor que “x”, isso indica que a chance se torna concreta. Por exemplo, 2 chances em 6 de algo acontecer significa que resultados de “1” e “2” engatilham o fenômeno.

Coordenadas do mapa: Muitas referências serão feitas a partes do mapa, divididas em coordenadas cruzadas, como fazemos no jogo de batalha naval (A1, A2 etc). Quando a referência é feita, há uma seção com descrições de cada entrada, que devem ser lidas lado-a-lado com o mapa desenhado.

Nota sobre mapas

Apenas um mapa é suprido nesta aventura. De resto, há uma alta variedade de biomas e situações, com baixa priorização em calabouços. Sendo assim, mapas hexagonais detalhados para cada situação de área fechada se fazem extremamente trabalhosos e de baixo retorno. Esse tipo de área é bastante genérico ou simples para que o mestre organize o tabuleiro hexagonal com elementos de cena salpicados conforme sua intuição.

Dificuldades de narrar dinossauros

Nem toda espécie de dinossauro é de conhecimento intuitivo para o mestre e jogadores. Recomendamos que imprima descrições e imagens tanto de ilustrações quanto de pesquisas na internet para evitar confusão. Além disso, os hábitos exatos dos dinossauros não são assunto sem discussões acadêmicas e incertezas, então aproveite para inventar suas próprias explicações e comportamentos inesperados de cada espécie. Você pode, é claro, criar outras espécies para deixar a fauna ainda mais diversa!

Sobre a edição do livro-base utilizada

Como referência, usamos a 4ª edição, em português. Para os que usam a versão em inglês, há um pequeno índice de termos traduzidos para ajudar na busca.

O GANCHO

Após ler e se familiarizar com o material, distribua a seguinte premissa a seus jogadores, de preferência com uma ou mais semanas de antecedência para que possam pensar em seus personagens e coordenar funções, formando um grupo coerente com a aventura. Pode-se, também, fazer uma “sessão zero”, na qual o mestre monitora e coordena a criação de personagens para o propósito recém-citado. De um modo ou de outro, não inicie a criação sem compartilhar a premissa da aventura. Considere a caixa de texto abaixo como um *briefing* de criação de personagens.

Seja por seu renome acadêmico, bravura condecorada ou um equilíbrio impecável de habilidades úteis, vocês foram chamados por um escritório de advocacia que representa um empregador misterioso, sob as camadas de uma boneca russa de empresas, para integrar uma expedição secreta. As instruções: embarcar no Coração da Polinésia — um sofisticado navio de pesquisa — desde o porto de Brisbane, às três horas e vinte e nove minutos da madrugada, e seguir Oceano Pacífico adentro até chegar a uma coordenada providenciada. Trata-se de uma ilha referenciada em lendas ancestrais, e, ao que parece, apenas o patrocinador da expedição possui evidências materiais sobre o assunto. De qualquer modo, o pagamento é excelente. Ao chegar lá, o grupo deverá mapear o interior da ilha e catalogar artefatos encontrados ali. O empregador compartilha algumas pistas coletadas sobre a ilha. Em especial, destacam-se uma inscrição sobre as “cavernas reluzentes” (sobre as quais o patrocinador demonstrou particular interesse) e um artefato passado a vocês em uma maleta. É uma esfera prateada, torneada por detalhes em jade e minúsculos orifícios em toda sua parte inferior. Não fosse o adiantamento de 40% do valor, talvez a demanda não teria sido levada a sério.

A premissa deve suscitar algumas questões de imediato. Algumas delas são:

Que tipos de personagem devemos fazer?

Alguns jogadores podem ter dificuldade em coordenar um grupo no qual a função de um completa a de outro. Uma sugestão de arquétipos estará ao seu dispor na próxima seção (p. 6).

Quanto, exatamente, é o valor da recompensa?

Esta pergunta só é válida se a pretensão do mestre for transformar a aventura em uma campanha. Se realmente precisar, assuma que o valor total é de \$ 30.000 (duas vezes os fundos iniciais para NT 7), com os 40% representando \$12.000. Caso contrário, apenas abstraia o número e diga aos jogadores que é o suficiente para uma boa vida por um ou dois anos. Nesta opção, a compra de equipamentos é irrelevante, já que recursos

diretamente vinculados à investigação serão generosamente distribuídos no navio de pesquisa.

Onde estamos no início da aventura?

A aventura começará dentro do navio, já em rota para a ilha. Outras informações serão dadas aos jogadores, que estão presentes nas próximas seções.

Por que ninguém descobriu a ilha até agora?

Essa é uma questão para que investiguem por conta própria. O contratante não parece inclinado a compartilhar mais sobre isso. Certamente existe uma explicação.

Quantas pessoas estão conosco no navio?

Há uma tripulação diminuta e bem selecionada. Um grupo de 10 mercenários ajudará na segurança, enquanto 6 marujos, 2 mecânicos, 1 médico e 1 capitão fazem parte da tripulação (o mestre pode adicionar outros, se assim quiser).

Os mercenários estão ali como PDM para vigiá-los e ajudá-los, mas não necessariamente irão sacrificar-se por eles. Cabe a você, mestre, determinar se um teste pode ser feito para convencê-los a assumir riscos mais letais em parte dos PJ ou não. Os PJ não são os contratantes, e os mercenários não lhes devem qualquer lealdade. Comportamentos abusivos podem gerar revolta e, em última instância, violência.

Também deve-se ter em mente que é necessária uma tripulação mínima no navio a todo momento, e algum efetivo de mercenários para vigiá-la também.



Dinheiro é tudo que nos traz à esta aventura?

Sim e não. Aqueles que desejarem economizar na biografia de seu personagem, podem simplesmente assumir que dinheiro é tudo que os motiva. Outros podem inventar razões adicionais. No caso de tomar essa aventura como o início de uma campanha, encorajamos que todos tenham biografias claras e motivações interessantes. Do contrário, detalhar as motivações fica a critério de cada um.

Posso ter aliados?

A vantagem “Aliado” (B35) é possível, mas deve ser justificada. Talvez um dos mercenários ou marujos conheça o PJ. Pode-se permitir um novo tripulante contratado como aliado, desde que seja coerente com a proposta. Para todos os fins, o aliado deverá ser pontuado com presença do tipo “quase o tempo todo”, multiplicando o custo base por três.

Teremos um helicóptero ou veículo aéreo?

Não. O navio não comporta heliponto, mas possui capacidade para outros veículos detalhados na seção seguinte. Isso é proposital pela ótica do “espírito de aventura”. Considere que a verba de expedição foi assim constituída por motivos que fogem à compreensão personagens neste momento.

ARQUÉTIPOS DE PERSONAGEM

Os personagens abaixo servem como guia para jogadores indecisos ou com dificuldades de escolher perícias específicas. Todo personagem deverá ser construído com 75 pontos, e limite de 36 colocados em desvantagens.

O arqueólogo ou antropólogo

Este personagem se ocupará primariamente em encontrar e entender vestígios de civilizações.

O paleontólogo ou zoólogo

Será útil para entender o comportamento de animais selvagens (sejamos francos: dos dinossauros) e discernir herbívoros, omnívoros e carnívoros. Também poderá servir para rastrear ou examinar dejetos bizarros.

O veterano de guerra ou mercenário

Embora todos os personagens possam saber manipular armas, ninguém o fará tão bem quanto este. É um daqueles arquétipos cuja redundância, desde que não excessiva, é bem-vinda.

O aventureiro

O famoso “Indiana Jones” dos jogos de RPG. Versátil, sabe de tudo um pouco e assume riscos com prazer. Ele poderá motivar o grupo a continuar investigando, mesmo quando a maioria estiver desmoralizada.

O médico

Em algum ponto, alguém sangrará profusamente, outro poderá perder um braço, e ainda outro poderá contrair uma doença. Ter um médico por perto sempre é uma boa ideia quando não há hospitais à vista.

O navegador ou sobrevivencialista

Um guia improvisado, indispensável para que o grupo não se perca a todo momento. Buscar abrigo e recursos quando muito longe do navio ficará sob sua responsabilidade.

O naturalista ou geógrafo

Poderá ajudar o navegador a fazer mapas, detectar marcos incomuns, entender melhor a história geológica da ilha e outros parâmetros relacionados. Também será útil para discernir plantas venenosas, mesmo que não seja versado nos períodos triássico, jurássico e cretáceo.

O ocultista

Serve como alternativa ao antropólogo (nesta aventura, claro!), com teorias da conspiração detalhadas, mas sempre com algum conhecimento de civilizações antigas. Embora possa ser estranho que este empregador tão rico o tenha selecionado, o motivo não é tão espúrio assim, uma vez que se tenha a visão total da aventura.



ENVOLVIDOS NA TRAMA

OS ENJKIS-NPISTM

(Ou, pelo menos, do modo como conseguimos transliterar sua fala impronunciável)

Um ocultista, no 46º Congresso dos Segredos Arcanos (ou CSA), declarou: “Não sei quem criou o universo, mas os humanos são crias dos Enjkis-Npistim”. Alguns riram, outros ficaram confusos, mas apenas um velho bilionário, escondido nas últimas fileiras, levou a sério o que foi dito.

Estes “Enjkis” são uma raça alienígena de extrema argúcia e desenvolvimento tecnológico (NT 12). De sua civilização em si, nem eu, que vos escrevo, conheço muitos detalhes. O que conseguimos psicografar aqui é que os Enjkis são os criadores dos humanos, e os fizeram, a princípio, por capricho científico, um teste de sua capacidade de arquitetar mundos. Contudo, a ideia de criar uma espécie inteira para lhes servir em tudo, desde as mais fúteis tarefas até lutar em guerras de conquista, tornou-se cada vez mais sedutora, e assim passaram a buscar a incubadora perfeita. Com seu ferramental avançado, conseguiram achar a Terra, e foi em seu calor ventral que os primeiros humanos emergiram.

A princípio, criaram dois modelos humanos: um mais econômico, de corpo mirrado e mente curiosa; outro mais robusto, muito maior em estatura e mais disposto à violência. A coabitação dos dois é registrada pelos antigos, com pouquíssimos detalhes. Os modelos não tardaram para guerrear entre si e os pequeninos levaram a melhor, mostrando que a inventividade gerava seres mais flexíveis e úteis. Como uma piada sádica, marcaram todos os gigantes fracassados com chifres. Quanto aos modelos vitoriosos, deram a eles regalias e um pomar belíssimo para reforçar o comportamento positivo.

Um dos Enjkis, porém, arrependeu-se de toda a empreitada e começou a incitar os humanos à rebelião, escolhendo um casal sobre o qual já tivera muitas oportunidades de estudar. Seduzindo-os com promessas de liberdade e conhecimento infinitos, inflamou neles o espírito da revolta. Com o tempo, a situação ficou insustentável: castigaram o casal de incitantes e transportaram o restante dos bons modelos para outros cantos da Terra. E assim foi que continuamos nosso desenvolvimento. Pouco tempo depois, os Enjkis perceberam que seria melhor deixar a semente brotar sem intervenções, e que deixar seu arbítrio desimpedido os tornaria mais propícios para a “colheita” do que se ficassem o tempo todo controlando suas ações. Então os Enjkis deixaram uma base dormente e abandonaram a Terra, não sem antes estabelecer um plano cuidadoso que conduziria a cria, por conta própria, a sinalizar que estava pronta para uso. Nesse processo de abandono, ergueram um escudo protetor ao redor da ilha, tornando-a invisível e invulnerável.

Mas como são os Enjkis?

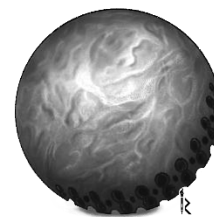
Talvez alguns já tenham tentado ilustrar suas características principais em alto-relevo. São seres altos, com corpos de serpente, mas com múltiplos braços finos e alongados, como tendões que podem se entrelaçar, formando músculos formidáveis para tarefas manuais, ou se desnovelar para executar múltiplas tarefas de precisão. Na extremidade desses “braços” estão pequenos tendões arredondados que abrigam diminutas agulhas rígidas e retráteis. Com esse aparato biológico, conseguem tanto usar “mãos” contando com o estimado polegar, quanto usar dispositivos diminutos que demandam manipulações precisas. Darwin ficaria espantado se observasse a evolução dessas criaturas.

Suas cabeças ofídias possuem três cérebros dentro de um só crânio, e a potente interação quântica sob tal neurofisiologia lhes concede a capacidade psiônica para se comunicar telepaticamente, além de ler mentes (como se possuíssem um sexto sentido sensível para ler padrões neuroquímicos e emití-los por aí). Assim, conseguem decifrar linguagens em segundos, copiando padrões mentais do alvo para si. Não conseguem, todavia, mover objetos com telecinese.

Tudo bem, mas venha cá...por que será que entidades tão inteligentes e poderosas precisam de um bando de humanos excêntricos para iniciar a sequência de dominação global?

Falamos do livre-arbítrio, e talvez tenha parecido que deixar a cria sozinha seria um pequeno gesto de caridade parental. Não.

A liberdade cognitiva do humano é um algoritmo que se desenvolve por si, com *inputs*, processos extremamente detalhados e *outputs*. Nesse ciclo dialético, por cadeias de iteração, os humanos chegarão ao momento da colheita. Ficarão prontos para servir os Enjkis de modo eficiente. A ambição desmedida e um incentivo de mistérios inexplicáveis serão a isca para iniciar o protocolo de despertar, após o qual os alienígenas voltarão a interferir na existência humana. Mas mal sabem eles que seu algoritmo quântico gerou uma faca de dois gumes, e a liberdade iterativa humana poderá lhes pregar uma bela peça, por mais improvável que seja.





OS DINOSSAUROS E A ILHA

Manteve-se o ecossistema jurássico graças à barreira protetora estabelecida pelos Enjkis. Há uma boa diversidade de dinossauros. Insetos e demais animais consistentes com um mundo de dinossauros podem ser encontrados, mas em sua maioria foram abstraídos para não sobrecarregar o mestre com encontros apequenados. Os dinossauros desta ilha tampouco são todos convencionais e cientificamente acurados. Muitos foram adaptados para gerar cenas mais cinematográficas, enquanto outros sofreram misteriosas mutações por estarem tão próximos de uma tecnologia alienígena.

A ilha está localizada em algum lugar do Oceano Pacífico e possui aproximados 75 Km², contando com selvas exuberantes, montanhas tortuosas e clima tropical. Por conta da barreira de proteção e a preservação do ecossistema jurássico, a concentração de oxigênio é muito maior que a do restante da terra. Todavia, você deve abstrair o fato de que humanos como nós dificilmente sobreviveriam nessas condições, haja visto a possibilidade de envenenamento por excesso de oxigênio. PJ adentrando o perímetro protegido sentirão formigamento e tontura, penalizando todos os testes de DX e IQ em -2 durante a primeira hora ali.

Há uma armadilha montada pelos Enjkis aguardando o grupo, da qual nem mesmo o poderoso empregador desconfiava: ao ultrapassar o perímetro da praia com a esfera prateada, uma barreira de força ampla (fortuitamente abarcando o navio de pesquisa) impedirá qualquer saída da ilha, inclusive de ondas de rádio. A barreira é detectável se vista por certo ângulo contra o sol, desvelando uma camada fina com cores boreais. Parece que o escudo protetor do início voltou a funcionar. Só é possível desativá-la implodindo o altar de comando na nave mãe (C5) ou implodindo as entranhas da antena controladora (E6).

OS CARNIÇAIS GIGANTES

Os Carniçais Gigantes são o modelo que não deu certo. Após transportarem os humanos comuns para fora do “Éden”, os Enjkis mantiveram vivos tais seres obsoletos apenas como uma chacota, marcando-os com um ou dois chifres similares aos de carneiro, de variados tamanhos, conforme capricho. Os Carniçais, é claro, não perceberam a graça, e continuaram a louvar os Enjkis como seus mestres. É por esse motivo que, após o “abandono” dos alienígenas, tornaram-se extremamente fanáticos e loucos (evento chamado de “frenesi”), fazendo o que acreditavam ser o melhor possível para promover o seu retorno. Com o tempo, evoluíram até a idade do bronze e mantiveram diversos registros escritos no protocolo cuneiforme (a primeira versão linguística criada pelos Enjkis). Esse é o ápice tecnológico dos Carniçais.

O fanatismo acabou gerando rivalidades e guerras brutais, que eventualmente coalesceram sob uma única ideologia: “o caminho de Caim”. Mas justo na última

batalha para unificar a ideologia Carniçal, o maior e mais brutal líder, Caim, pereceu (ver entrada B3 no descritivo do mapa) e ali ficou homenageado com um túmulo repleto de tesouros até “hoje”.

Os Carniçais vivem em diversos vilarejos, mas possuem duas grandes cidades, uma na selva (B6) e outra nas montanhas (D5). A convivência intensiva com dinossauros os ensinou como utilizá-los a seu favor. Aprenderam a domesticar e montar em Parassaurolofos e Tricerátops, empregados em grupos de caça, manufaturas diversas e patrulhas.

Os jogadores terão ampla oportunidade de encontrar ruínas e escritos cuneiformes sobre a história da ilha e dos Carniçais. Mas você poderá introduzir novas entradas com os detalhes que preferir enfatizar.

O EMPREGADOR

Um bilionário excêntrico e neurótico de 96 anos que passou a vida toda apagando seus rastros para viver na paz do anonimato sem deixar de viver repleto de regalias. É obcecado por vida extraterrestre e teorias de conspiração. Desde seus 30 anos, tem estudado e financiado buscas por evidências que corroborem suas ideias desvairadas. Em uma dessas expedições, encontrou um curioso objeto com diversos tabletes de argila cuneiformes e estranhos desenhos. Pesquisando sobre tal concatenação de pistas, chegou à conclusão de que se tratava de algum continente perdido, como a Atlântida. Com isso em mãos, pagou capitães de diversos navios para mapear as áreas mais recônditas dos oceanos. Um deles avistou uma série de clarões ao redor de uma ilha que não deveria estar lá segundo seus mapas. Enfim, reportou o fenômeno, revelando suas coordenadas. Eis como o empregador se tornou o primeiro dominó a ser tombado no jogo dos Enjkis. Sua cobiça poderá cobrar um preço alto demais para a humanidade.



CRITÉRIOS DE SUCESSO

Existem alguns finais esperados para esta aventura:

- a) Os PJ implodem a antena em E6 e escapam da ilha, após experiências de horror e loucura com os dinossauros e Carniçais (além de potencialmente realizar pilhagens incríveis). Neste caso, não atribua pontos de experiência bônus recomendados nas considerações finais. O empregador ficará desapontado e tampouco pagará os 60% remanescentes da recompensa. Vale lembrar que dinossauros não sobreviverão por muito tempo fora da redoma dos Enjkis, a menos que uma estrutura que emule seu *habitat* (e a alta concentração de oxigênio), algo difícil de se fazer nos anos 50.
- b) Os PJ percebem a armadilha, concatenando o fato de estarem presos à ilha com os deformados Carniçais e a presença alienígena, resultando na implosão da nave e altar. Aqui, a ameaça Enjkis é barrada, e deve-se conceder pontos de experiência bônus (ver considerações finais). Se trouxerem o detalhamento e evidências do que viram na ilha ao empregador, receberão o resto da recompensa.
- c) Os PJ morrem. Se isso ocorrer e houver vontade de prosseguir na investigação, considere abstrair a tripulação do navio e criar personagens que estavam efetuando “pesquisas” ou “manutenções” ali, mas que agora estão livres para ajudar na expedição.
- d) Alguns PJ são controlados pelos os Enjkis, ou a eles se aliam por vontade própria. Os próximos passos aqui conduzem a uma potencial aventura de dominação mundial, na qual os PJ são meros instrumentos, embaixadores dos verdadeiros senhores da Terra.

Lógico, não é possível prever todos os finais, e muito improvisado se espera de você, mestre. Sinta-se livre para alterar a aventura a gosto.



COMEÇANDO A AVENTURA

Uma vez que todos os jogadores estejam cientes da premissa e tenham seus personagens prontos, o primeiro passo depois de reuni-los na mesa de jogo é fazer com que apresentem seus personagens para que todos saibam como cada um se complementará durante o percurso, além de refrescar a memória daqueles que participaram de uma eventual sessão zero.

Em seguida, o mestre deverá ambientá-los no navio de pesquisa chamado de *Coração da Polinésia* e informá-los sobre os recursos disponíveis para a expedição.

Sugestão de descrição enquanto no navio:

Sob o odor pungente de água salgada e uma brisa fresca, vocês ouvem o capitão do enorme navio ‘Coração da Polinésia’ anunciar que as coordenadas de destino estão próximas. Ansiosos, todos se reúnem no deck para tentar espiar a afamada ilha sob o horizonte brumoso. O navio segue a topo vapor, com seu formidável casco azul metálico, até que uma silhueta cinzenta anuncia com um brado: “Terra à vista!”

Recursos disponíveis no navio:

O navio possui muitos compartimentos. Há espaço para animais, veículos, estações de pesquisa, *lounge*, dormitórios confortáveis para os pesquisadores, sala de máquinas nova e por aí vai. Os recursos principais para a expedição são:

- Rações diárias e água potável à vontade;
- Ferramentas de cartografia;
- Equipamento de exploração, como mochilas, lanternas, pás, cordas, repelentes, antibióticos, antimaláricos e tudo o mais que faça sentido para uma expedição nos anos 50;
- Materiais de escavação diversos e balsas para descarregar jipes e cargas pesadas;
- Dois jipes modelo Willys MB, idêntico ao usado na segunda guerra mundial. Use as estatísticas no anexo, ou diretamente do manual B464;
- 6 motos do tipo Indian 74i conforme estatísticas no anexo (também no manual B464, “moto grande”, NT 7);
- 6 cavalos de carga e 4 de montaria;
- Rádios portáteis tipo “handie talkie” AN/PRC-6 com alcance de 1.5 Km;
- Armamentos NT 6 a 7, contemplando pistolas, rifles e explosivos (para tonificar mais ainda a ação), além de suas munições.
- 2 lanchas motorizadas com capacidade para 4 pessoas cada e 5 botes salva-vidas com capacidade de 5 pessoas cada.

Para ressuprimentos, é sempre preciso retornar ao navio ou a algum tipo de posto avançado que os jogadores tenham planejado. Para esta segunda opção, sempre há o risco de um ataque predatório que coloque tudo a perder. No caso de os jogadores colocarem o próprio navio em risco, a missão poderá ter um final precoce.

Auxílios de jogo

Imprima e distribua o mapa no Anexo para os jogadores. Ele marca as fronteiras da ilha com marcos geográficos óbvios, e economiza um bocado de tempo e fôlego que seriam desperdiçados em trivialidades. O cartógrafo ou navegador do grupo pode ser apontado para rabiscar em cima do mapa e direcionar a exploração.

Também peça aos jogadores para terem em mãos estatísticas relevantes de armas e veículos. Não deixe que todo o peso fique sob suas costas!

SITUAÇÕES GERAIS

Em face à ilha, algumas situações devem ser impostas, enquanto outras só ocorrerão mediante investigação ou solicitação dos jogadores. Cada uma delas será detalhada abaixo.

Contornando a Ilha

Além de entregar o mapa do jogador (Anexo), descreva o entorno da ilha em linhas bem gerais com o mapa que será apresentado em breve. Considere que o navio avista a face oeste da ilha primeiro, e a descreva no sentido que os jogadores preferirem. O mapa deve indicar com facilidade os biomas avistados, mas a sugestão abaixo (sentido horário) pode facilitar seu trabalho.

Montanhas e promontórios erguem-se como escudos na face central da ilha. Do sul até o centro da face leste, praias selváticas estendem seu carpete de boas-vindas com areias brancas e amontoadas em pequenas dunas. Prosseguindo ao contorno nordeste, uma enseada profunda segue mato adentro, enquanto avista-se, no extremo norte, um pico montanhoso colossal, como uma espada afiada que desafia os céus. Por fim, pouco antes de completar a volta total da ilha, vê-se uma gruta enorme escavada em um promontório, entre o norte e noroeste. Vocês não podem deixar de perceber que há um fenômeno luminoso estranho ao redor da ilha, como uma bolha boreal, que aparece sobretudo no topo, em intervalos esparsos.

O fenômeno boreal é uma camada branda do escudo protetor da ilha, que meramente mantém o ecossistema vivo. Ver próxima entrada.

Desembarcando nas praias da ilha

O grupo logo avistará pequenos poços profundos e metálicos encaixados na areia, que cospem gotículas de água na maré baixa. Ultrapassar tal barreira engatilha dois efeitos: em primeiro lugar, náusea e formigamento por atravessarem uma área com densidade de oxigênio muito maior. O segundo ocorre ao atravessarem a barreira com a esfera prateada, que engatilha um campo de força que impede o grupo de sair da ilha conforme explicado na seção anterior.

Obtendo esclarecimentos do empregador

É possível que o grupo tente ligar para o empregador e pedir mais detalhes sobre a ilha ou a esfera de prata entregue a eles. Isso não é possível em hipótese alguma. A empresa de advocacia que faz a fachada do empregador pode até receber mensagens, caso o campo de força acima não tenha sido engatilhado, mas serão categóricos em sua recusa de cooperar mais, além de reforçar a missão: “Encontrem ‘as cavernas reluzentes’ e cataloguem os artefatos e tesouros ali encontrados.” Reportem tudo em minúcias antes de retornar”. Deixe que o grupo especule mais sobre o mistério.

Montando acampamentos

As praias são locais seguros para montar acampamentos, sobretudo quando feitos na fronteira com a selva e afastados da maré. Deixar o navio ancorado longe da ilha nas coordenadas F1 ou F9 apresenta sérios riscos, ver seção “Situações-Chave por Hexágono” (p. 15).

Usando veículos na ilha

Os jipes e motos podem ser usados sem dificuldade nas praias, mas será um desafio empregá-los com eficiência no miolo da ilha. Para cada bioma existe uma penalidade no teste de perícia “condução”. Cavalos não precisam de teste, mas demandam mais atenção e são obviamente mais lentos que os veículos motorizados em terrenos planos. O tempo de deslocamento varia conforme o modal. Lembre-se que falhar em um teste de condução utiliza as regras de estabilidade (B466), o que pode gerar consequências graves.

Mais detalhes na seção “Explorando a Ilha” (a seguir).

Decidindo o clima

O mestre pode ser bem liberal quanto ao uso de fenômenos climáticos, mas recomenda-se que não se sorteie o clima mais que três vezes ao dia, para que a fluidez da aventura não se prejudique. A seção seguinte apresenta uma tabela sugerida com o clima típico da ilha.

Testando o pânico

Dinossauros e Carniçais gigantes são a última coisa esperada por exploradores de qualquer calibre. Deste modo, a primeira vez que um dinossauro ou Carniçal é avistado pelo grupo, peça um teste de pânico (B360) com penalidade de -2 para Carniçais, -4 para dinossauros de médio porte ou herbívoros inofensivos de qualquer porte, -6 para dinossauros predadores de grande porte, e -10 para os predadores de porte colossal, como o Tiranossauro Rex ou o Espinossauro.

EXPLORANDO A ILHA

Imprima o *mapa do mestre* presente no anexo para maior facilidade de manejo durante a sessão. Cada hexágono possui um código, como "A1", para rápida identificação e cujas especificações serão dadas abaixo. Lembre-se dos apontamentos sobre o uso de veículos para cada bioma já explicado acima.

Quando o grupo entrar em um hexágono novo, use as descrições indicadas em cada entrada e siga as regras abaixo. Sinta-se livre, no entanto, para utilizar quaisquer regras de exploração alternativas conforme lhe aprouver.



Lembre-se de distribuir o *mapa do jogador* para o navegador do grupo, e peça para que anotem seu percurso para evitar confusões. Caso estiver utilizando uma plataforma digital, você pode usar apenas o *mapa do mestre* e obscurecer as áreas não exploradas, revelando-as conforme necessário.

Comida e Água: Apenas uma ração por dia e um litro de água são necessários para evitar as regras de fadiga

(para referência, veja a regra original em B426). O grupo deve planejar quantos recursos levará na expedição, contando número de cantis ou odres, mochilas etc.

Encontros aleatórios¹: No começo da aventura, evite rolar encontros aleatórios, sobretudo se o grupo estiver em hexágonos costeiros. Introduza-os aos mistérios da ilha aos poucos, para que façam uma boa digestão de cada pista bizarra apresentada. Conforme o grupo se embrenhar na selva, role 1d6 a cada novo hexágono explorado pelo grupo: resultados de "1" e "2" implicam um encontro aleatório. Se não quiser introduzir o encontro em um período específico, sorteie-o na tabela abaixo:

1d6	Período do encontro
1	Noite ou Madrugada
2	Nascer do Sol
3	Manhã
4	Meio-dia
5	Tarde
6	Pôr do Sol

Por sua vez, as tabelas de encontro aleatório por bioma são dadas como sugestão no Anexo. O mestre sempre pode alterá-las ou simplesmente escolher um tópico que lhe pareça interessante sem rolagem qualquer (em muitos casos, isso se torna até imposto pelo contexto).

Movendo-se entre hexágonos: Cada vez que o grupo queira sair de um hexágono, o navegador deverá apontar uma direção cardinal ou colateral e fazer um teste de Sobrevivência (por bioma) ou Navegação (se puder ver algum marco geográfico ou estrelas) para verificar se o grupo consegue avançar. Existem quatro possíveis resultados, com sugestões mecânicas abaixo:

- **Sucesso crítico:** Move-se para o hexágono desejado sem utilizar recursos pelo resto do dia.
- **Sucesso marginal:** Move-se para o hexágono desejado.
- **Falha marginal:** Personagens vagam perdidos por 1d6 horas, e devem abater um uso água adicional.
- **Falha crítica:** O grupo perde o dia inteiro perdido e vai para um hexágono avizinhado qualquer, definido pelo mestre, sem apontar as coordenadas. Além de abaterem um uso de água, também precisam consumir uma ração adicional.

Tempo de deslocamento: A depender do modal de transporte usado e tipo de terreno, varia-se quantos hexágonos são percorridos por dia. Se você não quer complicar sua vida, apenas considere os deslocamentos abaixo para a planície e dobre o valor para terrenos que

¹ Você perceberá a presença de algumas tabelas aleatórias dentro dos hexágonos de exploração. A razão disso é simples: se houvesse apenas um caminho para toda a exploração, perder-se-ia a sensação labiríntica e senso do desconhecido.

julgue serem difíceis de percorrer. Considere uma escala de 10 Km por hexágono, de ponta a ponta, como base.

A tabela de velocidade abaixo indica valores em Km/hora (arredondados para cada 0,5) de viagem e modificações por tipo de terreno seguem as diretrizes expressas em B352. Assuma que o grupo viaja 8 horas por dia, e verifique se é necessário adequar a velocidade conforme vantagens ou desvantagens dos personagens (não lidaremos com isso neste material). Em caso de hexágonos com terrenos mistos, use aquele mais predominante conforme o mapa no Anexo.

Bioma Modal /	A pé	Jipe*†	Moto*†	Cavalo‡
Salinas Ácidas (base)	2,5 Km	40 Km	69 Km	11 Km
Margens de rios e lagos (base x 0,50)	1,5 Km	20 Km	35 Km	5,5 Km
Montanhas (base x 0,20)	0,5 Km	8 Km	14 Km	2,5 Km
Pântanos (base x 0,20)	0,5 Km	8 Km	14 Km	2,5 Km
Planícies* (base)	2,5 Km	40 Km	72 Km	12 Km
Praias (base x 0,20)	0,5 Km	8 Km	14 Km	2,5 Km
Selva (base x 0,50)	1,5 Km	20 Km	35 Km	5,5 Km

* A base de velocidade é a planície, mas assume 35% da velocidade máxima porque não há estradas no local e o terreno é acidentado. A velocidade já está convertida para quilômetros. Por exemplo: a velocidade máxima do jipe é de 32 metros por segundo (conforme B464), que, convertida para quilômetros por hora, resulta em 115 Km/h, e 35% disso fica em 40 Km/h. Isso simula uma condução cuidadosa efetuada por um personagem familiarizado com o veículo.

† Possuem gasto de combustível, conforme o alcance indicado em suas estatísticas. A moto utilizada na aventura, por exemplo, em terrenos planos, pode percorrer 552 Km por dia (69 x 8), mas precisará abastecer-se a cada 300 Km, conforme suas estatísticas em B464.

‡ Assume um trote como o de uma carruagem tipo “coche”, simulando um trote cuidadoso e com alguma carga (além do viajante).

Penalidades por uso de veículos: Deslocar-se fora de estradas resulta em um desafio ao condutor. A tabela revelada na sequência sugere a magnitude dessas penalidades. Siga as explicações abaixo:

Bioma: Tipo de ambiente encontrado pela ilha.

Penalidade base Jipe/Moto: Penalidade aplicada ao teste de condução. A penalidade é dividida por tipo de

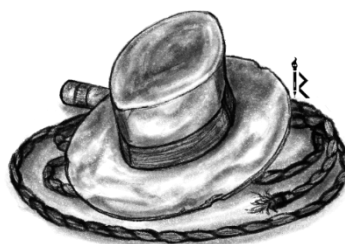
veículo, sendo o primeiro valor do jipe, e o segundo, após uma barra, da moto.

Tipo de Desafio: Se o teste falhar por uma margem maior que o Índice de Estabilidade do veículo, este desafio serve de sugestão. Quanto maior a gravidade da falha, mais grave deve ser o desafio.

Bioma	Penalidade base Jipe/Moto	Tipo de desafio veicular para falhas
Planície ácida	0 / 0	Cair em piscina ácida, capotar, furar pneu, derrapar
Margens de rios e lagos	0 / 0	Quedas na água, afogamento, furar pneus
Montanhas	-4/-2	Quedas profundas, muralhas naturais, deslizamentos, furar pneus, capotar, derrapar e bater em encosta
Pântanos	-2 / -1	Atolar, capotar, cair em poças fundas, bater em árvores, afogar motor
Planícies	0 / 0	Furar pneus, derrapar, capotar
Praias	-1 / -1	Atolar, capotar
Selva	-3 / -1	Atolar, barranco íngreme, furar pneu, bater em árvores.

Lendo coordenadas no mapa

O mapa no Anexo indica coordenadas alfanuméricas de A até H e de 1 até 9. Como o mapa é um desenho orgânico, muitas vezes as coordenadas não indicarão um único hexágono. Para situações de viagem, como já mencionado, use o terreno predominante. No mais, coordenadas foram agrupadas abaixo com situações gerais esperadas.





SITUAÇÕES POR HEXÁGONO EXPLORADO

Esta seção dispõe as informações mais relevantes de cada parte da ilha. Para facilitar descrições evocativas e menos redundantes a cada vez que os PJ passarem por elas, uma lista de descritores é colocada logo abaixo das coordenadas, em *itálico*. O descritor é uma semente, uma molécula para dar o tom em uma descrição improvisada.

A1: O Monstro no Mar

Bravio – Salino – Vasto – Inexplorado – Hipnótico – Profundo – Insondável – Rítmico – Primordial – Opressivo – Desafiador – Majestoso

Ficar ancorado em alto-mar por 1 ou mais dias para observar movimentos da ilha pode parecer uma precaução sábia, exceto por um problema. Há um Mosassauro biônico, de tamanho muito maior que o “normal”, contando com 125 metros de comprimento (mas quem sou eu para te impedir de colocar um de 300?), nadando nas profundezas. Criado antes da era do abandono dos Enjkis, seu desígnio era impedir que Carniçais ou humanos comuns saíssem da ilha com embarcações, visto que estavam próximos a este estágio de desenvolvimento. Mesmo após tanto tempo, o Mosassauro não esqueceu de sua missão inicial. Se o grupo conseguir desestabilizar a antena do escudo (E6) ou a nave mãe (C5), o ser biônico também deixará de funcionar. Existem ruínas com inscrições alertando desavisados sobre a existência dessa criatura “mitológica”, e o mestre poderá utilizar-se desse recurso

para prenunciar o perigo de ficar muito tempo ocioso em alto mar.

Essa é uma ótima oportunidade para construir tensão e horror, então evite revelar o monstro subitamente. Comece com uma pequena batida no casco durante a madrugada, que desestabiliza o navio por alguns instantes, sem mais ocorrências. No dia seguinte, também a noite, narre que algum personagem ou tripulante do navio viu um vulto de uma baleia enorme muito perto. Por fim, se nada for feito, revele a criatura com um ataque ao navio.

Sugerimos que danos ao casco do navio sejam abstraídos, focando apenas na interação com os personagens. Considere que os tripulantes mercenários possuem armamento e ataquem a criatura junto com os personagens, e o combate se encerrará após as 2 cenas abaixo:

1ª rodada: O Mosassauro, usando seu programa de “hostilidade progressiva”, executará um salto próximo o suficiente para que as ondulações afetem o curso do navio. Todos os personagens que estejam no convés devem superar um teste de DX-3 ou Acrobacia para agarrar-se em algo e evitar que caiam no mar.

Após isso, a criatura retornará para baixo d’água, e voltará para a 2ª rodada 10 segundos depois. Abstraia esse tempo, permita que os personagens preparem suas armas, façam ajustes táticos, e passe para a 2ª rodada abaixo.



2ª rodada: Caso o dinossauro biônico ainda estiver vivo, ele tentará comer algumas pessoas no convés, esforçando-se no limite de sua flexibilidade para tombar o navio. Aqui, faça um teste de manobra do navio com penalidade de -5, usando por base a perícia do capitão em nível 15 (ou a perícia do personagem que estiver pilotando o navio). Caso ocorra uma falha crítica ou uma falha por 5 ou mais, o navio tombará, derrubando todos os tripulantes ao mar.

Caso o navio sobreviva, o robô irá aguardar algumas horas antes de atacar novamente. Narre o próximo ataque como a rodada acima, mas, desta vez, faça de tudo para aniquilar o navio e seus tripulantes.

Se quiser usar as regras completas de combates navais, veja B554.

A2 até A9: Margens da Costa Oeste

Intocada – Isolada – Primordial – Dourada – Vasta – Silenciosa – Perolada – Lustrosa – Sedosa – Macia – Escaldante – Serena

A maré está baixa. Na zona limítrofe na qual as ondas molham a areia, quando a quebra de onda meramente alcança o tornozelo, pode-se ver uma série de buracos profundos de revestimento metálico em intervalos de 1 metro, contando com 2 metros de diâmetro cada, emanando uma vibração estranha que impede com que a areia molhada o preencha. Quando a quebra de onda cobre o buraco, a água espirra para cima como o jato de uma baleia emergente.

Sempre que um personagem cruzar essa barreira, detectando-a ou não, sentirá formigamento e tontura. Trata-se do escudo protetor da ilha, que a tornou indetectável até então, e que manteve a concentração de oxigênio adequada para abrigar dinossauros. Apesar de humanos não terem capacidade de sobreviver a concentrações de oxigênio do período jurássico ou afins, esta questão foi abstraída.

Um teste de Geografia, Paleontologia ou similares com penalidade de -6 revela a fonte de formigamento e tontura. Em uma hora, todos se ambientarão. Até lá, todos os testes relacionados a DX e IQ são penalizados em -2.

Não há criaturas perambulando por aqui, e mal se ouve a fauna da ilha. Isso se deve ao efeito naturalmente repelente da barreira de força invisível que cerceia a ilha. Carniçais Gigantes raramente aparecem aqui. Recomendamos que não se façam encontros aleatórios. A vantagem dessa abordagem é criar uma aura de mistério e suspense, regulando o compasso da ação e dando tempo para os jogadores planejarem e se ambientarem.

Aves enormes sobrevoam os picos distantes aqui e acolá, na região que compraz C1 a F2. Qualquer um que possua binóculos poderá ver a chocante notícia de que as aves, na verdade, são Pterodáctilos Aberrantes. Se estiver utilizando regras de pânico (B360), faça um Teste de Medo/Pânico com modificador de -4. O teste só é feito na primeira vez que a criatura for avistada.

B1: Gruta da Arca

Gorgolejante – “como a boca de um colosso” – Estranha – Regular – Sombria – Misteriosa – Mística – Fresca – Salina (odor) – Enigmática – Escarpada – Gotejante

Esta caverna possui uma entrada em arco perfeitamente regular, recebendo as águas do mar diretamente adentro. Apesar de ampla, não é possível entrar com o navio de pesquisa. Escarpas finas percorrem toda a parte interna, de um lado da entrada até o outro, divididas apenas pela entrada da gruta.

Caso o grupo entre com botes ou canoas de dia, perceberá uma fonte reluzente ao fundo da caverna. Pela noite, tal efeito só será visto se atingida com algum foco de luz. Trata-se de uma “arca” prateada e polida, com um convés liso e sem qualquer indício de que seja, de fato, uma embarcação. Há um cais feito em metal similar, com uma rampa de acesso. É um mistério como algo tão pesado permaneça flutuante, ou como algo tão antigo se mantenha tão preservado. No topo do convés há duas formas ovaladas com bordas em baixo relevo e dez furos diminutos em suas frentes. A esfera que o grupo recebeu não abrirá as “comportas”.

Na eventualidade de um jogador encontrar modos engenhosos de preencher todos os pequenos furos e pressioná-los simultaneamente para baixo (como se fossem botões sincronizados), a comporta se abrirá.

Dentro da “arca” existem painéis de lápis-lazúli, na frente dos quais estão dispostos vários postes com intervalos regulares. Mais furos podem ser vistos abaixo de cada painel. Sua função é inexplicável. Tentativas de acionar a embarcação da mesma maneira que se entrou nela são fúteis, visto que é preciso uma ativação simultânea pelos tripulantes.

Logo atrás do cais, há uma passagem desmoronada, entulhada com grandes pedras. A passagem conduz a uma base subterrânea inabitada próxima de B2. Sem detonar explosivos, é impossível passar pela barreira de pedras. A base é composta por centenas de cilindros metálicos com os mesmos modos de operação explicados para a arca. Também há um complexo de rampas que parece não levar a lugar algum. No entanto, entrar no perímetro da base aciona 1d6 x 5 Gosmas Coletoras em seu Modo Destruidor (ver ficha no Anexo). Se precisar gerar detalhes do local, utilize a tabela aleatória abaixo e peça para um dos jogadores mapeá-la em um esboço rápido.

1d6	Elemento
1	Uma avenida estreita com cilindros metálicos de 4 metros de altura, pouco espaçados entre si.
2	Uma rampa que leva à uma chapa metálica colada na parede rochosa
3	Um poço totalmente revestido em jade com 20 metros de diâmetro, não se vê o fundo.
4	Estruturas cúbicas e metálicas com velas que as separam.
5	Antenas retorcidas que emanam uma luz azulada forte em todo o perímetro. É o fim da caverna.
6	Um grande cilindro metálico com tubos que entram na parte superior da caverna.

B2: Planalto de Jade

Verdejante – Pitoresco – Remoto – Vislumbrante – Ventoso – Imponente – Rochoso (nas bordas) – Soberbo (nas bordas) – “como um altar selvagem” – Vazio – inclinado – “ergue-se como uma rampa ao longe”

Trata-se de um planalto simples, do qual se vê a selva de modo privilegiado. Só se pode chegar aqui escalando ou por alguma trilha nas montanhas ao lado (C1). Um personagem perito em Geologia, Geografia ou afins perceberá que o platô é artificial, deveria haver uma montanha ali para manter-se geologicamente consistente. A explicação é tão misteriosa quanto o fenômeno, deixe que especulem. Não é possível ser surpreendido por criaturas durante o dia aqui, a menos que o local esteja envolvido em névoa (ver Clima, no Anexo). Em termos de acampamento, elevações de terra com formações rochosas podem servir de abrigo, mas são incomuns. Uma penalidade de -3 é indicada para encontrá-las com um teste de sobrevivência. Se o grupo perambular o dia todo pelo hexágono, certamente encontrará ao menos uma formação como a descrita.

Na beirada do planalto, próximo a encosta das montanhas já referidas, pode-se ver a entrada para uma mina de jade e cobre com entradas escarvadas aqui e ali. Um teste de Geografia, Geologia, História Antiga e afins revelará que as entradas são muito maiores do que civilizações antigas usavam para extrair minérios. Os Carniçais chegaram à idade do bronze e ali estancaram seu desenvolvimento, um resquício de projeto abandonado da bioengenharia Enjkis. Há 2 chances em 6, para cada entrada explorada, de encontrar 1d3 Carniçais mineradores. Menos agressivos que os caçadores, dão a oportunidade de interpretação de papéis, com especial foco aos antropólogos, sociólogos e linguistas. Ainda assim não são seres dóceis, e não perderão a chance de se deliciar com sangue fresco.

Caso o grupo decida explorar as minas exaustivamente, utilize a tabela abaixo para improvisar seus meandros labirínticos. Se sortear “fim da mina”, significa que não há mais como avançar e todas as bifurcações

inexploradas e abandonadas são consideradas como outras passagens sem saída. Para sortear um “D66”, basta rolar 2d6 e concatenar o resultado. Por exemplo: a rolagem “3” e “4” significa “34”, que, na tabela abaixo, traduz-se para uma “Curva em ‘S’, finalizando à direita”.

D66	Estrutura
11, 12, 13, 14, 15 e 16	Fim da Mina (passagem colapsada)
21, 22, 23	Curva à esquerda
24, 25, 26	Curva em “S”, finalizando à esquerda
31, 32, 33	Curva à direita
34, 35, 36	Curva em “S”, finalizando à direita
41	Corredor com meandros
42	Corredor descendente
43	Corredor ascendente
44, 45, 46	Corredor reto
51	Muro escalável
52	Poço profundo escalável
53	Bifurcação
54	Salão amplo e baixo
55	Salão amplo e alto, com abertura para área externa (possivelmente C1)
61, 62, 63, 64, 65 e 66	Fim da Mina (salão sem outras saídas)

Peça a um jogador que mapeie cada sorteio em um esboço, por se o grupo decidir retornar ao local.

Os minérios são carregados em vasos de barro pesados e colocados em alforjes nas costas de um Tricerátops domesticado. Eles descem por uma rampa entre B1 e C1, e armazenam a jade e cobre minerados em um pequeno vilarejo em C2. Dali, partem para as duas maiores cidades Carniçais (B6 e D5).

B3 até B4: Terra Alagada de Caim

Sombria – Macabra – Brumosa – Turva – Tenebrosa – Encharcada – Fétida – “como um campo de tumbas” – Arruinada – Lodosa – Peçonhenta

Um pântano vasto e de baixa vegetação, com alguns capões de salgueiro espalhados pelo terreno. Escondidas por juncos altos, poças e lagoas do local, ossadas de Carniçais com armas enferrujadas são evidência de um passado turbulento. Quando os Enjkis saíram da Terra abandonando uma equipe diminuta em transe, os Carniçais passaram por um frenesi inexplicável, uma brecha no algoritmo biológico, e passaram a armar guerras regionais por domínio ideológico. A maior delas ocorreu nesta terra alagada. Todo personagem que quiser investigar melhor o terreno encontrará tais ossadas e marcas trágicas.

Se os personagens vierem de C3, aproximadamente onde o rio se bifurca, há um grande dólmen, ou morro funerário, lacrado por uma pedra bem lapidada com detalhes de jade. Entalhada na pedra também está uma

escrita cuneiforme que, traduzida com um teste de História Antiga (ou qualquer perícia relacionada com civilizações antigas, incluindo Ocultismo), revela a seguinte frase:

*“Aqui jaz o ancestral Caim, digno de seu caminho”*²

Dentro do túmulo, em um ambiente abaulado, está um sarcófago rudimentar de jade, com motes de batalha ao estilo dos sumérios. Ao redor, pilhas de tesouro deixam a sala resplandecente. São armas e armaduras de bronze, joias de ouro, rubis, diamantes, esmeraldas e estatuetas de jade, além de argilas com mais escritas cuneiformes contando mais sobre os Carniçais (pode-se revelar a seção “Os Carniçais”, presente no começo deste material).

Abriu o sarcófago revelará uma ossada enorme, contando com dois chifres enrolados. O valor do tesouro é inestimável, certamente um museu importante poderá pagar centenas de milhares de dólares por isso, e muito mais pela ossada de Caim.

B5: Ruínas (Selva)

Frondosa – Densa – Sombria – Caótica – “cheia de cipós tentaculares” – Tortuosa – Labiríntica – Exuberante – Jurássica – Magnífica – Assombrosa

Uma região de transição entre selva e montanhas arborizadas. Os Carniçais possuíam uma espécie diminuta de zigurate aqui, onde buscavam se conectar com os Enjkis e a eles demonstrarem sua veneração. Após a saída dos Enjkis, o frenesi geral dos Carniçais levou o templo à ruína. Investigar suas paredes caídas, repletas de arte e escrita cuneiforme, revelará mais sobre sua origem, incluindo a história de “Caim, o primeiro ser entre todos e que rege a todos”, conforme uma escrita que se repete em vários locais. A tradução pode ser feita por quem possuir perícias pertinentes, mas a arte indica vários Carniçais curvados e um ser maior com chifres, enquanto, em cima de tudo, corpos de serpentes com dezenas de braços finos e pontiagudos observam o rito.

Para fins de encontros aleatórios, considerar este local como selva.



² Você pode simplesmente estabelecer que alguém com perícia relevante entende a pista sem qualquer teste.

B6: Grande Povoado de Carniçais (Selva)

Frondosa – Densa – Sombria – Caótica – “cheia de cipós tentaculares” – Tortuosa – Labiríntica – Exuberante – Jurássica – Magnífica – Assombrosa

Ao passarem por selvas densas, chegando próximo à fronteira de B6 com B7, é possível avistar uma clareira com moradas colossais feitas de barro. Há um muro baixo cercando o povoado, e, se avistado de dia, crianças Carniçais perambulam com seus parentes para conduzir algum afazer qualquer. Guerreiros fazem rondas que duram trinta minutos, e caçadores se ocupam em detectar ameaças nas matas mais densas, avisando o restante com sopros em um chifre de Tricerátops.

O avistamento do grupo pelos Carniçais deve ser um evento a parte, causando alarme e espanto. Se é a primeira vez que o grupo testemunha tais criaturas, um teste de medo com modificador de -4 deve ser efetuado.

O líder deste povoado é Urbara, e normalmente passa o dia caçando. É improvável que haja qualquer tipo de amizade entre os humanos e o povo de Carniçais Gigantes, mas a surpresa do encontro deve render algumas oportunidades de interpretação, inclusive para os aventureiros evitarem que se lhes comam até os ossos. Em termos de estatísticas para combate e perícias, trate Urbara como um Carniçal Gigante padrão, somando +2 em ST, DX e IQ. Ele usa uma lança empunhada com as duas mãos (ver Anexo).

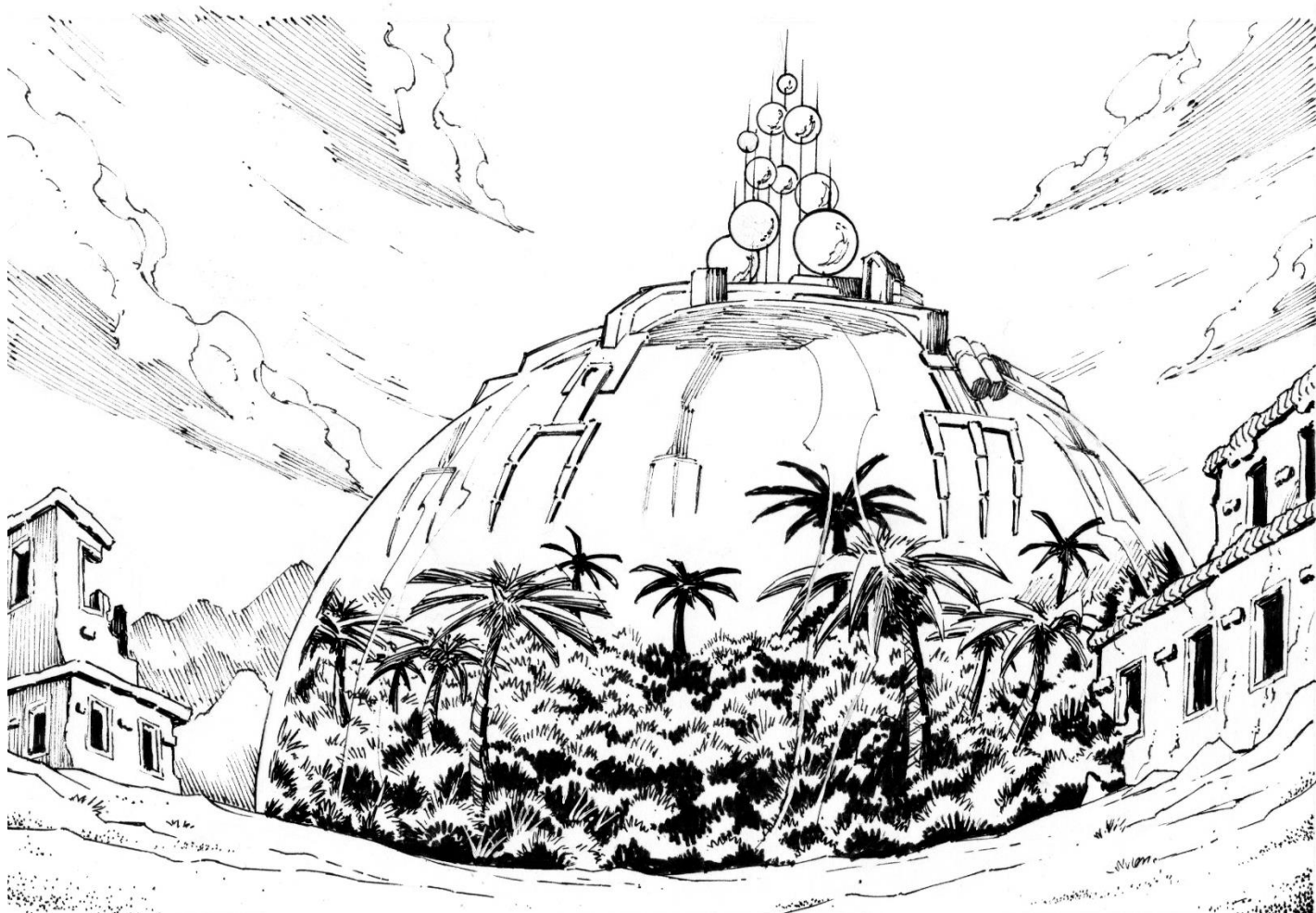
B7 até parte de B8: Planície da criação

Paradisíaca – Pitoresca – “como algo tirado do Gênesis” – Vislumbrante – Serena – Suave – Encantadora – Idílica – Ampla – Extraterrena – Mágica – Inspiradora

Estas planícies apresentam flores jurássicas rasteiras e multicoloridas, bem como alguns capões paradisíacos. Seus gramados verdes se apresentam sob uma cor vívida e seu toque é macio.

Investigar a região central deste hexágono revela uma espécie de biosfera transparente, com árvores exóticas dentro de si e nenhum acesso visível. No topo da construção estão dez esferas prateadas interligadas verticalmente. Este lugar marca o paraíso presenteado aos humanos (vide seção introdutória), antes de serem exilados. Não se sabe por que os Enjkis decidiram manter a estrutura por lá. Talvez por orgulho criativo. Talvez como um arquivo vivo. Não sabemos.

Os Carniçais não conseguem acessar o local, e não o compreendem, acreditando ser uma espécie de paraíso prometido. Assim, ele se tornou um altar ao ar livre, para o qual alguns Carniçais fazem peregrinações. Tabuletas cuneiformes fincadas ao longo da planície indicam essa atividade, revelando escritos como: “Isso é obra dos mestres” ou “Paraíso dos devotos”.



B8: Delta Pantanoso

Sombrio – Denso – Brumoso – Turvo – Tenebroso – Encharcado – Fétido – “como um quebra-cabeças formado por salgueiros e arbustos podres” – Arruinado – Lodoso – Peçonhento

Um pântano repleto de salgueiros e vegetação densa, no qual o rio se divide em vários tributários, formando um delta. Existiam fazendas aqui, mas, com o tempo, transformaram-se em ruínas lamacentas.

C1: Margem Norte (idem A2)

C2: Montanha da Comunicação

Ciclópica – Afiada – Intimidante – “de face esburacada” – “repleta de ninhos” – Traíçoira – Altaneira – Estranha – Colossal – Magnífica – Tenebrosa

Uma montanha ciclópica se destaca da cordilheira da qual faz parte, como uma lança que pretende perfurar o céu. Salpicados em sua face íngreme estão ninhos de Pterodáctilos Aberrantes. Em verdade, sob a fachada natural há uma antena de longuíssimo alcance usada pelos Enjkis para comunicar-se com seu planeta matriz, seja lá qual for. Escalar a montanha é uma empreitada árdua e pouco provável, mas chegar próximo do cume revelará partes da antena, que é abastecida pelo complexo em B2.

Se algum personagem chegar perto de uma parte da antena, 1d6 x 5 Gosmas Coletoras surgirão de pequenos orifícios para remover a “infecção” humana do local.

Por outro lado, com um bom clima, a critério do mestre, é possível vislumbrar os marcos geográficos mais importantes da ilha, como o platô prateado em C5 e o vulcão ácido em D6.



C3 até a parte norte de C4: Selva Densa

Frondosa – Densa – Sombria – Caótica – “cheia de cipós tentaculares” – Tortuosa – Labiríntica – Exuberante – Jurássica – Magnífica – Assombrosa

Uma selva comum, exceto pelos possíveis dinossauros e Carniçais, é claro. Sorteie encontros aleatórios e descreva a jornada pelos hexágonos. Este é um bom local para construir tensão e ajustar o compasso do mistério.

Caso os personagens estiverem próximos ao rio, use a tabela de encontros aleatórios para o bioma “Rios e Lagos” (ou coloque logo um Espinossauro ali para aterrorizar todo mundo).

C4: Labirinto de Montanhas

Elevadas – Afiadas – Intimidantes – Labirínticas – Tortuosas – Serpenteantes – Traíçoiras – Altaneiras – Irregulares – Colossais – Magníficas – Tenebrosas

Um dos principais acessos para C5. Trata-se de uma série de passagens tortuosas e de alta periculosidade. Para simular isso, sorteie o formato da trilha na tabela abaixo e peça para um jogador mapeá-la em um rascunho e anotar o tempo dispendido, por se precisarem acessá-la novamente.

O tempo não varia conforme modal, pois assume-se que a travessia necessita de muito cuidado.

Caso tenha sorteado duas passagens iguais, role novamente para evitar a monotonia. Não se esqueça de usar os encontros aleatórios do Anexo também.

Para entender se veículos podem iniciar o trajeto indicado na tabela, antes de abater o tempo dispendido, verifique a amplitude média da passagem. Um jipe passa por uma amplitude de 4 metros, enquanto uma moto ou cavalo necessita de 2 metros para passar confortavelmente. Cada pessoa precisa de 1 metro para se locomover nas trilhas.

A jornada pelas montanhas deve dar a impressão de ser árdua e cansativa. Por isso, é somente após 3 sorteios que eles poderão efetuar o teste de Sobrevivência (Montanhas) para encontrar o passo para seu destino desejado. Em casos raros de duas ou mais falhas consecutivas, assuma que o grupo finalmente consegue chegar no local.

Para sortear um “D66”, basta rolar 2d6 e concatenar o resultado. Por exemplo: a rolagem “2” e “1” significa “21”, que, na tabela abaixo, traduz-se para uma “Um caminho amplo que dá volta em uma encosta”.

D66	Caminho
11	Uma passagem serpenteante que se eleva até chegar a uma muralha de 3 metros. Teste de Escalada necessário, com queda resultando em 1d3 de dano. Tempo dispendido: 1 hora. Amplitude: 4 metros.
12	Uma passagem livre, ampla e relativamente horizontal. Tempo dispendido: 1 hora. Amplitude: 4 metros.
13	Após encontrar passagens e vertentes que sobem moderadamente, chega-se a um platô repleto de pedregulhos que se abre para revelar uma paisagem selvática de vales e montanhas. Tempo Dispendido: 1 hora. Amplitude: 4 metros.
14	Uma escarpa íngreme se eleva abruptamente e com constância, enquanto fica cada vez mais estreita. Apenas uma pessoa por vez pode passar, e deve ser bem-sucedida em um teste de DX ou Escalada para enfrentar a morte certa. Tempo dispendido: 2 horas. Amplitude: 1 metro.
15	Um muro rochoso de 10 metros se impõe, bloqueando a passagem. É preciso um Teste de escalada para superá-lo. Dano de queda de 3d6. Tempo dispendido: 2 horas. Amplitude: 1 metro.
16	Uma convergência entre duas montanhas gera uma passagem estreita. Há uma caverna ampla ao final da passagem, em uma das faces. Tempo dispendido: 2 horas. Amplitude: 2 metros.
21	Um caminho amplo que dá volta em uma encosta, para a direita. Tempo dispendido: 1 hora. Amplitude: 4 metros.
22	Um caminho amplo que dá volta em uma encosta, para a esquerda. Tempo dispendido: 1 hora. Amplitude: 4 metros.
23	Um vale escondido entre a coroa de montanhas deve ser superado. Testes de Condução recebem penalidade de -4 para descer o vale e subi-lo por vias mais "seguras" novamente. Tempo dispendido: 6 horas. Amplitude: livre.
24	Uma fenda abismal se impõe no meio da passagem. Ela se estende por aproximados 4 metros. É preciso saltá-la ou sobrepô-la de algum modo para prosseguir. Tempo dispendido: 3 horas. Amplitude: 2 pessoas.
25	Uma rampa de pedra elevada segue em direção de um passo terroso entre rochas protuberantes. Caso o grupo esteja usando veículos motorizados, a vibração e barulho dos motores poderá causar um deslizamento (3 chances em 6). Condutores devem passar em um teste apropriado com penalidade de -3, enquanto personagens a pé devem fazer um teste de DX-3 (este deslizamento ocorre a despeito de qualquer encontro aleatório já sorteado). O dano do deslizamento é de 4d6+2. Tempo dispendido: 1 hora. Amplitude: 5 metros.

26	Estreitos sobem em zigue-zague pela vertente de uma montanha. Parece haver alguma passagem ao final e uma caverna pequena. A escalada é segura e não demanda testes. Tempo dispendido: 2 horas. Amplitude: 2 metros.
31	Uma passagem íngreme conduz o grupo para dentro de uma selva montanhosa. Testes de condução devem ser efetuados para superá-la, com penalidade de -2. Tempo dispendido: 2 horas. Amplitude: 5 metros.
32	Encontra-se uma cachoeira com uma pequena lagoa que logo prossegue o cascadeamento montanha abaixo. A água é pura e há espaço para acampar. Tempo dispendido: 3 horas. Amplitude: 6 metros.
33	A passagem desemboca em um platô terroso amplo, propício para acampar. Há uma série de cavernas nas encostas que cerceiam o local. Tempo dispendido: 1 hora. Amplitude: livre.
34	Uma bifurcação entre duas trilhas estreitas e pouco arborizadas se apresenta. Peça aos jogadores para escolherem entre direita ou esquerda, e em seguida garanta que a trilha passada esteja devidamente mapeada. Tempo dispendido: 1 hora. Amplitude: 2 metros.
35	Uma cascata cai violentamente sob as rochas, formando um riacho raso. É possível reabastecer-se aqui e acampar. Tempo dispendido: 2 horas. Amplitude: livre.
36	Uma corredeira íngreme passa pelo local com certa profundidade. Jipes e cavalos não precisam de testes para passar. Motos não conseguem impedir a entrada de água no motor, e automaticamente quebram. Se os personagens não utilizarem cordas para amarrarem-se entre si, precisarão passar por um teste de ST para não serem carregados pela correnteza. Se arrastados pela correnteza, ainda podem fazer um teste de Natação com penalidade de -4 para chegar a uma margem. Mesmo que o personagem não se afogue (ver B436), ele recebe 1d6 pontos de dano por esbarrar em pedras afiadas. O personagem é encontrado 2 cenas adiante, caso o grupo se dê o trabalho de resgatá-lo. Tempo dispendido: 1 hora. Amplitude: 10 metros.
41	Escarpas amplas e irregulares serpenteiam uma garganta. Testes de condução devem ser feitos com penalidade de -1. A depender dos graus de fracasso, o veículo pode tombar garganta abaixo, matando todos seus ocupantes instantaneamente com direito a uma explosão cinematográfica. Tempo dispendido: 3 horas. Amplitude: 4 metros.
42	O grupo passa pela sela de uma montanha. É possível acampar aqui. Tempo dispendido: 2 horas. Amplitude: livre.

43	<p>Uma trifurcação é marcada por um moledro enorme, rabiscado com uma tinta rubra com cuneiformes. Se for possível ler a escrita com um teste pertinente, ela indica "<i>Caminho do Criador</i>" adiante. Se esta não for a última cena, o caminho central da trifurcação conduz o grupo diretamente para C5. Caso optem pelas passagens laterais, siga as cenas de exploração normalmente.</p> <p>Tempo dispendido: 2 horas. Amplitude: livre.</p>
44	<p>Chega-se a uma muralha de pedra de 30 metros. Escaladas devem ser feitas com penalidade de -3. Se houver fracasso, e a escalada não usar equipamentos adequados de segurança, assuma a queda a partir dos 15 metros, com dano de 6d6. Caso não seja possível superar o desafio, deve-se retornar para a última cena de exploração, gastando o tempo desta cena para o retorno.</p> <p>Tempo dispendido: 1 hora. Amplitude: 4 metros.</p>
45	<p>Uma passagem faz uma curva abrupta e termina em um terraço natural plano. Do terraço pode-se ver o vulcão ácido em D6 e o platô prateado em C5. É possível acampar aqui, mas o espaço não comporta um jipe, que deverá ficar estacionado em um aclave. Caso não tomem precauções para impedir sua queda (como colocar pedras firmes atrás dos pneus), há 1 chance em 6 do veículo cair e perder-se no abismo.</p> <p>Tempo dispendido: 2 horas. Amplitude: 5 metros.</p>
46	<p>Encontra-se uma pradaria que se espraia em ondas esverdeadas. Se rolar encontros aleatórios, use os do bioma "Planície".</p> <p>Tempo dispendido: 1 hora. Amplitude: livre.</p>
51	<p>Um declive íngreme e estreito segue por aproximados 100 metros, para depois subir novamente. Testes de condução são penalizados em -1.</p> <p>Tempo dispendido: 1 hora. Amplitude: 4 metros.</p>
52	<p>Uma encosta muito íngreme e repleta de árvores se impõe. Escaladas podem ser efetuadas, mas não é possível utilizar veículos ou cavalos.</p> <p>Tempo dispendido: 4 horas. Amplitude: livre.</p>
53	<p>Uma ponte ampla de madeira sobrepassa um abismo de 10 metros. Por ter sido feita por Carniçais, suporta pesos mais elevados que o comum. Mesmo que seja possível passar com um jipe por lá, há 2 chances em 6 da ponte não suportar o peso do jipe e agregados. A queda é fatal.</p> <p>Tempo dispendido: 1 hora. Amplitude: 4 metros.</p>
54	<p>Chega-se a uma abertura entre montanhas com um moledro grande. Se esta não for a última cena da exploração, reduza o número de cenas em 1.</p> <p>Tempo dispendido: 2 horas. Amplitude: livre.</p>

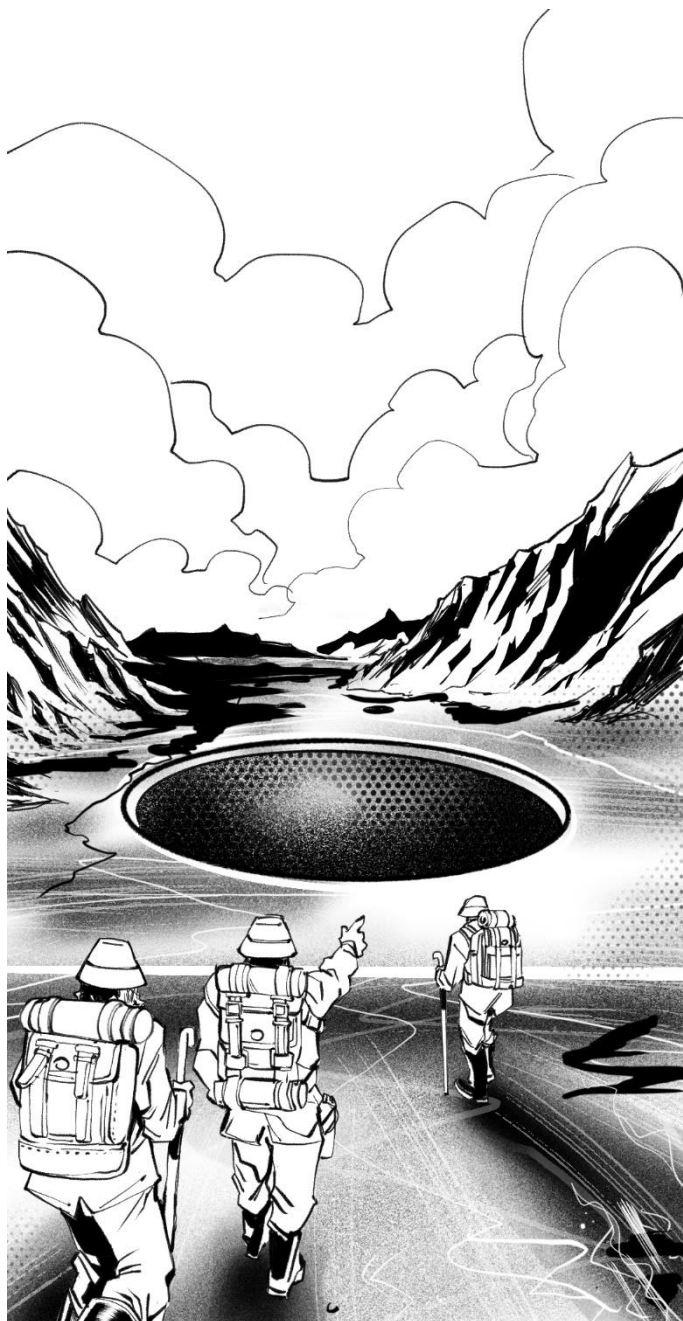
55	<p>Uma série de barrancos, cobertos por lama e vegetação rasteira, revelam uma passagem ao final do declive. Não é possível prosseguir com veículos e cavalos, e descer demanda um teste de Escalada (a menos que se use uma corda). A queda gera um dano de 1d6.</p> <p>Tempo dispendido: 1 hora. Amplitude: livre.</p>
56	<p>Se não estiverem em veículos, um caminho estreito entre penhascos conduz a uma rampa elevada. Entre os penhascos, não pode haver encontro aleatório.</p> <p>Tempo dispendido: 1 hora. Amplitude: 1 metro.</p>
61	<p>Uma floresta esparsa, com clareiras propícias para um acampamento.</p> <p>Tempo dispendido: 2 horas. Amplitude: livre.</p>
62	<p>Após subir por escarpas compridas, o grupo vê um obelisco metálico com uma luz esverdeada e piscante no topo, encaixado na face rochosa da montanha. Microfuros preenchem sua superfície.</p> <p>Tempo dispendido: 1 hora. Amplitude: 4 metros.</p>
63	<p>Uma trilha em meio à selva da montanha segue por meandros sombrios. Predadores e Carniçais possuem +2 em testes de furtividade para emboscar o grupo. Ao final da passagem, há uma bifurcação.</p> <p>Tempo dispendido: 3 horas. Amplitude: livre.</p>
64	<p>O grupo se depara com uma grade metálica que cobre uma espécie de bueiro. Dele emergem 2d6 Gosmas Coletoras, além de qualquer evento aleatório que possa estar ativo.</p> <p>Tempo dispendido: 2 horas. Amplitude: livre.</p>
65	<p>A passagem desemboca em uma vertente montanhosa, formando uma trilha elevada até o cume, de onde se pode ver um panorama da ilha.</p> <p>Tempo dispendido: 3 horas. Amplitude: 3 metros.</p>
66	<p>Uma travessia selvática, repleta de árvores altas, se impõe. Se o grupo adentrar a selva montanhosa, há uma armadilha de Carniçais caçadores preparada ali. Diga-lhes que um trajeto de grama e galhadas se acumula próximo a uma clareira. Caso ninguém busque ativamente por armadilhas, peça um teste de percepção visual ou tátil (o que for melhor). Fracasso implica queda em estacas afiadas que causam danos de perfuração de 1d6+2. A armadilha é ampla o suficiente para derrubar um cavalo ou moto, mas não um jipe.</p> <p>Tempo dispendido: 2 horas. Amplitude: livre.</p>

Passada essa exploração, o grupo chega no hexágono desejado. Recomenda-se a impressão desta tabela para usos futuros, visto que em outras regiões montanhosas ela também será referenciada, com alterações discretas em entradas específicas.

C5: Platô Prateado (Nave-Mãe)

Este local não é um bioma propriamente dito, mas uma grande extensão feita do que parece ser prata pura, sem qualquer deformidade em sua superfície. Em verdade, o local é de um laminado exótico (NT 12, conforme SPS13). Vários poços com 30 metros de diâmetro e 50 metros de profundidade podem ser vistos. Olhar para um poço vazio revela uma série de cilindros, postes e cubos com luzes intercambiantes entre verde e azul.

Na região central (como sempre), sete protuberâncias chamam a atenção. Após exame, o grupo entenderá que são portas altas e largas que conduzem a uma rampa em caracol para baixo. Ao redor das portas, há uma borda bem demarcada, com 30 metros de diâmetro. Você já deve ter deduzido: É uma nave. A exploração assume que o grupo tenha lanternas, caso contrário o interior é totalmente escuro.



Todas as rampas conduzem a uma sala com consoles em lápis-lazúli, os microfuros dos quais você deve estar enjoado de ler, postes que parecem com uma espinha dorsal metálica, da qual partem costelas abertas em ângulo obtuso, e de mesmo material (são os “acentos” dos Enjkis em frente a painéis de controle, e as costelas servem como “cintos de emergência”, caso o gerador antigravitacional da nave falhe). Em frente a um dos consoles há um tipo de altar com uma concavidade que conta com agulhas de jade voltadas para cima. Todo o interior é revestido do mesmo laminado exótico que compõe a superfície.

O altar é o encaixe da esfera prateada, a chave para o despertar dos Enjkis. Colocá-la no altar não só deixará a nave ativa, com uma luz esverdeada muito clara emanando de algum lugar nas beiras do teto. Além disso, uma comporta se abre na extremidade sul da sala de comando, com outra rampa em caracol levado a um salão inferior. Deste salão emana uma luz dourada que se mescla com o verde da cabine.

Por sua vez, a luz dourada se refere às câmaras de stasis de 4 Enjkis, que despertarão em 1d3 x 5 minutos. A nave é como uma corveta espacial compacta, equipada com canhões de calibre médio que disparam antimatéria (se precisar de detalhes, consultar SPS28, mas é improvável que um combate com naves seja relevante nesta aventura). Veja guias de interpretação e descrição dos Enjkis no Anexo.

Existem dois principais pontos fracos em todo o esquema dos Enjkis:

- Subestimar suas crias: os PJ podem sair do protocolo e implodir o esquema todo;
- As agulhas finas que se encaixam na esfera para dar partida na nave, que não são de laminado exótico.

Caso um PJ posicione explosivos (mesmo que seja uma granada) no altar, o despertar dos Enjkis é interrompido e frustrado para sempre. A nave possui um controle passivo da antena do escudo em E6, que, destruído, causa um *bug* no sistema, desativando o escudo da ilha. Se isso ocorrer e os PJ voltarem vivos para o navio de pesquisa, considere a missão concluída e leia as considerações finais da aventura para instruções dos próximos passos.

C6 até C7: Selva Densa e contorno de planície

Frondosa – Densa – Sombria – Caótica – “cheia de cipós tentaculares” – Tortuosa – Labiríntica – Exuberante – Jurássica – Magnífica – Assombrosa

Peça ao grupo para decidir se querem prosseguir pelo lado da selva ou pela planície, ou verifique qual dos terrenos possui maior predominância de acordo com o hexágono ao qual se pretende chegar. Sorteie encontros aleatórios de acordo com isso.

C8: Margem Sul (idem A2)**D1: Praia Montanhosa**

Elevada – Afiada – Intimidante – Labiríntica – Tortuosa – Serpenteante – Traiçoeira – Altaneira – Irregular – Colossal – Magnífica – Tenebrosa

Na parte costeira, utilize as instruções presentes na coordenada A1, acima. Caso o grupo decida explorar as montanhas, para cada hexágono montanhoso, use as mesmas instruções de C4, com o cuidado de substituir a entrada “43” pela seguinte descrição:

Um moledro marca uma passagem aberta entre cipós e folhagem jurássica. Se esta não for a última cena de exploração, o grupo consegue chegar ao hexágono pretendido com 1 cena a menos.

Tempo dispendido: 1 hora.

Amplitude: livre.

D2: Selva Densa

Frondosa – Densa – Sombria – Caótica – “cheia de cipós tentaculares” – Tortuosa – Labiríntica – Exuberante – Jurássica – Magnífica – Assombrosa

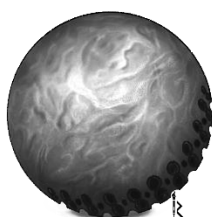
Uma selva plana de alta densidade, conta com algumas lagoas pequenas, sem pontos de interesse. Role por encontros aleatórios apropriados ao bioma.

D3: Margens do Portal

Estranhas – Ciclópicas – Profundas – Turvas – Selváticas – Frondosas – Densas – Escuras – Misteriosas – Místicas – Recuadas – Estreitas

Aqui as tiras arenosas da costa começam a ficar mais finas e próximas da selva, formando uma enseada com bastante recuo e repleta de árvores. Uma formação rochosa na beira norte da enseada chama a atenção por ser parecida com um portal imenso, anexado a uma montanha solitária. Se há algo além da máscara de pedra neste local peculiar fica à critério do mestre. Atrás da montanha, há uma pequena lagoa cercada por uma flora de beleza inédita.

Se os personagens permanecerem nas praias da enseada ou visitarem a lagoa, role encontros aleatórios do bioma “Rios e Lagos”.

**D4: Montanhas Costeiras (idem D1)****D5: Cidade-forte Carniçal**

Elevadas – Afiadas – Intimidantes – Labirínticas – Tortuosas – Serpenteantes – Traiçoeiras – Altaneiras – Irregulares – Colossais – Magníficas – Tenebrosas

A maior civilização carniçal foi erguida nas montanhas, durante os tempos de frenesi. A cidade é cercada por muralhas de terracota contando com 14 metros de altura. Portões de madeira maciça guardados por um ou dois Carniçais fazem da fachada uma vista intimidante. As construções dentro da cidade são de lama endurecida ou barro, e há um zigurate enorme no centro onde vive o único sacerdote carniçal da ilha. Sacrifícios são feitos aqui em homenagem a Caim e aos Enjkis, rogando por seu retorno. Em dias específicos, procissões chegam de vilarejos distantes com sacrifícios para o zigurate. É possível que PJ capturados tornem-se sacrifícios, a critério do mestre.

O sacerdote se chama “Utanapistim”, nome que rende homenagem ao último sacerdote a ter contato com os Enjkis. Utanapistim é de uma linhagem milenar de sua casta e é considerado o mais sábio entre seus contemporâneos. Considere-o como um Carniçal com IQ+2, ST-2, DX-1 e HT-1. Suas perícias são mais voltadas aos ritos religiosos locais, história da ilha e ocultismo.

Não é preciso mapear a cidade por completo. As casas são todas térreas e há algumas praças, fontes de água e estábulos com Tricerátops e Parassaurolfos domesticados. Narrar vielas complexas pode ajudar a aumentar a tensão de se infiltrar em um local como esse.

Guardas e caçadores fazem rondas regulares, veja a tabela de encontros aleatórios para “Cidades e Povoados Carniçais”.





O rito do sacrifício:

Uma vez que a procissão chega na porta do zigurate do sumo-sacerdote, os sacrifícios são conduzidos a uma sala iluminada por braseiros. Todos os presentes recitam uma prece de louvor à Caim e aos Enjkis, urrando em um fanatismo espumante.

Dois assistentes acendem aromatizantes em caldeirões e os erguem alto, acreditando com isso chamar a atenção de seus criadores. O sacrifício está pronto, agora é tarde demais para arrependimentos. É uma grande honra segurar a "oferta viva" em seus últimos respiros.

O sumo-sacerdote entra em transe com sons guturais e avança lentamente em direção ao altar de pedra lapidada com motes de tempos esquecidos. O carniçal que mais trouxe glória à cidade naquele ano recebe a função de afiar uma foice e passá-la ao oficiante.

É chegada a hora: com um corte preciso, o oficiante abre a caixa torácica da oferenda e lhe retira o coração, espremendo-o como se fosse um limão suculento, cujo suco jorra nas bocas daqueles que julga merecedores do amor Enjkis.

D6: Salinas Ácidas

Áridas – Exóticas – Estranhas – Reluzentes – Esfumaçadas – Fétidas – Horrendas – Tóxicas – Cristalizadas – Secas – Desertas – Salpicada

Assemelhando-se a uma vasta salina, esta planície semidesértica é repleta de rachaduras e lagoas cuja água é fumegante e furta-cor. Algumas possuem tons de verde e lilás, outras são mais amareladas. Em uma zona central, pode-se ver um pequeno vulcão, com aproximados 30 metros de altura, cuja superfície é totalmente cristalizada em um material branco, e de cuja abertura emanam gases verdes tóxicos em plumas baixas, dispersando-se rapidamente em direção ao solo. Por este motivo, as plumas gasosas só podem ser vistas de pontos altos, e não do mar.

As lagoas são ácidas, mas seu elemento químico verdadeiro é desconhecido. Qualquer um que toque ou mergulhe nessas águas receberá 1d6-2 pontos de dano por segundo. Do mesmo modo, chegar a 100 metros ou menos do vulcão obriga o corajoso personagem a fazer um teste de HT-2 a cada 10 segundos para verificar se os gases danificam seus pulmões, com dano de 1d6-2 por fracasso enquanto estiver no perímetro de risco estabelecido. Não é preciso dizer o que aconteceria se alguém decidisse meter-se a dentista para ver a boca desse vulcão.

O local é como um reator de combustível que mantém a ilha e os aparatos Enjkis em funcionamento. A química empregada escapa ao conhecimento humano, não importa quão genial seja o PJ.

Não role encontros aleatórios aqui, a menos que os jogadores decidam permanecer nas bordas do hexágono (escolha uma tabela apropriada ao bioma, nesse caso).

**D7: Selva Densa (idem D2)****D8: Selva do Transformador**

Frondosa – Densa – Sombria – Caótica – Estranha – Tortuosa – Labiríntica – Exuberante – Jurássica – Magnífica – Assombrosa

Esta selva apresenta uma enorme placa metálica rente ao solo. Quem se aproximar da placa, poderá ouvir um zumbido pulsante, junto a uma vibração.

Embaixo da placa há um poço profundo com uma série intrincada de tubos e mecanismos que regulam o fluxo de combustível da ilha, bem como a criação de Gosmas Coletoras. A placa é reforçada em diversos pontos, e apenas um teste de Explosivos com penalidade de -3 dá aos PJ uma chance de posicionar a carga em locais otimizados para removê-la e ver o que há embaixo do capô.

O poço é tão fundo que não se pode ver o final ou detoná-lo por completo, mas conseguir explodir parte dele desestabiliza a rede de comunicações dos Enjkis para coordenar a invasão (mas não impedirá o despertar da nave mãe).

A depender da vontade do mestre, as Gosmas Coletoras podem reparar os danos, mas tardariam muitos meses para restaurar tamanha destruição.

Encontros aleatórios devem seguir o bioma da Selva.

D9: Margens Costeiras (idem A2)**E1: Alto-mar (idem A1)****E2: Montanhas Costeiras (idem D1)****E3: Margem do Complexo Cavernoso**

Intocada – Isolada – Primordial – Dourada – Complexa – Silenciosa – Esburacada – Deformada – Estreita – Selvática – Afunilada – Serena

Há uma série de 9 cavernas próximas à costa norte da enseada. Há 4 chances em 6 de cada caverna explorada estar vazia. Se estiver habitada, use a tabela de encontros aleatórios abaixo:

1d6	Encontro
1	1d3 Anquilossauro
2	1d6 Carniçais descansando
3	Uma carcaça desfigurada com 2d6 Velociraptors
4	1d3 Carniçais caçadores
5	1 Sauropelta
6	1d6 Dilofossauros

Cavernas vazias são amplas o suficiente para montar acampamentos, e algumas são próximas do solo o suficiente para esconder veículos.

E4: Margens da Enseada

“como uma lança aquática perpassando a carne da ilha” – Estreita – Flanqueada – Opressiva – Longa – Silenciosa – Intocada – Isolada – Selvática – Afunilada – Serena

Nesta região, as faixas de areia nas margens ficam cada vez mais esparsas e a entrada marítima começa a se afunilar. Na margem norte fica o complexo de cavernas (E3), na margem sul, uma selva que conduz a um labirinto de montanhas (E5). O navio de pesquisa pode chegar até o final da enseada e ancorar em segurança. Role encontros aleatórios apenas nos biomas das margens.

E5: Labirinto de Montanhas (idem D1)

E6: Selva da Antena

Frondosa – Densa – Sombria – Caótica – “cheia de cipós tentaculares” – Tortuosa – Labiríntica – Exuberante – Jurássica – Magnífica – Assombrosa

Escondida em meio a selva e no lado baixo de um pequeno vale, está uma construção feita de um material esbranquiçado, marmorizado e reluzente. É uma torre, com um terraço amplo no topo e uma antena mais alta ainda. Da antena, pode-se ver um fino feixe de luz boreal que se conecta com o escudo protetor da ilha. Em sua base são encontrados micro-orifícios em partes bem intervaladas e bordas discretas ao redor. A esfera prateada não abre tais portas, e é preciso de um teste de Explosivos -3 para posicionar dinamite ou afins em uma boa localização para arrombá-las. Dentro, há uma série de postes que conduzem até o terraço no topo, onde também está um painel de controle (os postes são usados pelos Enjkis e seus corpos ofídios para galgar à torre). Destruir o painel implica a desativação do escudo protetor da ilha.

Dentro da antena, há 3 chances em 6 de se encontrar 1d3 x 10 Gosmas Coletoras.

No mais, trate o bioma como uma selva densa.

E7: Selva dos Ninhos

Esparsa – Ruidosa – Sombria – Ameaçadora – Brutal – Grotesca – Arruinada – Plana – Jurássica – Magnífica – Assombrosa

Esta selva é mais espaçosa e menos acidentada do que as demais, contando com diversas clareiras. Há uma população de Tiranossauros com densidade maior por aqui e muralhas altas arruinadas em diversos locais. Os Carniçais tentaram domesticar estes carnívoros vorazes, mas não obtiveram sucesso e um pequeno erro de segurança levou a um efeito dominó e a uma infestação.

Cruzar esta região é uma empreitada letal, e, se o grupo ainda não testemunhou a violência de um Tiranossauro, sua hora chegou. Lembre-se de fazer um teste de medo

se esta for a primeira vez que o grupo avista um Tiranossauro.

Além do encontro aleatório costumeiro, a cada hora transitada neste hexágono, 1d2 Tiranossauros serão encontrados sob as seguintes condições:

1d6	Distância	Rodadas para alcançar o grupo
1	15 metros	1
2	35 metros	2
3	50 metros	3
4	85 metros	5
5	120 metros	7
6	170 metros	10

E8: Margens Costeiras (idem A2)

F1: Alto-mar (idem A1)

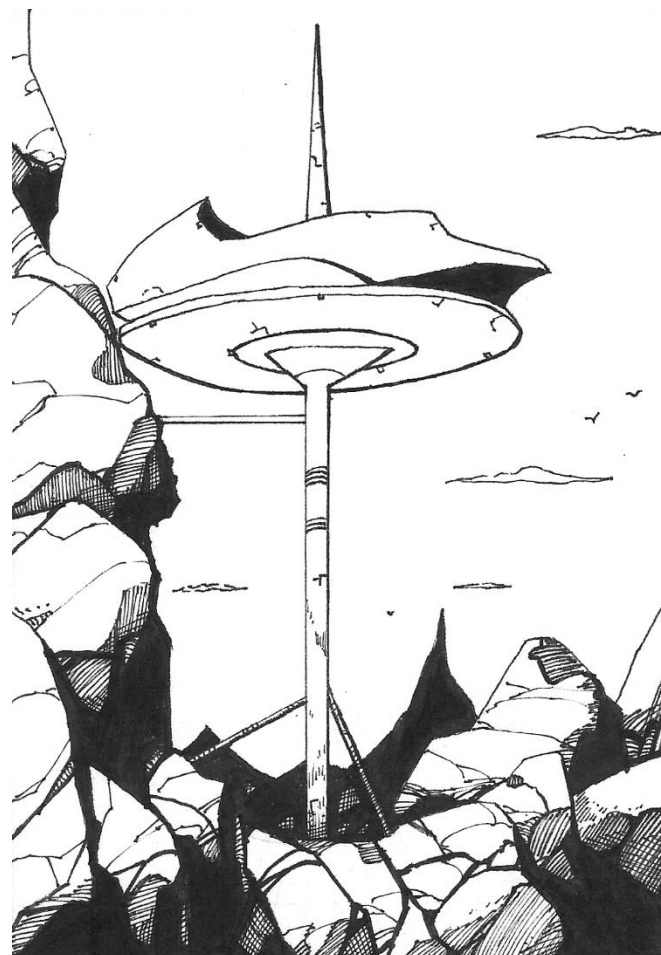
F2: Montanhas Costeiras (idem D1)

F3 até F8: Margens Costeiras (idem A2)

F9: Alto-mar (idem A1)

H1 e outros hexágonos com mar aberto (idem A1)

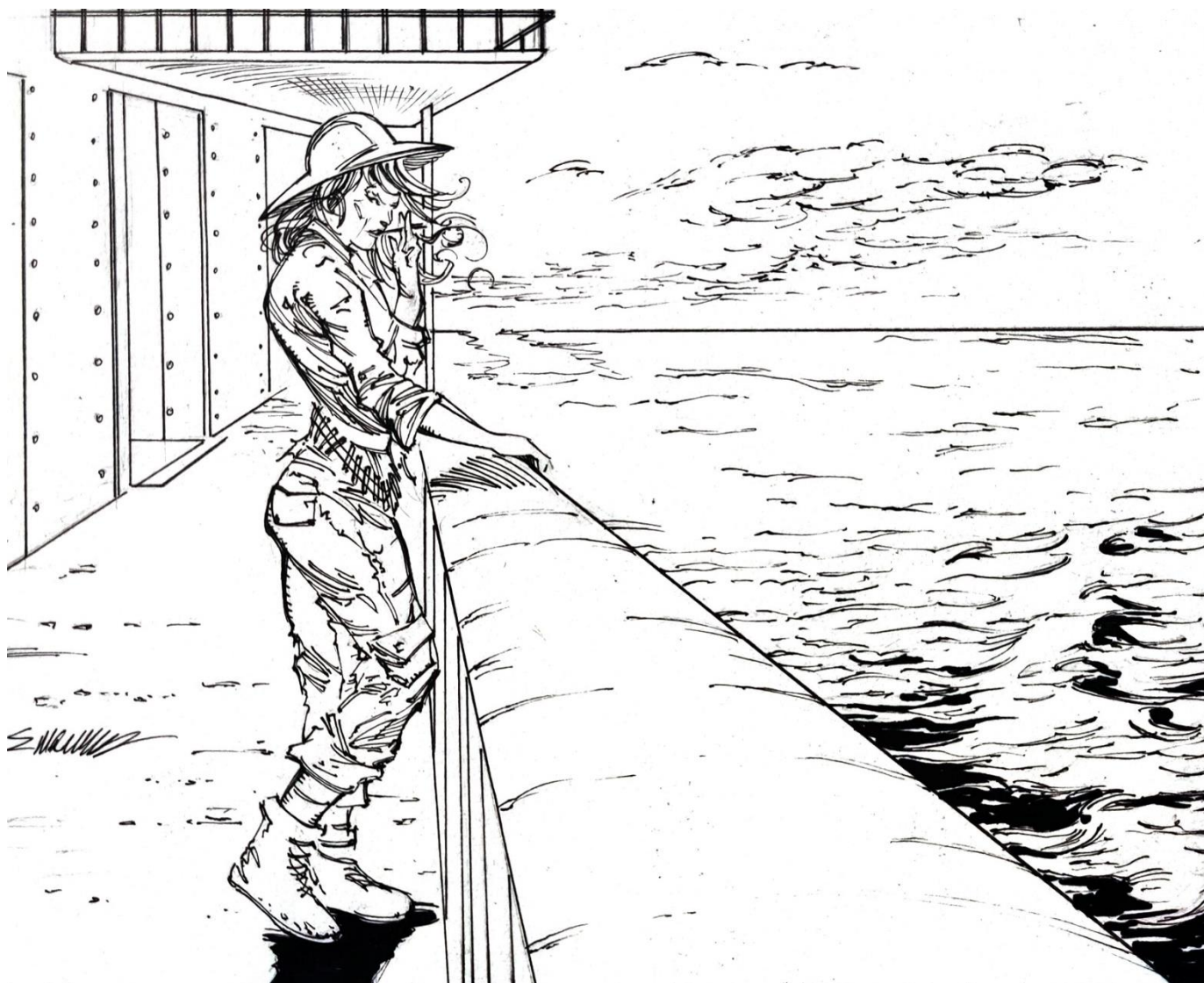
H3 até H4: Margens Costeiras (idem A2)



CONSIDERAÇÕES FINAIS

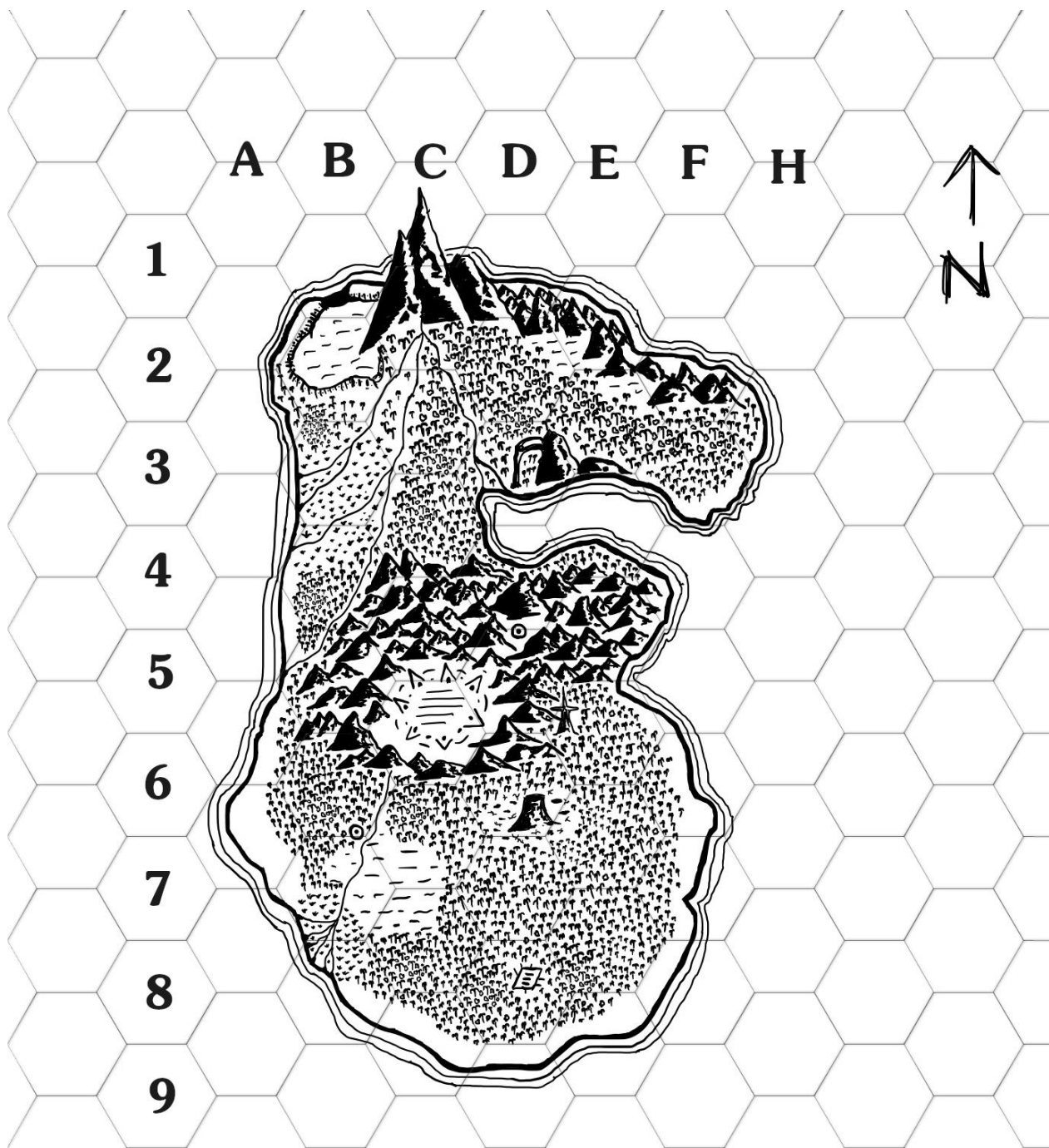
Não há muita esperança para os personagens. Tal é um destino comum em aventuras de horror. Se a ilha for explorada e, de algum modo, os personagens saírem vivos, recomenda-se um bônus de 5 pontos de experiência. Sair da ilha com relíquias sumérias e/ou

dinossauros (vivos ou mortos) deixará os personagens incrivelmente ricos, mas evitar de reportar-se ao empregador certamente criará um inimigo formidável, que fará de tudo para destruí-los, desacreditá-los, e roubar-lhes as relíquias pilhadas. Aqui pode começar uma campanha épica inspirada em GURPS Illuminati!



ANEXO

Mapa do Mestre (1 hex = 10 Km)

*Ver legendas abaixo*



Montanhas



Nave -Mãe

Vulcão
ÁcidoPlanalto/
ElevaçãoCidade de
CarniçaisPlaca de
CaptaçãoAntena da
Barreira

Selva Densa



Pântano com Rios



Portal Rochoso



Planície

Mapa do jogador



TABELA DE CLIMA

1d6	Efeito climático
1	Descarga Boreal
2	Nevoeiro
3	Nublado com trovoadas (chuva com 3 chances em 6 na próxima hora)
4	Céu limpo
5	Chuva
6	Onda de Calor

Nevoeiro e Chuva: Gera penalidade de -3 para Percepção visual e navegação/orientação, mas um bônus de +3 para furtividade

Onda de Calor: Consome-se o dobro de água. O calor é insuportável, reduzindo o fator de Velocidade, Deslocamento e Percepção geral em 1 ponto. Opcionalmente, em termos de exploração da ilha, reduza a velocidade em 10%.

Descarga Boreal: A barreira protetora da ilha pode gerar pequenas descargas elétricas por um tempo, se houver ventania ou muita humidade no ar. Clarões iridescentes descendem como lâminas curvas até o solo, dissipando-se com uma ágil expansão luminosa ao tocá-lo. Tal descarga possui 1 chance em 6 (1 em 1d6) de afetar o acampamento do grupo. Se este for o caso, é preciso encontrar abrigo urgente, ou, a cada hora, cada membro do grupo deverá passar por um teste de DX-4 ou Acrobacia-2 para evitar uma descarga de 1d6 pontos de dano. Caso estejam em cavernas ou outros locais cobertos, a descarga boreal é meramente um efeito estético. Não tente buscar uma explicação científica.

ENCONTROS ALEATÓRIOS POR BIOMA

Os encontros aleatórios devem ser sorteados em relação ao contexto do grupo. Se estiverem em movimento, é possível que se deparem com desafios pertinentes ao terreno, além de encontrar criaturas. Caso contrário, prevalece o encontro com criaturas. Para sortear um encontro, role 2d6 e verifique a entrada nas tabelas abaixo. Leve em consideração o horário em que os encontros ocorrem, conforme a tabela na seção de exploração indicada no começo deste material. Também recomendamos que imprima as tabelas para facilidade de consulta durante a sessão. Por fim, você não é obrigado a sortear encontros. Se preferir, use a entrada que mais lhe agrada ou fizer sentido no momento, ou crie uma lista de elementos desejáveis para usar quando precisar.

Selva

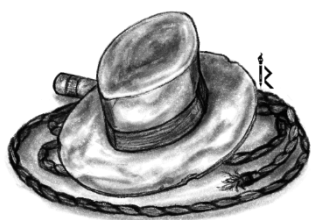
2d6	Grupo em movimento	Grupo acampado
2	1d3 Brontossauros	1d3 Tricerátops
3	Uma rocha imensa bloqueia a rota completamente. Para superar, teste escalada com -2.	1d3 Parassaurolofos
4	1d6 Parassaurolofos	Nuvens de mosquitos. Caso não tenham trazido repelentes, há 4 chances em 6 para cada membro do grupo ser picado. Cada picada, por sua vez, possui 2 chances em 6 de transmitir Malária (ver "Doenças", adiante)
5	Barranco íngreme, teste de DX-1 se não for descido com cuidado	1d2 Sauropeltas perdidos
6	Rastros, ossadas ou dejetos de uma criatura, a ser decidido pelo mestre. Role novamente na coluna ao lado ("Grupo Acampado")	1d6 Carniçais montados Parassaurolofos
7	1d6 Carniçais, se rolar "4" ou mais, um deles estará montado em um Tricerátops	1d6 x 5 Gosmas Coletoras
8	Uma construção com alto-relevo temático da criação do mundo pelos Enjkis com 1d3 Estegossauros repousando por ali	2d6 Velociraptors
9	1d3 Tricerátops	Um ruído assustador é ouvido ao longe. 1d6 Espinossauros estão a caminho.
10	2d6 Velociraptors	1d6 rações do grupo foram mal preparadas, apodrecendo e apresentando insetos asquerosos em seu recipiente.
11	1d3 Tiranossauro Rex	Bando de caça com 3d6 Carniçais
12	1d2 Tiranossauros protegendo seu ninho com 3d6+5 ovos	1d6 Tiranossauro Rex



Planícies/Planalto

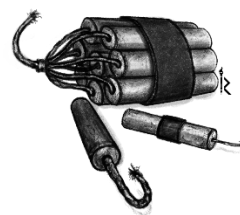
Observação: Apesar de só termos explicitado uma mina de bronze no planalto (B2), as planícies são boas rotas para conduzir o minério até alguma vila ou cidade carníçal.

2d6	Grupo em movimento	Grupo acampado
2	1d2 Tricerátops	1d2 Tricerátops
3	1d2 Estegossauros	1d6 Dilofossauros
4	3d6 Pterodáctilos Aberrantes	1d6 Velociraptors
5	2d6 Carniçais carregando um pouco de cobre e jade recém minerados em cestos de barro, colocados sob 1d2 Tricerátops	1d3 batedores Carniçais investigando a área, todos montados em Parassaurolofos
6	3d6 Parassaurolofos	2d6 Pterodáctilos Aberrantes
7	Um acampamento carníçal abandonado	Um urro é detectado ao longe. Se investigado, verão um Carníçal lutando contra 1d6 Velociraptors
8	Pedras lapidadas com motes de homens com chifres carregando cestos (trata-se da atividade de mineração)	1d6 Parassaurolofos curiosos
9	1d6 Pedacos minerados de jade deixados para trás.	1d3 Esteias atraídos pelas rações
10	2d6 Velociraptors	Um bando de caça de 1d6 Carniçais, 1d3 estão montados em Tricerátops
11	1d3 batedores Carniçais investigando a área, todos montados em Parassaurolofos	3d6 Velociraptors famintos
12	Um bando de caça de 1d6 Carniçais, 1d3 estão montados em Tricerátops	Tiranossauro



Pântanos/Terras Alagadas

2d6	Grupo em movimento	Grupo acampado
2	Bando de caça de Carniçais com 2d6 caçadores	3d6 Velociraptors
3	Carcaça de dinossauro e 2d6 Pterodáctilos.	1d3 Tricerátops
4	Ruínas abandonadas com ossadas de Carniçais	1d6 Dimetrodotes
5	Lamaçal, teste condução com -2, falha resulta em atolamento. Sorteie novamente um encontro na coluna ao lado	1d3 Sauropeltas
6	1d6 Phobosuchus	1d6 Dilofossauros
7	1d6 Dilofossauros	1d6 Phobosuchus
8	1d6 Dimetrodotes	Nuvens de mosquitos. Caso não tenham trazido repelentes, há 4 chances em 6 para cada membro do grupo ser picado. Cada picada, por sua vez, possui 2 chances em 6 de transmitir Malária (ver "Doenças", adiante)
9	Alagamento, caminhadas demoram o dobro do tempo e itens deixados no solo são perdidos (pode-se fazer um teste pertinente para tentar pegá-los no reflexo, ou esperar o dia seguinte para varrer o terreno).	Alagamento, caminhadas demoram o dobro do tempo e itens deixados no solo são perdidos (pode-se fazer um teste pertinente para tentar pegá-los no reflexo, ou esperar o dia seguinte para varrer o terreno).
10	1 Tricerátops atolado	Bando de caça de Carniçais com 2d6 caçadores
11	3d6 Velociraptors	1d6 x 5 Gosmas Coletoras
12	1d2 Tiranossauro Rex	1d2 Tiranossauro Rex



Montanhas

Os encontros em montanhas possuem menos criaturas, pois explorá-las já é um desafio arriscado em si.

2d6	Grupo em movimento	Grupo acampado
2	1d3 Sauropeltas	Um Carniçal eremita exilado e não hostil. Oportunidade de interpretação e descoberta do mistério da ilha.
3	2d6 Velociraptores	1d3 Sauropeltas
4	1d6 caçadores Carniçais armando uma emboscada	2d6 Velociraptores
5	3d6 Pterodáctilos Aberrantes	1d6 Anquilossauros
6	Uma casa de barro enorme arruinada por um deslizamento. Se o grupo estiver em uma passagem estreita, considere que a casa está logo após a passagem.	1d6 Driptossauros
7	Uma ventania poderosa sopra pelas encostas. Todos os testes de DX são penalizados em -1.	Ouve-se um barulho de pedregulho ao longe. O mestre decide que criatura pode tê-lo causado.
8	Um ninho de Pterodáctilos Aberrantes desocupado, mas com 1d6 ovos intactos.	1d6 caçadores Carniçais armando uma emboscada
9	1d6 Homalocéfalo	3d6 Pterodáctilos Aberrantes
10	1d6 Anquilossauros	Deslizamento ameaça o acampamento. Se o grupo estiver em local estreito, peça um teste de DX-3 para a evasão do deslizamento. Dano em caso de fracasso é 4d6. Veículos estacionados por perto são soterrados. Caso o grupo esteja em local amplo e afastado de encostas, o deslizamento será apenas cinemático.
11	Um Carniçal eremita exilado e não hostil. Oportunidade de interpretação e descoberta do mistério da ilha.	O urro de um predador imenso ecoa pelas paredes montanhosas. Não há perigo iminente, mas o aviso deve deixar os jogadores em alerta.
12	2d6 Driptossauros	Um Homalocéfalo ferido se aproxima do grupo e cai desfalecido por ali.

Rios e Lagos

2d6	Grupo em movimento	Grupo acampado
2	Um bando de 3d6 Carniçais batedores, montados em Parassaurolofos	Um bando de 3d6 Carniçais batedores, montados em Parassaurolofos
3	1d6 Pterodáctilos Aberrantes	1d6 Pterodáctilos Aberrantes
4	1d3 Dimetrodotes	1d3 Dimetrodotes
5	2d6 Carniçais caçadores	Nuvens de mosquitos. Caso não tenham trazido repelentes, há 4 chances em 6 para cada membro do grupo ser picado. Cada picada, por sua vez, possui 2 chances em 6 de transmitir Malária (ver "Doenças", adiante)
6	Uma sonda aquática que parte das profundezas até a superfície, emitindo ruídos estranhos e luzes azuis de uma antena diminuta.	1d3 Espinossauros
7	Uma ruína colossal com inscrições sumérias acerca do sacrifício aos Enjkis, ou da "criatura mítica" em A1	2d6 Velociraptores
8	1d3 Ticinosuchus	1d2 Romaleossauros
9	1d2 Phobosuchus	1d3 Ticinosuchus
10	1d3 Espinossauros	1d2 Phobosuchus
11	2d6 Velociraptores bebendo água	2d6 Carniçais caçadores
12	1d2 Romaleossauros	1d6 x 5 Gosmas Coletoras



Cidades e Povoados Carniçais

Não há como acampar em um povoado ativo. Se, por algum motivo, os PJ limparem um povoado inteiro e fizerem sua base de expedições ali, trate os encontros aleatórios acampados como os do bioma mais próximo.

2d6	Grupo em movimento	Grupo acampado
2	Uma patrulha montada em Tricerátops, contando com 3d6 Carniçais	N/A
3	1d3 Tricerátops bebendo água em uma gamela profunda	
4	1d6 Parassaurolofos com selas de montaria amarrados em estacas de madeira	
5	2d6 Carniçais crianças acompanhadas por 1d3 idosos e 1d3 adultos	
6	Um Carniçal saindo de sua habitação	
7	1d6 Carniçais adultos com 1d3 crianças	
8	Uma ronda com 2 guardas Carniçais	
9	1d6 Carniçais coletores com cestos repletos de frutos desconhecidos	
10	1d3 Carniçais envolvidos em uma briga	
11	Um bando de 3d6 caçadores retornando de uma caçada bem-sucedida	
12	Uma procissão de 1d6 x 5 Carniçais com oferendas aos Enjkis, em transe profundo.	

DOENÇAS

Malária

Uma doença que existe há milhões de anos, eis aqui sua homenagem. Role sempre em segredo para maior dramaticidade. Anote o dia de aquisição dos sintomas em um rascunho.

Vetor: Picada de mosquito (role 2d6 se alguém for picado para decidir se há infecção: resultados de “1” ou “2” implicam contaminação).

Rolagem Resistência: HT-3

Primeiros Sintomas: 3d6 dias.

Sintomas: Dor muscular e abdominal, febre alta, suor noturno, tontura, fadiga. Também há possibilidade de náusea e vômito.

Ciclo: Rolar HT-3 toda noite. Em caso de falha, a vítima recebe 1d6+2 pontos de dano imediatamente. Caso contrário, recebe 1d3 pontos de dano.

Cura: Para fins abstratos, assumo que o navio possui em seu depósito médico antimaláricos quaisquer em abundância. Simplificando o processo de cura real, tomar o medicamento impede a irrupção dos ciclos acima, e os sintomas desaparecem após 48 horas de uso contínuo da medicação. Manter o remédio por 2 semanas cura totalmente a doença. De mesmo modo, se, por algum milagre, a vítima sobreviver por 2 semanas aos ciclos da doença sem qualquer medicamento, ela se cura por si só.



PARÂMETROS DE CRIATURAS

Para fins de praticidade, vantagens e desvantagens das criaturas foram abstraídas em mecânicas descritivas, com detalhes de funcionamento se necessário. Mesmo assim, algumas sugestões são delineadas. O leitor mais experiente em GURPS poderá traduzi-las como quiser.

Algumas criaturas estão drasticamente diferentes do suplemento LOT, outras se assemelham mais com o GURPS Dinosaurs, com leves adaptações entre 3ª e 4ª edições. Nenhuma está copiada exatamente como no material de base, mas quando usadas com maior fidelidade, a referência foi deixada ao lado do nome.

As criaturas estão dispostas em ordem alfabética, e seus parâmetros foram traduzidos e abreviados para o português para manter consistência e acessibilidade. Segue um breve glossário apenas dos itens que foram traduzidos:

Esquiva: No original, “Dodge”.

PV: Pontos de Vida, no original “Hit Points”, ou HP.

Vont: Vontade, no original “Will”.

PF: Pontos de Fadiga, no original “Fatigue Points”, ou FP.

Velocidade: Quão rápido a criatura age na iniciativa, no original “Basic Speed”.

Deslocamento: Quantos hexágonos a criatura se move em um turno, no original “Movement” ou MOV.

RD: Redução de Dano, no original “Damage Reduction”, ou DR.

Quando perícias não são detalhadas, estime seus valores usando o atributo regente, ou conforme sua intuição. Esta seção foi desenhada para o mestre preguiçoso, que não quer, ou não tem tempo para buscar cada vantagem e desvantagem dos PDM. Para os importantes, deixamos sugestões gerais.



BESTIÁRIO DE A-Z

ANQUILOSSAURO (LOT25, *Dinosaurs* 51)

Um tatu gigante, de 8 a 10 metros de comprimento, aproximados 1,7 metros de altura e uma carapaça rígida com fileiras de espinhos regularmente intervaladas, cobrindo todo seu dorso até a cauda. Ao final da cauda há uma protuberância arredondada rígida que funciona como um porrete. O Anquilossauro é herbívoro e não deve se apresentar hostil, a menos que encurralado. Apesar da entrada em LOT25 não atribuir perícias e danos, assumiremos os valores utilizando “GURPS *Dinosaurs*” da 3ª edição, sem as adaptações complexas de ST.

ST 41	PV 41	Velocidade 5,25
DX 10	Vont 10	Deslocamento 5
IQ 2	Per 10	MT +4
HT 11	PF 11	RD 9
Esquiva 8	Aparar N/A	Bloqueio N/A

Ataque de Cauda: Causa 3d contundente, alcance de 1-2.

Perícias: Briga 12 (cauda).

BRONTOSSAURO (LOT23, *Dinosaurs* 32)

Um herbívoro colossal de pescoço longo, não apresentam qualquer perigo para humanos. Porém, se assustados, podem pisotear criaturas pequenas em seu caminho, e sua velocidade pode chegar a 30 Km/h. Possui em torno de 10 metros de altura e 25 metros de comprimento, além de um peso incrível de 30 toneladas.

ST 80	PV 80	Velocidade 5,25
DX 9	Vont 10	Deslocamento 5
IQ 2	Per 10	MT +7
HT 11	PF 11	RD 4
Esquiva 0*	Aparar N/A	Bloqueio N/A

* Por sua postura pacífica e estatura gigantesca, não é possível esquivar-se de ataques ou efetuar qualquer posição defensiva a tempo.

Atropelar: Dano de 14d contundente/esmagamento

Cauda: Pode usar a cauda para expulsar inconvenientes, causando 10d de dano contundente (experimente ser atropelado por uma força de balanço com peso de toneladas). Alcance C-10.

Perícias: Correr-10 (use para atropelar), Briga-10 (para a cauda).

CARNIÇAL GIGANTE

Gigantes deformados com 4 metros de altura (na média), com um ou dois chifres na cabeça. Deixados à sua própria sorte pelos Enjkis, tornaram-se fanáticos e farão de tudo para chamar a atenção de seus antigos mestres. Sacrifícios têm sido sua forma favorita disso. Ficaram estagnados na idade do bronze, e viveram muitas guerras entre si, inclusive usando os Tricerátops como montaria.

ST 26	PV 26	Velocidade 5,25
DX 10	Vont 10	Deslocamento 7
IQ 8	Per 10	MT +1
HT 12	PF 12	RD 3*
Esquiva 8	Aparar 9	Bloqueio 9

* Roupas de couro do torso às pernas, além de sua pele grossa que concede DR 2 natural.

Soco: 2d+2 contundente, alcance 1 (gigante).

Espada curta: 5d (balanço, cortante), 2d+2 (perfurante), alcance 2, usada mais por guerreiros.

Lança: 2d+4 (perfuração com 1 mão), alcance 2 ou 2d+5 (perfuração com 2 mãos), alcance 2-3. Usada tanto por guerreiros quanto por caçadores.

Porrete: 5d (balanço, contundente). Usado predominantemente por Carniçais comuns e algumas vezes por caçadores (você decide).

Arco curto: 2d+2 (perfuração). Usado predominantemente por caçadores e vigias de cidade.

As armas são muito maiores que o comum, um humano não consegue usá-las.

Para outras armas, ver B271 a B275, considere +1 para o alcance. Para os Carniçais, as vantagens e desvantagens não serão abstraídas, então recomendamos a leitura do manual, caso não saiba seu funcionamento. Os Carniçais enxergam seus chifres como um símbolo de *status* e não os usam para combate.

Montaria: Se o Carniçal estiver em um Tricerátops, ele tentará efetuar uma investida contra seu alvo, incentivando os espinhos frontais do Tricerátops (vide a criatura). Se for alvo de ataques à distância, tentará se esconder atrás do formidável escudo natural ao redor do pescoço do dinossauro, gerando +2 para Defesas.

Itens especiais: Escudo de couro, bônus de defesa +2 se usado. Guerreiros de cidades maiores podem usar peitorais de bronze (RD 4, que deve ser somado ao RD2 da Resistência à Dano abaixo).

Características sugeridas: Hipoalgia (Alto Limiar de Dor), Resistência à Dano (RD+2), Audição Aguçada 1.

Perícias: Briga-11, Combate com armas-12 (use para todas), Rastreamento-11 (13 se caçador), Corrida-12, Escudos-12 (se guerreiro), Intimidação-14, Cavalgar-12.





THONAST

DILOFOSSAURO (*Dinosaurs 30*)

Aquele que exibe uma dois leques expansíveis ao redor do pescoço e “cospe veneno”. Muito mais parecido com *Jurassic Park* que com a realidade acadêmica. Ágil e artilheiro, busca se camuflar antes de atacar. Suas garras são mais longas que as de um terópode comum e são letais. Tem 7 metros de comprimento e 2 metros de altura.

ST 30	PV 40	Velocidade 6
DX 12	Vont 13	Deslocamento 12
IQ 3	Per 14	MT +3
HT 12	PF 20	RD 2
Esquiva 7*	Aparar N/A	Bloqueio N/A

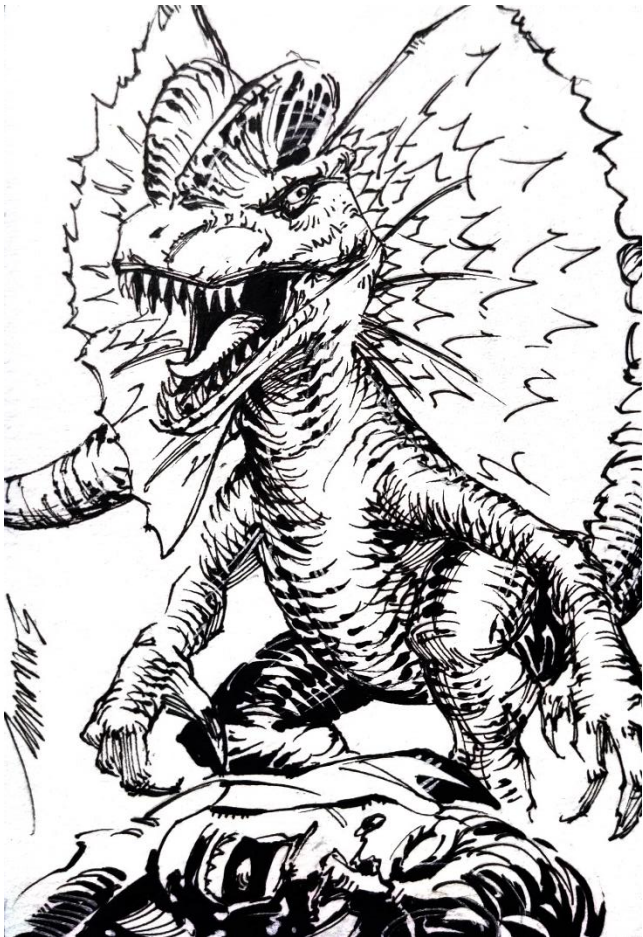
* Capacidade de esquiva reduzida pelo tamanho da criatura e baixa capacidade de manobras complexas.

Mordida: 3d perfurante, alcance C.

Garra: 3d cortante, alcance C, 1.

Veneno: De alcance C-4, o veneno é mirado sobretudo na face da vítima. Se acertar, causa cegueira temporária até que seja removido dos olhos. O mero contato gera dano de 1d3 e causa bolhas (se achar que fomos longe demais, elimine as bolhas).

Perícia: Briga-13 (geral).



DIMETRODONTE (*Dinosaurs 19*)

Um lagarto carnívoro enorme com uma crista que vai de sua nuca ao início da cauda. A crista apresenta variadas padronagens e cores. Seu tamanho médio é de 3 metros de comprimento e 2 metros de altura (contando com o ápice da crista).

ST 20	PV 20	Velocidade 5
DX 10	Vont 10	Deslocamento 5
IQ 3	Per 10	MT +1
HT 10	PF 10	RD 2
Esquiva 5*	Aparar N/A	Bloqueio N/A

* Capacidade de esquiva reduzida pelo tamanho da criatura e baixa capacidade de manobras complexas.

Mordida: 1d+1 cortante, alcance C.

Perícias: Briga-12 (mordida).

DRIPTOSSAURO (*Dinosaurs 44-45*)

Um predador feroz com plumagem na cabeça e pescoço, que segue pelo dorso até o final da cauda. Conta com 2,4 metros de altura e 7,5 metros de comprimento. No resto, possui a pele escamosa como a de um lagarto e garras afiadas de 20 cm. Considere-o uma versão menor de um Tiranossauro, mas com patas dianteiras mais alongadas.

ST 30	PV 30	Velocidade 7,5
DX 16	Vont 13	Deslocamento 7
IQ 3	Per 13	MT +3
HT 14	PF 14	RD 2
Esquiva 8	Aparar N/A	Bloqueio N/A

Mordida: 3d-1 (perfurante), alcance C-1.

Garra: 3d+3 (cortante), alcance C-1.

Perícias: Briga-13 (mordida).



ENJKIS-NPSTM

Alienígenas ofídios, cujos amplos crânios abrigam três cérebros que os capacitam com habilidades telepáticas. São seres de outro sistema planetário que vieram à Terra para executar seu projeto macabro, a formação de criaturas biônicas para servir um propósito megalomaniaco. Seus braços são como tentáculos entrelaçados sem ventosas, que podem ser desatados para múltiplos propósitos, e suas mãos versáteis podem formar tanto dedos quanto expandir pequenas agulhas extremamente rígidas para manipular objetos e consoles minúsculos. Seu corpo de serpente chega a 5 metros de comprimento, se totalmente estendido, mas em geral andam com o torso ereto. Nesta forma, suportados pelo abdômen como uma naja prestes a atacar, ficam com uma altura de 2 metros. Travar olhares com um Enjkis é uma experiência mesmerizante.

ST 12	PV 90*	Velocidade 6,75
DX 15	Vont 20	Deslocamento 6
IQ 28	Per 16	MT +1
HT 12	PF 12	RD 10 (semi-ablativa)*
Esquiva 9	Aparar N/A	Bloqueio N/A

* Não tente desvendar a biologia desta espécie misteriosa de outro mundo.

Telepatia (Diapsiquia): Um Enjkis pode se comunicar telepaticamente com qualquer um que quiser, além de receber respostas reativas, de acordo com os pensamentos do alvo. Não é possível resistir de modo natural a este tipo de comunicação.

Tendão afiado: Alcance C-5. O Enjkis amarra seu alvo com tendões entrelaçados e projeta agulhas contra o corpo da vítima. O dano provocado é de 1d6+1. O mero corte desses espinhos demanda um teste de HT-6, ou a vítima cai em sono profundo por 1d6+3 horas.

Implosão Mental: Caso um Enjkis esteja frustrado com seu interlocutor, ele poderá causar distúrbios eletroquímicos no cérebro do alvo, causando 1d6 pontos de dano e fadiga simultaneamente. A vítima deverá passar em um teste de HT-4 para evitar os efeitos.

Incutir Pesadelos: Para divertir-se com seres inferiores, o Enjkis poderá atormentá-lo mentalmente com pesadelos selecionados, ou medos irracionais. É preciso que a vítima falhe em um teste de Vontade para o efeito ocorrer. Um pesadelo gera um Teste de Medo/Pânico com modificador de -5.

Pistola de Feixe: Em último recurso, os Enjkis sabem atirar com suas armas ultra-tecnológicas. Considere as estatísticas da "Pistola de Feixe Iônico" (B280). Considere que os Enjkis foram colocados em *stasis* ao menos com uma arma ao seu alcance.

Vantagens mais relevantes: O mestre poderá abstrair o sistema de vantagens e utilizar apenas as mecânicas acima. Todavia, para aqueles que quiserem aderir a mecânicas do módulo básico, algumas sugestões de vantagens são: Ataque Inato (tendão), Anfíbio, Resistência à Dano (RD+10, semi-ablativo), Braços Extras, Flexibilidade, Alto NT, Destreza Manual Elevada 4, Infravisão, Elo Mental (mesma espécie), Leitura da Mente, Empatia, Escudo Mental, Diapsiquia, Sonda Mental, Terror.

Desvantagens mais relevantes: Cobiça, Compulsão (submeter outras criaturas à sua vontade, AC 12), Egoísmo, Excesso de Confiança.

Perícias: Fora suas perícias tecnológicas (considerar NH 18 se aplicável), possuem: Ataque Inato (tendão)-14, Intimidação-15, Armas de Fogo-15 (NT 12), Corrida-14, Detecção de Mentiras-18, Furtividade-12, Prestidigitação-14, Psicologia-18.



ESPINOSSAURO (*Dinosaurs* 46)

Um terópode versátil que pode se locomover rapidamente submerso ou em terra firme. Suas costas apresentam um leque sanfonado similar ao de um Dimetrodonte, embora tal leque seja mais baixo. Um Espinossauro típico mede 15 metros de comprimento e 7 metros de altura. Sim, ele é mais alto e comprido que um Tiranossauro Rex! Possui patas dianteiras maiores que um terópode comum, e usa suas patas traseiras para prender vítimas. Certamente algo que você não quer ver emergindo de um rio ou lago.

ST 50	PV 85	Velocidade 7,5
DX 15	Vont 13	Deslocamento 14
IQ 3	Per 13	MT +5
HT 15	PF 15	RD 3
Esquiva 6*	Aparar N/A	Bloqueio N/A

* Capacidade de esquiva reduzida pelo tamanho da criatura e baixa capacidade de manobras complexas.

Mordida: 5d+1 (perfurante), alcance C, 1-2.

Perícias: Briga-13 (mordida).

ESTEGOSSAURO (LOT26, *Dinosaurs* 35)

Um herbívoro em cujo dorso duas fileiras de enormes placas duras e pontudas seguem até a cauda, cada vez mais diminutas, até terminarem em espinhos levemente angulados para cima. É um dinossauro que possui 9 metros de comprimento e quase 4 metros de altura.

ST 38	PV 38	Velocidade 5,25
DX 9	Vont 10	Deslocamento 4
IQ 1	Per 10	MT +3
HT 11	PF 11	RD 4
Esquiva 6*	Aparar N/A	Bloqueio N/A

* Capacidade de esquiva reduzida pelo tamanho da criatura e baixa capacidade de manobras complexas.

Rabo de espinhos: 4d (perfurante), alcance C, 1-2.

Perícias: Briga-11 (rabo de espinhos).



ESTESIA (*Dinosaurs 45*)

Um lagarto de tamanho modesto, em comparação a seus contemporâneos, medindo entre 2 e 3 metros de comprimento, similares aos atuais dragões-de-Komodo, mas de agilidade estimada maior. É venenoso e sua mordida é muito forte.

ST 15	PV 15	Velocidade 7
DX 12	Vont 10	Deslocamento 7
IQ 3	Per 10	MT +1
HT 16	PF 16	RD 2
Esquiva 9	Aparar N/A	Bloqueio N/A

Mordida: 1d (cortante). Alcance C, 1. Se o lagarto rolar 8 ou menos, ele causa 1d à vítima e fica enganchada nela, demorando 1d+1 segundos para que se consiga abrir-lhe a boca e evitar a injeção de veneno. Do contrário, acertos causam danos de 1d.

Veneno: Vítimas devem superar um teste de HT-6, ou receberão 2d+2 em danos venenosos, além de se sentirem nauseadas por 1d horas (-3 para testes de atributo e perícia). Além disso, todas as vítimas que superarem o teste de HT-6 ainda assim sentem os efeitos por 3d minutos.

Camuflagem: Em locais de vegetação mais densa, penalizam testes de percepção para encontrá-los em -2.

Perícias: Briga-12 (Mordida).

GOSMA COLETORA

De corpos azulados e gosmentos, emergem do solo, canalizados por dutos que conduzem a seu *habitat* automatizado, no qual são geradas ou destruídas conforme o protocolo deixado pelos Enjkis. Seu desígnio inicial era coletar amostras de viabilidade para vida, mas depois foram reprogramadas para ajudar no equilíbrio do ecossistema local, ora decimando superpopulações indesejadas, ora restaurando animais e plantas feridas. Quando rolar um encontro aleatório com ela, role 1d6: se o resultado for menor que 4, a gosma está em seu modo destruidor. Caso contrário está seguindo o algoritmo restaurador. Isso se aplica para todo o grupo de gosmas que vier a ser sorteado. Sua composição química é um mistério.

ST 2	PV 2	Velocidade 3,75
DX 5	Vont N/A	Deslocamento 3
IQ 6*	Per 8	MT +0
HT 10	PF 10	RD 0
Esquiva 6	Aparar N/A	Bloqueio N/A

* Programada pelos Enjkis, biomecanismo simples.

Tipo de corpo: Difuso, pode se remodelar à vontade.

Modo Restaurador: Contato com o corpo gosmento da Coletora cura 1d6+1 PV, e erradica quaisquer doenças e venenos do alvo.

Modo Destruidor (Pseudópode): 1d-2 Dano ácido, Alcance C-3. O mero contato com o corpo causa danos de tipo ácido.

Perícias: Briga-12 (pseudópode).



HOMALOCÉFALO (Dinosaurs 56)

Seu crânio rígido, espesso e achatado parece um porrete. Um herbívoro de 2 metros de comprimento, é pequeno para ser usado de montaria pelos Carniçais. Seu modo de defesa é efetuar uma investida contra o predador, chocando seu crânio contra ele.

ST 12	PV 15	Velocidade 6,25
DX 15	Vont 10	Deslocamento 6
IQ 3	Per 10	MT +0
HT 10	PF 10	RD Especial
Esquiva 9	Aparar N/A	Bloqueio N/A

RD: Seu crânio possui RD 3, mas o resto do corpo apenas RD 1.

Investida: 2d-2 (contundente). É preciso um espaço linear de 10 metros antes de efetuar uma investida (ou, se quiser as regras oficiais, ver B397). Caso contrário, o dinossauro ainda poderá atacar com golpes cranianos laterais, causando 1d de dano contundente.

Perícias: Briga-12 (investida).

MOSASSAURO BIÔNICO

É uma aberração biônica mítica (NT 12), criada pelos Enjkis para desencorajar navegações além da ilha. Com seus 125 metros de comprimento (6x maior que o usual), ele consegue naufragar até um navio cargueiro. Apesar de robotizado, tal tecnologia não é perceptível por fora. Seu corpo é uma mescla entre uma baleia e um crocodilo, com a boca alongada, nadadeiras e corpo longo e robusto.

ST 105	PV 300	Velocidade 10,25
DX 16	Vont N/A	Deslocamento 14
IQ 12*	Per 15	MT +10
HT 25	PF 25	RD 15
Esquiva 9	Aparar N/A	Bloqueio N/A

* Capacidade de adaptação do algoritmo dos Enjkis.

Mordida: 11d (perfurante), alcance C-15. Criaturas engolidas são automaticamente aniquiladas.

Ataque de cauda: 13d (contundente). Se a cauda for utilizada meramente para causar ondas e tombar embarcações, não há danos.

Perícias: Briga-14 (Mordida ou Cauda).

PHOBOSUCHUS (Dinosaurs 45)

Crocodilo gigante, medindo 15 metros de comprimento. Algo para se aterrorizar.

ST 32	PV 50	Velocidade 6,75
DX 13	Vont 15	Deslocamento 6*
IQ 3	Per 12	MT +4
HT 14	PF 14	RD 4
Esquiva 6	Aparar N/A	Bloqueio N/A

* Se abaixo d'água, o deslocamento é de 9.

Mordida: 3d+2 (cortante), alcance C, 1-2. Uma vez que tenha fechado sua mandíbula em uma vítima, apenas danos à sua cabeça o farão largá-la. Quando o Phobosuchus sentir que estiver fora de perigo, mastigará sua presa com gosto. Se estiver na água, arrastará a vítima consigo para o fundo, e ali fará uma rotação mortal para desmembrá-la. Um teste de HT-4 é requisitado para evitar a amputação do membro mordido, ou, se atingido no tórax, a decapitação.

Cauda: 4d (contundente). Alcance C, 1-2.

Perícias: Briga-13 (mordida ou cauda).

PTERODÁCTILO ABERRANTE

Diferente do que se espera deste dinossauro de bico alongado e de dentes mais discretos, o Pterodáctilo Aberrante possui verdadeiras presas que se "entrelaçam" quando o bico está fechado. Seu tamanho não é muito distinto do esperado, com 6 metros de envergadura e um corpo de 2 metros.

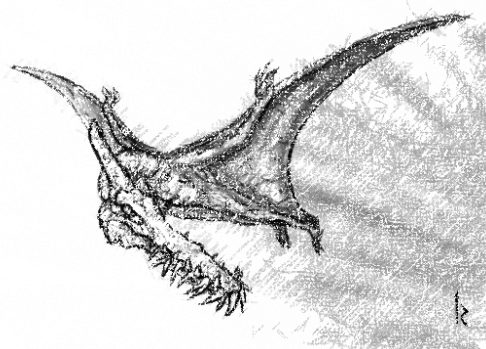
ST 8	PV 12	Velocidade 7
DX 14	Vont N/A	Deslocamento 20†
IQ 2	Per 15	MT +2
HT 14	PF 14	RD 0
Esquiva 10*	Aparar N/A	Bloqueio N/A

* No ar. A esquiva em solo é nula.

† Movimento em solo de 2.

Mordida: 1d (cortante). Alcance C-1.

Perícias: Briga-12 (Mordida).



ROMALEOSSAURO

Um dinossauro aquático com cabeça similar à de um crocodilo e corpo como o de uma baleia, mas sem nadadeiras na cauda. Predador brutal, mede aproximadamente 2 metros de altura e 7 metros de comprimento. Na ilha, sua presença é maior na enseada e mar-aberto, mas como temos liberdade criativa, nós o colocamos também nas lagoas (como se fosse um monstro do Lago Ness) e nos rios mais amplos.

ST 32	PV 40	Velocidade 6
DX 11	Vont 12	Deslocamento 9
IQ 3	Per 12	MT +3
HT 13	PF 13	RD 2
Esquiva 6	Aparar N/A	Bloqueio N/A

Mordida: 3d+2 (cortante), alcance C, 1-2.

Perícias: Briga-12 (mordida).

SAUROPELTA (*Dinosaurs* 53)

Mais um do tipo “tatu gigante”, com couraça dorsal que se assemelha a um pedregulho regular e contínuo. Nos ombros das patas dianteiras, apresenta dois grandes e calibrosos espinhos, um em cada lado, como chifres de diabo. Apesar da aparência intimidante, o Sauropelta é pacífico e só ataca se diretamente ameaçado. Possui 8 metros de comprimento e 2,5 metros de altura.

ST 25	PV 30	Velocidade 6,25
DX 10	Vont 9	Deslocamento 4
IQ 3	Per 10	MT +3
HT 15	PF 15	RD Especial
Esquiva 0*	Aparar N/A	Bloqueio N/A

* Trata-se de um animal extremamente lento

RD: Sua cabeça, pescoço e dorso possuem RD 6, mas o resto do corpo RD 2.

Investida Rasgão: Se o Sauropelta se sentir ameaçado, seu deslocamento dobra, e ao final, qualquer alvo que estiver nos hexágonos adjacentes ao trajeto recebem 2d-1 dano cortante de seus espinhos dianteiros.

Perícias: Briga-10



TICINOSUCHUS

Um crocodilo pequeno com cabeça de raptor e patas alongadas. Mede 2,5 metros de comprimento e é um corredor veloz, algo certamente inesperado para quem o encontrar. Conta com listras bicolors no dorso.

ST 16	PV 16	Velocidade 7
DX 14	Vont 13	Deslocamento 7
IQ 3	Per 12	MT +1
HT 14	PF 14	RD 3
Esquiva 9	Aparar N/A	Bloqueio N/A

Mordida: 1d-1 (cortante). Alcance C, 1.

Perícias: Briga-13 (mordida).

TIRANOSSAURO REX (LOT27, *Dinosaurs* 47)

Finalmente chegamos a ele. O icônico, conhecido e esperado por todos os jogadores, poupa ao mestre o esforço da pesquisa. Com serras embutidas em suas mandíbulas, causa grande terror quando avistado. Apesar de menor que o Espinossauro, sua fama o torna mais intimidante. As dimensões costumam ser as seguintes: 12 metros de comprimento e 3,5 metros de altura. Se quiser descrevê-lo como nos filmes, seja feliz. Para aprimorar a dramaticidade, opcionalmente, introduza um “alpha”, que usa as mesmas regras de morte aplicadas aos PJ, fazendo testes de HT quando seus PV ficarem negativos etc.

ST 45	PV 80	Velocidade 7,25
DX 14	Vont 15	Deslocamento 17
IQ 3	Per 14	MT +4
HT 15	PF 15	RD Especial
Esquiva 7*	Aparar N/A	Bloqueio N/A

* Capacidade de esquiva reduzida pelo tamanho da criatura e baixa capacidade de manobras complexas.

RD: Seu crânio possui RD 4, enquanto o resto do corpo conta com RD 2.

Mordida: 5d+2 (perfurante) alcance C, 1-2.

Pisada: O Tiranossauro pode imobilizar sua vítima antes de dar-lhe a mordida derradeira. Faça um ataque normal, mas permite que a vítima reaja com um teste de DX, em vez de Esquiva. Se falhar, ela recebe 3d (contundente) e fica imóvel. Na rodada seguinte, ela receberá uma mordida na área mais exposta de seu corpo.

Perícias: Briga-15 (mordida)

TRICERÁTOPS (LOT25, Dinosaurs 51)

O clássico dinossauro que se assemelha a um rinoceronte com três chifres em sua frente, além de um escudo natural em forma de leque, rígido e uniforme, ao redor do pescoço. Com 9 a 10 metros de comprimento e 3,5 metros de altura, tornam-se a montaria de guerra ideal para Carniçais.

ST 55	PV 110	Velocidade 5,75
DX 12	Vont 10	Deslocamento 10
IQ 3	Per 9	MT +4
HT 11	PF 20	RD Especial
Esquiva 6*	Aparar N/A	Bloqueio Especial

* Capacidade de esquiva reduzida pelo tamanho da criatura e baixa capacidade de manobras complexas.

RD: Na cabeça possui RD 6, mas RD 3 ao longo do corpo.

Bloqueio: Contra-ataques frontais, pode bloquear projéteis lentos com habilidade 12, protegendo também aquele que nele está montado.

Ataque de chifre: 3d+2 dano perfurante, alcance tipo C. Caso seja empenhado após uma investida, o dano é dobrado para 6d+4.

Investida: O Tricerátops pode investir contra um alvo usando seus chifres ou pisoteando-o (se acuado e não quiser atacar o alvo diretamente). O dano de atropelamento é de 3d.

Perícias: Briga-12 (para todos os efeitos).

VELOCIRAPTOR (LOT27, Dinosaurs 47)

Deixemos o realismo de lado, o Velociraptor dos filmes é muito mais divertido. Aqui, vamos considerá-lo com 1,75 metros de altura por 3,5 metros de comprimento. Com suas garras em formato de foice, podem facilmente desfigurar uma pessoa que esteja no alcance corpo-a-corpo. Se em bando, caso o grupo aniquile mais da metade das criaturas, o restante fugirá automaticamente.

ST 11	PV 11	Velocidade 6,75
DX 15	Vont 11	Deslocamento 15
IQ 4	Per XX	MT +1
HT 12	PF 20	RD 1
Esquiva XX	Aparar N/A	Bloqueio N/A

Mordida: 1d (cortante), alcance C, 1.

Garra: 1d+1 (perfurante) apenas para alvos em alcance tipo C.

Perícias: Briga-14 (Mordida ou Garra).



VEÍCULOS

Apenas as estatísticas essenciais serão traduzidas aqui. Algumas já o foram na seção anterior. Para mais informações, ver B464.

Manobrabilidade/Índice de Estabilidade (Mnb/IE): No original “Hnd/SR” para “Handling” e “Stability Rating”. As regras estão em B462.

Ocupantes (Ocp): No original “OCC” para “Occupants”. O valor indica “piloto + passageiros”.

Deslocamento (Desloc.): Movimentação. O primeiro número é a aceleração do veículo em metros por segundo (no original está em jardas) e o segundo é a velocidade máxima em metros por segundo. Para converter este último em Km/h, multiplique o valor por 3,6 (isso dá um resultado aproximado para cálculos rápidos). Arredondamos números quebrados na conversão inicial de jardas por segundo para metros por segundo.

Distância (Dist): No original “Range” em milhas. Aqui convertemos para quantos Km de combustível o veículo pode rodar sem abastecer. Arredondamos números fracionados.

Veículo	ST/PV	Mnb/IE	Ocp	Desloc	Dist	RD
Jipe Willys MB	52	0/3	1+3	2/32	562	4
Moto Indian 74i	33	+1/2	1+1	8/55	300	4
Lancha*	50	+1/3	1+3	3/25	225	3

* A lancha só é distinta da apresentada em B464 por ter menor capacidade de ocupantes.

Nota sobre a logística de veículos

O navio de pesquisa, por mais incrível que seja, não possui guindastes poderosos como os navios cargueiros de nossos tempos.

Existem diversos modos de descarregar veículos, cavalos e suprimentos pesados até a praia:

1. Por balsas de madeira robusta com marujos remadores (a ilustração na p. 10 mostra exatamente isso).
2. Por rampas longas, caso o navio esteja ancorado próximo de praias montanhosas com orlas estreitas e alterações em profundidade mais abruptas
3. Por sistemas de cordas e roldanas que conduzem a carga a um cais improvisado, construído ao longo de um dia inteiro pela tripulação. Considere que existem recursos no navio para tal. Se o navio estiver aportado nas condições da alínea acima, é possível remover a necessidade de um cais improvisado, dada a proximidade com a praia ou plataformas rochosas.

Danos por Acidentes Veiculares

Para mestres principiantes, a regra de dano por acidente veicular (B430-432) pode ser intimidante. Mas a boa notícia é que, tal como os próprios desenvolvedores do sistema dizem, a regra é opcional, é uma mera ferramenta para aqueles que desejam modelar o fenômeno com um matiz mais realista.

O modo mais rasteiro de atribuir danos para situações não computadas nas regras, ou muito específicas para memorização eficiente, é a de atribuir danos de acordo com patamares qualitativos de letalidade.

A tabela abaixo sugere tal relação, mas é o mestre que deverá saber qual gravidade atribuir à situação. Uma falha crítica próxima a um penhasco pode significar morte certa (não se preocupe com rolagens, apenas narre uma cena dramática), mas em um barranco pode indicar letalidade “Alta” por conta de um capotamento.

Letalidade	Dano
Baixa	1d
Moderada	3d
Alta	3d x 2
Muito Alta	3d x 5
Extrema	5d x 5



ARQUEÓLOGO(A) AVENTUREIRO(A) [75]

Nome _____ Jogador _____ Total de Pontos 75

Altura _____ Peso _____ Mod. de Tamanho _____ Idade _____ Pontos p/ Gastar _____

Aparência _____

PLANILHA DE PERSONAGEM

		ATUAL	
ST	10 [0]	PV	10 []
DX	11 [20]	Vont	11 []
IQ	11 [20]	Per	11 []
		ATUAL	
HT	10 [0]	PF	10 []

Línguas	Falada	Escrita
Línguas antigas:	abstraidas na	antropologia []
		[]
		[]
		[]

RD	NT:
Cabeça	Familiaridades Culturais []
Tronco	
Braços	[]
Mãos	[]
Pernas	[]
Pés	[]

BASE DE CARGA (ST x ST)/10 10 DANO GdP 1d-2 GeB 1d
 VEL. BÁSICA 5,25 [] DESL. BÁSICO 5 []

BASE DE CARGA	DESLOCAMENTO	ESQUIVA
Nenhuma (0) = BC	10 DB x 1	5 Esquiva 8
Leve (1) = 2xBC	20 DB x 0,8	4 Esquiva -1 7
Média (2) = 3xBC	30 DB x 0,6	3 Esquiva -2 6
Pesada (3) = 6xBC	60 DB x 0,4	2 Esquiva -3 5
Mto Pesada (4) = 10xBC	100 DB x 0,2	1 Esquiva -4 4

APARAR	Modificadores de Reação
	Aparência _____
	Status _____
	Reputação _____

VANTAGENS E QUALIDADES	
Venturoso	[15]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES	
Alcoolismo	[-15]
Briguento (Autocontrole 12)	[-10]
Megalomaniaco	[-10]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]
	[]

PERÍCIAS			
Nome	NH	NH Relativo	
Antropologia (Antiguidade)	12	IQ+1	[8]
Armas de Fogo (Pistola)	13	DX+2	[4]
Armas de Fogo (Rifle)	11	DX	[1]
Arqueologia	14	IQ+3	[16]
Briqa	11	DX+1	[1]
Caminhada	10	HT	[2]
Cartografia	10	IQ-1	[1]
Chicote	10	DX-1	[1]
Condução (Automóvel)	11	DX	[2]
Condução (Motocicleta)	11	DX	[2]
Corrida	10	HT	[2]
Escalada	10	DX-1	[1]
Fotografia	10	IQ-1	[1]
Furtividade	10	DX-1	[1]
Liderança	10	IQ-1	[1]
Lâbia	10	IQ-1	[1]
Montaria	10	DX-1	[1]
Natação	10	HT	[1]
Navegação (Terra)	10	IQ-1	[1]
Pesquisa	10	IQ-1	[1]
Primeiros Socorros	11	IQ	[1]
Salto	11	DX	[1]
Sobrevivência	12	Per+1	[4]
			[]
			[]

