



**STEVE JACKSON E
IAN LIVINGSTONE**



ROBÔ COMANDO



DAVID MARTIN

ROBÔ COMANDO

Você é um fazendeiro na terra de Thalos. Seu povo – e seus inimigos, os selvagens Karosseanos – construíram grandes robôs com vários propósitos: trabalhos na mineração, construção civil, transportes e para enfrentar os perigosos dinossauros que vivem em Thalos.

Numa manhã, você descobre que todos os seus amigos foram abatidos por uma estranha doença do sono e que não consegue acordá-los. Então, um som estronda no céu. Na claridade do dia você vê o inconfundível formato de um Robojet Karosseano! Você percebe que a proteção de sua terra natal contra os mortais karosseanos e os dinossauros errantes depende somente de VOCÊ!

Dois dados, lápis e papel são tudo de que você precisa para embarcar nesta desafiante aventura, que se completa com seu elaborado sistema de combate e uma folha de aventuras na qual você pode anotar seus ganhos e perdas.

Muitos perigos o aguardam, e o sucesso nunca estará garantido. Cabe a você decidir que rota seguir, que perigos enfrentar e que adversários combater!

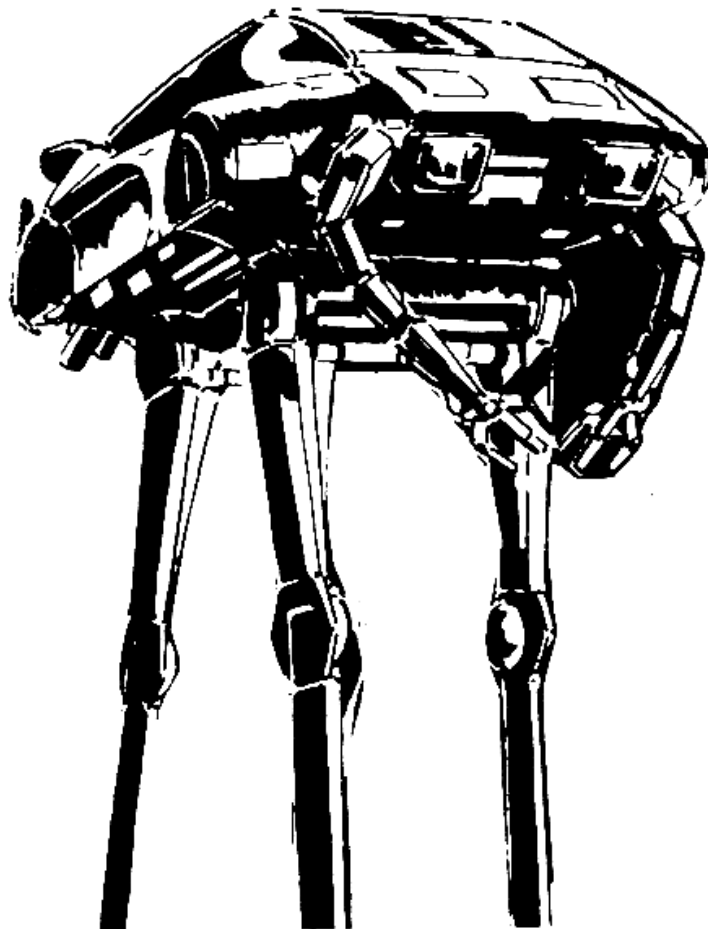
Steve Jackson e Ian Livingstone

apresentam:

ROBÔ COMANDO

Steve Jackson

Ilustrado Por Gary Mayes



Título do original em inglês
ROBOT COMMAND

Publicado por Puffin Books / Penguin Books Ltd.
Harmondsworth, Middlesex
England

Copyright Concepção © Steve Jackson e Ian Livingstone, 1986.

Copyright Texto © Steve Jackson, 1986.

Copyright Ilustrações © Gary Mayes, 1986.

Copyright Ilustração da capa © David Martin, 1986.

Direitos exclusivos para o Brasil

Copyright © by Marques Saraiva Gráficos e Editores, 1993

ISBN: 85-85238-47-X

Tradução:

Alexandre Benevides Cabral

Dedicado a meus avós
E.B. e Bonnie Lairmore

Com agradecimentos especiais aos jogadores
que testaram este livro:

Monica Stephens, C. Mara Lee, Jerry Self,
Norman Banduch, Jim Gould,
Allen Varney, Creede e Sharleen Lambard

CONTEÚDO

INTRODUÇÃO
7

DICAS PARA O JOGO
12

FOLHA DE AVENTURAS
13

HISTÓRICO
14

ROBÔ COMANDO
16

INTRODUÇÃO

Para jogar, você precisará de um lápis, uma borracha e dois dados comuns de seis lados. Você também usará a *Folha de Aventuras* na página 13. Use o lápis para fazer anotações na *Folha de Aventuras* ou fotocopie esta página para usar em futuras aventuras.

Habilidade, Energia e Sorte

Antes de embarcar na sua aventura, você deve determinar as forças e fraquezas que possui. Use os dados para determinar os valores de sua HABILIDADE, ENERGIA e SORTE. Na *Folha de Aventuras* você achará quadros nos quais poderá anotar cada um destes valores.

Jogue um dado. Some 6 ao resultado e anote o número no quadro de HABILIDADE da *Folha de Aventuras*.

Jogue dois dados. Some 12 ao resultado e anote o total no quadro de ENERGIA da *Folha de Aventuras*.

Jogue um dado. Some 6 ao resultado e anote o resultado no quadro de SORTE da *Folha de Aventuras*.

Por razões explicadas adiante, HABILIDADE, ENERGIA e SORTE terão seus valores constantemente modificados durante a aventura. Você tem que manter uma marcação acurada destes valores. Tenha uma borracha à mão ou escreva em números pequenos dentro dos quadros. Porém, nunca apague os seus valores *Iniciais*. Você pode receber pontos extras de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE, mas os totais nunca poderão exceder os valores *Iniciais*, a menos que haja algo específico capaz de mudar estes valores.

O valor de HABILIDADE representa sua capacidade geral de combate, com seu próprio armamento ou quando estiver pilotando um robô. O valor de ENERGIA reflete sua vitalidade, determinação e vontade de sobreviver. Seu valor de SORTE indica o quão você naturalmente tem sorte. Quanto maiores forem os valores, melhor!

Robôs

Se você conhece a série Aventuras Fantásticas, já entende a maioria das regras. Mas Robôs são uma novidade.

Existem diferentes tipos de robôs e você terá a chance de pilotar todos eles. Use qualquer um que encontrar. Entretanto, só é possível usar um robô de cada vez! As características dos robôs são determinadas por diversos valores:

ARMADURA representa a resistência do robô e sua capacidade de suportar dano. Isto é como seu próprio valor de ENERGIA. Um robô tem um valor de ARMADURA no lugar do de ENERGIA.

VELOCIDADE diz quão rápido um robô pode viajar. Isto dá uma vantagem no combate. O robô mais rápido tem um bônus de +1 na sua HABILIDADE contra um oponente mais lento. Robôs podem ser Lentos, Médios, Rápidos ou Muito Rápidos (para robôs voadores). Se o seu robô for mais lento do que o inimigo contra o qual luta, você nunca poderá *Fugir*, mesmo que a página forneça esta opção!

BÔNUS DE COMBATE: Quando usa um robô, você luta com sua própria HABILIDADE. Mas alguns robôs são especialmente feitos para combate, e lhe dão um BÔNUS DE COMBATE ao lutar. Alguns robôs são especialmente impróprios para batalhas, e você terá que subtrair pontos da sua HABILIDADE!

HABILIDADES ESPECIAIS: Essas são diferentes para cada robô. Quando tiver um com uma habilidade especial, você deverá anotá-la ou escrever o número do parágrafo que descreve o robô, e assim revisá-lo se precisar.

Equipamento

No início da aventura, seu único equipamento será uma espada e cinco kits médicos para curar ferimentos. No decorrer da aventura, você perderá ou gastará algum equipamento, além de ganhar outros. Todos devem ser anotados no espaço apropriado da *Folha de Aventuras*.

Você poderá carregar todos os objetos com você, quando deixar um robô, a menos que a descrição de um objeto diga com clareza que ele deve ser montado permanentemente num robô.

Ao achar um objeto interessante, você deve tomar nota da referência onde o encontrou, para relê-la depois e ver exatamente seu uso. Observe também os nomes e tipos de números dos objetos pois podem conter pistas. Anote sempre o nome e número completo de qualquer coisa que encontre, inclusive robôs!

Combate Individual

Você encontrará em várias páginas do livro instruções de como combater um inimigo de determinado tipo. A opção de fugir pode ser oferecida, mas se não for - ou caso você prefira atacar o inimigo - resolva a batalha conforme descrito adiante. Este procedimento é usado quando você, pessoalmente, enfrenta um oponente. (Para batalhas em que lutar pilotando um robô, veja Combate de Robôs.) É o mesmo sistema que é aplicado nos outros livros-jogos Aventuras Fantásticas; você pode pular esta seção se já estiver familiarizado com as regras.

Primeiro, anote a HABILIDADE e a ENERGIA do oponente no primeiro quadro vazio de Encontros na sua *Folha de Aventuras*. Os valores de cada oponente são fornecidos no livro, quando você encontrá-lo.

A sequência de combate é:

1. Jogue dois dados para o oponente. Some esse valor à HABILIDADE dele. Este total é a Força de Ataque do oponente.
2. Jogue dois dados para você. Adicione o total a seu valor atual de HABILIDADE. Este total é sua Força de Ataque.
3. Se a sua Força de Ataque for maior que a do oponente, você o feriu. Passe ao item 4. Se a Força de Ataque do oponente for maior do que a sua, ele o feriu. Passe ao item 5. Se houver empate, cada um evitou o golpe do outro. Recomece a nova Série de Ataque do item 1, acima.
4. Você feriu o oponente, subtraia 2 pontos da ENERGIA dele. Você pode usar sua SORTE para causar dano extra (veja adiante).
5. O oponente atingiu-o, subtraia 2 pontos de sua própria ENERGIA. Novamente você pode usar a SORTE neste estágio (veja adiante).
6. Faça os ajustes apropriados no valor da ENERGIA do oponente ou no seu próprio (e no seu valor de SORTE, se a usou - veja adiante).
7. Comece a próxima Série de Ataque retomando ao item 1. Esta sequência continua até que a
8. ENERGIA de alguém seja reduzida a zero (morte) - ou até você *Fugir*.

Combate de Robôs

Essas são as regras para enfrentar dinossauros e robôs gigantes. Sempre que você estiver lutando no seu robô - e sempre que o oponente tiver HABILIDADE, ARMADURA e VELOCIDADE, ao invés de somente HABILIDADE e ENERGIA - então as regras para combate de robôs devem ser usadas. Elas assemelham-se às regras normais de combate, veja:

1. Jogue dois dados para o oponente. Some este valor à HABILIDADE dele. Adicione 1 se for mais rápido do que o seu robô. Este total é a Força de Ataque do oponente.
2. Jogue dois dados para você. Some o total a seu valor atual de HABILIDADE. Some também qualquer BÔNUS DE COMBATE que esteja marcado para o robô. Adicione 1 se o seu robô for mais rápido que o do oponente. Este total é sua Força de Ataque.
3. Se sua Força de Ataque for maior que a de seu oponente, você o feriu. Prossiga para o item 4. Se a Força de Ataque dele for maior que a sua, ele o feriu. Prossiga para o item 5. Se houver empate, cada um evitou o golpe do outro. Comece nova Série de Ataque a partir do item 1, acima.
4. Você feriu o adversário, subtraia 2 pontos da ARMADURA dele. Você pode usar sua SORTE para causar dano extra (veja adiante).
5. O oponente o feriu, subtraia 2 pontos da ARMADURA do seu robô. Novamente você pode usar a SORTE neste estágio (veja adiante).
6. Faça os ajustes necessários na ARMADURA do oponente, ou na sua própria (e também na SORTE, se você a usou - veja adiante).
7. Comece a nova Série de Ataque retomando ao item 1. Esta seqüência continua até que a ARMADURA de alguém seja reduzida a zero (veja adiante) – ou até você *Fugir*.
8. Se a ARMADURA do oponente foi reduzida a zero, você venceu. Caso a ARMADURA do seu robô tenha sido reduzida a zero, ele foi destruído. Mas você não está necessariamente morto, ou mesmo ferido. Você não perde nada da sua ENERGIA, a menos que as instruções digam isto claramente. Você pode ter a chance de sobreviver e continuar sua aventura em outro robô.



Fugir

Em algumas páginas lhe será oferecida a opção de fugir da luta se as coisas estiverem indo mal para você. Entretanto, se você fugir, o oponente o fere automaticamente (subtraia dois pontos de ENERGIA ou ARMADURA). Este é o preço da covardia. Observe que você pode usar a SORTE neste ferimento da maneira normal (veja adiante). Você só pode *Fugir* se esta opção for oferecida na página e se o seu robô for *mais rápido* do que o adversário.

Lutando contra vários oponentes

Se você encontrar mais de um oponente, as instruções naquela página dirão como resolver o combate. Às vezes você terá de enfrentar todos juntos; outras, você lutará com um de cada vez.

Sorte

Em vários momentos durante sua aventura, seja nas batalhas ou quando encontrar situações nas quais possa ter sorte ou ser azarado, você poderá usar a **SORTE** para tornar o resultado mais favorável. Porém, cuidado! Utilizar a **SORTE** é um negócio arriscado e se você for *azarado*, os resultados poderão ser desastrosos.

O procedimento para *Testar sua Sorte* é o seguinte: jogue dois dados. Se o número obtido for igual ou menor que seu valor atual de **SORTE**, você teve sorte e o resultado será a seu favor. Se o número resultante for maior do que seu valor atual de **SORTE**, você foi *azarado* e será penalizado.

Este processo é conhecido como *Testar sua Sorte*. Cada vez que você *Testar sua Sorte*, deve subtrair 1 ponto do seu valor atual de **SORTE**. Assim você logo perceberá que quanto mais confiar na **SORTE**, mais arriscado será.

Uso da Sorte em Combates

Em certas páginas do livro você será dito para *Testar sua Sorte* e sofrerá as conseqüências de ter sorte ou ser azarado. Entretanto, nos combates, você sempre tem a opção de usar sua **SORTE**, seja para infligir mais dano a um oponente que acabou de atingir, ou para minimizar os efeitos de um ferimento que um oponente acabou de lhe infligir.

Se você acabou de ferir um oponente, pode *Testar sua Sorte* como descrito acima. Se tiver sorte, você terá causado um dano severo e poderá subtrair 2 pontos extras do valor de **ENERGIA** ou **ARMADURA** do oponente. Porém, se você for azarado, o ferimento foi só um arranhão e você deverá restaurar 1 ponto à **ENERGIA** ou **ARMADURA** do oponente (ao contrário de ter causado os 2 pontos normais de dano, você causou apenas 1).

Caso o oponente tenha acabado de feri-lo, você pode *Testar sua Sorte* para minimizar seu ferimento. Se tiver sorte, conseguiu evitar o impacto total do golpe. Recupere 1 ponto de **ENERGIA** ou **ARMADURA** (ao invés de sofrer 2 pontos de dano, sofre apenas 1). Se você for azarado, recebeu um golpe sério. Subtraia 1 ponto extra da **ENERGIA** ou **ARMADURA**.

Lembre-se que você deve subtrair 1 ponto do valor da **SORTE** cada vez que *Testar sua Sorte*.



Recuperando Habilidade, Energia e Sorte

Habilidade

Seu valor de HABILIDADE não mudará muito durante a aventura. Algumas vezes o texto lhe dará instruções para aumentar ou diminuir este valor. Um aumento na HABILIDADE pode ser geral, afetando todos os combates, ou pode afetar apenas um tipo de combate. O valor da HABILIDADE nunca poderá passar do valor *Inicial*. Entretanto, bonificação (de objetos ou robôs com BÔNUS DE COMBATE) somam à HABILIDADE não importando quão alto ela seja.

No início do jogo sua HABILIDADE é a mesma em todas as situações. Porém, vários objetos poderão aumentar sua HABILIDADE para um determinado tipo de combate e nenhum outro mais. Por exemplo, uma espada de alta qualidade aumenta sua HABILIDADE no combate corporal mas não no de robôs - a espada é inútil quando se pilota um robô!



Energia

Seu valor de ENERGIA mudará muito durante a aventura quando você lutar contra vários inimigos e realizar tarefas difíceis. Quando estiver próximo do objetivo, sua ENERGIA poderá estar perigosamente baixa e os combates serão mortais; portanto tenha cuidado!

Ao iniciar a aventura, você terá cinco kits médicos. Cada um deles, quando usado, recupera 1 ponto de ENERGIA. Marque um "X" quando usá-la. Supomos que você os carregue para todos os lugares. Eles não podem ser usados no meio de um combate – só depois dele! Lembre-se que a ENERGIA nunca poderá passar do valor *Inicial*.

Sorte

Seu valor de SORTE será aumentado quando você tiver sorte, ou quando você fizer algo que a mereça. Detalhes são dados no texto. Assim como a HABILIDADE e a ENERGIA, a SORTE nunca excede o valor *Inicial*.

DICAS PARA O JOGO

Neste livro, você se tornará um guerrilheiro solitário lutando contra uma horda de invasores. Existem três maneiras inteiramente diferentes de derrotar os invasores - uma é óbvia, as outras não! Cada método exige um caminho diferente, objetos diferentes e decisões diferentes.

Anote tudo sobre os lugares que visitar e as coisas que aprender, isto poderá salvar sua vida. Você terá, às vezes, a chance de retomar a um local onde já esteve durante a mesma aventura. De qualquer modo, as anotações serão úteis nas aventuras futuras, permitindo que você vá mais rápido aos lugares inexplorados.

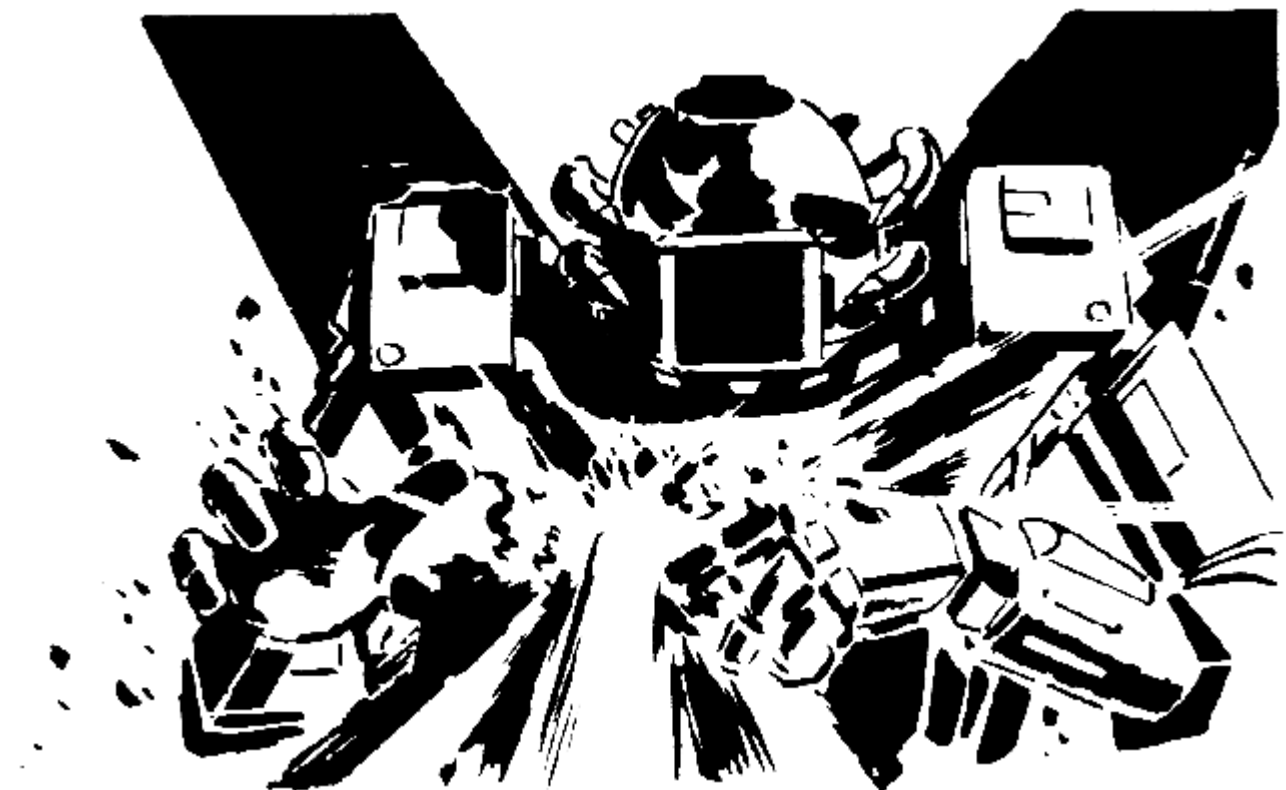
Você pode querer desenhar um mapa do terreno quando estiver passando por ele. Em particular isso ajudará você a aprender as posições relativas das cidades que visitar.

Nem todo lugar que visite irá ajudá-lo; alguns contêm apenas armadilhas e inimigos dos quais você certamente estará cheio. Muitas trilhas erradas são possíveis... e, mesmo chegando ao destino final, talvez você não tenha tudo que é necessário para o sucesso.

As referências não fazem sentido se lidas na ordem numérica. É importante que você leia apenas as referências que lhe forem indicadas, começando pelo Histórico e Referência 1 e daí por diante.

O melhor caminho rumo à vitória pode não ser o mais óbvio - mas requer o mínimo risco. Qualquer jogador, não importando quão baixas sejam suas jogadas de dado, será capaz de usar facilmente uma das três estratégias, uma vez que descubra o melhor caminho!

Boa Sorte!



FOLHA DE AVENTURAS

HABILIDADE <i>Valor</i> <i>Inicial =</i>	ENERGIA <i>Valor</i> <i>Inicial =</i>	SORTE <i>Valor</i> <i>Inicial =</i>
EQUIPAMENTO <i>Espada</i> <i>Cinco Kits Médicos</i>		

SEUS ROBÔS

<i>Armadura =</i> <i>Velocidade =</i> <i>Combate =</i> <i>Bônus =</i>	<i>Armadura =</i> <i>Velocidade =</i> <i>Combate =</i> <i>Bônus =</i>	<i>Armadura =</i> <i>Velocidade =</i> <i>Combate =</i> <i>Bônus =</i>
<i>Armadura =</i> <i>Velocidade =</i> <i>Combate =</i> <i>Bônus =</i>	<i>Armadura =</i> <i>Velocidade =</i> <i>Combate =</i> <i>Bônus =</i>	<i>Armadura =</i> <i>Velocidade =</i> <i>Combate =</i> <i>Bônus =</i>

QUADRO DE ENCONTROS

<i>Habilidade =</i> <i>Energia =</i>	<i>Habilidade =</i> <i>Energia =</i>	<i>Habilidade =</i> <i>Energia =</i>
<i>Habilidade =</i> <i>Energia =</i>	<i>Habilidade =</i> <i>Energia =</i>	<i>Habilidade =</i> <i>Energia =</i>
<i>Armadura =</i> <i>Velocidade =</i> <i>Combate =</i> <i>Bônus =</i>	<i>Armadura =</i> <i>Velocidade =</i> <i>Combate =</i> <i>Bônus =</i>	<i>Armadura =</i> <i>Velocidade =</i> <i>Combate =</i> <i>Bônus =</i>
<i>Armadura =</i> <i>Velocidade =</i> <i>Combate =</i> <i>Bônus =</i>	<i>Armadura =</i> <i>Velocidade =</i> <i>Combate =</i> <i>Bônus =</i>	<i>Armadura =</i> <i>Velocidade =</i> <i>Combate =</i> <i>Bônus =</i>

HISTÓRICO

Você é um fazendeiro na terra de Thalos. Seu povo - e seus inimigos, os selvagens Karosseanos - construíram grandes robôs para diversos fins. Com um hábil operador nos controles, um robô pode substituir cem homens na mineração, construção, transporte, ou quase qualquer outra tarefa.

Os robôs são também sua melhor defesa contra os letais dinossauros de Thalos. Muitos anos atrás, os grandes lagartos causaram enorme destruição. Mas agora a humanidade aprendeu a domar estas feras, e muitos habitantes de Thalos - como você - são criadores de dinossauros. Os fazendeiros usam robôs utilitários Mark 5A, chamados de "cowboys", para domar as criaturas! Mas dinossauros selvagens ainda são perigosos, e todos os robôs têm armas para se defender.

Numa manhã, você está acabando seu café, quando um dos assistentes entra na cozinha. "Tanto sono", ele diz. Então senta à mesa, abaixa a cabeça e dorme!

Você o balança, mas não consegue acordá-lo. Preocupado, você sai em busca de ajuda. Mas todo mundo está dormindo. Você volta correndo para casa e liga o rádio. Só partes de mensagens são captadas: "Todos dormem... ataque karosseano... não consigo ficar acordado..." Logo nada mais se ouve. Você sai de novo e joga água fria no rosto dos seus amigos – mas eles só murmuram.

Então um estrondo chega aos seus ouvidos. Você olha para cima. Voando no céu está um inconfundível Robojet Karosseano!

É fácil perceber o que aconteceu. De alguma forma, os Karosseanos fizeram todos em Thalos dormir... todos menos você. Por alguma razão, você é imune.

Nas próximas horas você escuta as comunicações inimigas e junta os pedaços da história. No passado, os Karosseanos desistiram de Thalos; com seus bravos guerreiros e muitos robôs, sua terra era resistente demais para ser atacada. Mas Minos, líder deles, criou um plano ardiloso. Espiões lançaram cápsulas cheias de uma contagiosa doença sonífera e em pouco tempo Thalos adormecia!

Em seguida você ouve uma transmissão do próprio Minos falando às tropas invasoras. Uma força de elite com milhares de guerreiros e centenas de robôs invadiu Thalos. Este é só o começo. Já que a população não tem socorro, Minos planeja saquear sua nação. As riquezas e robôs serão dele, e o povo será vendido como escravo! Somente você pode evitar isso...

Você sabe o que fazer. Entra em casa e amarra a antiga espada de seu pai à cintura. Comida não é problema - suprimentos são fáceis de achar - mas você pega cinco kits médicos, e então vai para o estacionamento dos robôs. Sozinho, terá que derrotar os invasores Karosseanos e libertar sua terra natal!

AGORA VIRE A PÁGINA





1

No estacionamento, você pára e olha à volta. Existem vários robôs aqui, mas apenas dois parecem próprios para viagens longas. Você estuda os dois. Se quiser pegar o robô padrão "cowboy", andarilho, que não é rápido mas forte e adaptável, vá para **24**. Se preferir um voador leve, que é muito rápido e manobrável, mas inútil em combate, vá para **47**.

2

"Informação Insuficiente", responde o computador. "Probabilidade de truque karosseano é 67 por cento. Você tem cinco segundos para mudar seu curso." Se você continuar falando para dar mais informações, vá para **357**. Se você vira seu robô e vai a outro lugar, vá para **376**.

3

Por você não estar acostumado com este tipo de robô, - de fato, não ganha o BÔNUS DE COMBATE com ele sua HABILIDADE será 1 ponto menor que o normal quando usá-lo. Você percebe que é melhor sair daqui enquanto pode. Vá para **147**.

4

O acampamento principal dos Karosseanos é fácil de achar; eles ocuparam o estádio da cidade. Mesmo à distância você vê robôs voadores circulando acima dele. Se você se aproximar no seu robô, vá para **18**. Se vai a pé, vá para **32**.

5

Seu caminho o leva a um pântano; a estrada é estreita, e o chão de ambos os lados parece macio e pegajoso. Quando você dobra uma curva, vê um grande dinossauro à frente. Não é um carnívoro, mas não parece disposto a sair do caminho. Se você lutar com ele, vá para **239**. Caso deixe a estrada, vá para **95**.

6

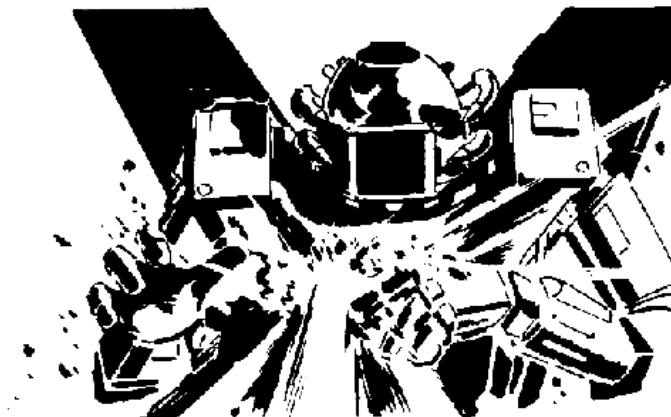
Uma rajada do supertanque racha o compartimento de piloto do seu robô e vaporiza tudo que estava dentro. Você chegou perto da vitória, mesmo derrotado, desequilibrou a força invasora inimiga - mas sua aventura acabou.

7

Você diz a contra-senha certa. O sentinela Karosseano diz: "Passe, amigo!" Você conseguiu enganá-lo! Continue seu trabalho. Onde você estava quando foi desafiado:

Na Cidade do Saber?
Na Cidade da Indústria?
Na Capital?

Vá para **63**
Vá para **132**
Vá para **222**



8

A costa é uma pequena faixa de areia, cercada de um lado pelo oceano e de outro por vários picos. Após alguns minutos de viagem, você vê algo à frente. É uma grande manada de brontossauros. A maioria deles está comendo algas, mas alguns investigam alguma coisa brilhante. Se você mesmo vai investigar, vá para **84**. Se você vira e retoma à cidade, vá para **144**.

9

Há muitos robôs aqui, todos iguais. Eles são parecidos com o robô "cowboy" que você usa no seu rancho, porém possuem armadura e armamento mais pesados para usar contra os maiores dinossauros. Estes robôs supercowboys movem-se andando. Cada um possui armas tão poderosas quanto as de um robô guerreiro.

ROBÔ SUPERCOWBOY

ARMADURA 14

VELOCIDADE Médio

BÔNUSDECOMBATE +1

HABILIDADES ESPECIAIS: Este robô carrega uma arma de "Impacto Sônico" capaz de distrair dinossauros. Reduza um ponto da HABILIDADE de qualquer oponente dinossauro quando lutar com o supercowboy. Infelizmente, esta arma especial não funciona em outros robôs.

Você pode pegar um destes robôs se quiser. Caso já possua um, tome nota de tê-lo deixado aqui. O que você faz agora:

Entra no robô e cruza a cerca elétrica?

Vá para **129**

Vai ao prédio administrativo?

Vá para **85**

Deixa a reserva dos dinossauros?

Vá para **150**

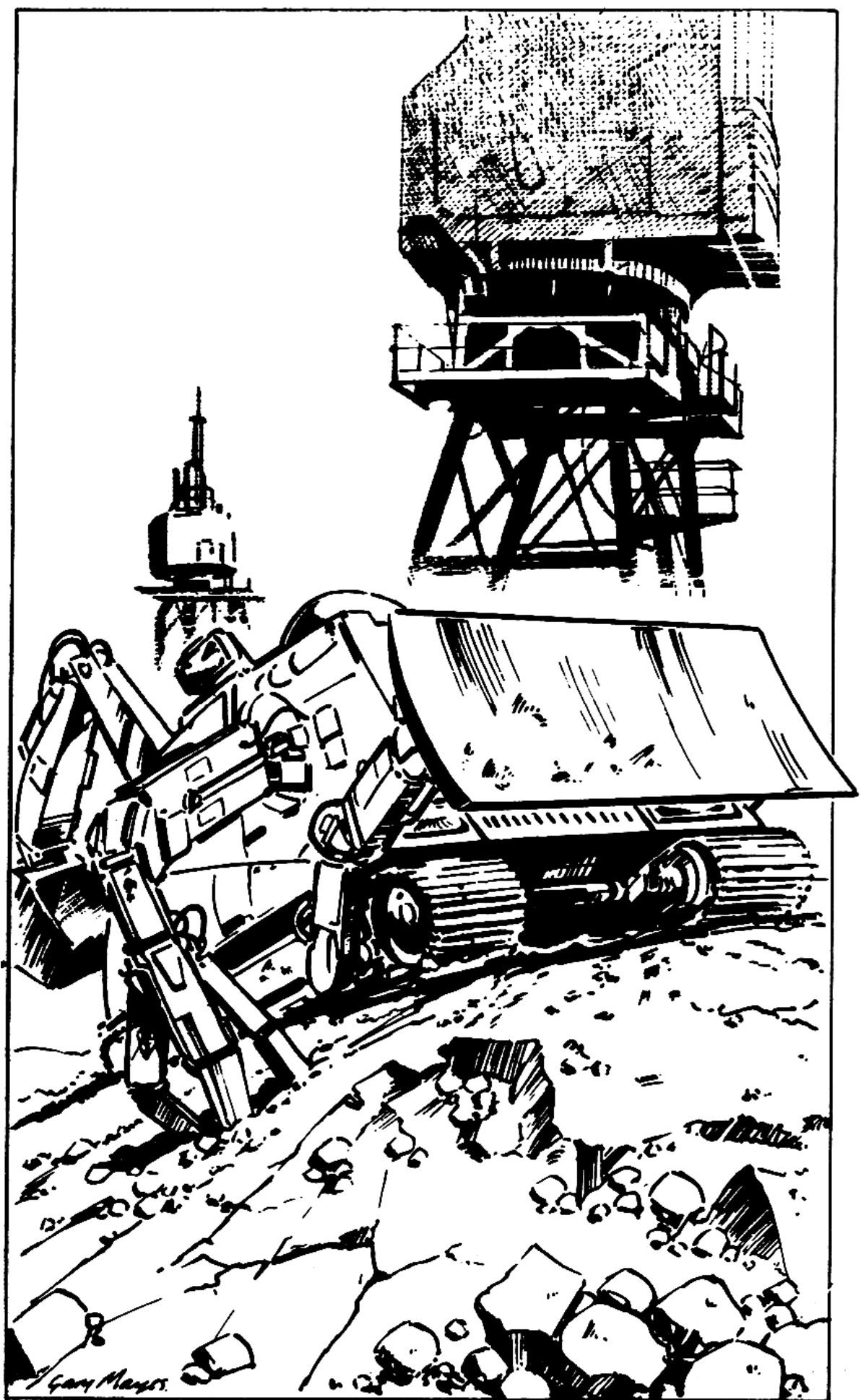
10

Você decide visitar o edifício do Capitólio, centro do governo de Thalos. Se vai no robô, vá para **42**. Se viaja a pé, vá para **71**.

11

O hospital está cheio de Karosseanos, tanto soldados quanto médicos. Escondendo-se e usando camuflagem, você consegue roubar dois medi-kits. Você não pode se arriscar ficando mais tempo. Cuidadosamente, sai do hospital. Vá para **308**.





12

Você agora está voando sobre a cidade. A tempestade é incrivelmente violenta. Seu voador fica incontrolável! Jogue dois dados. Se o resultado for menor ou igual à sua HABILIDADE, vá para o **316**. Obtendo resultado maior do que sua HABILIDADE, vá para **379**.

13

Você entra na vila e investiga, encontra um robô utilizável, um robô escavador. Esta lenta, mas poderosa máquina anda sobre esteiras. Possui uma placa de escavar na frente, uma pá mecânica atrás e duas gigantescas garras para erguer peso.

ROBÔ ESCAVADOR

ARMADURA 16

VELOCIDADE Lento

BÔNUS DE COMBATE 0

HABILIDADES ESPECIAIS: o robô escavador pode tentar atingir usando a pá mecânica. É um ataque desajeitado (-2 na sua jogada) mas, se tiver sucesso, causa 6 pontos de dano no oponente!

Se você não tem um robô, pegue o robô Escavador. Caso já possua um, pode escolher com qual prosseguir. Você segue o curso mais uma vez para a Cidade do Saber. Vá para **361**.

14

Você fica no seu robô e viaja ao enorme Museu de Thalos. É o maior museu em toda sua terra; está cheio de exposições sobre os mais variados assuntos. Se você já esteve aqui, vá para **160**. Caso não tenha estado no museu, continue lendo.

Ao se aproximar do museu, você mantém a vigilância, porém não vê inimigos. Quando chega, estaciona seu robô na frente do prédio e sobe as escadas, passando por um par de dragões esculpido em pedra. O atendente do museu está roncando, mas um pequeno robô de informações funciona. "Posso ajudá-lo?", ele pergunta. O que você faz:

Pede informações militares?

Vá para **36**

Pede informações sobre a doença sonífera?

Vá para **80**

Pede informações sobre os Karosseanos?

Vá para **58**

Sai do museu?

Vá para **102**



15

O túnel segue para o subsolo, cada vez mais. Então se abre numa longa e mal iluminada cripta. Se você entra na cripta, vá para **340**. Se continua descendo, vá para **178**.

16

Você vira para o Norte através da cidade deserta. Vê poucas pessoas caídas pelas ruas, e pensando na proximidade da floresta, você estremece, temendo saber o que aconteceu ao povo daqui. Então, dobrando uma esquina, você percebe que estava certo. Um Nothossauro avança em sua direção, sibilando com sua longa língua. Este dinossauro anda em quatro patas ou nada nos pântanos escuros. É um carniceiro e predador. Se você fugir imediatamente, vá para **331**.

De outra maneira, lute:

NOTHOSSAURO

ARMADURA 7

VELOCIDADE Lento

HABILIDADE 9

Se você matar o Nothossauro, vá para **51**. Caso a ARMADURA do seu robô seja reduzida a zero, vá para **279**. Se você fugir, vá para **331**.

17

Se você sabe o que pode encontrar nesse prédio, some 50 ao número do modelo e vá para esse parágrafo. Se isto não significa nada para você, vá para **85**.

18

Se você voa na direção do acampamento inimigo, vá para **55**. Se você viaja no solo, vá para **187**.

19

Na selva, você houve um som grave vindo em sua direção. E um dinossauro encouraçado, lento, que move a cauda pesada de um lado para o outro. Vem diretamente contra você. Se você fugir, vá para **115**.

Caso ataque o dinossauro, vá para **400**.

20

Todo sexto andar do Centro parece ser uma mistura de laboratório e ginásio. No meio da sala está algo parecido com uma armadura. Atrás dela há um cara dormindo que veste as roupas de atleta e tem o rosto abatido. Depois de pequena investigação, você descobre que o aparelho no chão é uma "Roupa Amplificadora" experimental, criada para tornar o usuário tão veloz e forte quanto um robô. Se você quiser experimentá-la, vá para **83**. Caso prefira tentar outro andar, vá para **333**.





Larry Rogers

21

Você foge do templo em pânico, e pode sentir a desaprovação dos poderes da glória. Perca 1 ponto de SORTE e 1 de HABILIDADE por sua covardia. Vá para **166**, você não deve visitar esse templo novamente.

22

Você usa a senha que achou no mapa de referência. "Aceitável" diz a voz do computador guardião. "Entrando no nível de segurança zero." Vá para **175**.

23

Infelizmente, este veículo experimental é diferente de todos os robôs que você já usou. O BÔNUS DE COMBATE no valor de 2 não conta para você até que tenha travado duas lutas utilizando ele. Vá para **378**.

24

Esse robô humanóide foi criado para cuidar de dinossauros. Ele move-se andando, e possui armas para lidar com grandes lagartos, mas não são tão poderosas como as dos robôs guerreiros.

ROBÔ COWBOY

ARMADURA 10 VELOCIDADE Médio

BÔNUS DE COMBATE 0

HABILIDADES ESPECIAIS: Nenhuma

Agora você deve escolher um local para onde ir, vá para **70**. Se mudou de idéia e prefere usar o voador, vá para **47**.

25

Este é o Centro Experimental de Robôs. Se você já esteve aqui, vá para **251**. Se não esteve aqui antes, continue lendo. Você sabe pouco sobre este Centro, além do nome, mas ouviu dizer que há trabalho ultra secreto sendo feito aqui. Vá para **333**.

26

Você está sob ataque de um Caça Karosseano! Esse é um robô aerodinâmico. Ele pode montar pernas e andar no solo, mas sempre luta no formato de avião.

CAÇA

ARMADURA 7 VELOCIDADE Rápido

HABILIDADE 9

HABILIDADES ESPECIAIS: Nenhuma

Se você derrotar o Caça reduzindo a ARMADURA dele a 0, vá para **113**. Caso a ARMADURA do seu robô seja reduzida a zero, vá para **136**.



27

Este robô Karosseano não se parece com nenhum que você já tenha visto antes. É um Esmagador, robô humanóide duas vezes maior do que aqueles conhecidos por você. Ele não tem armas, porém foi criado para destruir fortes trincheiras, atacando com as pisadas de seus gigantescos pés.

ESMAGADOR

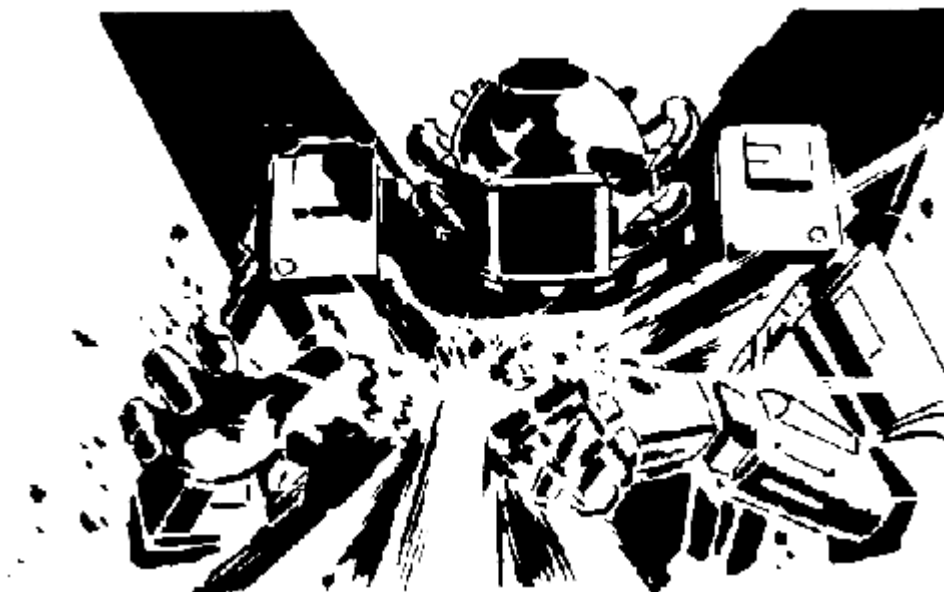
ARMADURA 14

VELOCIDADE Lento

HABILIDADE 8

HABILIDADES ESPECIAIS: Apesar de não ser muito hábil, o Esmagador causa dano dobrado quando atinge. Causa 4 pontos de dano com um golpe normal, 2 se você usar a SORTE e for bem-sucedido, ou 6 se usar a SORTE e falhar!

Você não pode *Fugir*. Se destruir o Esmagador, vá para 275. Se ele reduziu sua ARMADURA até 0, vá para 384.



28

Rapidamente você ativa os controles para transformar seu robô na forma voadora. A transição, em geral tão rápida, parece incrivelmente lenta diante da manada avançando... mas no último minuto você escapa. Se você espera até os dinossauros desaparecerem e então desce para ver o que eles observavam, vá para 62. Caso retome à cidade, vá para 144.

29

Você coloca o Manto da Invisibilidade e explora o hospital. Apesar do prédio estar cheio de inimigos, o manto deixa você passar entre eles sem ser percebido. Um cirurgião-robô lhe cura os ferimentos: recupere sua ENERGIA ao valor inicial. Você também acha dois kits médicos numa sala vazia. Nada mais de útil é encontrado. Seu manto começa a falhar, você não poderá usá-lo de novo. Volte ao robô e vá para 308.

30

Você derrotou os Trípodes, mas ouve novos inimigos vindo pelo caminho, você tem tempo para apenas uma escolha. Se examinar os restos dos Trípodes, vá para 68. Se entrar no depósito de combustível, vá para 132.

31

Você decide explorar as ruas da Capital. Como viajará:

Voando?	Vá para 55
Andando, indo para a esquerda?	Vá para 153
Andando, indo para a direita?	Vá para 290

32

Se você possui um Manto da Invisibilidade e ainda não o usou, vá para 90. De outra forma, vá para 103.



33

Rodeando à distância a planta asquerosa, você prossegue no seu caminho. Vá para 237.

34

Você decide andar pelas redondezas e ver o que consegue achar. As ruas estão lotadas com grandes veículos parados, ou abandonados, onde seus pilotos os deixaram, ao adormecerem. Se você explorar o leste, vá para 342. Se vai a Oeste, vá para 195.

35

Você venceu a emboscada Karosseana. Todos os três pilotos estão esmagados e queimando no solo. O que você faz?

Explora a cidade?	Vá para 366
Explora a selva?	Vá para 170
Deixa a cidade?	Vá para 298

36

"Bem, isto depende do tipo de informação que você deseja. Informação militar moderna é secreta, e você terá de buscá-la na Academia da Guerra. Informação Histórico-militar é no salão Beta. Temos algumas exposições maravilhosas." Se você for ao salão Beta olhar as exibições militares, vá para 146. Caso pergunte outra coisa qualquer, volte para 14.



37

Sua prece é velozmente respondida. Uma onda de paz o invade... a mesma paz que os outros adoradores receberam. Você se sente sonolento, e dorme. Talvez os poderes da Paz o protejam de alguma maneira dos Karrosseanos, mas sua aventura acabou.

38

Se você está viajando por terra, vá para **137**. Se está voando, vá para **313**.

39

Após várias horas, você entra num terreno rochoso. O caminho se estreita e você é obrigado a usar ambos os braços do robô para escalar. Você gostaria de estar num veículo que pudesse voar sobre tudo isso! De repente, ouve-se um rugido. Olhando para trás, você vê um grande Tiranossauro correndo em sua direção através das rochas! Mandíbulas abertas, ele avança, robô e dinossauro rolam pelo chão. Este gigantesco carnívoro é o "Rei dos dinossauros" e ataca qualquer coisa que possa saciar seu apetite selvagem. Você deve enfrentá-lo até o fim.

TIRANOSSAURO

ARMADURA 8

VELOCIDADE Rápido

HABILIDADE 9

HABILIDADES ESPECIAIS: Nenhuma

Você não pode *Fugir*; o Tiranossauro é mais veloz do que seu robô e conhece bem o terreno. Se você derrotar o Tiranossauro, vá para **235**. Caso ele reduza a ARMADURA do robô até 0, vá para **258**.

40

Você retomou à Cidade do Saber. À distância, avista as torres da Academia de Medicina. Mas também vê um Caça Karosseano aproximando-se velozmente! Se você sabe a senha com a qual desafiar o inimigo, vá para aquele número. Se não conhece a senha, vá para **305**.

41

No campo de pouso você encontra dúzias de veículos dos mais variados tipos, nenhum deles parece útil. Porém, estacionado num canto fora do caminho está uma pequena mas mortal máquina de guerra. É um Caça experimental chamado "Vespa". Só existem alguns poucos desses. Tem pequena armadura, entretanto possui boas armas e é manobrável.

CAÇA "VESPA"

ARMADURA 6

VELOCIDADE Muito Rápido

BÔNUS DE COMBATE 2

HABILIDADES ESPECIAIS: Toda vez que a jogada do "Vespa" superar a do oponente por 4 ou mais pontos ele está, literalmente, fazendo círculos à volta dele! O "Vespa" automaticamente vence a próxima rodada - não é necessário jogar dados.

Você pode pegá-lo se quiser. Caso retome aqui novamente, seu velho robô estará no canto ao invés do "Vespa". Vá para **165**.



42

Quanto mais perto do prédio, mais Karosseanos você vê. Logo percebe que o robô está suspeitando de você. Vá para **71**.

43

Você está deixando a Cidade das Tempestades. Aonde gostaria de ir?

Cidade do Saber?	Vá para 361
Cidade da Adoração?	Vá para 166
Cidade dos Guardiães?	Vá para IXX

Observe que você não pode visitar a cidade dos guardiães até descobrir os números para substituir "XX".

44

As portas do elevador fecham e ele começa a descer. Após cerca de cinco minutos, pára de novo. À frente há um corredor ainda mais sombrio do que a área anterior. O espaço aberto é suficiente apenas para você passar. Você aperta mais um botão (vá para **269**), ou sai, descendo o corredor (volte para **15**.)

45

Você retoma ao robô que o levou à cidade. Junta seu Equipamento, e sobe naquele que usou na floresta. Chegando no chão ouve um estrondo. Você foi emboscado! Seu velho robô está em chamas. Atrás de você, armas disparam contra o robô que restou. Se você pular de volta para o robô e lutar, leia a **347**. Caso corra, buscando cobertura, vá para **159**.

46

Você avança atacando! O Karosseano que controlava o outro robô é pego totalmente de surpresa. Jogue dois dados e desconte este dano do robô inimigo, antes que seu piloto possa reagir. Se você obteve 12, vá para **109**. De outra forma, vá para **78**, anote o dano causado e lute.

47

Esse robô voador, chamado Libélula Modelo D é completo, com asas zunindo. Sua maior vantagem no combate é a velocidade.

LIBÉLULA MODELO D

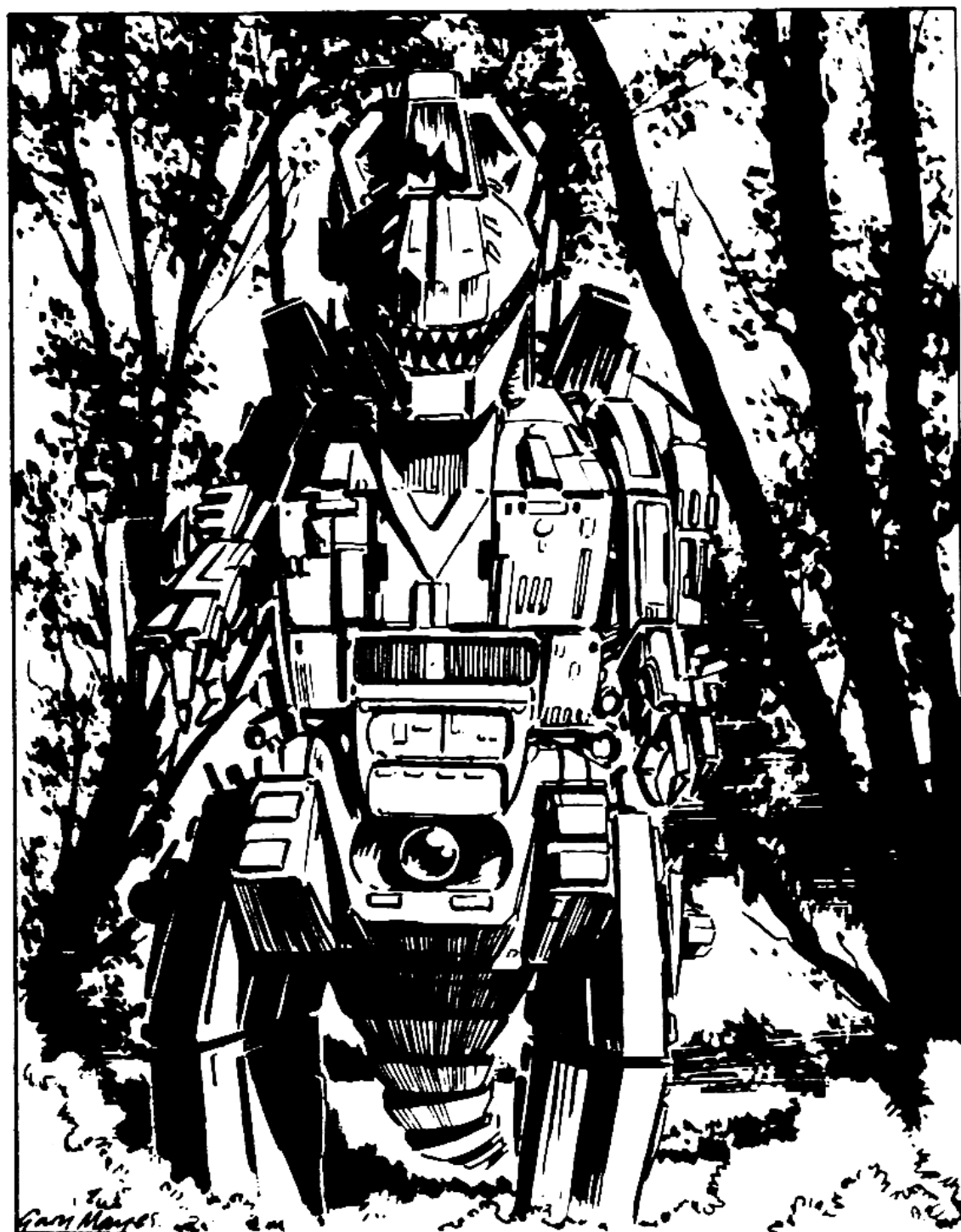
ARMADURA 5 VELOCIDADE Muito Rápido

BÔNUS DE COMBATE 0

HABILIDADES ESPECIAIS: Por ser tão manobrável, você pode fugir de qualquer oponente, mesmo de um "Muito Rápido" - desde que a opção *Fuga* seja oferecida.

Agora você deve escolher um local para ir: vá para **70**. Se mudou de idéia e quiser usar o Robô Cowboy, volte para **24**.





48

Você pisa sobre os restos do robô destruído e entra no laboratório. Dentro, acha algo muito interessante: O protótipo de um míssil teleguiado. Só há um, mas parece bastante útil. Pode ser acoplado fora de qualquer robô. Ele deve ser usado quando você estiver pilotando um robô - não em combate pessoal. Pode ser disparado a qualquer hora, entre as Séries de Combates. Irá automaticamente atingir o alvo e reduzir sua ARMADURA por 10 pontos.

Quando você desce a escada levando seu prêmio, vê outro Guarda Robô como o que derrotou. Você volta para seu robô, e pode instalar agora o míssil teleguiado ou guardá-lo para um novo robô. O míssil é transferível entre robôs, mas será perdido caso aquele no qual estiver seja perdido ou destruído. Vá para **206**.



49

Que templo deseja visitar:

O Templo da Paz?	Vá para 365
O Templo do Medo?	Vá para 304
O Templo do Nada?	Vá para 249
O Templo da Glória?	Vá para 339

50

Tropas Karosseanas, já nervosas por causa dos relatos sobre robôs de Thalos, não hesitam. Eles ativam uma mina enterrada, colocada sob o portão como precaução. Seu robô é partido ao meio. Sua aventura acabou.

51

Você destruiu o carnicheiro Nothossauro. Some 2 pontos de SORTE por proteger as pessoas adormecidas contra esta ameaça. Se você ainda não explorou o sul da cidade, pode fazê-lo agora (vá para **225**). De outra forma, vá para **137**.

52

Você enfrentou robôs e dinossauros, mas esse ser híbrido é demais para você. O golpe que seu robô levou feriu você: perca 2 pontos de ENERGIA. Você ouve o Tiranossauro mecânico rugir às suas costas, que sai ao solo. É melhor sair daqui, você não gostaria de ficar até os Karosseanos aparecerem para ver o que está acontecendo. Você vai embora, e não poderá retornar ao museu. Vá para **63**.

53

Num armário, você acha o que parece ser um casaco usado - mas ao erguê-lo, é pesado! Você encontrou o Manto da Invisibilidade. Dentro dele estão as instruções. Quando ativá-lo ele fará os raios de luz passar à volta do seu corpo, fazendo com que você fique invisível por uma hora, porém só funcionará uma vez, sem ser recarregado, e as instruções não dizem como recarregá-lo. Vá para **85**.

54

Você está na Academia de Medicina. Este é o maior hospital e também maior laboratório de toda sua nação. Você aproxima-se com cautela, mas não há sinal de invasores Karosseanos. Seu robô fica próximo da escada frontal e você entra no prédio. Se já esteve aqui antes, vá para **232**. Se busca tratamento para os ferimentos que recebeu, vá para **77**. Caso procure informações sobre a doença sonífera, vá para **126**.

55

Seu robô levanta vôo e logo o acampamento inimigo fica visível. Contudo, as patrulhas aéreas são vigilantes: dois robôs voadores vêm desafiá-lo. Eles não pedem senhas, disparam imediatamente. Você deve enfrentar estes dois robôs Mirmidons. O Mirmidon é um robô guerreiro padrão dos Karosseanos. Tem duas formas - humanóide e caça-voador. Esses dois estão como caças e não tentarão mudar de forma durante a luta.

Primeiro MIRMIDON

ARMADURA 8

VELOCIDADE Muito Rápido

HABILIDADE 11

Segundo MIRMIDON

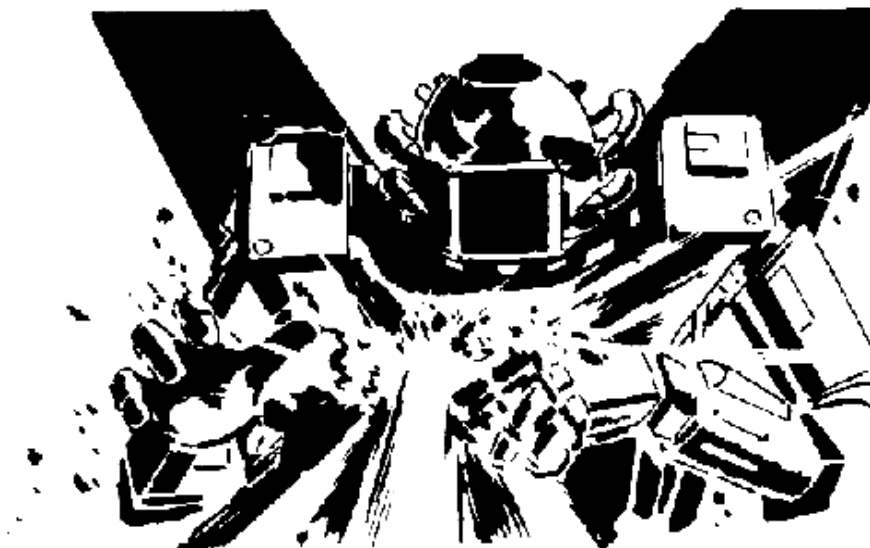
ARMADURA 8

VELOCIDADE Muito Rápido

HABILIDADE 9

HABILIDADES ESPECIAIS: Nenhuma

Se você derrotou os dois Mirmidons, vá para **75**. Se eles o derrotarem, vá para **125**. Se você *Fugir*, vá para **98**.



56

Você derrotou o Anquilossauro. Olhando para a trilha de vegetação destruída que ele deixou atrás de si, você vê um brilho de metal. Se quer investigar vá para **263**. Caso ignore e prossiga, vá para **321**.

57

Logo seu robô estaciona em frente ao Templo do Medo. É um prédio gigantesco, irregular, construído lodo em pedras negras. Dentro dele são cultuados os Poderes do Medo. Se tiver segundas intenções nesta visita, vá para **166**. Caso queira entrar no Templo, vá para **193**.



58

"Oh, muito bom", responde o pequeno robô. "Temos uma exposição maravilhosa sobre história e cultura Karosseana no salão Epsilon." Se você for ao salão Epsilon para estudar história Karosseana, vá para **124**. Caso prefira perguntar sobre algo mais atual, volte para **14** e faça nova escolha.

59

Antes que fique tarde, você coloca o equipamento para funcionar no seu robô. Retome ao valor *Inicial* de ARMADURA de seu robô. Ao terminar o trabalho, a máquina pára por falta de energia. Você tenta mas não consegue reativá-la. Você não acha nada de interessante no local, e não poderá voltar aqui, visando fazer reparos. Vá para **110**.

60

Você pode perceber que seu robô está quase acabado. Se quiser sair da máquina danificada, vá para **183**. Caso deseje lutar com ela até o fim, volte a **341** e complete a batalha.

61

Sua sorte não poderia durar eternamente, já que você está sem um robô e numa cidade hostil. Você é detectado e capturado. Quando seus compatriotas acordam, juntam-se a você nas valas dos escravos. Algum dia talvez você fuja, mas por agora sua aventura chegou ao fim.

62

Os dinossauros estavam investigando um robô Cowboy – possivelmente pertencente ao domador deles - que está meio enterrado na areia. A máquina é irrecuperável, mas na cabine há dois kits médicos. Você pode adicioná-los ao seu Equipamento e continuar. Você não pode voltar à costa. Vá para **144**.

63

Aonde você gostaria de ir:

Ao Museu de Thalos?

Vá para **160**

À Academia de Medicina?

Volte para **54**

A Academia de Guerra?

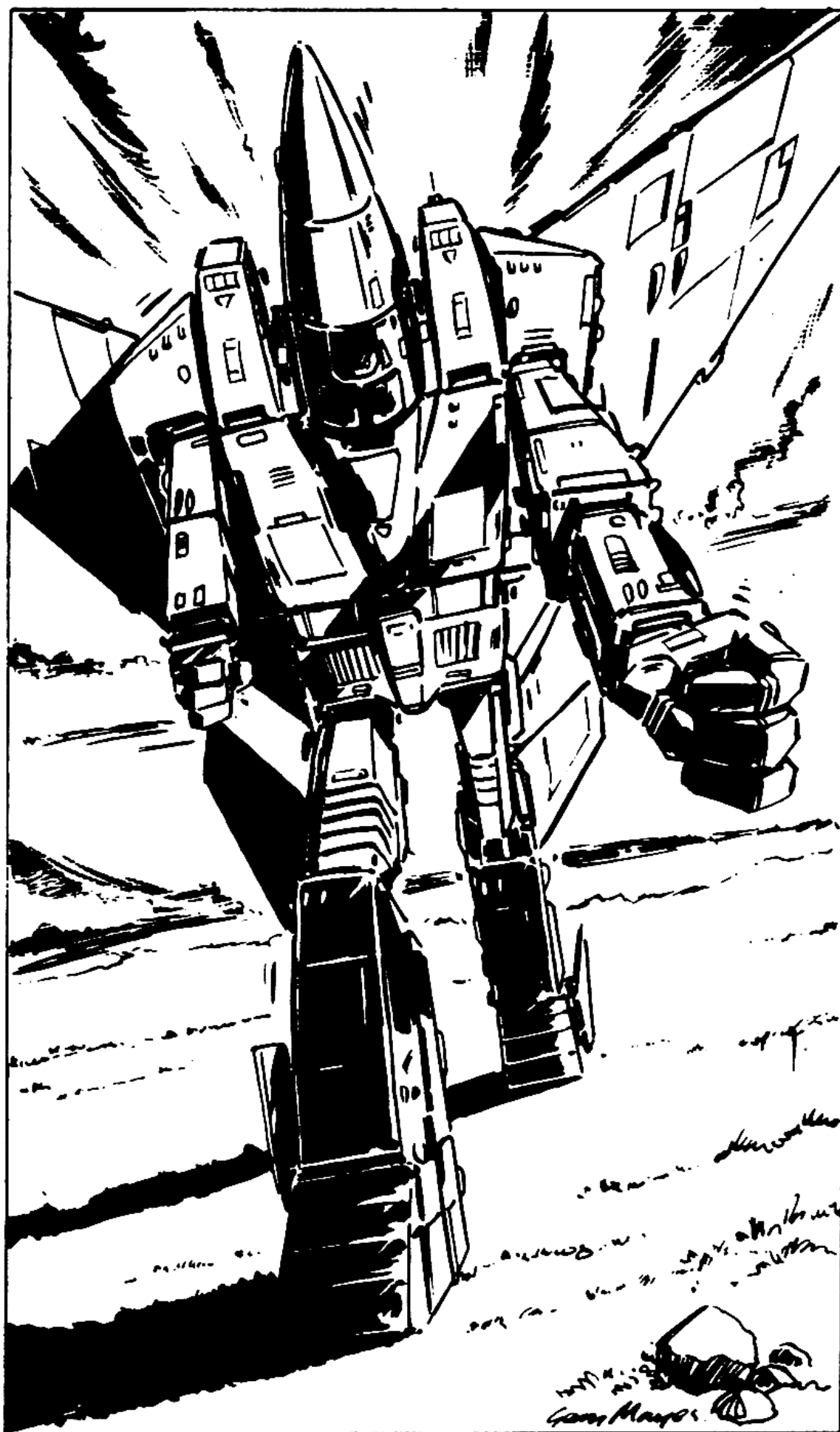
Vá para **277**

À Reserva dos Dinossauros?

Vá para **66**

Para fora da cidade?

Vá para **380**



64

Você avança na selva - um movimento corajoso, mas tolo! Um dinossauro o pega tão rapidamente que você nem tem tempo para reagir. Sua aventura terminou.

65

Você estaciona seu robô na frente da porta e entra na Academia de Guerra, atento aos Karosseanos, mas não aparece nenhum. Nos salões e salas há vários generais condecorados, todos dormindo.

Seguindo os sinais, você vai até a biblioteca ver o que pode descobrir. Porém logo ao entrar, você ouve um som pesado lá fora. Olhando pela janela, vê três caças descerem, criarem pernas e tornarem-se robôs como o sentinela. Os Karosseanos estão chegando!

Fazendo velozmente uma busca pela sala, você nota vários livros abertos nas estantes, como se alguém estivesse tentando lê-los antes da doença atingi-lo. Os livros são muito pesados para carregar, e você tem tempo de ler apenas um. Que título vai escolher?

<i>A Cidade dos Guardiães?</i>	Vá para 256
<i>Procedimentos de Emergência?</i>	Vá para 300
<i>Robôs Militares Karosseanos?</i>	Vá para 268



66

Você está na entrada da Reserva dos Dinossauros, onde algumas criaturas mais selvagens e mortíferas de Thalos são mantidas para estudo. Se já esteve aqui, vá para **189**. Caso contrário, prossiga lendo.

Uma cerca elétrica mantém as criaturas presas. No seu lado da cerca há grama verde; no outro uma selva fechada. Também no seu lado, existem dois prédios: o Edifício da Administração e uma estrutura grande, sem marcas. O que você faz?

Deixa o robô e entra no Edifício da Administração?	Vá para 85
Deixa o robô e entra no outro prédio?	Vá para 171
Fica no seu robô e cruza acerca?	Vá para 129
Deixa a reserva dos dinossauros?	Vá para 150

67

Uma tempestade está se formando enquanto você aproxima-se. Porém, mesmo com a estática no seu rádio, dá para ouvir as conversas dos Karosseanos. Logo você é atacado por vários deles em pequenos robôs. Caso queira enfrentá-los, vá para **217**. Se preferir voar para longe do grupo, volte para **12**.

68

Você inspeciona os Trípodes destruídos e tem sorte! Graças ao seu "design" modular, um deles tem uma peça intacta de armadura que cabe em qualquer robô. Você pode colocá-la agora, ou guardá-la para mais tarde (apesar de durante as batalhas ser impossível o acoplamento). Ela restaurará 1 ponto de ARMADURA mas não elevará a ARMADURA do seu robô acima do valor Inicial. Pode ser usada apenas uma vez! Vá para **293**.

69

Você deixa o edifício a pé. Os restos esmagados do seu robô estão na rua; os que você combateu desapareceram, deixando-o para explorar a cidade na esperança de encontrar alguma coisa. Você não pode ir à outra cidade sem um robô; caso tenha de enfrentar um dinossauro estará em grande apuros! Aonde você irá?

À parte Norte da cidade?

Volte para **16**

À parte Sul da cidade?

Vá para **225**

À Selva?

Volte para **64**

70

E agora, o que você fará? Você sabe que, embora haja Karosseanos por toda a parte, a base deles é na Capital. Mas você não pode simplesmente avançar até lá e atacá-los com seu pequeno robô. Você deve estar bem-preparado antes de fazer um movimento. Felizmente, há várias cidades em Thalos. Você será capaz de buscar ajuda pelo país inteiro antes de enfrentar os invasores. Duas grandes cidades estão próximas. Se quiser ir à Cidade do Saber, vá para **93**. Caso queira ir à Cidade da Indústria, vá para **209**.

71

Você decide ir a pé. Se possui o Manto da Invisibilidade e ainda não o usou poderá usá-lo agora: vá para **106**. Caso já o tenha utilizado antes, não possua esse objeto ou simplesmente decida não usá-lo, vá para **134**.

72

O túnel continua, aprofundando-se. Perca 1 ponto de ENERGIA. Acaba chegando a uma área grande, cheia de cascos metálicos quase invisíveis. Vá para **340**.





73

Quase imediatamente o caminho se divide de novo. À esquerda, uma larga placa, que diz: "Perigo! Pega-Homem!" Não há placa à direita. Se você segue pela esquerda, vá para **128**. Se você segue pela direita, vá para **188**.

74

Se você busca tratamento para seus ferimentos, vá para **219**. Caso busque informações sobre a doença sonífera, vá para **395**.



75

Você eliminou ambos os robôs inimigos - mas tem um preço. As manobras que fez o afetaram; perca 1 ponto de ENERGIA. Mais inimigos aproximam-se velozmente. Se você avançar até o acampamento, vá para **245**. Caso recue, vá para **98**.

76

Você continua através do acampamento inimigo. Logo pode ver uma grande barreira separando o acampamento do território dos oficiais Karosseanos. Não existem muitos robôs aqui, mas os poucos que você vê são formidáveis. Um deles se dirige a você. "Pare! Qual é a senha?" O que você faz?

Responde "Oitenta e oito"?

Vá para **120**

Ataca imediatamente?

Vá para **264**

Responde "Minos"?

Vá para **145**

77

Você dirige-se ao hospital da Academia de Medicina. Logo acha um kit médico, que adiciona ao seu Equipamento. O que você faz?

Continua procurando no hospital?

Vá para **185**

Busca informação sobre a doença sonífera?

Vá para **126**

Deixa o hospital?

Vá para **210**

78

Você luta como robô inimigo. É um Mirmidon, o robô de combate padrão dos Karosseanos. Ele tem duas formas - humanóide e avião (caça). Este está na forma humanóide e não poderá mudá-la durante o combate.

MIRMIDON

ARMADURA 12

VELOCIDADE Médio

HABILIDADE 10

HABILIDADES ESPECIAIS: Nenhuma para esta batalha.

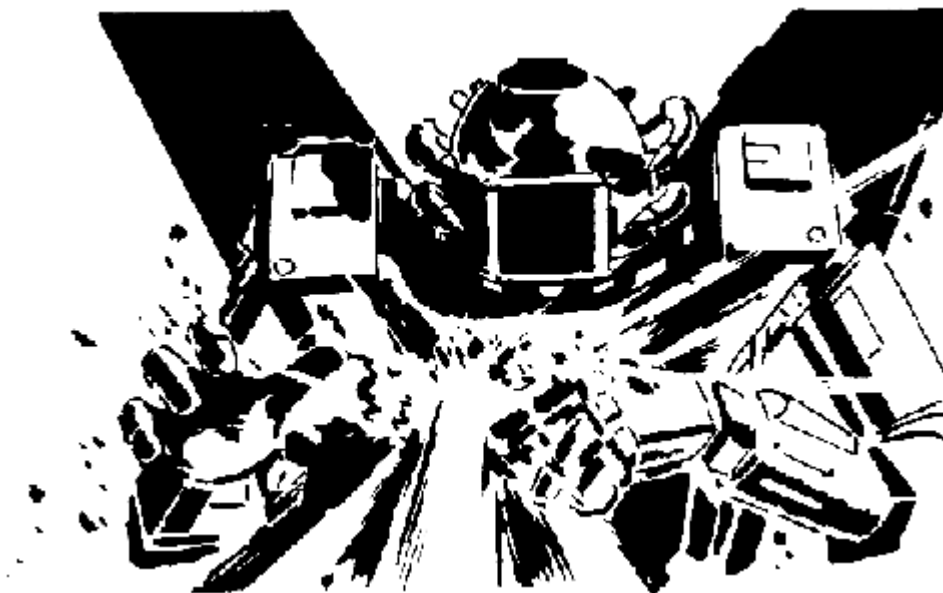
Se você reduzir a ARMADURA do inimigo a 0, vá para **109**. Caso sua própria ARMADURA seja reduzida a 0, vá para **133**.

79

Você joga por mais vinte minutos. Quando o tempo acaba, a máquina se desliga, você não será capaz de jogar novamente. Porém, a detalhada simulação de combate no caça Vespa 200 adicionou 1 à sua HABILIDADE (com robôs apenas). Vá para **288**.

80

"Desculpe", replica o robô de informações. "Temos um arquivo médico geral no salão Omicron, mas, para informações específicas como esta, você terá que perguntar no hospital ou na Academia de Medicina." Caso você queira deixar o museu, vá para **102**. Se quiser fazer nova pergunta, volte para **14** e faça outra escolha.



81

Você decide investigar o hospital da Capital. Se quiser permanecer no seu robô, vá para **99**. Caso investigue a pé, vá para **152**.

82

O parque está como você o deixou, mas aquele grande macaco não está à vista. Não há nada para fazer aqui. Vá para **110**.

83

Você veste o Aparelho Amplificador e o ativa. Quando dá o seu primeiro passo, pula um metro no ar! Você vai pegar as instruções sobre a mesa - e seu punho a atravessa! Você está maravilhado, pega um armário com mais de cem quilos e o joga para cima, pegando-o de volta. Então você tenta saltar, talvez possa ultrapassar edifícios com um único pulo.

Nesse momento, a vestimenta sai do controle. Você atravessa várias paredes, o chão e até o teto. Finalmente você pára. Cuidadosamente desativa o aparelho - e senta-se, para descansar. Perca 2 pontos de ENERGIA. Agora você sabe porque nunca ouviu falar deste experimento e porque o voluntário parecia tão abatido!

Se você deixar o prédio, vá para **206**. Caso deseje investigar outro local, vá para **333** e faça nova escolha.

84

Os curiosos dinossauros cercam totalmente sua "presa": O que você faz?

Abre caminho por entre eles?	Vá para 387
Dispara alguns tiros para assustá-los?	Vá para 299
Grita com eles usando seus alto-falantes?	Vá para 119

85

Você está no Edifício da Administração. Todos estão dormindo, é claro. Você não vê nada interessante. O que você faz?

Procura um objeto específico?	Volte para 17
Busca por todo o escritório?	Vá para 96
Investiga outro prédio?	Vá para 171
Entra no robô e cruza a cerca elétrica?	Vá para 129
Deixa a Reserva dos Dinossauros?	Vá para 150

86

Você reúne toda sua coragem e enfrenta os Poderes do Nada. Você pode não saber o sentido da vida, mas sabe que tem uma missão. De repente, nada parece estranho, você sai do Templo do Nada sem ganhar coisa alguma... nem perder. Recupere o ponto de SORTE perdido ao *Testar sua Sorte*, e volte para **166**.



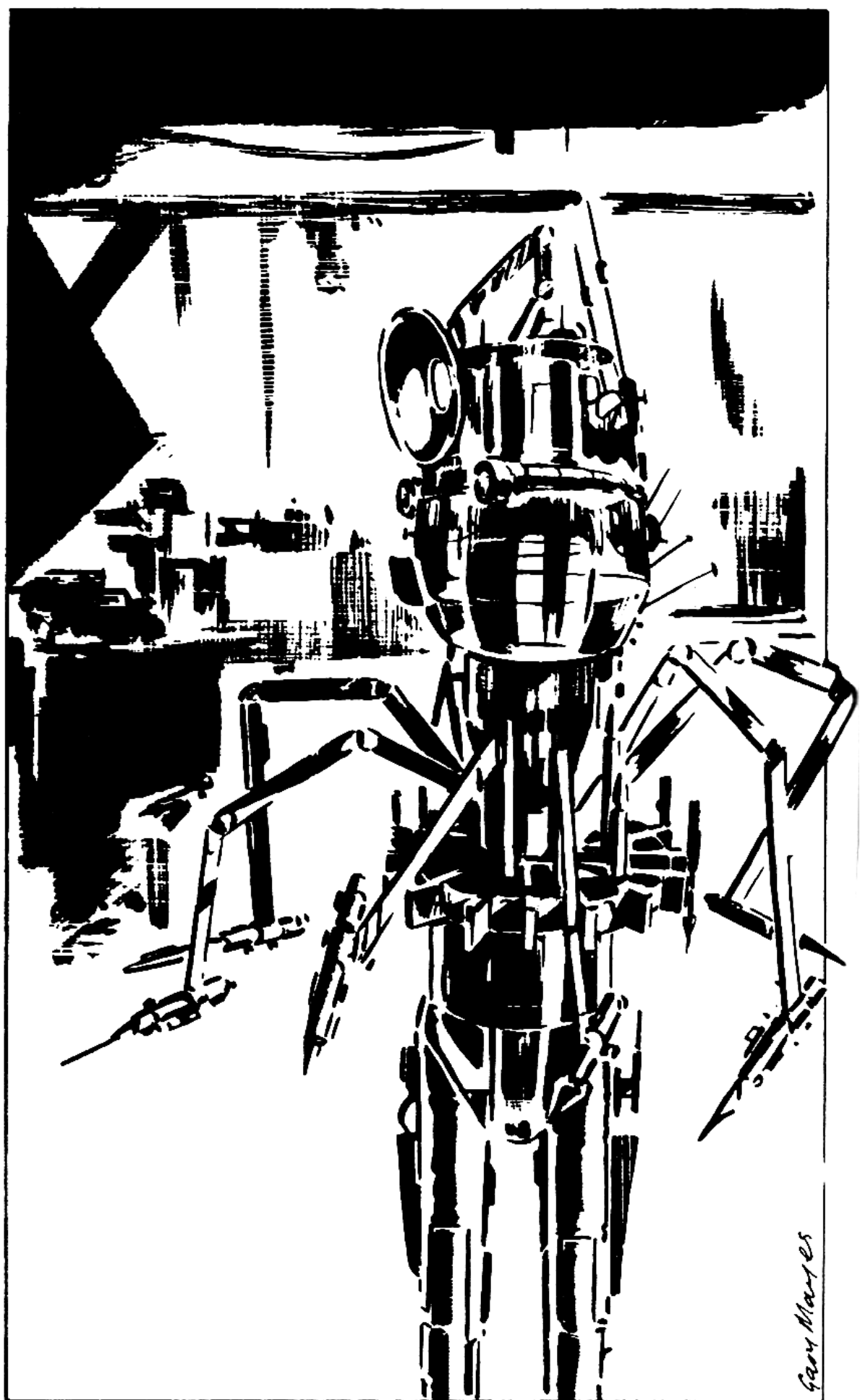
87

Se você está vestindo um uniforme inimigo, vá para **177**. Caso não possua um uniforme, *Teste sua Sorte*, se tiver sorte, vá para **199**; caso contrário, vá para **223**.

88

"Oitenta e Oito!", você diz ao Karosseano. "Sete!", ele responde. Aha! Você agora descobriu a contra-senha para a senha deles! Agora você está livre e pode prosseguir. Onde você estava quando foi atacado pelos soldados inimigos?

Cidade da Indústria?	Vá para 132
Cidade do Saber?	Volte para 63
Capital?	Vá para 192



Gay Mayer

89

Seus captores decidem o que fazer com você. Eles acabam jogando-o num porão e trancando a porta. Todo seu Equipamento foi perdido. Se você tentar escapar agora, vá para **315**. Caso espere uma chance melhor, vá para **397**.

90

Usando o Manto da Invisibilidade, você penetra facilmente as linhas inimigas até chegar no campo dos oficiais. Ali você espiona o próprio Minos! Caso ataque de surpresa, vá para **201**. Se remover o Manto da Invisibilidade e tentar outro estratagema, vá para **103**.

91

Felizmente, o problema parece ser apenas dois fios cruzados. Ao ativar o robô cirurgião ele lhe diz que você precisa de tratamento. Com luzes piscando e um zumbido de motor, ele trabalha. Recupere todos dos pontos de ENERGIA perdidos e some 1 ponto de SORTE. Caso você busque informações sobre a doença sonífera, vá para **126**. Se deixar o prédio, vá para **210**.

92

Não há Karosseanos à vista, você sabe que é melhor sair antes que apareçam mais deles! Vá para **308**.



93

Você se dirige à Cidade do Saber. É o maior centro de conhecimento do seu povo. Lá você espera encontrar informações para destruir os invasores. Após uma hora de viagem, você vê um dinossauro voador vindo na sua direção, e é obrigado a enfrentá-lo. É um Pterodonte, um grande predador dos ares. Ele tem corpo frágil, mas é veloz e agressivo.

PTERANODONTE

ARMADURA 3

VELOCIDADE Rápido

HABILIDADE 9

HABILIDADES ESPECIAIS: Nenhuma

Caso derrote o Pteranodonte, ou se *Fugir*, vá para **186**. Se o monstro reduzir sua ARMADURA a 0, vá para **116**.

94

A escada leva a um corredor que desce novamente. Ele termina numa sala com um elevador. Você entra nele e aperta o botão. Volte para **44**.

95

Este é um erro fatal: você logo afunda no pântano. O dinossauro observa, curioso, enquanto as bolhas sobem, marcando seu lugar de descanso eterno.

96

Tentando abrir um escritório denominado "Privativo", você ativa o sistema de segurança. Um choque elétrico o prende à maçaneta. Quando consegue se soltar, você perdeu 1 ponto de ENERGIA .Volte para 85.

97

Essa batalha acabou. Você partiu a planta "Pega-Homem" em mil pedaços. Nada resta do vegetal a não ser um pequeno buraco no chão enlameado. Vá para 237.

98

Você percebe que não pode vencer o combate aéreo contra tantos adversários. Esquivando-se e ocultando-se nos prédios da Capital, você escapa dos perseguidores. Você atçou um ninho de cobras! E melhor apressar o ataque antes que eles o encontrem. O que você faz?

Busca ajuda em outro lugar da Capital?
Tenta entrar a pé no acampamento inimigo?
Fica no robô e ataca pelo solo?

Vá para 308
Volte para 32
Vá para 187

99

Ao dobrar uma esquina, você vê um par de robôs Karosseanos vindo nesta direção! *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, vá para 130. Sendo azarado, siga na 172.

100

Quando seus instrumentos lhe dizem que você está penetrando no coração da tempestade, você pega o frasco com a Poção Azul e abre, logo colocando-o na cápsula ejetora. O líquido se espalha no ar à sua volta. Você sorri, sabendo que a tempestade logo o carregará por toda Thalos. Porém, ao aterrissar, você vê que as pessoas da Cidade da Adoração ainda dormem. Obviamente, a Poção não teve potência suficiente. Vá para 166.

101

Você derrotou o Tylossauro. Pequenos carneiros já aparecem nas águas, atraídos pelo sangue. Se você retomar à cidade, vá para 144. Caso continue até onde viu a manada de dinossauros, volte para 62.

102

Se você possui um Amuleto, vá imediatamente para 250. De outra forma, você deixa o edifício pelo caminho que entrou e volta ao robô. Vá para 396.

103

O acampamento inimigo é bem-patrolhado. Você é pego por guardas Karosseanos. Se você sabe algo que possa ajudá-lo, vá para o número de referência que acompanha essa informação. Caso contrário, vá para 228.





104

Observando o mapa do hospital, você vê que o Laboratório de Pesquisa não fica longe. Carregando seu livro, você vai até lá e logo chega a um grande laboratório químico. Andando, você ouve sons estranhos no corredor, mas não vê nada. É perturbante, pois você nota que não há nenhum médico ou pesquisador adormecido aqui! Todos sumiram!

Você barra as portas por segurança e trabalha. Por sorte, as instruções são claras e o laboratório bem abastecido. Após algum tempo, você tem 1 litro de Poção Azul nas mãos - tudo que pode fazer com os materiais disponíveis. Aliás, vendo a raridade dos ingredientes, você duvida que outro litro possa ser feito em toda Thalos! O livro diz que esta quantidade é suficiente para toda nação. Mas há um problema. A Poção evapora depressa uma vez aberto o frasco. Você não conseguirá acordar uma pessoa por vez. Deve encontrar uma forma de tratar o país inteiro com uma única dose! Portanto, sua busca ainda não acabou.

Do lado de fora você ouve os sons estranhos novamente. Se partir imediatamente daí, vá para **394**. Caso permaneça no laboratório, testando uma última vez o trabalho, vá para **372**.

105

Você decide visitar a seção de Refinaria do Combustível. Aqui é onde as fontes nucleares que alimentam os robôs são processadas. Um único bloco de combustível abastece um robô por 12 meses. Ao se aproximar, você percebe que alguns dos robôs à volta da seção estão ativos! Os Karosseanos mandaram uma equipe de vigília para esse ponto estratégico. O que você faz?

Procede normalmente?	Vá para 236
Ataca?	Vá para 169
Foge?	Vá para 135
Tenta um truque?	Vá para 197

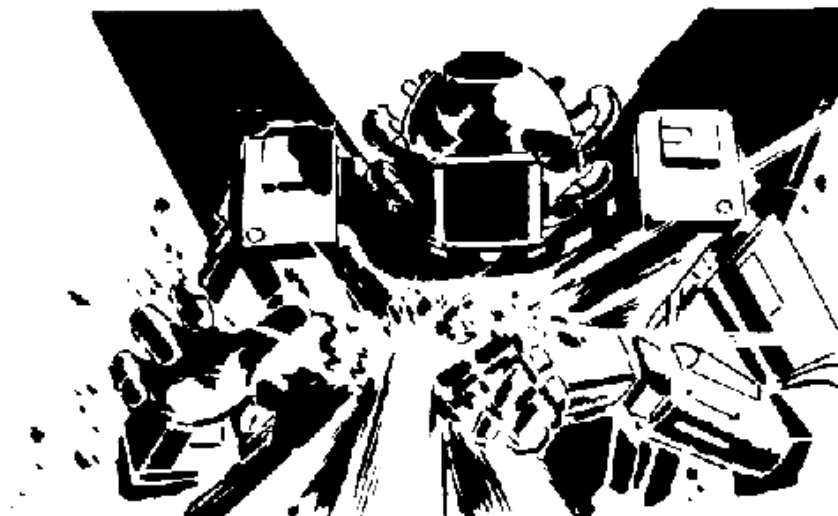


106

Você veste o Manto. Funciona como uma ilusão, quando você fica na frente de um espelho não há reflexo! O Manto passa por teste mais difícil: você anda na frente de uma patrulha karosseana, mas permanece totalmente invisível. Você entra no Edifício do Capitólio. Não há sinal dos legisladores, você supõe que eles devem ter sido pegos como reféns. Enquanto investiga o prédio, você observa uma dupla de Karosseanos guardando uma grande caixa. Você se aproxima e ouve.

"Está certo", um deles diz. "Minos virá tomar posse desta espada em algumas horas. Haverá um tipo de cerimônia, eu acho." Olhando na caixa, você vê que esta é a Espada do Estado! Você reluta em deixá-la aqui onde o tirano possa pegá-la, mas tentar tirá-la daqui seria um grande risco. Você:

Continua e investiga outro lugar no Edifício do Capitólio?	Vá para 164
Tenta pegar a espada escondido?	Vá para 190
Ataca os sentinelas e pega a espada?	Vá para 215



107

Você reza aos poderes. da Paz para dar a seu povo a paz que só vem da liberdade. Em algum lugar você ouve um sino tocando, e uma sensação de bem-estar o envolve. Recupere sua *SORTE* até o valor *Inicial*. Vá para **166**; você não pode visitar este templo de novo.

108

Tendo provocado a batalha, você terá de terminá-la! O robô inimigo se vira e ataca. É um Guerreiro, robô de combate pesado dos Karosseanos.

GUERREIRO

ARMADURA 11

VELOCIDADE Médio

HABILIDADE 11

HABILIDADES ESPECIAIS: Se a jogada do guerreiro for superior à sua em 4 ou mais pontos, ele causa 1 ponto extra de dano. Jogadas de *SORTE* não afetarão este ponto extra.

Se você derrotar o Guerreiro, vá para **290**. Se sua ARMADURA for reduzida a 0, volte para **61**. Você não pode *Fugir*.

109

O robô inimigo cai, reduzido a escombros. Não há sinal do piloto. Se você quiser examinar os destroços com mais cuidado, vá para **155**. Caso prefira ignorá-los e entrar na Academia de Guerra, volte para **65**.

110

Você continua a andar pela cidade por algum tempo. Vê várias coisas interessantes, mas nada capaz de ajudá-lo. Afinal você chega a uma área aberta. De um lado do parque está uma placa que diz: "Centro Experimental de Robôs." No meio do parque há uma placa que diz: "Robôs Trabalhando." Parece um livre acesso ao sistema de túneis da cidade. Você visitará o Centro Experimental de Robôs (volte para **25**), ou sairá de seu robô e entrará no sistema de túneis (vá para **127**)?

111

O que você faz?

Desafia Minos para um duelo?

Vá para **253**

Diz ser um mensageiro?

Vá para **267**

Usa uma senha?

Vá para **173**

Tenta lutar?

Vá para **283**

112

No jogo "Caçada aos Dinossauros" você tem uma grande arma com a qual atira em hologramas representando dinossauros de todas as formas. Você joga um pouco, mas o jogo é muito irreal e chato. Os dinossauros parecem andar sem sentido, desavisados de que são alvos. Você sai aborrecido. Mas, ao fazê-lo, percebe uma placa na porta. Nela está escrito: '...este jogo é baseado no protótipo "Manto da Invisibilidade", modelo 3, está sendo testado na Reserva de Dinossauros'. Muito interessante! Se quiser jogar outro jogo, vá para **288**. Caso prefira deixar as diversões eletrônicas, vá para **165**.



113

O robô inimigo, soltando fumaça, cai no chão. Nada sobreviveria a este impacto. Você pode prosseguir. Volte para **63**.

114

Você inspeciona um armário aberto na sala ao lado. Dentro há um kit médico! Você investiga, certo de que o resto do seu Equipamento está aqui, mas ao reuni-lo, a coronha de um rifle atinge sua cabeça por trás. Sua aventura terminou.

115

Você se move para o lado, rápido. A criatura passa por você e some. Você está nas bordas da Cidade da Selva. Caso retome à selva, por outro caminho, volte para **73**. Caso deseje ir a outro lugar, vá para **137**.

116

Se você tem um robô voador, vá para **139**. De outra forma, vá para **162**.



Gary Hayes.

117

Você cruza a cerca elétrica e entra na Reserva. Pequenos lagartos fogem ao ver seu robô. Por vários minutos você explora, não achando nada de interessante. Então escuta um som alto, rouco. Avançando contra você vêm dois grandes e chifrudos Triceratops. Na selva fechada, robôs transmorfos não podem mudar de forma, você terá de enfrentar estes oponentes no solo.

Primeiro TRICERATOPS

ARMADURA 9

HABILIDADE 9

VELOCIDADE Médio

Segundo TRICERATOPS

ARMADURA 10

HABILIDADE 8

VELOCIDADE Médio

Você terá de enfrentar os dois ao mesmo tempo. Cada dinossauro faz um ataque separado em cada Série de Ataque, mas você deve escolher contra qual lutará. O combate contra ele será normal. Contra o restante você deve determinar sua força de ataque normalmente, mas mesmo se ela for maior não irá feri-lo. Você apenas terá se defendido do ataque dele. Entretanto, se a Força de Ataque do dinossauro extra for maior do que a sua, ele o fere da maneira normal. Se você *Fugir*, vá para **270**. Caso derrote ambos os dinossauros, vá para **291**. Se o seu robô for destruído, vá para **310**.

118

Você foge escada abaixo. Se retomar a este andar, o guarda robô ainda estará aqui, com qualquer dano que tenha sofrido durante esta batalha. Você está de volta ao salão. Vá para **333**.

119

Eles o ignoram totalmente. Volte para **84** e escolha de novo.

120

"Senha errada soldado!", é a resposta.

"Você está em território oficial. Espere! *Pare! Esse é o Thaliano!*" Mas quando o sentinela robô ataca, você também atira. Volte para **27** e lute.



121

Você corre, mas o Nothossauro é mais rápido. Ele o devora em duas bocadas. Sua aventura acabou.

122

Seu rádio ganha vida com uma voz mecânica. "Você está se aproximando da Cidade dos Guardiães. Por favor dê sua autorização." Se você leu um livro militar sobre a cidade dos guardiães, siga para a referência do mapa que lhe foi dada. Caso não tenha lido o livro, vá para **218**.

123

Você entra no templo, porém logo vê que nada parece aquilo que é. De fato, não há nada acontecendo. Você não deve ter ganhado nada em vir, mas também não ganhará nada saindo daqui! *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, volte para **86**. Sendo azarado, vá para **204**.

124

Você vai até o salão Epsilon. A viagem é longa, e várias vezes você ouve ecos e sons estranhos, percebendo que não está sozinho no edifício! Você se apressa e acha a exposição sobre a história Karosseana. Estudando-a rapidamente, você vê que nada tem de militar, mostra os costumes e a cultura deles. Levará uma hora para estudar o material. Se quiser fazer isto, vá para **180**. Se retomar à entrada, vá para **224**.

125

Enquanto seu fiel robô se desintegra, você aperta o botão "Ejetar". *Teste sua Sorte*. Tendo sorte, vá para **176**. Tendo azar, o sistema ejedor foi destruído na luta e sua aventura termina aqui.

126

Você segue as placas até a Biblioteca Médica. Ali, dentre grandes e poeirentas estantes de livros, você começa a procurar. Finalmente, num velho texto, há uma pista. Descreve um remédio que - diz o livro - cuidará de todos os tipos de doenças do sono. Se você tenta fazer esta mistura, volte para **104**. Caso prefira deixar o hospital, vá para **210**.

127

Você estaciona seu robô fora do túnel e entra nele. Você não sabe o que espera encontrar aqui, mas nunca esteve neste túnel e sua aura de mistério o atrai. Os túneis são mal iluminados, mas você consegue enxergar o suficiente. Logo chega a uma bifurcação. Se vai à direita, volte para **15**. Caso siga à esquerda. Vá para **240**.

128

Você chega a uma longa abertura. No meio dela há uma planta gigante com várias folhas espinhosas. No centro dela, quase fora do alcance, há várias flores vermelho-amarelas. Você:

Examina a planta com cuidado?

Vá para **292**

Pega uma flor?

Vá para **373**

Circula a planta e continua?

Volte para **33**

129

Se você sobrevoar a selva da Reserva, vá para **252**. Caso entre na selva a pé, volte para **117**. Note que, com alguns robôs você pode escolher se quer ir andando ou em vôo!





130

Você recua e "congela" seu robô, deixando-o imóvel atrás de um prédio. Surpreendentemente, eles passam direto! Você ouve parte da conversa pelo rádio: "...em algum lugar por aqui..." Quando eles passam, você prossegue até o hospital. Vá para **192**.

131

Se você está num caça "Vespa", vá para **359**. Caso esteja em qualquer outro robô, vá para **378**.

132

Ainda no seu robô, você entra na seção dos combustíveis e olha à volta. O prédio está cheio de máquinas brilhantes e galões cheios de combustível, cada um valendo seu peso em ouro. Porém você não vê nada que possa ajudá-lo na luta. Além disso, como seu robô não foi feito para entrar neste perigoso ambiente, você perde 1 ponto de ENERGIA pela radiação. Vá para **293**.

133

Teste sua Sorte. Se tiver sorte, você consegue guiar seu robô avariado pela esquina antes de cair. Vá para **289**. Se for azarado, a última coisa que você vê é o punho de aço da máquina karosseana...

134

Você faz o melhor possível para não ser visto – mas há inimigos demais. Se você tem um uniforme inimigo e deseja usá-lo nesta viagem, vá para **243**. Caso contrário, vá para **266**.

135

Velozmente você vira seu robô, mas foi visto. Se a velocidade dele é: Muito Rápido, vá para **293**. Caso contrário vá para **362**.

136

O caça inimigo circunda você, disparando as armas. Suas proteções racham. De algum lugar atrás de você, vêm explosões. Então tudo escurece. A aventura acabou.

137

Você está na Cidade da Selva. Se já esteve aqui antes, vá imediatamente para **349**. Caso seja sua primeira visita (não importa em quantos lugares da cidade já tenha estado) continue lendo. Essa é uma cidade relativamente pequena, lar de exploradores e amantes da selva. Dinossauros selvagens andam pelas ruas com frequência. O que você faz?

Explora a cidade?	Vá para 366
Explora a selva?	Vá para 170
Deixa a cidade?	Vá para 298

138

O macaco joga você contra vários e grandes pedaços de metal. Perca 2 pontos de ARMADURA (se isto reduzir sua ARMADURA a 0, volte para **61**). Quando você ataca o Macaco, ele foge. Você olha à volta do campo, mas as únicas coisas úteis são pesadas demais para carregar, e o equipamento do campo está fora de ordem. Volte para **110**.

139

Teste sua Sorte. Se tiver sorte, você mira seu pequeno e corajoso robô direto contra o Pteranodonte. Um segundo antes da colisão, você se ejeta! Perca 1 ponto de ENERGIA por cortes e escoriações. Seu pára-quedas o deixa em terra, não muito longe de uma pequena vila. Vá para **13**. Se você for azarado, não consegue ejetar-se a tempo. Você e seu robô caem juntos para a morte.



140

Quando seus instrumentos lhe dizem que você penetrou no coração da tempestade, você pega o precioso frasco da Poção Cinzenta e abre. Velozmente, você a ejeta, e ela se espalha pelo ar à volta. Você sorri, sabendo que a tempestade irá espalhá-la por toda Thalos. Ao aterrissar, você vê as pessoas da Cidade da Adoração acordando. Não há Karosseanos à vista. Seu rádio capta chamadas... por todo lugar seu povo está revivendo e expulsando os invasores. Você salvou a nação e sua aventura acabou. Você é um herói.

141

Unia folha em forma de garra atravessa sua armadura. Você grita e luta com a espada, mas é inútil. Um mero humano não é páreo para o apetite da planta "Pega-Homem"! Sua aventura acabou.

142

Sua missão é mais importante do que este tolo robô. Você terá que cuidar dele pela força.

GUARDA ROBÔ

HABILIDADE 8

ENERGIA 10

Observe que esse robô é humanóide e você terá de enfrentá-lo como um oponente humano. Você pode fugir à qualquer hora vá para **118**. Se você derrotar o Guarda Robô, volte para **48**.

143

Você entra no Tesouro Nacional. Normalmente nunca lhe permitiram entrar aí - mas agora, quem pode impedi-lo? Você olha as barras de ouro e os sacos de moedas e jóias. Nada se parece com uma arma. Porém, há um robô cargueiro. Você pode pegá-lo se quiser. Se você está sem nenhum robô, certamente irá pegá-lo! Esta máquina parece um Caranguejo Gigante, daí seu nome. Tem oito pernas mais duas garras para erguer cargas. Em sua parte superior é onde são levados os carregamentos.

CARANGUEJO

ARMADURA 12

VELOCIDADE Lento

BÔNUS DE COMBATE 0

HABILIDADES ESPECIAIS: O Caranguejo pode levar grandes quantidades de equipamento.

Se você pegar o Caranguejo deverá deixar seu robô (caso haja algum) no Tesouro Nacional. Vá para **363**.

144

Você está na Cidade das Tempestades. Essa bela metrópole fica na costa marítima e é palco de espetaculares tormentas. Aonde você gostaria de ir?

À Central do Clima?

Vá para **260**

À costa?

Vá para **335**

A outra cidade?

Volte para **43**



145

O sentinela não é enganado e dispara imediatamente. Perca 2 pontos de ARMADURA e volte para 27.

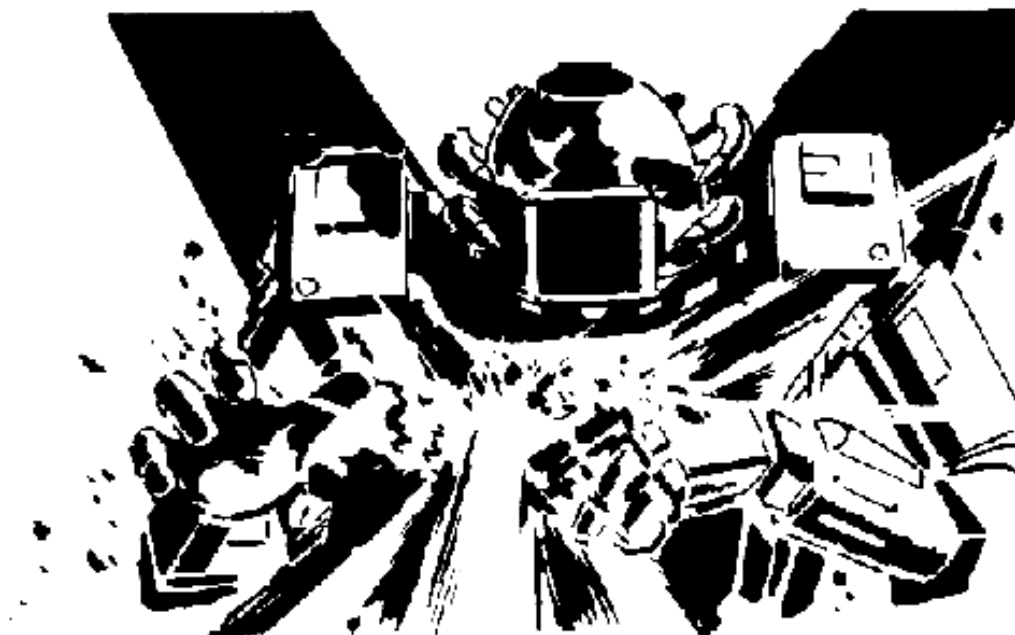
146

Até o salão Beta o caminho é longo e através de corredores sombrios. Você logo percebe que está perdido. Neste momento, vê uma sala de exposições, fechada por cortinas onde há uma placa: "Favores do Destino." Mas, de dentro, escutam-se sons como se algo grande estivesse se movendo. Caso você entre, vá para 202. Se prefere prosseguir, vá para 168.

147

Você deixa a Academia de Guerra. Aonde irá?

Academia de Medicina?	Volte para 54
Museu Thaliano?	Volte para 14
Reserva dos Dinossauros?	Volte para 66
Outra cidade?	Vá para 380



148

Teste sua Sorte. Tendo sorte, volte para 91. Sendo azarado, vá para 161.

149

De repente, você se vê fora do templo. Perca 1 ponto de SORTE por sua relutância em ariscar-se. Vá para 166; você não pode visitar novamente este templo.

150

O que você faz agora?

Visita a Academia de Medicina?	Volte para 54
Visita a Academia da Guerra?	Vá para 277
Visita o Museu Thaliano?	Volte para 14
Deixa a Cidade do Saber?	Vá para 380



151

Você sente o seu robô afundar. Um pântano! Instintivamente, você acelera para atravessar o obstáculo. Vá para **237**.

152

Você se move com cautela pelas ruas outrora cheias. À distância, vê uma dupla de robôs inimigos, mas eles não o notam. Você chega ao hospital sem problemas. Volte para **192**.

153

Você desce uma rua de edifícios altos e dobra uma esquina. Na sua frente um robô Karosseano! Mas ele está de costas. O que você faz?

Sai silenciosamente?

Vá para **290**

Ataca?

Vá para **311**

Desafia-o?

Vá para **108**

154

Perca 2 pontos de ENERGIA. Confuso e sangrando, você é retirado dos destroços de seu robô. "Este é o causador de problemas", você ouve um dos Karosseanos dizer. Não há tempo de usar kits médicos agora! Se você possui um uniforme Karosseano, vá para **241**. Caso contrário, volte para **89**.

155

Você examina o robô destruído. Dentro dele está o piloto, que não parece ferido. Mas quando você estende sua garra metálica para pegá-lo, ele aperta um botão. Esta máquina se auto destrói! Seu próprio robô é lançado metros para trás e você fica atordoado. Perca 2 pontos de ARMADURA e ENERGIA. Se sua ARMADURA cair até zero, volte para **61**. De outra forma, volte para **65**.

156

O chão treme e das sombras surge uma outra máquina de guerra inimiga para enfrentá-lo. Do rádio vem uma transmissão: "Thaliano! Aqui é Minos! Agora prove a *minha* ira!" Ambos os robôs se atacam. À sua volta, o acampamento Karosseano está em chamas. Você vê um pequeno caça robô destruído por um único tiro. Então você se concentra apenas na batalha. O Supertanque pilotado por Minos é o maior robô dos Karosseanos. Parece um gigantesco blindado. Há um grande canhão central, e por todo lugar pequenos armamentos. Seus braços foram retraídos por questão de segurança na luta.

SUPERTANQUE

ARMADURA 16

VELOCIDADE Lento

HABILIDADE 12

HABILIDADES ESPECIAIS: Mesmo numa rodada na qual o Supertanque perca, você causará só um ponto de dano de ARMADURA, graças às armas menores!

Se você derrotar o Supertanque e tiver alguns pontos de ARMADURA sobrando, vá para **354**. Caso ele reduza a ARMADURA de seu robô a zero (mesmo se você derrotá-lo neste momento) volte para **6**.

157

O elevador se fecha e começa a subir, cada vez mais alto. Então, com um estrondo, o cabo se parte. O elevador desce de novo, muito mais veloz e quando pára, quilômetros abaixo da superfície, sua aventura acabou.

158

Se você possui a Espada do Estado, vá para **242**. Caso não a tenha, vá para **214**.

159

Atrás de você, seu outro robô explode. Você corre ao prédio mais próximo e de lá até o subsolo. Para sua surpresa, o subsolo é enorme. No centro está uma máquina prateada com uma perfuratriz na ponta. Você entra nela e se instala, ligando-a. Este robô perfurador foi criado com o objetivo de fazer viagens abaixo da superfície. Não pode ser usado em combate. Quando você penetra na terra, escuta o prédio desabando na superfície. Melhor assim... eles terão certeza de que o mataram. Vá para **338**.



160

Ao se aproximar do museu, você enxerga fumaça vinda da frente do edifício. Confusas vozes Karosseanas vêm pelo seu rádio. Se você continuar, vá para **184**. Se for para outro lugar, volte para **63**, mas não escolha voltar ao museu!

161

Você examina cuidadosamente o Robô Cirurgião. Um par de fios parece estar cruzado. Mas quando você os separa, a máquina toma vida e o segura! Parece que ela quer lhe tirar o apêndice! Perca 1 ponto de ENERGIA! Você deve lutar com a máquina louca.

ROBÔ CIRURGIÃO

HABILIDADE 6

ENERGIA 8

A sala é tão pequena que você não poderá *Fugir*. Derrotando o Robô Cirurgião, volte para **126** a fim de buscar informações sobre a doença sonífera, ou vá para **210**, deixando o prédio.

162

Seu robô vai ao solo, destruído. Você se esconde até o atacante ir embora. Perca 1 ponto de ENERGIA pelos ferimentos. Você começa a andar até uma pequena vila que avistou no horizonte. Volte para **13**.

163

No Centro do Clima você acha pilhas de instrumentos funcionando, e também uma impressão que explica o significado das bandeiras do lado de fora. Aparentemente uma grande tempestade atingirá Thalos em algumas horas. Chegará à Cidade da Adoração e se dissipará após cobrir todo o país. Se você possui uma Poção, vá para **213**. Se não possui, volte para **144**.

164

Você anda pelo Capitólio até perceber que o Manto está falhando. Você volta rapidamente ao robô. Vá para **308**.

165

Você está na Cidade do Prazer, é o local de lazer da nação, onde ricos e pobres vêm desfrutar de mil diferentes atrações. O que você gostaria de fazer?

Visitar o fliperama?

Vá para **288**

Visitar o aeroporto?

Volte para **41**

Deixar a cidade?

Volte para **131**

166

Você está na Cidade da Adoração. Se já esteve aqui, volte para **67**. Caso seja sua primeira visita (não importa quantos lugares da cidade tenha visitado), continue lendo.

Esta metrópole é dedicada aos templos, igrejas, cemitérios e assim por diante. É sempre um local calmo, mas você nunca o viu tão quieto. Só o canto dos pássaros marítimos quebra esse silêncio. Um pensamento nervoso lhe ocorreu. Se você é o único thaliano acordado, então a atenção de todos os poderes estará centrada em você. Sua visita à Cidade da Adoração pode ser interessante. O que você faz?

Visita um dos templos?

Volte para **49**

Sobrevoa a cidade (se tiver um robô voador)?

Vá para **227**

Vai a outra cidade?

Vá para **244**

167

Você escolheu um robô humanóide versátil e poderoso, é um Trooper XI. Este é o robô guerreiro padrão de Thalos. Ele tem duas formas: um gigante guerreiro metálico ou um ágil avião de combate.

TROOPER XI

Forma Humana

ARMADURA 12

VELOCIDADE Médio

BÔNUS DE COMBATE +2

Forma de Avião

ARMADURA 10

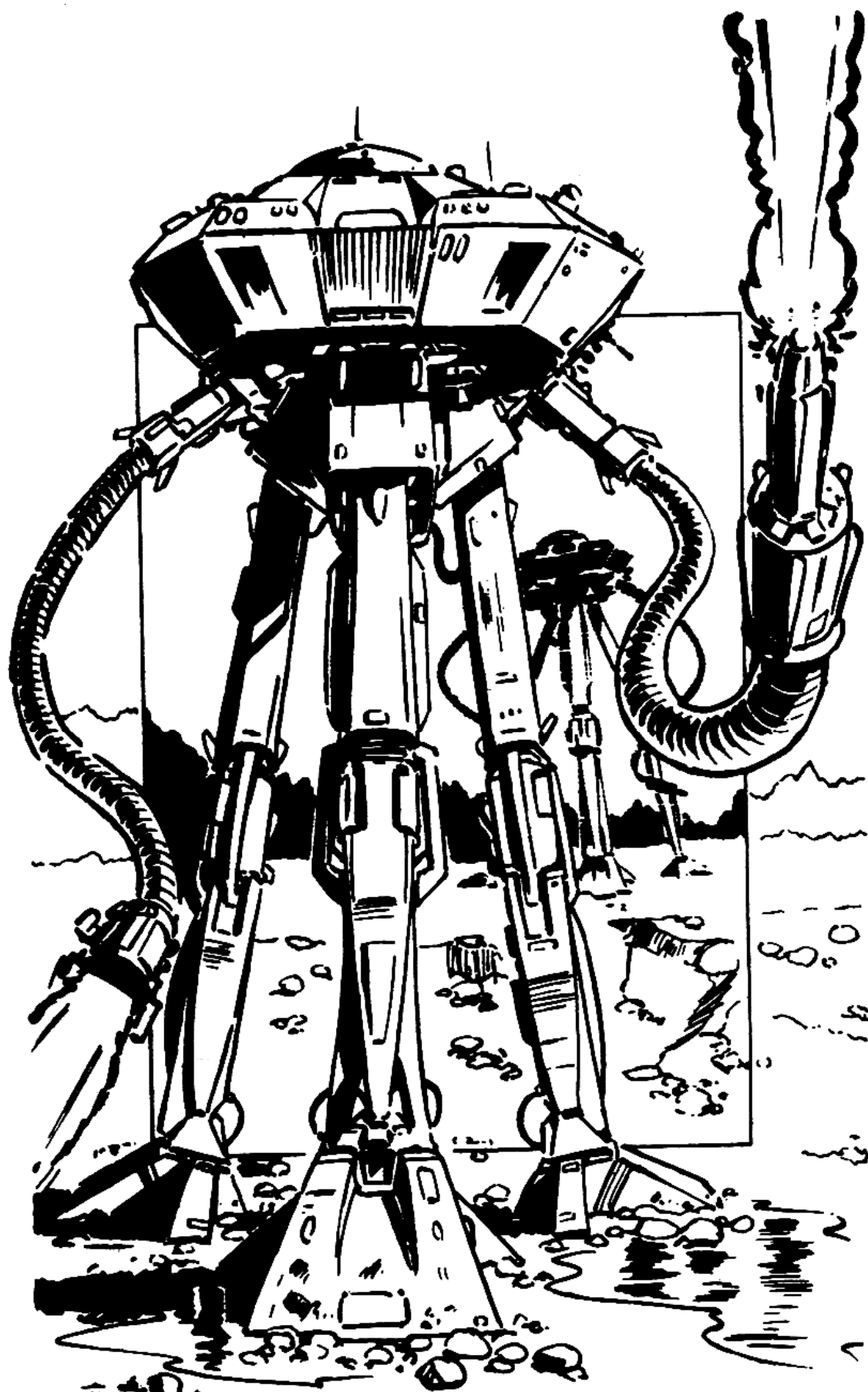
VELOCIDADE Muito Rápido

BÔNUS DE COMBATE +2

HABILIDADES ESPECIAIS: Na forma humana, o Trooper XI carrega uma arma e um escudo. Numa Força de Ataque é igual ou superior a 18, mesmo se o inimigo o atingiu, o robô põe seu escudo na frente e não sofre dano. Na forma de avião o robô não possui habilidades especiais.

Leva uma rodada para mudar a forma. Durante esse tempo, o robô faz jogada normal de combate mas, caso acerte, não causa dano ao oponente - só se defende. O escudo não protege nesta rodada.

Você pode pegar um desses robôs se quiser (há vários aqui). Pegando um e partindo, siga para **376**. Caso prefira um Robô Tanque, vá para **247**.



© 1984 Gary Haines

21

168

Você continua no caminho até o Salão Beta e a exposição militar. Quando chega, vê que é sobre História Antiga. Os estranhos sons do prédio estão deixando-o nervoso, e você não tem interesse em ler sobre catapultas e outras armas antigas. Você volta à mesa de recepção. Volte para **14**.

169

Você deve enfrentar os robôs inimigos. Existem dois deles, ambos Trípodes. Estas velozes máquinas andam em três pernas, e possuem tentáculos metálicos onde carregam armas e equipamento. Você as reconhece como máquinas de trabalho do armazém de combustível. Os Karosseanos as pegaram como guardas! Você terá de enfrentá-las ao mesmo tempo.

Cada Trípode fará um ataque contra você a cada Série de Ataque, mas você deve escolher contra qual deles está lutando. Ataque o oponente escolhido como no combate normal. Contra os outros você deve calcular sua Força de Ataque da maneira normal, mas mesmo que vença, não terá ferido o inimigo apenas se defendido dele. Porém, se a Força de Ataque do oponente extra for maior do que a sua, fere-o normalmente.

Primeiro TRÍPODE

ARMADURA 7

VELOCIDADE Rápido

HABILIDADE 8

Segundo TRÍPODE

ARMADURA 7

VELOCIDADE Rápido

HABILIDADE 10

HABILIDADES ESPECIAIS: Nenhuma

Se você *Fugir*; vá para **293**. Se derrotar ambos os Trípodes, volte para **30**. Caso seu robô seja derrotado, siga para **336**.

170

Como você se equipou para esta viagem:

Robô voador?

Vá para **285**

Robô andante?

Vá para **356**

Nenhum robô?

Volte para **64**

171

Se você já abriu este prédio, vá para **231**. Caso contrário, continue lendo. Você circunda o prédio e o examina. As paredes são construídas com metal pesado e a única porta é gigantesca. Uma placa na porta diz: "Perigo! Afaste-se!" Você:

Abre a porta?

Vá para **212**

Vai ao Edifício da Administração
(se ainda não foi lá)?

Volte para **85**

Entra no seu robô e cruza a cerca elétrica?

Volte para **129**

Deixa a reserva dos dinossauros?

Volte para **150**

172

Você foi descoberto! Um deles ergue uma arma pesada e aponta para você: "Qual é a senha?", ele diz. Você responde:

"Sete"?

Vá para **262**

"Dois zero três"?

Vá para **203**

"Oitenta e oito?"

Vá para **88**



173

Você fala uma das senhas que aprendeu, mas não adianta. Logo está acorrentado numa parede esperando a "misericórdia" de Minos. Sua aventura acabou.

174

Você procura com cuidado por todo o edifício. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, vá para **259**. Se for azarado, volte para **114**.

175

O computador guia você até o prédio principal da Cidade dos Guardiães. Você sai do seu robô para investigar. Infelizmente, descobre que o "nível zero" significa pouco acesso à segurança. O Computador Guardião não pode e não irá lhe dar total acesso aos segredos da base. Porém, parece disposto a deixar-lhe trocar o seu robô por um modelo de combate bem-armado (se fizer isto, anote que o seu velho robô fica aqui). Você seleciona um robô tanque lento, mas poderoso (Vá para **247**) ou um veloz transmorfo humanóide/avião (volte para **167**)? Se preferir manter o robô atual, vá para **376**.



Cam Mares.

176

Você se ejeta do caça perdido, segundo antes que ele exploda. Os robôs inimigos partem sem o ver. Você sente um empurrão nas costas e vê os cordões do pára-quedas que se abre. Ele pode ser controlado à vontade. Se você o dirigir ao coração do acampamento inimigo, onde uma multidão de homens o observam, vá para **205**. Caso você se afaste e procure pousar entre os prédios, vá para **226**.

177

Seu truque funciona. O piloto inimigo vê o uniforme e o deixa passar sem pedir a senha. Ele o ignora e você passa calmamente. Volte para **65**.

178

O túnel parece descer para sempre. Você se sente cansado. Perca 1 ponto de ENERGIA. Após algum tempo, chega a um final. Há uma escadaria que sobe. Volte para **94**.

179

Após uma hora de viagem, uma forte tempestade o atinge. Se o seu robô for voador, siga na **280**. Caso contrário, você passa pela tormenta são e salvo e chega ao seu destino. Volte para **144**.

180

Quando já ia desistir, você acha um livro interessante sobre os hábitos de duelo dos Karosseanos. Aparentemente os antigos Karosseanos resolveram disputas tribais escolhendo campeões para um duelo - um de cada tribo - ao invés de fazer guerra total. A referência do livro é 111. Anote isto e vá para **224**.

181

Jogue dois dados. Se o resultado for menor ou igual à sua HABILIDADE, volte para **28**. Sendo superior a ela, vá para **318**.

182

Quando você deixa o elevador no terceiro andar, imediatamente vê um Guarda Robô protegendo o corredor. "Desculpe. Entrada Proibida.", ele fala com voz mecânica. Você:

Tenta dialogar com o robô?
Ataca?
Vai a outro corredor?

Vá para **295**
Volte para **142**
Vá para **333**

183

Você aperta o botão de "Ejetar". Para sua surpresa a cabine de pilotagem separa-se, voando sozinha! Um segundo depois, o resto do seu robô explode. Vendo a explosão, o "Vespa" voa para longe, desaparecendo. Você controla a cabine, que criou duas pequenas asas e um par de braços. É um pequeno robô voador, suficiente apenas para carregar você e levá-lo a seu destino.

ROBÔ DE FUGA

ARMADURA 1 VELOCIDADE Muito Rápido
BÔNUS DE COMBATE: 0

Volte para **137**.



184

Você prossegue na direção do museu. Quando chega, vê algo estranho. Dois robôs utilitários Karosseanos estão destruídos na frente do prédio. Vários soldados invasores mantêm-se caídos, imóveis. Um gigantesco e brilhante Tiranossauro metálico anda em círculos na frente do museu. Você o reconhece como uma das peças em exposição no edifício. Os Karosseanos devem tê-lo ativado!

Você sente vontade de deixá-lo livre, atacando os inimigos. Por outro lado, ele deverá causar danos aos prédios e a seus compatriotas adormecidos. Se você atacar o Tiranossauro robô, vá para **207**. Caso deixe ele sozinho e vá para outro local, volte para **63**, mas não retorne mais ao museu!

185

Logo você vê uma placa indicando: "Cirurgia". Seguindo-a, vê um robô-cirurgião sobre a mesa. Ele está marcado: "Com Defeito". Se você tentar repará-lo, volte para **148**. Caso saia daí e procure informações sobre a doença sonífera, volte para **126**.

186

Não muito tempo atrás, você passou por uma vila. Pode haver algo útil ali. Se quiser, averiguar, volte para **13**. Caso se apresse para chegar à Cidade do Saber, vá para **361**.

187

Você não está longe, antes tem que passar por um pequeno portão até o outro lado do estádio. Ali você é parado por um grupo de robôs. "Oitenta e oito!", eles dizem, como senha. Se você conhece a contra-senha, siga para referência deste número. Caso contrário, volte para **50**.

188

O caminho se estreita, o solo parece pantanoso. Jogue dois dados. Se o resultado for menor ou igual à sua HABILIDADE para controle de robô, volte para **151**. Caso o resultado seja maior do que sua HABILIDADE, vá para **312**.

189

Tudo parece estar como você deixou. Os Karosseanos não têm interesse nesta área e nenhum desejo de se aproximar dos monstros! Você:

Sai do robô e vai ao Prédio da Administração?
Sai do robô e vai ao outro prédio?
Fica no robô e cruza a cerca elétrica?
Deixa a reserva?

Volte para **85**
Volte para **171**
Volte para **129**
Volte para **150**



Gary Meyer.

190

Teste sua Sorte. Se tiver sorte, você pode ficar atrás da caixa e pegar a espada sem que os guardas vejam. Você a esconde embaixo do Manto e sai do Capitólio (vá para **296**). Se for azarado, um dos guardas percebe a espada flutuando no meio do ar. Vá para **215** e lute.

191

Se você tem um robô, perca 1 ponto de ENERGIA a ser jogado pelos escombros. Caso ainda esteja vivo, você foge enquanto o Nothossauro destrói o robô. Se você ainda não explorou o sul da cidade, pode fazê-la (vá para **225**). De outra forma, você foge para a selva (volte para **64**).

192

Você chega são e salvo ao hospital da Capital. Vê que deve manter cautela, pois escuta vozes ecoando pelas paredes. Se você possui o Manto da Invisibilidade e não o usou, poderá usá-lo agora (volte para **29**). Se já o utilizou, não o possua ou simplesmente prefira guardá-lo para outra vez, volte para **74**.

193

Você entra no grande edifício negro. Sente temor e incerteza. Como sempre há pessoas dormindo em todo lugar - mas elas estão realmente dormindo? Parecem mortas! Você pega o braço da pessoa mais próxima e tenta sentir o pulso. Nada! Você olha à volta, mas não enxerga coisa alguma. Está aterrorizado... .

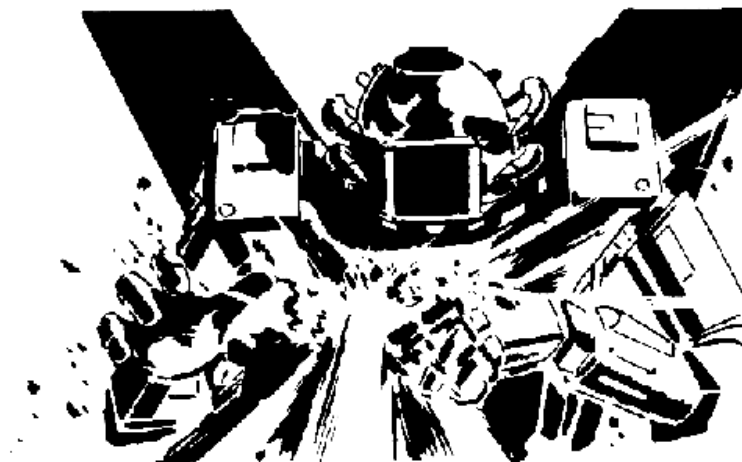
Gritando, você corre de volta à luz do sol. Quando escapa do templo, o medo irracional desaparece tão veloz quanto surgiu. Mas você ainda treme. Reduza sua HABILIDADE em 1 ponto. Se você controlar o medo e retornar ao templo, vá para **327**. De outra forma, volte para **166**.

194

A cabine de controle do outro robô abre e o soldado Karosseano que pilotava cai para fora! Ele desconhecia os controles e apertou o botão de ejetar por engano! Foi um erro fatal. Ele cai sob as rodas da sua própria máquina e morre. Se você quiser pode pegar robô de construção ao invés do atual. Ele tem BÔNUSDE COMBATE = 0. Quer fique com ele ou não, vá para **308**.

195

Nos limites da cidade, você acha um grande campo de robôs semidestruídos. Se já esteve aqui antes, volte para **82**. Caso contrário, continue lendo. Até onde a vista alcança, robôs danificados, envelhecidos e peças quebradas ou soltas caem pelo chão. Mas pelo canto dos olhos você percebe um movimento. Algo o observa de trás das pilhas de ferro-velho! Se você investigar o campo, vá para **370**. Caso saia daqui, volte para **110**.



196

Você logo toma distância dos lentos dinossauros e volta para a cidade. Volte para **144**.

197

Se você já foi desafiado por soldados Karosseanos usando a senha, e você lembra do número, vá para essa referência. De outra forma, vá para **236**.

198

Você percebe, a tempo, que o local está cheio de Guardas Robôs como aquele que enfrentou antes. Você volta rápido ao seu robô e deixa a área do Centro. Vá para **206** e faça nova opção.

199

Sua trapaça dá certo. O piloto inimigo não tem motivos para crer que há thalianos acordados, portanto assume que você é amigo. Ele o ignora quando você passa calmamente. Volte para **65**.

200

Devido à prática conseguida no fliperama, você sabe como controlar corretamente este robô. Vá para **378**.



201

Você vigia cuidadosamente. Quando a chance surge, ataca! O tirano cai morto! Você ataca os oficiais próximos. Com seu Manto de Invisibilidade é como um anjo vingador entre eles. Mas há dúzias de inimigos, todos bravos guerreiros. Apesar de só verem sua espada, eles acabam por derrotá-lo, graças ao grande número deles. Sua aventura acabou. Você destruiu o tirano, mas Thalos continua escravizada. Você falhou... porém foi uma falha gloriosa!

202

Felizmente, os sons que você ouve eram apenas os roncoss de um homem muito gordo adormecido. A sala é dedicada às exposições ligadas ao azar e à sorte. Você pára e olha em volta. Seus olhos são atraídos por uma caixa no final da sala. Deve ser importante – há dois guardas atrás dela! Eles permanecem ali, dormindo.

A caixa contém um cordão de brilhantes, rústico. Mas de acordo com a placa sobre a caixa, é um genuíno e cientificamente testado amuleto da boa sorte. Parece algo que vale a pena pegar! Você abre a caixa e segura o amuleto. Em algum lugar, soa um alarme, e você se apressa. Mas a Sorte é real. Aumente seu valor de SORTE (incluindo o valor *Inicial*) por 1 ponto. Você segue até o salão Beta. Volte para **168**.

203

"Errado Thaliano!", fala a voz inimiga. Então ambos os robôs atacam. Surpreendentemente, um deles erra! Você perde 2 pontos de ARMADURA. Vá para **281**.



204

Por que se preocupa? Parece não haver razões para fazer qualquer coisa e toda razão para não fazer nada. Depois de algum tempo você deixa o templo, já que não há nada ali. Quando vê o sol de novo, alguma energia lhe retoma. Mas você ainda se sente drenado. Reduza sua ENERGIA para 4, se ela for maior do que 4. Volte para **166**.

205

Você vai em direção à multidão, mas ninguém o ataca! Você pousa no meio do círculo formado pelos Karosseanos, sabendo que sua única chance agora é fazer o melhor "show" que puder. Se conhece algo que possa ajudá-lo, siga para a referência numerada nesta informação. Se não conhece, vá para **228**.

206

Você está de volta ao seu robô. Se deseja explorar mais a Cidade da Indústria, vá para **265** e escolha novo destino. Se quiser ir à outra cidade, vá para **309**.

207

Você decide lutar. O Tiranossauro robô é um aparelho intrincado, feito tal qual um tiranossauro, mas todo em metal - e mais resistente do que o dinossauro real. Não tem piloto, roda um programa predefinido (e bastante destrutivo).

TIRANOSSAURO ROBÔ

ARMADURA 11

VELOCIDADE Rápido

HABILIDADE 10

Se você derrotá-lo, vá para **230**. Caso ele o derrote, vá para **255**. Se você *Fugir*, volte para **52**.

208

Parece uma serpente gigante! Mas ao se aproximar, você vê que é um robô, um Serpente VII. Esta unidade foi criada para caçar dinossauros. Não tem pernas e seus braços ficam colados ao corpo, quando não estão em uso. Seu formato dá boa mobilidade na selva.

SERPENTE VII

ARMADURA 9

VELOCIDADE Rápido na selva; Médio em outros lugares

BÔNUS DE COMBATE + 1

HABILIDADES ESPECIAIS: Se a serpente obtiver 16 ou mais numa Série de Ataque, ela pode enrolar-se no corpo do inimigo. Daí por diante, automaticamente causa 1 ponto de dano a cada rodada, não importa quem atinja. Só pára quando fugir, ou um dos combatentes for destruído. Isto não se aplica a oponentes voadores.

Se você quiser, poderá pegar o Serpente VII. Se já tiver um robô, anote isto; ele estará aqui quando você retornar. Se ainda não explorou o norte, poderá fazê-lo voltando para **16**. Você pode desistir de explorar a cidade e ir para **137**.



209

Você segue rumo à Cidade da Indústria, um lugar de grandes fábricas e maquinário. Ali, pensa, poderá encontrar um robô ou invenção capaz de lhe dar alguma vantagem sobre os invasores. Se você está num Robô Libélula, vá para **265**. Se está num Robô Cowboy, volte para **39**.

210

Você decide deixar a Academia de Medicina. Pula de volta para seu robô e vai para:

Academia de Guerra?	Vá para 277
Museu Thaliano?	Volte para 14
Reserva dos Dinossauros?	Volte para 66
Fora da cidade?	Vá para 380

211

Você velozmente põe a flor dentro do frasco da Poção. O líquido muda a cor para cinzenta. Mas, ao colocar a Poção em segurança, você ouve um barulho próximo. Vá para **248**.

212

Você tem a intuição de que este prédio contém algo importante. A porta no entanto é muito pesada para ser arrombada. Voltando ao seu robô você usa a força dele e a abre. Dentro, acha ainda mais robôs. Volte para **9**.

213

Você percebe que esta pode ser a chance pela qual esperava! Se você liberar a Poção no centro da tempestade, ela logo será distribuída por toda Thalos. Entretanto, para fazer isto, você precisará de um robô voador e terá de ir até a Cidade da Adoração. Volte para **144**.

214

Minos é um homem robusto e alto, com barba e longo cabelo negro. O uniforme dele é ornamentado e incrustado de ouro. Ele o estuda com surpresa nos olhos. "Duelar contigo?", ele diz. "Porque deveria duelar com você, verme thaliano?" "Sou o único thaliano acordado", você responde. "Você tem que duelar comigo. Eu exijo!" Em volta de Minos, outros oficiais murmuram. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, vá para **314**. Sendo azarado, vá para **297**.

215

Os guardas não estão preparados para enfrentar um inimigo invisível. Soldados normais, a HABILIDADE deles nesta luta será baixa graças à surpresa. Lute com um de cada vez.

Primeiro GUARDA	HABILIDADE 5	ENERGIA 8
Segundo GUARDA	HABILIDADE 4	ENERGIA 9

Por causa do Manto, você pode *Fugir*, se for necessário, sem sofrer ferimentos. Se você pegar a espada e *Fugir*, vá para **296**. Caso derrote os guardas, vá para **334**.





216

Perca 1 ponto de SORTE pela covardia. Vá para **308**.

217

Lute como se fosse um único inimigo:

MINI-ROBÔS

ARMADURA 9

VELOCIDADE Rápido

HABILIDADE 10

HABILIDADES ESPECIAIS: Nenhuma

Se você Fugir, vá para **278**. Caso os derrote, volte para **166** e escolha dentre as opções dadas ali. Se a sua ARMADURA for reduzida a 0, os Karroseanos juntam-se sobre você e sua aventura acaba aqui.



218

Você percebe que topou com uma base militar ultrasecreta. Você diz ao computador o que aconteceu. Fala várias vezes. *Teste sua Sorte*. Tendo sucesso, vá para **337**. Falhando, volte para **2**.

219

Se você estiver vestindo um uniforme karosseano, vá para **303**. Caso contrário, volte para **11**.

220

Como seu robô não foi criado para transporte, você pode carregar apenas uma pequena quantidade de ouro. Se quiser levar tudo o que puder, vá para **287**. Se sair de mãos vazias, vá para **308**.

221

Você senta na cadeira. Instantaneamente vê-se nos controles de um veloz caça Vespa 200! Por vinte minutos você parece voar nos céus, perseguindo robôs inimigos. Então um relógio soa e você está de volta ao fliperama. Na sua frente, a tela pisca "Jogo Avançado Pronto!" Você ganhou tempo extra. Se decidir jogá-lo, vá para **324**. Caso contrário, deixe este jogo, vá para **288**.

222

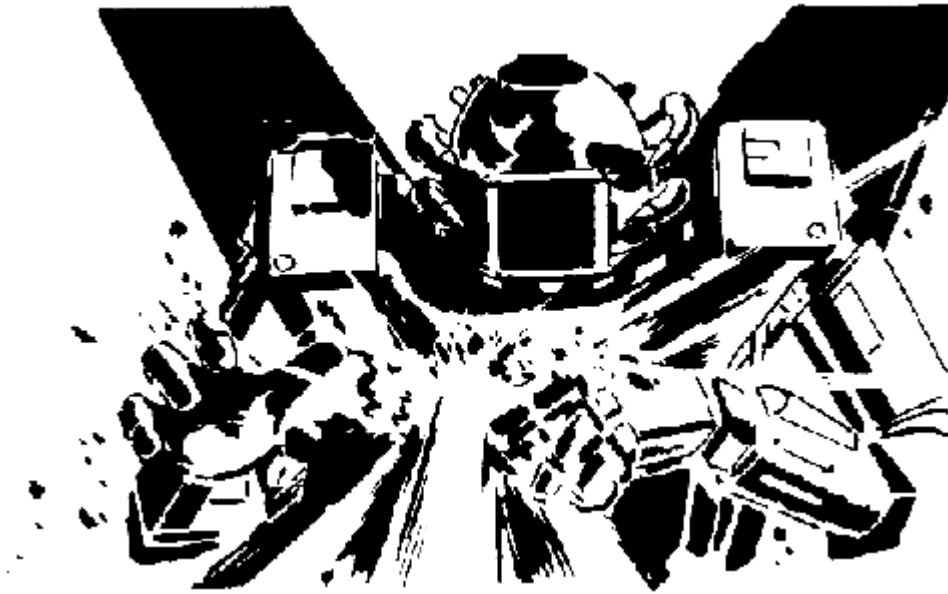
"Passe, amigo!" O robô sentinela transmite. "Mas não atravesse a próxima barreira. Ali é território dos oficiais." Se você continua no seu robô, volte para **76**. Caso entre a pé, volte para **32**.

223

De dentro do robô, o sentinela karosseano o desafia. Sua resposta não satisfaz a ele. Você terá de lutar. Vá para **78**.

224

Você deixa o mostruário militar e pega um atalho no corredor que passa por uma grande galeria. Ao olhar para baixo, você fica surpreso vendo devastação! Várias áreas de exposição foram demolidas. Dois soldados karosseanos estão caídos ali, mortos ou feridos, e uma trilha de destroços leva a um buraco enorme na parede. Você ouve gritos. Se pretender investigar, vá para **374**. Caso evite a área e volte ao balcão de informações, volte para **14**.



225

Você vai ao sul através da cidade deserta. Pequenos lagartos rastejam. Você se lembra que não está longe da selva. À frente existe uma longa forma brilhante parecida com um cabo gigante. Você:

Investiga?	Volte para 208
Vira-se e vai para Nordeste (se ainda não foi lá)?	Volte para 16
Abandona a exploração da cidade?	Volte para 137

226

Você vai na direção de uma área florestal, esperando escapar. Mais eles o estão seguindo. Quando aterrissa, você é cercado antes que possa fazer alguma coisa. Eles o prendem. Foi uma boa tentativa, mas não o suficiente. Sua aventura acabou.

227

Uma tempestade violenta está chegando do oceano; atingirá a terra em minutos. Se você voar no temporal, volte para **12**. Caso voe baixo, longe da tempestade e da cidade, vá para **244**.

228

Se você tentar blefar para sair desta situação, vá para **267**. Caso tente abrir caminho lutando, vá para **283**.

229

No décimo andar você encontra uma incrível confusão, contudo nada parecido com um robô ou aparelho. Há altas estantes de livros aqui e existem mais volumes no chão e nas cadeiras. Se continuar a investigar, vá para **360**. Caso retome à entrada, vá para **333**.



Sam Hayes

230

Você derrotou este estranho oponente. Ele cai soltando fumaça. Ganhe dois pontos de SORTE por livrar seu povo dessa ameaça inesperada. Você sabe que a batalha logo chamará a atenção dos Karroseanos, e é melhor não voltar ao museu de novo. Volte para **63**.

231

O edifício onde encontrou os robôs está como você o deixou. Seu velho robô permanece aqui - pode pegá-lo se quiser. Ou pode pegar um novo Supercowboy. Você:

Vai para o Prédio da Administração?	Volte para 85
Entra no robô e cruza a cerca elétrica?	Volte para 129
Deixa a Reserva?	Volte para 150

232

Enquanto anda pelos corredores do hospital você ouve um barulho de andar e arrastar vindo de toda parte à sua volta. Vê, pelas placas, que está na seção do Laboratório de Pesquisa. Os sons não parecem humanos - e certamente não são robôs! Você se sente melhor com a espada nas mãos.

Passando por uma porta ampla, entra numa sala cheia de jaulas, você nota que algumas estão abertas. Percebe então de onde vieram os sons. Os animais experimentais do hospital escaparam... e eles têm fome!

Tenta correr, mas o caminho está bloqueado. Você enfrenta três Lagartos Gigantes! De costas para o canto da sala, você consegue lutar contra um de cada vez, em ordem. Você não pode Fugir até ter derrotado os dois primeiros.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro LAGARTO GIGANTE	7	4
Segundo LAGARTO GIGANTE	6	6
Terceiro LAGARTO GIGANTE	7	5

Se derrotou todos eles ou caso tenha *fugido*, vá para **254**.

233

Se o seu robô é do tipo humanóide, vá para **351**. Não sendo, vá para **318**.

234

Você fala calmamente com o Macaco, e ele começa a se aproximar. É um animal de estimação, mantido para ajudar no campo! Você olha os destroços, mas as únicas coisas úteis são muito pesadas e tudo está fora de ordem. Então Macaco, que o estava observando, dá uma mãozinha. Determinado, ele pega o robô que você estudava e carrega outras partes, sob sua orientação. Com o auxílio do Macaco você pode reparar até 4 pontos de ARMADURA do seu robô. Se chegou a perder tudo isso. Volte para **110**.





235

Seu robô está marcado e arranhado, mas você venceu. Perca 1 ponto de Energia pelas escoriações que sofreu quando o monstro jogou o robô no chão. Você continua no seu caminho até a Cidade da Indústria. Vá para **265**.

236

Pelo rádio vem um desafio: "Oitenta e oito!" Se você sabe o contra-sinal para essa senha, siga para o número dele. Caso você desconheça a resposta correta, vá para **389**.

237

Você prossegue na selva. É uma viagem difícil; buracos ocultos e a vegetação afetam seu robô. Reduza 2 pontos de ARMADURA (se isto reduzir sua ARMADURA até 0 ou menos, deixe-a como 1). De repente, a cidade surge, você está aliviado! Mas, ao entrar nela, vê robôs voadores Karosseanos patrulhando. Você se esconde com sucesso, porém percebe que esta cidade não é segura, há Karosseanos por toda a parte. Se você chegou aqui num outro robô e gostaria de voltar nele, volte para **45**. Caso fique no robô atual para sair daqui, vá para **298**.

238

Você se ejeta do robô vencido e corre para salvar a própria vida. *Teste sua Sorte*. Se tiver sorte, evitará a perseguição: vá para **308** (sem seu robô!). Caso tenha azar, sua aventura termina aqui: capturado e derrotado.

239

Você ataca o Iguanodonte que bloqueia o seu caminho. Este dinossauro herbívoro anda em duas pernas. Ele é resistente e forte, e sua pele "espinhosa" é uma boa arma.

IGUANODONTE

ARMADURA 5

VELOCIDADE Médio

HABILIDADE 9

Você não pode *Fugir*. Se derrotar o Iguanodonte, volte para **137**. Caso sua ARMADURA seja reduzida a 0, vá para **306**.

240

O túnel se prolonga até você perder todo o senso de direção. Um caminho parece subir; o outro parece descer. Se você subir, volte para **72**. Se descer, volte para **15**.

241

Seus captores discutem o que fazer com você. Eles o colocam contra a parede e o fuzilam como espião. Sua aventura acabou.

242

Minos é um homem forte e alto com barba e cabelos negros. Seu uniforme é incrustado em ouro. Ele o estuda, surpreso. "Duelar com você?", diz. "Por que deveria duelar contigo, verme thaliano?" "Sou o único thaliano acordado", você responde. "E tenho a Espada do Estado! Isto me torna representante de toda Thalos! Você tem que me enfrentar!" À volta de Minos, os outros oficiais murmuram. "Ele está certo", diz um deles. "É a lei", você ouve outro falar. A maioria concorda. Minos fala zangado: "Nós lutaremos. Agora mesmo!" A Espada do Estado é devolvida a você. Agora enfrentará o próprio Minos! Vá para **330**.

243

Com o uniforme, você tenta entrar. Mas logo um oficialo chama: "Sargento! Já aqui!" Você não tem saída a não ser obedecer. Logo consegue dobrar uma esquina, tirar o uniforme e correr. Na hora em que a patrulha chega, você está deitado na rua, fingindo dormir. Mas não será capaz de entrar no Capitólio. Perca 1 ponto de ENERGIA. Volte ao seu robô. Vá para **308**.

244

Você está deixando a Cidade da Adoração. Aonde Gostaria de ir?

À Capital?

Vá para **308**

À Cidade do Saber?

Vá para **361**

À Cidade das Tempestades?

Volte para **144**



245

Você é destruído em pleno ar. Sua aventura termina aqui.

246

Enquanto você entra velozmente na água, vê uma grande sombra nadando para interceptá-la. É um Tilossauro, um dos mais temidos dinossauros marinhos. Este monstro parece um cruzamento entre um lagarto gigante e um tubarão, e possui finas nadadeiras ao invés de pernas. Normalmente come peixe, mas deseja variar o cardápio!

TILOSSAURO

ARMADURA 9

VELOCIDADE Médio

HABILIDADE 10

Observe que, na água, a velocidade do seu robô também será média, logo ninguém terá vantagem. Caso perca esta batalha, você se afogará ou será devorado, talvez ambos. Vencendo, volte para **101**.



247

Você escolheu um poderoso Robô Tanque. Esta terrível máquina de guerra parece humanóide da cintura para cima. Embaixo é um grande tanque, com devastadores canhões gêmeos. É uma das poucas máquinas de "frente de batalha" que Thalos possui:

ROBÔ TANQUE

ARMADURA 18 VELOCIDADE Lento

BÔNUSDECOMBATE +2

HABILIDADES ESPECIAIS: O Robô Tanque contém uma Arma Sônica numa das mãos. Não pode ser usada por outro robô. É disparável uma vez por rodada, além dos ataques normais do robô Tanque. Porém, só será utilizada três vezes, depois disso é inútil. Quando disparada, a Arma Sônica é mortal para humanos desprotegidos. Contra um robô, jogue um dado e veja quantos pontos da ARMADURA perde o alvo. Contra um dinossauro, jogue dois dados.

Existem três robôs destes aqui, você pode pegar um e partir (vá para **376**) ou, caso prefira, volte para **167** e pegue outro mais veloz.

248

As folhas espinhosas avançam contra você, e as flores abrem-se mostrando uma boca dentada. A planta está faminta!

PLANTA PEGA-HOMEM

ARMADURA 8 VELOCIDADE Veja abaixo

ENERGIA 9

Como a "Pega-Homem" o segurou antes do início da batalha, diferenças na velocidade não importam. Você não pode *Fugir*. Se derrotar a planta "Pega-Homem", volte para **97**. Caso ela reduza sua ARMADURA a 0, volte para **141**.

249

Você decide visitar o Templo do Nada. Como nunca esteve lá antes, não sabe o que esperar. Quando você chega, vê várias placas e sinais ao longo da entrada. Serão avisos? Você observa uma delas que diz: "Nada está errado". Se preferir não se envolver neste tema tão estranho, pode voltar para **166**. Caso queira entrar, volte para **123**.

250

Você cumprimenta o robô e começa a sair... mas ao fazê-lo, alarmes soam e luzes acendem. "Sinto muito", diz o robô, "mas propriedade do museu foi removida sem autorização. Você não pode sair." Seus braços de metal tentam pegar você. Jogue dois dados. Se o número obtido for menor ou igual à sua HABILIDADE, vá para **272**. De outro modo, vá para **294**.



251

Você retornou ao Centro Experimental de robôs. Se adquiriu o míssil inteligente numa visita prévia, volte para **198**. Caso contrário, vá para **333**.

252

Você paira sobre a selva da Reserva de Dinossauros mas não vê nada de interessante. Não sabia mesmo o que esperava encontrar! Você decide partir, volte para **150**.

253

Você exige, como representante do seu povo, o direito de duelar com Minos. O oficial encarregado balança a cabeça "Revistem-no!", ele ordena aos homens. Você é privado de todo seu equipamento (incluindo kits médicos). Então, os sentinelas o levam até Minos. Volte para **158**.

254

Próximo a você ouve-se mais barulhos. Há muito mais do que três jaulas abertas no Laboratório. Se você visitá-lo, vá para **276**. Se você deixar a Academia de Medicina, volte para **210**.

255

Seu robô cai, destruído pelos dentes de aço do inimigo metálico. Perca 2 pontos de ENERGIA. Assim que seu robô pára de mover-se, o inimigo perde interesse e segue em outra direção. Quando ele parte, você investiga os arredores, e encontra um robô Karosseano ainda utilizável. Você entra nele e o revisa. É um robô de uso geral, com forma humanóide. Ele foi seriamente danificado, por isso o BÔNUS DE COMBATE é negativo ao usá-lo.

ROBÔ UTILITÁRIO

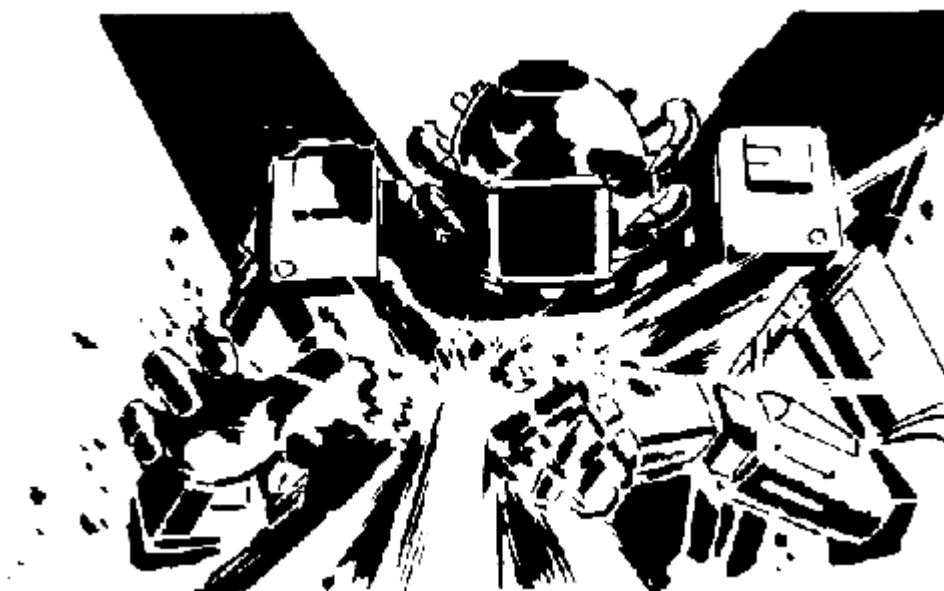
ARMADURA 4

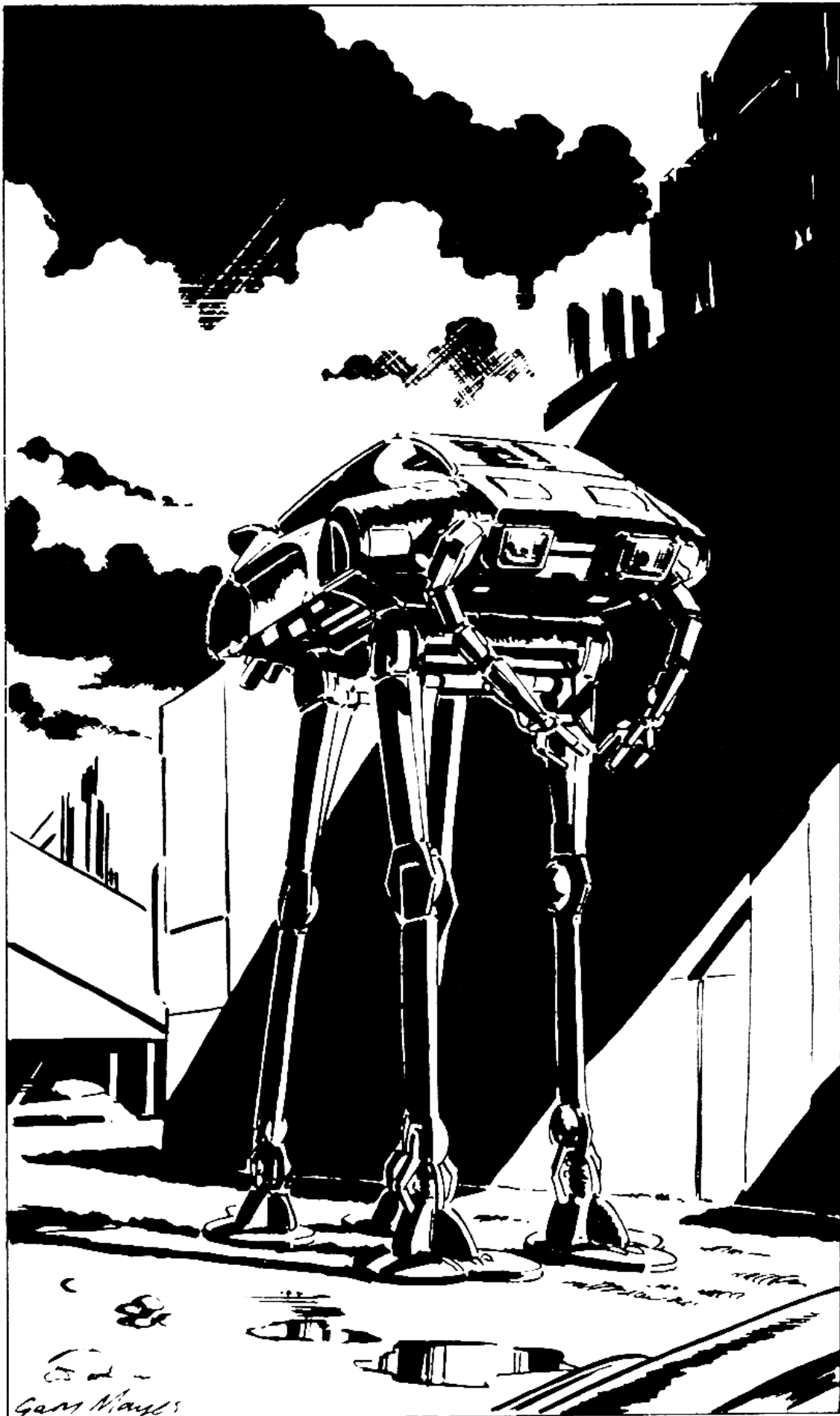
VELOCIDADE Lento

BÔNUS DE COMBATE -2

HABILIDADES ESPECIAIS: Nenhuma

Seu único pensamento é sair daqui o mais rápido possível. Você sabe que a batalha mal sucedida atrairá atenção inimiga, portanto melhor não voltar aqui. Você parte e não pode retornar ao museu. Volte para **63**.





256

O livro lhe fornece a localização do Cidade dos Guardiães, a base secreta que é quartel-general do exército thaliano. A referência do mapa é 22. Anote este número. Substitua-o por "XX" quando lhe for dada a opção de visitar a Cidade dos Guardiães. Você pode achar outro uso para a referência do mapa. Por agora, é claro, você terá de cuidar dos Karosseanos do lado de fora deste edifício! Vá para 368.

257

Você tenta o jogo avançado... mas é muito difícil para agüentar. Todo minuto você morre. Quando o tempo acaba, seu corpo treme. Essa máquina é realista demais! Perca 1 ponto de ENERGIA. Vá para 288.

258

O dinossauro não está satisfeito com a vitória. Mordendo e dando patadas ele reduz seu robô a pedaços. O monstro sabe que o robô não é bom para comer, mas está sentindo cheiro de carne! *Teste sua Sorte*. Tendo sorte, vá para 282. Sendo azarado, vá para 391.

259

Você olha um armário fechado na sala ao lado. Nele há um kit médico! Você investiga, e todo seu equipamento está ali! Você coleta tudo velozmente e foge por uma janela providencial. Volte para 69.

260

Voando sobre a Central do Clima estão duas bandeiras vermelhas que você sabe indicarem "Alerta, Tempestade!" Estacionando fora do prédio você vê outro robô, um Andarilho. Criado principalmente para viagens, este robô possui quatro pernas articuladas que o levam a qualquer terreno.

ANDARILHO

ARMADURA 6 VELOCIDADE Rápido
BÔNUS DE COMBATE -1
HABILIDADES ESPECIAIS: nenhuma

Se quiser, pode trocar seu robô por este. Caso volte a este local depois da troca, seu robô ainda deve estar aqui; tome nota de onde o deixou. Se você entrar na Central Climática, volte para 163. Se passar por ela, volte para 144.



261

Você vira para o lado e deixa seu robô examinando este outro. Ele é pequeno e parece ter "espinhos", que na verdade são armamentos. Graças a eles esse robô é chamado Porco-Espinho. Foi criado como defesa contra dinossauros voadores, mas é geralmente eficiente no combate a robôs voadores.

PORCO-ESPINHO

ARMADURA 8 VELOCIDADE Lento

BÔNUS DE COMBATE 0 ou +3

HABILIDADES ESPECIAIS: Contra oponentes em vôo, o Porco-Espinho tem um BÔNUS DE COMBATE +3, muito melhor do que sua desvantagem na velocidade.

Se você quiser, pode trocar seu robô atual por este. Caso o faça, anote que deixou aqui a outra máquina. Se você avançar para o Templo do Medo, volte para 57. Caso volte pelo caminho de onde veio, volte para 166.

262

Há uma pequena confusão entre seus inimigos. A resposta deixou-os com dúvidas. Se você decidir atacar agora, vá para 281. Caso contrário mantenha a posição, sem atacar, volte para 203.

263

É um grande robô Rastejador. A tripulação, obviamente, está dormindo, e você não quer pegar o robô deles e largá-los sozinhos na selva. Porém, dentro do robô há um aparelho interessante, algo que você nunca viu antes. Lendo as ordens do piloto, você vê o seguinte: "...Campo de Captura Experimental funciona em máquinas voadoras - mas não sempre. Suas ordens são para testá-lo contra dinossauros voadores." Abaixo do texto, em grandes letras vermelhas, está escrito "Nenhum efeito!"

Você pode somar o Campo de Captura ao seu Equipamento e prosseguir. Se explorar outra parte da selva, volte para 73. Caso prefira ir a outro lugar, volte para 137.

264

Seu ataque surpreende o inimigo. Volte para 27, mas vença automaticamente a primeira rodada, sem jogar dados!



265

Você está na Cidade da Indústria. Normalmente ela é muito movimentada, mas hoje não há sinal de vida. Todos dormem... exceto você! Aonde irá na busca por equipamento útil:

Armazém de Combustível?	Volte para 105
Centro Experimental de Robôs?	Volte para 25
Túneis abaixo da cidade?	Volte para 127
Só explorar?	Volte para 34
Deixa a cidade?	Vá para 309

266

O edifício tem Karosseanos em todo lugar, seria tolice entrar nele. Você retoma ao robô. Vá para **308**.

267

"Tenho uma mensagem importante para o próprio Minos!", grita você. "Deixem-me passar!" Mas seu blefe não funciona. Eles o levam até as celas dos escravos. Sua aventura acabou.

268

É um livro completo de instruções para manobrar todos os tipos de robôs inimigos! Você ri, pensando na surpresa que dará aos Karosseanos se tiver chance. Vá para **368**.

269

Que botão você aperta?

Verde?	Vá para 369
Vermelho?	Volte para 157
Azul?	Volte para 44

270

Você está atordoado; perca 1 ponto de ENERGIA. Por causa das trilhas fechadas da mata, seu robô sofre 3 pontos de dano ao fugir. Se isto é suficiente para reduzir sua ARMADURA a 0, vá para **310**. Caso contrário, você sai da selva; volte para **189**.

271

Bem, guerra é guerra. Você rodeia o sentinela por trás e ataca. Sua espada penetra em silêncio e ele está morto. Volte para **143**.

272

Você se esquia sob os braços mecânicos que tentam pará-lo, e atravessa a porta. Velozmente entra no seu robô. Vá para **396**.





273

Você não acha nada de útil na loja. Ao sair, o som de batidas continua atrás de você. A loja de reparos está acordada, mesmo enquanto seus mestres dormem. Volte para **110**.

274

Se você está voando, vá para **341**. Caso viaje por terra, volte para **5**.

275

Sua batalha causou grande confusão. Tiros diretos estão destruindo os menores robôs Karosseanos. Mas agora um grupo de caças velozes surge nos céus, ameaçando-o. Se você tem o Campo de Captura e deseja ativá-lo, vá para **301**. Caso não o possua (ou não queira usá-lo), vá para **326**.

276

Este foi um erro fatal. Minutos depois, você está encurralado num corredor sem saída por dúzias de enlouquecidos animais de laboratório, muitos dos quais são mutações - um final embaraçoso para um herói...

277

A Academia de Guerra é fácil de achar; é um grande edifício de cinco lados, todo construído em pedra. Se você já esteve aqui, vá para **332**. Caso contrário, continue lendo. Um robô de forma familiar está na frente do prédio. Você o reconhece como um robô militar Karosseano. Você:

Ataca imediatamente?

Volte para **46**

Tenta fingir que é um invasor?

Volte para **87**

Sai antes de ser notado?

Volte para **147**

278

O que faz agora?

Voa pela tempestade (se você tiver um robô voador)?

Volte para **12**

Deixa a cidade, viajando por terra?

Volte para **244**

Explora os templos?

Volte para **49**

279

Teste sua Sorte. Se tiver Sorte, volte para **191**. Caso tenha Azar, volte para **121**.

280

Jogue um dado. Obtendo 1 ou 2, volte para **122**. Obtendo 3, 4, 5 ou 6 volte para **144**.



281

Enfrente os dois robôs Mirmidons inimigos, um de cada vez. Este é o robô padrão de combate Karosseano. Ele tem duas formas; humanóide e avião-caça. Estes estão na forma humanóide e não mudarão durante a batalha.

Primeiro MIRMIDON

ARMADURA 11

HABILIDADE 10

VELOCIDADE Rápido

Segundo MIRMIDON

ARMADURA 12

HABILIDADE 9

VELOCIDADE Rápido

Se derrotar os dois robôs, volte para **192**. Caso eles reduzam sua ARMADURA a 0, volte para **238**. Se você *Fugir*, vá para **308**.

282

Quando o Tiranossauro destrói as costas de seu robô, você sai da cabine de controle, pega a mochila com suprimentos e corre. Perca 3 pontos de ENERGIA pelos ferimentos. Você parte cautelosamente, e os sons de rugidos e destruição somem à distância. Vá para **367**.

283

Você luta bravamente, mas não há como vencer tantos oponentes. Apesar de levar vários invasores em sua companhia, você é morto.

284

Sobrevoando a costa marítima, você não vê nada de interessante, exceto uma grande manada de dinossauros. Eles estão à volta de alguma coisa. mas você não consegue enxergar o que é. Se retornar à cidade, volte para **144**, e faça nova escolha. Se o seu robô puder mudar de forma para um formato terrestre, você será capaz de investigar a costa, volte para **8**.

285

Você percebe que um robô voador é o tipo errado para exploração da selva. Você:

Transforma seu robô para forma terrestre
(se puder) e entra na selva?

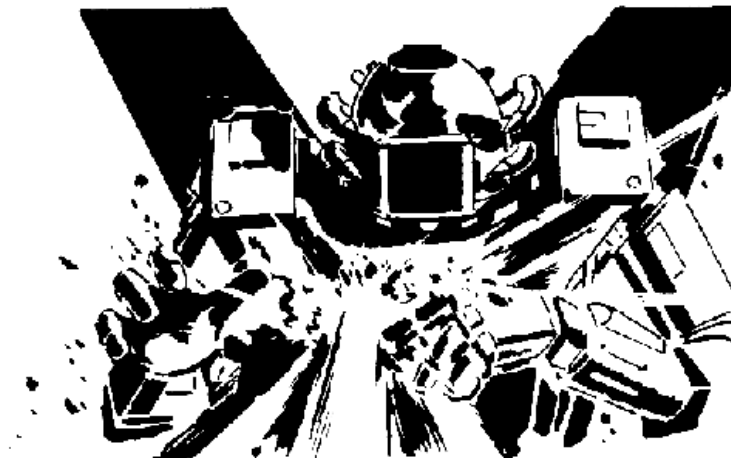
Deixa a cidade?

Explora a cidade?

Vá para **356**

Vá para **298**

Vá para **366**





286

"Agora enfrente seu inimigo", vem a resposta. Na sua frente aparece um soldado Karosseano, armado como você. Combata-o.

SOLDADO

HABILIDADE 10

ENERGIA 10

Se você *Fugir*, volte para **21**. Se o derrotar, vá para **352**.

287

No meio do trabalho, você ouve um som metálico e olha para cima a tempo de ver três grandes tanques e uma dúzia de soldados sorridentes. Resistência seria inútil. E, para somar insultos à injúria, eles não o tratam como prisioneiro de guerra, mas como criminoso comum. Você é enviado à dura vida de escravo. Sua aventura acabou - e não foi um fim heróico.

288

Você está no edifício do Fliperama com seu robô estacionado lá fora. É um hospício de sons e luzes coloridas. Cada jogo é mais difícil do que o outro. Qual você jogará:

Caça "Vespa"?

Volte para **221**

Caçada aos Dinossauros?

Volte para **112**

Detone o Karosseano?

Vá para **393**

Nenhum destes?

Volte para **165**

289

Quando seu robô cai, você foge da cabine. Rastejando até um arbusto próximo. O grande pé de aço do robô inimigo pára perto de sua cabeça, avançando em perseguição. Mas apenas dispara alguns tiros nos restos do seu robô e continua andando, sem ver você. Do seu esconderijo, ouve-se a chegada de mais robôs e tropas a pé. Eles parecem estar procurando um exército ao invés de um simples fugitivo. A maioria deles entra no edifício, deixando um robô vazio ao alcance de uma corrida!

Se você correr até o robô, vá para **345**. Caso permaneça escondido, volte para **61**.

290

Você passa por uma pequena praça e desce uma rua. Logo vê um grupo de soldados Karosseanos saqueando uma loja. Se você virar e *fugir*, volte para **216**. Caso lute com eles, vá para **343**.

291

Você derrotou os dois Triceratops. Perca 1 ponto de ENERGIA pelo cansaço do combate contra os dinossauros. Você percebe que entrar nesta área foi um erro, não achará nada aqui, a não ser mais perigos! Você rapidamente refaz seus passos. Volte para **189**.

292

Ao examinar a planta, você tem a enervante sensação de que ela o está observando também. Volte para **248**.

293

Em velocidade máxima, você deixa a área da refinaria. Não poderá voltar aqui. Volte para **265**.



294

O robô o segura. Você deve enfrentá-lo como se fosse um oponente humano, é um robô pequeno, não um monstro como os que você já pilotou, portanto sua espada talvez consiga lidar com os braços metálicos!

ROBÔ DE INFORMAÇÕES

HABILIDADE 6

ENERGIA 10

Se o robô reduzir sua ENERGIA a 2, vá para **344**. Caso derrote o robô, vá para **320**.

295

Enquanto você discute com a máquina, ela o levanta, não muito gentilmente, e o joga de volta ao elevador. Perca 1 ponto de ENERGIA. Se você deixar este andar, vá para **333** e faça nova opção. Se atacar o robô, volte para **142**.

296

Você foge com facilidade. Os guardas não fazem idéia do que aconteceu. Você tem a Espada do Estado - uma arma grande e ornamentada. Para sua surpresa, ela é afiada e bem balanceada. Quando usá-la em combate, some 1 ponto à sua HABILIDADE. Vá para **358**.

297

O tirano balança a cabeça. "Só porque você é thaliano não significa que eu deva duelar contigo. Levem-no!" Você fez tudo que pôde, mas não foi suficiente. Sua aventura termina aqui.

298

Você está deixando a Cidade da Selva. Aonde irá agora?

Cidade da Indústria?

Volte para **265**

Cidade do Saber?

Vá para **361**

Cidade do Prazer?

Volte para **165**

Capital?

Vá para **308**

299

Você mira suas armas sobre as cabeças deles e dispara algumas vezes, tentando afastá-los. Isto é um erro! Eles entram em pânico e correm para todas as direções, muitos deles contra você, que agora está no caminho de várias toneladas de dinossauros assustados! Você:

Voa (se puder)?

Volte para **181**

Tenta correr mais rápido que eles?

Vá para **371**

Corre para a água?

Volte para **233**

300

É um livro inútil sobre obscuros regulamentos militares. Você o afasta, irritado, pois não há tempo de ler outro. Vá para **368**.

301

Você ativa rapidamente o Campo de Captura. Os atacantes voam sem controle. Dois colidem, muitos outros batem no chão. Os sobreviventes fogem aterrorizados e o céu está limpo. Volte para **156**.

302

Ao deixar os laboratórios de pesquisa, você ouve novamente os sons estranhos. Passando por uma porta dupla, entra numa sala com grandes jaulas. Você vê que algumas foram abertas, e então entende de onde vieram os sons. Os animais experimentais do hospital escaparam... e estão famintos! Você enfrenta três Lagartos Gigantes de olhos vermelhos. Se lutar contra eles, vá para **328**. Caso tente *fugir*, vá para **350**.

303

Você dobra no corredor - e dá de cara com três médicos Karosseanos! Eles o observam atentamente.

Você:

Finge desmaiar?

Vá para **323**

Ataca?

Vá para **353**

Pede desculpas e sai?

Vá para **375**

304

Você decide visitar o Templo do Medo. No caminho para lá, vê um robô fora do comum estacionado num espaço aberto. Se quiser investigar, volte para **261**. Caso siga direto até o templo, volte para **57**.

305

Através do rádio, o Karosseano diz "Oitenta e Oito!" Se você sabe a contra-senha, leia o número dela. Caso não saiba, lute: volte para **26**.

306

Você sai do robô destruído e entra no pântano, onde a fera não pode segui-la. Volte para **95**.

307

O elevador sobe rápido. A força da aceleração é tão grande que quase o nocauteia - e ele continua por muito tempo! Subitamente as portas de abrem. Você está no salão de entrada do Centro Experimental de Robôs. Se cruzar o salão e voltar ao seu robô, volte para **206**. Caso investigue o Centro, volte para **25**.





308

Você está na Capital - centro do governo de Thalos. É uma cidade nobre, cheia de edifícios de mármore branco. É também a principal base dos invasores, por isso cuidado! Adiante, há cinco opções. Algumas acabarão por trazê-lo de volta a esta referência. Você não pode fazer uma mesma escolha duas vezes; cada vez que retornar faça uma nova opção. Você vai:

Ao hospital?	Volte para 81
Ao Capitólio?	Volte para 10
À Casa do Tesouro Nacional?	Vá para 385
Ao acampamento inimigo?	Volte para 4
Só explorar?	Volte para 31



309

Você está deixando a Cidade da Indústria. Aonde irá agora?

Cidade do Saber?	Vá para 361
Cidade do Prazer?	Volte para 165
Cidade da Selva?	Volte para 38
Cidade dos Guardiães?	Volte para 1XX

Observe que você não poderia ir para a Cidade dos Guardiães até saber o caminho, conhecendo os números que substituem "XX".

310

Preso na Reserva dos Dinossauros, sem um robô para levá-la, você tem pouca esperança. *Teste sua Sorte* duas vezes seguidas. Tendo sorte ambas as vezes, vá para **329**. Caso contrário, vá para **348**.

311

Teste sua Sorte. Tendo Sorte, vá para **325**. Tendo Azar, volte para **108**.

312

Você sente seu robô afundando. Um pântano! Instintivamente, você acelera a máquina em reversão. Muito lento... você afunda lentamente. O botão ejetor falha, e seu destino é a morte no meio da lama.

313

Jogue um dado. Obtendo 1, 2 ou 3, volte para **137**. Obtendo 4, 5 ou 6, vá para **341**.

314

O tirano balança a cabeça "Só porque você é thaliano não significa que eu deva duelar contigo". Mas, ouvindo os murmúrios dos homens, ele continua: "Até que tenha provado seu valor, quero dizer." Na mesma hora um dos guerreiros - um bruto forte, de rosto marcado - avança de espada em punho. Sua arma lhe é devolvida, e você luta contra o oficial Karosseano.

OFICIAL

HABILIDADE 11

ENERGIA 11

Se você vencer, volte para 377.

315

Você joga várias peças da mobília contra a porta, mas não há efeito. Sua prisão parece sólida. Perca 1 ponto de ENERGIA. Vá para 397.

316

Você recupera o controle, apesar da turbulência ser terrível. Perca 1 ponto de ENERGIA. Se você possui um frasco com líquido no seu equipamento, conte as letras de ambas as palavras do seu rótulo, some 1, multiplique por 10 e vá para essa referência. (Exemplo: Poção Verde, 10 letras + 1 = 11. 11 vezes 10 = Referência 110.) Caso não tenha frasco nenhum, volte para 166.

317

Você entra cautelosamente, pronto para lutar se for preciso. Mas os sons são oriundos de uma máquina faxineira. Não há sinal de ninguém acordado. Você deixa seu robô e investiga os controles da loja de reparos. Eles parecem simples. Se você tentar fazer reparos no seu robô, volte para 59. Caso não queira tentar ou seu robô não precise de reparos, volte para 273.

318

Infelizmente, sua tentativa falha. Você é muito lento para sair do caminho. Não importa o tamanho de seu robô, as bestas apavoradas são maiores. Sua aventura acabou. Você e sua máquina foram esmagados pela manada de dinossauros.

319

Isto parece fácil demais! Você passa pelo sentinela como se tudo estivesse certo - então, no último segundo, muda de curso. A última coisa que você vê é o casco da sua máquina sobre ele. Volte para 143.



320

Um por um, você arranca-lhe os braços até ele ficar indefeso. Você sente um pouco de remorso ao sair pela porta, o robô só estava cumprindo o dever dele. Enquanto você sai, ele ainda fala: "Devolva a propriedade do museu, por favor!" Você volta rapidamente ao seu robô. Vá para 396.

321

Se explorar a selva pelo outro caminho, volte para 73. Se deseja ir a outro lugar, volte para 137.



Gary Hayes.

322

Você chega aos controles. Os pilotos inimigos ainda não estão à vista. Se você quiser destruir os demais robôs, vá para **381**. Caso só queira partir, vá para **399**.

323

Os médicos o seguram e levam para a enfermaria. Logo um robô-cirurgião trabalha em você. Recupere a ENERGIA até o valor *Inicial*. Assim que fica sozinho, você vai embora. Infelizmente, seu uniforme sumiu. Você pega roupas de um homem dormindo no corredor e continua. Se buscar informações sobre a doença do sono, vá para **395**. Caso deixe o hospital e retorne ao seu robô, volte para **308**.

324

Teste sua Sorte. Tendo sorte, volte para **79**. Sendo Azarado, volte para **257**.

325

A cápsula de controle do robô inimigo explode numa nuvem de fumaça negra. Pequenos fragmentos voam pelo chão. O corpo decepado fica de pé por um momento, e então tomba! Um Karosseano caído, milhares por vir. Volte para **290**.

326

Há muitos deles para enfrentar. A área é bombardeada antes que você possa reagir. Você causou sérios danos aos invasores, mas não os derrotou. Sua aventura acabou.

327

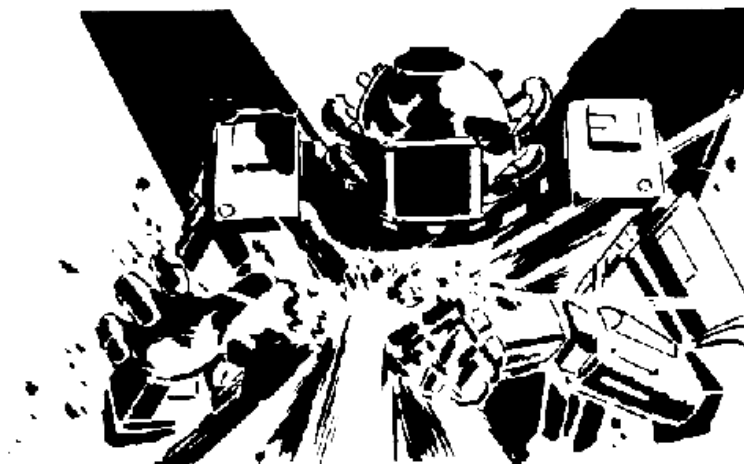
Você cerra os dentes, junta toda coragem e volta lá dentro. É pior que da primeira vez. Os Poderes do Medo o cercam inteiramente. Seja qual for a ajuda que possam oferecer, você não quer! Perca outro ponto de HABILIDADE e volte para **166**.

328

Você está enfrentando três Lagartos Gigantes! Recuando até um canto da sala, consegue enfrentar um de cada vez. Não pode Fugir até ter vencido ao menos os dois primeiros.

Primeiro LAGARTO	HABILIDADE 7	ENERGIA 4
Segundo LAGARTO	HABILIDADE 6	ENERGIA 6
Terceiro LAGARTO	HABILIDADE 7	ENERGIA 5

Se derrotar todos ou *Fugir* com sucesso, volte para **254**.





329

Ferido e sangrando após vários encontros com dinossauros, você sai da Reserva. Perca 3 pontos de ENERGIA, um de cada vez (assim, se tiver kits médicos pode curá-los). Se já investigou o prédio sem sinais, vá para **364**. Se não investigou este prédio, vá para **383**.

330

Minos empunha uma espada enorme, encrustada de jóias. Você sabe que ele não é Tirano de Karóssea por ser gentil ou fraco. Mas você não chegou até aqui sendo menos audaz. "Defenda-se Karosseano!" Você grita. Um murmúrio - poderia ser aprovação? - surge dentre os oficiais. Você luta contra Minos - até a morte!

MINOS

HABILIDADE 12

ENERGIA 12

Se você vencer, vá para **355**.

331

Você foge do Notossauro. Se estiver num robô, vá para **382**. Se estiver a pé, volte para **279**.

332

Ao se aproximar da Academia de Guerra você vê dois robôs Karosseanos guardando a entrada, e soldados a pé vigiando em volta. Felizmente, você foi cauteloso ao se aproximar e eles não o viram. Não há nada que valha entrar neste ninho de cobras! Você muda de curso. Volte para **147**.

333

Você está na entrada do Centro Experimental de Robôs. Lê o inventário, e vê que diversos trabalhos são feitos em diferentes andares do edifício. Muitos parecem interessantes. Você vai ao:

Segundo andar: Mecanismos de Interface?
Terceiro andar: Desenvolvimento de Armas?
Sexto andar: Projeto Amplificador?
Décimo andar: Detetrônica?
Deixar o prédio?

Vá para **392**
Volte para **182**
Volte para **20**
Volte para **229**
Volte para **206**



334

Você derrotou os guardas. Outros soldados correm por todas as direções, mas não o podem ver. Você tem a Espada do Estado, uma arma grande e ornamentada. Para sua surpresa, ele é afiada e bem balanceada. Em combate, some 1 à sua HABILIDADE. Vá para **358**.

335

Você pilota seu robô pela costa. Se está voando, volte para **284**. Se vai por terra, volte para **8**.

336

Seu robô cai e você fica preso nos destroços. Os tentáculos do Trípode o pegam. Você é prisioneiro dos Karosseanos! Sua aventura acabou e você falhou.

337

"Correto". Responde o computador. "Todos os thalianos foram nocauteados por ataque karosseano, usando a rápida doença sonífera. Meus sensores não localizam outro cidadão acordado. Você tem entrada básica de nível zero", volte para **175**.



338

Você não tem controle sobre o caminho do robô e sua escavação. Por horas ele anda no subterrâneo até subir novamente. Você parece estar numa pequena cidade. Precisarás encontrar novo transporte, pois sua máquina não sai mais do lugar.

O único robô que você consegue achar é um antigo Plataforma. É um robô muito alto e magro, aparentemente criado para pintar edifícios e coisas assim. Tem pernas e braços alongados. Você espera que esta velha máquina agüente a viagem.

PLATAFORMA

ARMADURA 4 VELOCIDADE Médio
BÔNUS DE COMBATE -1
HABILIDADES ESPECIAIS: Nenhuma

Você está a meio caminho de duas cidades. Se vai à Cidade do Saber, vá para **361**. Caso siga para a Cidade da Adoração, volte para **166**.

339

Você decide visitar o Templo da Glória. Afinal, é o que vai ganhar se derrotar os Karosseanos. É um templo grande e belo, com mosaicos multicoloridos descrevendo cenas de batalhas. Você entra e se aproxima do altar. A presença dos poderes da Glória é forte. Uma voz parece atingi-lo na cabeça: "Você aceita arriscar tudo pela glória?" Se você responder "Sim", volte para **286**. Caso diga "Não", volte para **149**.

340

Essa área está cheia de robôs abandonados e enferrujados. Do outro lado da cripta há um grande elevador. O painel de controle tem três botões coloridos, mas nenhum sinal. O elevador contém um robô, na escuridão você não reconhece o tipo, mas vê que possui garras. Se entrar no elevador e apertar um botão qualquer, volte para **269**. Caso ande pelo pequeno corredor atrás do elevador, vá para **398**.



341

Enquanto você avança pela selva, seus instrumentos alertam aproximação inimiga. É um único Karosseano, num caça capturado. Ele o identificou, de alguma forma, como inimigo e já está atacando. O robô dele é um caça "Vespa", uma máquina experimental. Poucas existem. Tem baixa armadura, porém boas armas e manobrabilidade alta.

CAÇA "VESPA"

ARMADURA 6 VELOCIDADE Muito rápido

HABILIDADE 11

HABILIDADES ESPECIAIS: Quando a jogada de ataque do "Vespa" superar a do oponente por 4 ou mais, ele o está circundando! Ele automaticamente ganha a *próxima* Série de Ataque - não é preciso jogar dados.

Você não pode *Fugir*. Se derrotar o "Vespa", volte para **137**. Caso sua ARMADURA seja reduzida a 2, volte para **60**. Caso sua ARMADURA caia para 0, você morre nos destroços do robô.

342

Seguindo numa rua você ouve sons de maquinário. Cuidadosamente observa e vê que o barulho – de metal e solda - vem de uma loja assinalada "Reparos de Robôs". A porta, naturalmente, é grande o bastante para que um robô entre, e está aberta. Se você entrar e investigar, volte para **317**. Caso prefira seguir seu caminho, volte para **110**.

343

Eles fogem em pânico. Todos menos um. Este sobe num robô de construção e o dirige contra você. Se o seu robô não é lento, você pode *Fugir* (volte para **216**). Caso prefira lutar, vá para **386**.

344

O robô o domina e pega o amuleto da sorte. Murmurando algo, ele vai embora para ser reparado. Você cai no chão, incapaz de lutar mais. Perca 2 pontos de SORTE, e reduza o valor de SORTE inicial para o valor em que começou a aventura. Você sai e volta ao seu robô. Vá para **396**.

345

Rindo, você entra no robô de combate inimigo! O Mirmidon é o robô guerreiro padrão dos Karosseanos. Tem duas formas - humanóide e caça.

MIRMIDON

Forma Humana

ARMADURA 12 VELOCIDADE Médio
BÔNUSDECOMBATE + 1

Forma de Avião

HABILIDADE 10 VELOCIDADE Muito Rápido
BÔNUSDECOMBATE + 1

HABILIDADES ESPECIAIS: O Mirmidon pode mudar de forma de humanóide para avião e vice-versa.

O Mirmidon leva uma Série de Ataque para se transformar. Durante essa Série, o robô faz a jogada de combate normal, mas se vencer, não causa dano ao oponente, apenas se defendeu. Não estando em combate, o robô se transforma livremente, sem penalidades de qualquer tipo - exceto, se estiver na forma humanóide, com 2 ou menos de ARMADURA, pois ficará em pedaços caso tente virar avião.

Os controles são estranhos. Se você leu o manual de robôs karosseanos, volte para 322. Se não leu, volte para 3.



346

Como caranguejo, você pode carregar centenas de quilos de ouro. Se você carregar tudo, volte para 287. Caso deixe a Casa do Tesouro de mãos, e garras, vazias, volte para 308.

347

Segundos depois que você entra no robô, ele também explode. Sua aventura terminou.

348

Sua aventura acaba aqui, no estômago de um dinossauro.



349

Você deu de cara com um grupo de patrulha karosseano! Eles não têm máquinas de guerra, mas pegaram vários robôs da própria cidade. Se a sua velocidade é "Muito Rápido" você pode *fugir antes da batalha começar*, saindo da cidade (volte para 298). De outro modo, luta com um de cada vez, nesta ordem:

LIXEIRO

ARMADURA 4

HABILIDADE 7

VELOCIDADE Lento

ROBÔ REBOQUE

ARMADURA 6

HABILIDADE 7

VELOCIDADE Médio

GUARDA DE TRÂNSITO

ARMADURA 3

HABILIDADE 8

VELOCIDADE Rápido

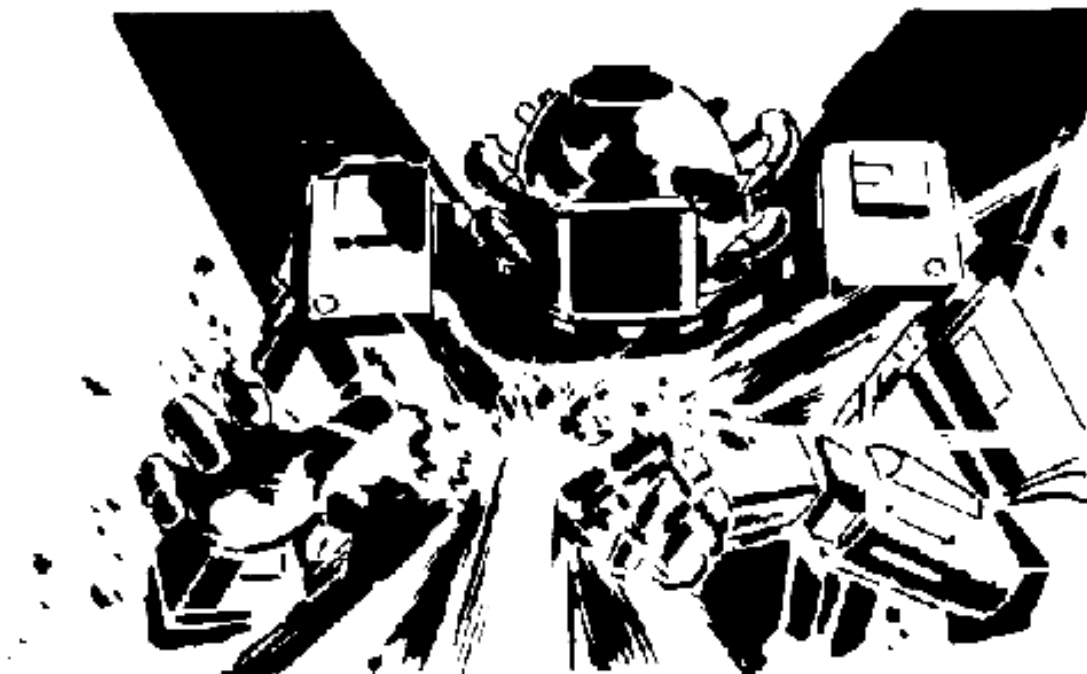
Nenhum destes robôs possui Habilidades Especiais. Uma vez iniciada a batalha, você não poderá *Fugir*. Se derrotar os três robôs, volte para 35. Caso sua própria ARMADURA seja reduzida a zero, volte para 154.

350

Teste sua Sorte. Tendo sorte, você volta ao robô sem problemas. Sendo azarado, escorrega e deixa cair a Poção Azul, que quebra no chão. Você chega no seu robô, pouco à frente das feras. Volte para 210.

351

Você mergulha na água ativando os jatos que fazem a máquina nadar. Ainda há perigo - a manada não fica só em terra, entra também pela água. Mas por poucos segundos, você escapa. Se retornar à cidade, volte para 144. Caso tente nadar em volta da manada e investigar o local onde ela estava reunida, volte para 246.



352

Você derrotou seu oponente. O corpo dele desapareceu como se nunca tivesse existido. O templo está silencioso, mas você pensa ouvir sons de vitória. Recupere a ENERGIA até o valor *Inicial* e aumente sua Habilidade, e a HABILIDADE *Inicial*, em 1 ponto cada (somente para combate pessoal). Volte para **166**. Você não pode visitar este templo de novo.

353

Lute com um de cada vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro MÉDICO	7	5
Segundo MÉDICO	6	7
Terceiro MÉDICO	6	5

Você não pode *Fugir*; deve silenciá-los rapidamente. Se os derrotar, é melhor deixar o hospital: volte para **308**, pegando seu robô no caminho (caso tenha algum).



354

Você derrotou Minos e seu Supertanque. Em volta, há apenas destruição; os robôs menores fogem em pânico. A força invasora está fraca e dividida. Você sabe que, em uma ou duas semanas, seu povo irá se recuperar e fará de você um herói. Porém, nesse momento, tudo o que quer é descansar. Com ninguém para impedi-lo, você vai para casa. A aventura acabou... A vitória é sua!

355

Você matou Minos em combate justo! Pelo antigo costume karosseano, sua tribo - toda nação de karóssea - deve se submeter a você para julgamento. Você ordena que eles acordem o povo de Thalos e deixem seu país com todas as máquinas e tropas. E eles obedecem! Antes que você perceba, tudo voltou ao normal. Só uma coisa mudou. O dia no qual você venceu Minos é feriado nacional - em sua homenagem! Você é, verdadeiramente e para sempre, um herói.

356

Você segue pela selva, tomando uma trilha grande o suficiente para um robô - ou dinossauro. Logo ela se bifurca. Caso siga à direita, volte para **19**. Seguindo à esquerda, volte para **73**.

357

No meio de uma frase, suas explicações são cortadas pelo fogo dos armamentos ocultos. O computador cometeu um erro fatal... para você! Sua aventura terminou.

358

O Manto da Invisibilidade começa a falhar. Você não será capaz de usá-lo novamente. Antes que ele acabe, você sai do Capitólio e chega ao seu robô. Volte para 308.

359

Se você conhece o número do modelo do Caça "Vespa", vá para esta referência. Caso contrário, volte para 23.



360

Você olha para os lados, buscando algo útil. Não acha nada, mas um livro pesado cai sobre sua cabeça. Perca 1 ponto de ENERGIA. As estantes de livro são muito velhas. Você sai desapontado e volta à entrada. Volte para 333.

361

Você está na Cidade do Saber. Se já esteve aqui, volte para 40. Caso contrário, continue lendo. Aqui estão os maiores museus e universidades de Thalos. É o lar daqueles que valorizam o conhecimento. Aqui, você espera encontrar algo para ajudá-lo na luta solitária. Você pode ir a vários lugares. Vai para:

A Academia de Medicina?

Volte para 54

O Museu Thaliano?

Volte para 14

A Reserva dos Dinossauros?

Volte para 66

A Academia de Guerra?

Volte para 277

Fora da Cidade?

Vá para 380

362

Você não escapa a tempo. Uma rajada atinge o seu robô. Perca 1 ponto de ARMADURA e se vire para encarar seus inimigos. Volte para 169.

363

Ao se preparar para partir, ocorre a você que poucas barras deste tesouro - ou, talvez, mais do que poucas - seriam uma compensação para problemas que enfrenta. Se você pegou o robô caranguejo, volte para 346. Caso contrário, volte para 220.

364

Felizmente você deixou o prédio dos robôs aberto. Agora pode voltar lá e pegar um deles. Volte para 9.

365

Você decide visitar o Templo da Paz. É um pequeno prédio, mas fácil de encontrar. Ele é cercado de todos os lados por um jardim. Você deixa seu robô na beira do jardim e entra no Templo (assim não leva uma máquina de guerra ao Templo da Paz). De alguma maneira, você sabe que nada irá feri-lo. O templo está cheio de fiéis, mas todos sorriem, e você está certo de que têm sonhos tranquilos. Sente vontade de rezar. Você reza por:

Paz completa?
Força na Batalha?
Liberdade?

Volte para 37
Vá para 390
Volte para 107



366

Você decide explorar a cidade. Se explora a parcela norte, volte para 16. Caso explore a parcela sul, volte para 225.

367

Determinado, você continua na direção da Cidade da Indústria, a pé. *Teste sua Sorte* novamente. Se for azarado, perde outros 3 pontos de ENERGIA por desidratação. Se tiver sorte, acha abrigo e água no deserto. Por acaso, você encontra um pequeno carro-robô e completa sua viagem. O carro é um veículo de quatro rodas criado para diversão, e não para o combate!

CARRO ROBÔ

ARMADURA 0 VELOCIDADE Rápido

BÔNUS DE COMBATE 0

HABILIDADES ESPECIAIS: Esta pequena máquina é totalmente inadequada para o combate! Se atacada por qualquer coisa mais rápida ela perde imediatamente. Se atacada por algo mais lento, poderá *Fugir* caso seja dada essa opção.

Seu carro atravessa os portões da Cidade da Indústria. Volte para 265.

368

Você percebe que deve partir rapidamente. Olhando para fora, vê que os Karosseanos entraram no edifício. Os tolos deixaram os robôs do lado de fora, desprotegidos e estacionados perto do seu. Você pula pela janela e corre até eles. Se voltar ao seu próprio robô, retorne para 322. Caso entre num robô karosseano, volte para 345.

369

As portas do elevador se abrem, e ele desce meio metro e pára. As luzes acendem, e depois apagam. Se você apertar outro botão, volte para **269** e escolha de novo. Caso deixe o elevador e entre no corredor atrás dele, vá para **398**.

370

Você olha pelo campo e vê várias coisas que podem ser úteis. Mas então uma grande criatura aparece, com restos de uma coleira no pescoço. É um Macaco Gigante, carregando a perna de um robô como se fosse um porrete! Neste momento, parece mais curioso do que irritado. Você:

Foge?	Volte para 110
Fala com o Macaco?	Volte para 234
Ataca?	Volte para 138

371

Se o seu robô é Rápido ou Muito Rápido (velocidade terrestre), volte para **196**. Se for Médio ou Lento, volte para **318**.

372

Você lê o livro pela última vez... e descobre uma alarmante anotação no pé da página. Um dos ingredientes usados foi essência de planta "Pega-Homem". Mas, de acordo com a anotação, essa essência perde a força com o tempo. Pode ser que o material utilizado por você esteja fraco ou até inutilizado! A única maneira de estar certo do resultado é adquirir uma flor fresca da "Pega-Homem" e colocá-la na sua Poção. Porém você não faz idéia de onde procurar a essência, e a flor só cresce na Selva fechada. Você segura o frasco de Poção Azul cautelosamente e segue até seu robô. Volte para **302**.

373

Você estende um braço do robô ao máximo e pega uma das flores. A planta estremece. Se você possui uma Poção Azul, volte para **211**. Caso contrário, volte para **248**.

374

Você acha uma escada e desce, encontrando os corpos de dois Karosseanos. Um é do seu tamanho, e você logo pega o uniforme dele, pode ser útil! Examina as placas. No letreiro demolido está escrito "Tiranossauro". Os gritos do lado de fora se aproximam, então você sai por uma porta de volta à entrada. Volte para **14**.

375

Ao andar pelo corredor você sente olhos grudados nas suas costas. Os médicos correm para longe de você, gritando! Evidentemente seu sotaque o denunciou. Você não pode alcançá-los e sai logo do hospital de volta ao lugar onde deixou o robô (se tiver algum). Perca 1 ponto de ENERGIA. Volte para **308**.



376

Você está deixando a Cidade dos Guardiões. Se decidir visitar a Cidade das Tempestades, volte para **144**. Caso prefira ir à Cidade da Indústria, volte para **265**.

377

Seu oponente cai, mortalmente ferido. O grupo de oficiais, que assistia à luta, engasga. Quando você quase cai, um deles o apóia. Você vê Minos limpando as mãos e desembainhando a espada. "Aqui! Beba isto!", diz o Karosseano que evitou sua queda. Se você beber, vá para **388**. Caso recuse, volte para **330**.

378

Você está deixando a Cidade do Prazer. Se quiser ir à Cidade da Indústria, volte para **265**. Caso prefira ir à Cidade da Selva, volte para **274**.

379

Para seu horror, você é pego no meio de um ciclone! Seu robô cai em parafuso. Você é jogado contra a cabine. À sua volta, o metal range. Perca 2 pontos de ENERGIA e ARMADURA. Se uma delas for reduzida a 0, você morreu. Caso contrário, tente recuperar o controle. Volte para **12**.

380

Você está deixando a Cidade do Saber... espera-se que mais sábio do que quando entrou. Agora vai para a:

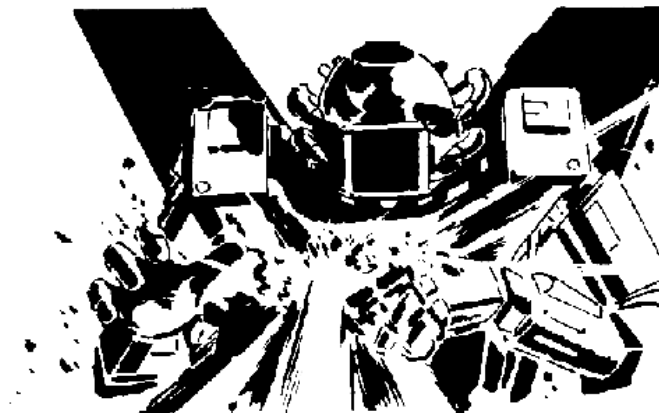
Cidade da Indústria?	Volte para 265
Cidade da Selva?	Volte para 137
Cidade da Tempestade?	Volte para 179
Cidade da Adoração?	Volte para 166

381

Sem os pilotos, os outros robôs estão indefesos. Sua máquina torna-os ferro-velho. Mas, ao atacar o último deles, ele contra-ataca! Foi deixado no piloto automático. Seu próprio robô perde 3 pontos de ARMADURA antes de destruir este último oponente. Você deixa a Academia de Guerra em velocidade máxima, com os pilotos Karosseanos gritando furiosos pelas janelas. Porém você perdeu a vantagem da surpresa. Os Karosseanos agora sabem que há alguém acordado para se opor a eles! Volte para **147**.

382

Perca 2 pontos de SORTE por abandonar o povo, adormecido, aos dinossauros. Se ainda não o fez, pode explorar o sul da cidade (volte para **225**). De outra forma, volte para **137**.





Gary Hayes.

383

Você anda durante horas, mas o Edifício da Administração é inútil; o outro prédio está trancado e você não tem como entrar. Você deve deixar a Reserva dos Dinossauros e ver o que pode achar. Infelizmente, ela é bem distante do resto da Cidade do Saber. Após uma hora andando, você acha um velho robô fazendeiro.

FAZENDEIRO

ARMADURA 7 VELOCIDADE Médio
BÔNUS DE COMBATE 0
HABILIDADES ESPECIAIS: Nenhuma

É melhor do que nada. Volte para **150**.



384

Você é pego nos restos de seu robô, quando o enorme pé do esmagador desce pela última vez. Seu fim é misericordiosamente rápido.

385

Você chegou à Casa do Tesouro Nacional, um prédio grande, cinzento e depósito de todo o ouro de Thalos. Para sua surpresa, é vigiado apenas por um guarda Karosseano, parado na entrada. Se você tem um robô, volte para **319**. Se vai a pé, volte para **271**.

386

O Robô-Construtor inimigo ergue as grandes garras e avança contra você. Ele se move sobre oito rodas. Tem apenas umas poucas armas, para proteção contra dinossauros, mas possui quatro enormes braços à sua volta.

ROBÔ-CONSTRUTOR

ARMADURA 9 VELOCIDADE Lento
HABILIDADE 6
HABILIDADES ESPECIAIS: Nenhuma

Felizmente para você, o Karosseano, dentro dele, não sabe operar bem os controles. Se os dois dados que jogar para o robô somarem 6 ou menos, volte para **194**. Se você Fugir, volte para **216**. Caso derrote o Robô-Construtor, volte para **92**. Se sua ARMADURA cair a 0, volte para **61**.

387

As bestas pacatas estão acostumadas com robôs. Elas emitem alguns grunhidos e se movem para você passar. Volte para **62**.

388

Você bebe e um formigamento lhe percorre o corpo. "Você lutou bem!", diz o oficial num sussurro. "Por lei, não teria de duelar com Minos até poder descansar, mas ele atacará agora. Isto iguala suas chances." Você agradece a honestidade dele. Obviamente nem todos os Karosseanos são maus! A bebida curativa do oficial lhe recupera 4 pontos de ENERGIA. Volte para **330**.

389

Os Karosseanos atiram em você. Perca 1 ponto de ARMADURA e lute. Volte para **169**.



390

A sala parece esfriar. O sentimento de paz evapora (perca 1 ponto de SORTE). Velozmente você levanta e volta ao seu robô, percebendo que o pedido feito foi inadequado. Volte para **166**; você não pode visitar este templo de novo.

391

Sua sorte acabou! O tiranossauro o vê e o engole num segundo. Sua aventura acabou – e foi pequena.

392

Explorando o segundo andar, você acha vários protótipos de um elmo estranho. De acordo com os arquivos, isto é uma Interface *Transponder*. Ao usar um destes elmos, aumente sua Habilidade em 1 ponto quando usar um robô, até o máximo de HABILIDADE 11. Isto é, se a sua Habilidade já é 11 ou 12, ele não ajuda. Não afeta outros combates. Se você deixar o Centro e retornar ao robô, volte para **206**. Se quiser explorar adiante, volte para **333** e faça nova escolha.

393

Você entra no jogo e pega a "arma de raios" que vem com ele. Uma luz aparece e você vê seu reflexo num espelho - mas, um truque holográfico transforma a imagem num Karosseano barbado e de uniforme. Você sorri e atira. Infelizmente, com todos os técnicos adormecidos, esta máquina está quebrada. Quando atira, você recebe um forte choque elétrico. Jogue 1 dado. Obtendo 1, 2 ou 3, você perde 1 ponto de HABILIDADE. Obtendo 4, 5 ou 6, perde 1 ponto de ENERGIA. Se quiser jogar outro jogo, volte para **288**. Caso deseje deixar o Fliperama, volte para **165**.

394

Você segura com cuidado o frágil frasco de Poção Azul e segue até seu robô. Volte para **302**.

395

Você desce pelo corredor seguindo as placas intituladas "Biblioteca". Vira no corredor e dá de cara com um guarda Karosseano! Você o nocauteia antes que ele possa pedir ajuda, mas perde 1 ponto de ENERGIA por um ferimento. Uma vez na biblioteca, você busca informações sobre a doença sonífera. Porém não adianta nada: os livros importantes estão faltando. Você percebe que foi uma corrida sem motivo. Cauteloso, sai do hospital. Volte para **308**.

396

Você está deixando o Museu Thaliano. Aonde irá agora?

À Academia de Guerra?	Volte para 277
À Reserva dos Dinossauros?	Volte para 66
À Academia de Medicina?	Volte para 54
Deixar a cidade?	Volte para 380

397

Após algumas horas, a porta se abre e um soldado joga um pacote de rações. Desesperado, você o segura pelo braço antes que a porta feche! O Karosseano cai ao solo. Ele não tem chance contra sua raiva cega. Você o deixa inconsciente, e perde você próprio 2 pontos de ENERGIA. Numa sala ao lado você acha sua espada embaixo de uma mesa, mas não há sinal do resto do seu Equipamento. Se procurar por ele, volte para **174**. Caso saia imediatamente, volte para **69**.

398

O corredor se nivela e passa a uma pequena alcova. Nela há um pequeno elevador, suficiente apenas para uma pessoa. Se quiser entrar no elevador e apertar o botão, volte para **307**. Caso continue pelo corredor, volte para **178**.

399

Você se apressa. Atrás vêm os pilotos Karosseanos, avançando do prédio, em direção a seus robôs. Mas você conhece bem a cidade, apesar deles o procurarem você está a salvo. Porém perdeu o elemento surpresa, os Karosseanos agora sabem que há ao menos uma pessoa acordada para se opor a eles! Volte para **147**.





Gary Mayes. 1990

400

Você luta contra o Anquilossauro. Este pequeno mas poderoso dinossauro é coberto por uma armadura natural. Sua cauda termina numa bola de osso que gira como uma maça.

ANQUILOSSAURO

ARMADURA 12

VELOCIDADE Lento

HABILIDADE 9

HABILIDADES ESPECIAIS: Se o seu robô tem duas ou quatro pernas e o Anquilossauro o atinge, ele o joga no chão. Isto não causa dano extra, porém, na próxima rodada, se você atingir o monstro não causará dano, apenas terá se defendido dele.

Se *Fugir*, volte para 115. Caso derrote o Anquilossauro, volte para 56. Se o seu robô foi destruído, você está perdido na selva e sua aventura acabou.





ROBÔ COMANDO

Passado de futuro
se encontram na terra de Thalos!

Perigosos DINOSSAUROS habitam o distante planeta de Thalos, e a população local usa avançados robôs para lidar com esses gigantes-cos lagartos. Você é um fazendeiro nesse mundo mortal. O que você faria se seus maiores inimigos, os KAROSSEANOS, invadissem, estando toda a proteção de sua terra natal em suas mãos?... agora é a sua chance de descobrir.

Para embarcar nessa eletrizante aventura, tudo de que precisa são dois dados, lápis e borracha. VOCÊ DECIDE que rotas seguir, que perigos enfrentar e contra quais adversários lutar.

COLEÇÃO AVENTURAS FANTÁSTICAS
uma sensação no mundo inteiro!

Ilustração de capa por
David Martin

EDITORA



MARQUES SARAIVA

ISBN 85-85238-47-X

Atenção!!!

Este livro foi trazido à você por Oculum Malum.

Este é um material de distribuição de fãs para fãs destes livros e seus direitos autorais de publicação no Brasil, pertencem à Editora Marques Saraiva.

Copyright © by Marques Saraiva Gráficos e Editores

Este e-book se destina única e exclusivamente a quem possui o livro original e tem o objetivo de preservar o livro da ação do tempo e do manuseio do mesmo.

Se você adquiriu este material e não possui o livro original, delete-o imediatamente de seu computador pois caracterizar-se-á crime de pirataria.

É proibida a comercialização deste material.

Agradecimentos à Renato Ferreira, por ter me emprestado o livro.

Visite: <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=32247471>

Dúvidas, sugestões ou reclamações? Mande um e-mail para
oculum.malum@gmail.com