

SPACE DRAGON

Role playing Game

AVENTURAS INTERESTELARES NAS FRONTEIRAS DAS GALÁXIAS

O MUNDO PERDIDO DOS SIMIOIDES

**UMA ELETRIZANTE EXPEDIÇÃO POR
IGOR MORENO**

O MUNDO PERDIDO DOS SIMIOIDES

Autor

Igor Moreno

Revisor

Igor Moreno

Editor

Igor Moreno (de novo)

Capa

Peter Szabo Gabor

Projeto Gráfico

Dan Ramos

Arte Interna

Stock art

Diagramação

Igor Moreno

Mês/Ano

Set/2014

Índice

Introdução	3
A Selva-Mundo	4
A Aldeia Símia	14
Desfecho	20
Nova Espécie: Simioide	21



Distribuído sob a licença
Creative Commons Brasil v.3.0
redboxeditora.com.br/spacedragon

INTRODUÇÃO

Há algumas centenas de anos os cientistas do planeta Strakovia propuseram um ambicioso experimento: analisar o comportamento de espécies alienígenas em um ambiente semicontrolado por um longo período de tempo.

Espécimes de alienígenas humanoides seriam inseridos em um planeta selvagem próximo e subsequentemente monitorados por anos sem que soubessem do fato, fornecendo dados importantes sobre a natureza das espécies.

Duas espécies foram escolhidas: os primatas - com sua capacidade cerebral expandida artificialmente - e os temidos zorks. A escolha se deu por serem ambas diametralmente opostas em comportamento, sendo os primeiros predominantemente pacíficos.

Foram estabelecidas duas aldeias e os espécimes, nascidos em cativeiro, foram inseridos em seu novo habitat. Os cientistas voluntários para o monitoramento estabeleceram laboratórios subterrâneos próximos às aldeias sob a camuflagem de templos sagrados. Uma vez dentro das instalações não era possível deixar o local por seis meses, quando a troca de equipe era feita. Infelizmente pouco se sabe sobre

os resultados do experimento, pois pouco tempo depois uma guerra setorial estourou entre Strakovia e o Império Kamarak.

Agora, três décadas após o final da guerra, os setores galácticos antes dominados pelas duas forças estão repletos de sucateiros atrás de ferragens de espaçonaves, traficantes de espécimes exóticos e aventureiros de todo o tipo em busca de riquezas esquecidas.

Um novo planeta foi detectado pelos equipamentos da nave onde os PJs estão. Ele aparenta ser uma imensa selva ininterrupta e virgem. O que será que a copa das árvores esconde?



► Capítulo 1:

A SELVA-MUNDO

Visto do espaço o planeta tem a aparência de algum objeto totalmente esférico totalmente tomado por bolor e musgo tão nojento quanto a comida processada da prisão intergaláctica de Yuhar.

Um cientista pode utilizar os equipamentos de escaneamento de sua espaçonave para conseguir dados sobre o mundo em questão, com um teste de operar máquinas. As informações conseguidas dependem da rolagem percentual do teste.

Em todo caso ficará claro que é impossível pousar no planeta e que a única maneira de descer seria usando as mochilas a jato que o grupo conseguiu de segunda mão na última visita ao mercado negro em Guan-Yu.

Tabela 1-1 Informações sobre o planeta

Resultado	Informação conseguida
Falha	Nenhuma informação sobre o planetaide.
76-XX%	Indica até o limite da porcentagem de operar máquinas. Acusa que o planeta é uma selva ininterrupta.
61-75%	Engloba a informação anterior e que a gravidade na superfície é de 80%.
46-60%	Todas as anteriores e constata que a atmosfera úmida causa de 1-10% de chance de equipamentos eletrônicos sofrerem avarias.
31-45%	Todas as anteriores e apura que há uma nave pousada no planeta em uma clareira aberta artificialmente, sendo impossível pousar por perto.
16-30%	Todas as anteriores e revela que a nave pertence a zorks.
1-15%	Todas as anteriores e detecta a aldeia zork e pelo menos duas outras espécies humanoides vivendo no planeta.

A Descida

É necessário realizar um teste de pilotagem para chegar perto o suficiente das árvores com o módulo de exploração para que seja possível descer de maneira relativamente segura. Uma falha pode ter efeitos catastróficos fazendo com que a nave atinja as árvores e possivelmente até exploda, pondo um fim prematuro à expedição.

O sistema de piloto automático guiará a pequena nave de volta para a órbita e pode ser programado à distância para retornar a certo ponto do planeta por um cientista que tiver um radiocomunicador - teste de operar máquinas - ou qualquer outro personagem com um teste de Ciência com penalidade de -2.

As folhas e galhos das árvores formam uma camada totalmente opaca, portanto é impossível saber onde exatamente é mais seguro descer. Caso os personagens tentem algum método engenhoso para ter uma descida mais segura - como usar óculos de raios-x, um rastreador amarrado em uma flexocorda ou algo parecido - confira a eles de 5 a 10% de bônus nos testes a seguir.

Em geral as árvores têm cerca de 30 metros de altura. Para utilizar as mochilas a jato é necessário um teste de pilotagem que varia de acordo com a classe conforme explicado no capítulo 10 do Manual de Regras do Space Dragon. São cinco rolagens consecutivas, representando cada uma cerca de 6 metros de descida. Adicionalmente cada mochila tem 1 chance em 8 de apresentar um defeito a cada turno, reduzindo em 10% a probabilidade de pilotagem do personagem.

É necessário ter 3 sucessos antes de 3 falhas para pousar de modo seguro, caso contrário o personagem cairá. Em caso de queda é necessário calcular quantos dados de dano o personagem sofrerá. Para tanto considere que cada rolagem já feita (tanto sucessos e falhas) significa que o personagem já desceu 6 metros do total de 30 e cairá daquele ponto.

Por exemplo, um personagem que fale três vezes consecutivas teria descido 18 metros, sofrendo portanto uma queda de 12 metros. Já um que tenha no total 3 falhas e 1 sucesso cairia apenas 6 metros.

O dano por queda é 2d6 para cada 6 metros, e qualquer dano sofrido que seja igual ou superior a 12 indica que o personagem quebrou algum osso, sem direito a JP.

Terra Firme

O solo da selva é irregular e úmido, e a visibilidade é prejudicada pela miríade de troncos e galhos ofuscados pela luz fraca que passa pela copa das árvores. Por ter 80% de gravidade o movimento base dos jogadores passa a ser 8 metros e seus pesos relativos diminuem 20% e sua capacidade de carregar peso aumenta na mesma taxa.

Contudo o terreno irregular confere -2 metros de deslocamento, portanto os personagens podem mover-se apenas 6 metros por turno. Adicionalmente uma penalidade de -4 é conferida em qualquer rolagem de ataque ou JPR por conta da baixa visibilidade. Mutantes com visão aprimorada não sofrem esta penalidade, e androides devem fazer um teste de Ciência ao descer, com um sucesso indicando que seus receptores

oculares conseguem adaptar-se, ficando também imunes à penalidade.

É possível sentir um cheiro sutil de fumaça no ar, sendo que mutantes com olfato apurado sabem intuir bem a direção de onde vem. Gatunos podem tentar ouvir barulhos para reparar em uma batida ritmada distante, embora não consigam distinguir do que se trata.

Se o grupo resolver seguir na direção da fumaça ou do som é possível que eles sejam emboscados por um grupo de fungos pigmeus batedores no caminho. Caso façam barulho ou não se preocupem com furtividade todos devem vencer uma JPR com penalidade de -2 para não serem surpreendidos, perdendo a primeira rodada de combate. Esta penalidade é anulada caso estejam movendo-se lentamente e de forma silenciosa, caso em que os próprios batedores podem ser surpreendidos se falharem em uma JP similar.

Ocorrendo um combate os batedores atacão por de cima das árvores, tendo um bônus de +2 no acerto e beneficiando-se da penalidade conferida aos jogadores pela má visibilidade.

Fungo Pigmeu [1d4+2]

Pequeno e Neutro

CP 16, JP 19, MV 9, M 40%, P 25 XP

Ataques

1 lança +1 (1d6)

PV 8

Vulnerabilidade: estes alienígenas sofrem o dobro de dano por fogo e armas de energia.

Os fungos pigmeus são vulneráveis a fogo, e devem realizar um teste de moral assim que o primeiro for derrotado. Numa falha todos eles recuarão e avisarão a tribo adiante da chegada dos forasteiros. Um sucesso pode fazer com que continuem combatendo até que metade deles seja abatida ou mesmo com que fujam para outro lugar que não junto da tribo.

Os fungos pigmeus são criaturas de forma vagamente humana feitas de folhagens e musgo com olhos de um amarelo vivo e cabelos volumosos. Não deixe claro para os jogadores o que estão enfrentando, tornando o combate tenso e empolgante por conta do desconhecido.

O Ritual

Conforme se aproximam os personagens conseguem sentir mais claramente o cheiro de fumaça e o barulho, agora identificável como provindo de alguma espécie de instrumento de percussão. Trata-se de uma tribo de fungos pigmeus realizando algum tipo de ritual.

Cerca de 30 deles formam um círculo ao redor de um grande cogumelo arroxeadão ir-reconhecível cientificamente. Um deles encontra-se sobre o "altar" com os volumosos cabelos em brasa queimando lentamente e gerando uma fumaça alucinógena que deixa a todos em transe. Alguns outros batem bastões de madeira em tambores feitos de casca de árvores e usando teias de aranha de aspecto prateado como membrana vibratória. Fora o ritmo dos tambores e de sua movimentação irregular os alienígenas não emitem qualquer tipo de som.

Personagens que cheguem perto o suficiente devem fazer uma JPF para não sofrer temporariamente de efeitos similar ao poder mental Alterar sentidos, com resultados a critério do mestre. Contudo aproximar-se demais pode fazer com que os personagens sejam detectados e perseguidos pelos fungos pigmeus. Se isso acontecer utilize as regras de perseguição a seguir.

O cogumelo roxo ao centro é uma espécie de sistema nervoso das criaturas, e possui vida própria. Se destruído, todos os fungos pigmeus se desmancharão imediatamente.

Fungo Violeta

Médio e Neutro

CP 10, JP 14, MV 1, M 70%, P 175 XP

Ataques

1 tentáculo +4 (1d6+1+veneno)

PV 8

Veneno: ao ser atingido por um ataque de tentáculo o alvo deve fazer duas JPF distintas para não perder em caráter temporário 1d4 pontos de Força e Constituição, respectivamente.



Corram por suas vidas!

Uma vez que os fungos pigmeus avistarem os personagens, tentar enfrentá-los seria suicídio e a única opção lógica é correr. Contudo os selvagens não hesitarão em atirar suas lanças contra os invasores, enquanto estes últimos tentam desviar de árvores e outros obstáculos no caminho.

Para a fuga ser bem-sucedida ocorrerão 1d4+4 turnos onde todos os personagens deverão fazer uma JPR. Trata-se de uma tentativa de desviar dos obstáculos no caminho, como arbustos, árvores, eventuais pedras e mesmo terreno difícil. Uma falha nesta jogada faz com que o personagem sofra 1d2 pontos de dano e uma penalidade igual a este dano no CP contra os alienígenas.

Os pigmeus arremessarão suas lanças contra os personagens, sendo que cada um será alvo de 1d3 deles. Rola-se os ataques normalmente, considerando a eventual penalidade que um determinado alvo tenha por ter falhado na JPR anterior. Neste caso o bônus circunstancial de +2 por estar sobre as árvores não é aplicado pelo ato da perseguição.

Uma vez terminados os turnos de fuga, os pigmeus desistirão e retornarão para seu ritual. Determine aleatoriamente a direção para a qual os personagens fugiram durante a perseguição, rolando 1d6: 1 sul, 2-3 leste, 4-5 oeste, 6 norte. Se o grupo tiver indicado uma direção exata a seguir há 30% de chance de terem perdido o rumo no caminho.

Sul: Zorks para todo lado!

Indo para esta direção os personagens se verão em meio a diversas ossadas antigas já cobertas pela vegetação. Um cientista que gaste 10 minutos pode realizar *Identificar espécie* para determinar que as ossadas pertencem tanto a zorks quanto a algum tipo de grande primata indefinido. É possível sugerir a utilização para os jogadores caso não pensem nisso na hora, contudo haverá 30% de chance de um encontro aleatório com 1d6 eletricobras ocorrer nesse tempo.

O cientista também será capaz de determinar que os espécimes foram mortos em combate brutal com armas primitivas por conta de ferimentos aparentes nos restos mortais. Alguns minutos adiante encontra-se uma aldeia zork primitiva com uma muralha feita de terra e troncos de árvores.

Apenas gatunos têm alguma chance de aproximação furtiva com a rolagem de seu talento de classe. Patrulhando o lado de fora e também espalhados por plataformas sobre o muro haverá 1d4 zorks para cada PJ, uma clara desvantagem. Destes, metade estará portando rifles de plasma e trajando armaduras de combate espacial enquanto os outros usam lanças e vestem apenas tangas feitas de pele animal e ornamentos feitos com ossos e penas.

Um teste de Intelecto revela que os zorks "primitivos" obedecem as ordens dos "avançados". Eles estão respectivamente fora dos muros e acima nas plataformas, de modo que os portadores de lanças partirão para o combate corpo-a-corpo enquanto os demais atiram com os rifles. As

Eletricobra [1d6]

Médio e Rebelde

CP 14, JP 14, MV 9, N6 M 60%, P 100 XP

Ataques

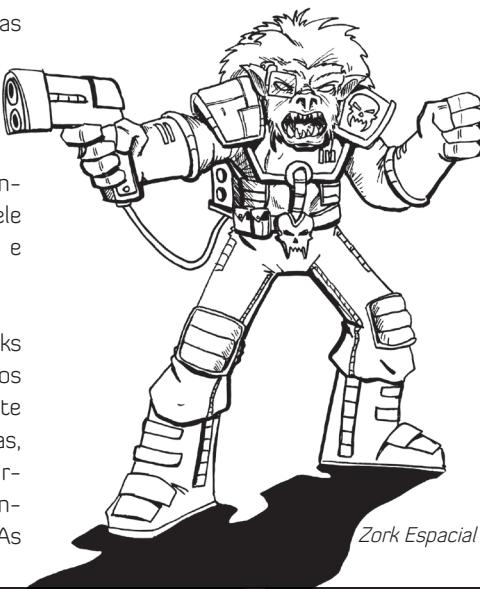
- 1 mordida +4 (1d6 + 1d4 elétrico)
- 1 descarga elétrica (1d8, especial)

PV 14

Descarga elétrica: a descarga afeta uma área de 5m² ao redor da eletricobra, e todos devem fazer uma JPR para receber metade do dano. Numa falha é necessário fazer uma JPF para evitar uma paralisação total do corpo por 4d10 segundos.

estatísticas de jogo para zorks primitivos e espaciais encontram-se mais adiante.

A aldeia é virtualmente impenetrável, mas é descrita adiante para o caso do grupo decidir explorá-la causando alguma distração para os guardas ou usando algum outro método criativo de invadi-la.



Zork Espacial

Barro e Ossos

Este é o material usado para construir as habitações dos zorks primitivos. Se analisados de perto por um cientista os ossos revelam sua origem réptil, e dado seu tamanho grande provavelmente há alienos-sauros pelas redondezas que são caçados pelos zorks como esporte ou alimentação.

Vivendo nesta aldeia há cerca de 50 machos adultos aptos para o combate, além de cerca de 70 outros entre fêmeas e filhotes. A eles somam-se mais cerca de 25 zorks espaciais que exercem claro predomínio e controle baseado na força e tecnologia de suas armas superiores. Se os personagens souberem da nave zork eles podem estimar sua posição aproximada como sendo nos arredores da aldeia. Seu conteúdo e desenvolvimento da história se os personagens decidirem explorá-la fica a cargo do mestre.

Os habitantes do local domesticaram cerca de 20 lobos sônicos - identificáveis como tal por um cientista - para uso em caça aparentemente. Também há exatos 10 alienossauros de espécie desconhecida usados como montaria por eles - um teste de Comunicação revela que são chamados de *Pazuk*. Desses montarias 5 são cavalgadas por zorks primitivos e as demais por suas contrapartes espaciais.

Qualquer zork espacial sabe falar o idioma galáctico de forma rudimentar, porém os primitivos falam apenas um dialeto do idioma zork, o que permite a comunicação entre as duas espécies. Se derrotados os primitivos não carregam nada de valor relevante, porém os zorks espaciais mantém suas estatísticas de prêmios.

Lobo Sônico

Médio e Leal

CP 13, JP 16, MV 18 M 90%, P 100 XP

Ataques

1 mordida +2 (1d6)

Uivo sônico (ver texto)

PV 14

Resistência Mental: o uivo de um lobo sônico pode fazer um alvo ficar atordoado tendo uma penalidade de -2 em todos os seus testes, caso ele falhe em uma JPM.

Zork Primitivo

Médio e Rebelde - RM 40%

CP 13, JP 16, MV 6 M 70%, P 37 XP

Ataques

1 lança de lâmina +3 (1d8+3)

1 porrete +3 (1d4+3)

PV 9

Resistência Mental: os cérebros dos zorks primitivos são 60% iguais aos dos seres humanos, o que lhes confere 40% de resistência mental, porém ainda os qualifica como alvos de quaisquer poderes mentais que afetem alvos que não o mentálico.

Zork Espacial

Médio e Rebelde - RM 20%

CP 15, JP 16, MV 6 M 70%, P 0,D 37 XP

Ataques

1 rifle de plasma +1 (1d10)

1 pistola laser +1 (1d6)

PV 9

Resistência Mental: os cérebros dos zorks primitivos são 80% iguais aos dos seres humanos, o que lhes confere 20% de resistência mental, porém ainda os qualifica como alvos de quaisquer poderes mentais que afetem alvos que não o mentálico.

Se os personagens decidirem explorar a aldeia e forem capturados, serão amarrados em postes numa pequena clareira próxima para que 1d6 lobos sônicos selvagens os devorem. Homens espaciais podem usar sua habilidade de desarme para tentar escapar das amarras, e personagens das demais classes podem fazer o teste usando apenas a porcentagem bônus oferecida pelo atributo Força, se superior a 11. Os lobos se aproximariam dos personagens em 1d4+2 turnos.

Compensando a periculosidade da empreitada, uma investigação revela que os zorks

estão claramente preparando-se para guerra, com armas sendo feitas e com treinamentos e demais preparativos em curso. O objetivo deles - embora a esta altura provavelmente ignorado pelo grupo - é tomar a aldeia dos primatas ao norte.

Liderando os zorks há um chefe tribal que por sua vez é comandado por um zork espacial com um disparador protônico. As estatísticas de jogo deles estão na última parte desta aventura.

Montaria Pazuk

Grande e Leal

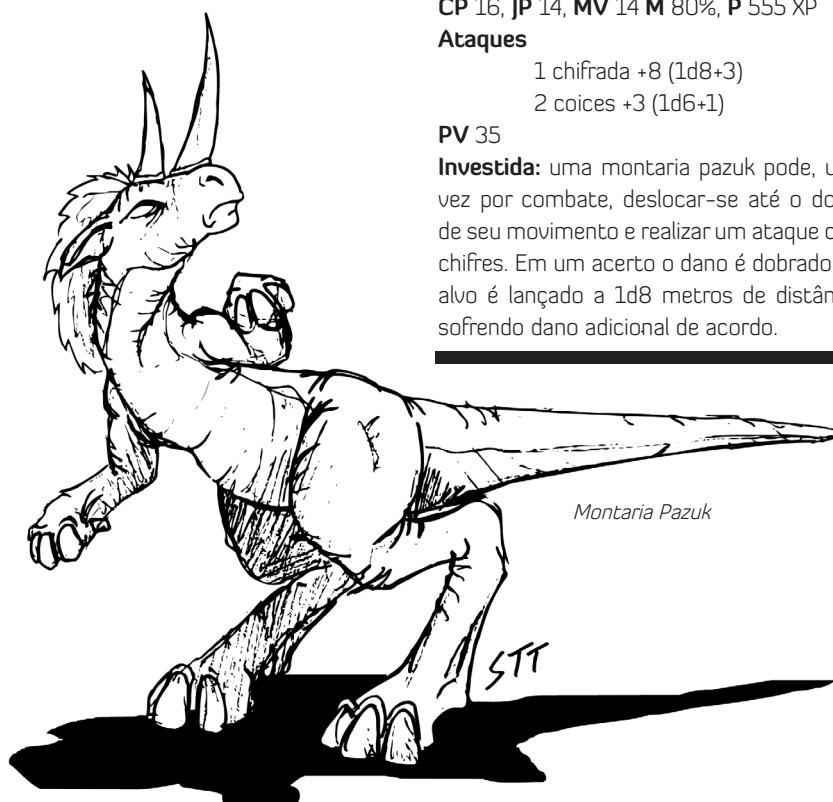
CP 16, JP 14, MV 14 M 80%, P 555 XP

Ataques

- 1 chifrada +8 (1d8+3)
- 2 coices +3 (1d6+1)

PV 35

Investida: uma montaria pazuk pode, uma vez por combate, deslocar-se até o dobro de seu movimento e realizar um ataque com chifres. Em um acerto o dano é dobrado e o alvo é lançado a 1d8 metros de distância, sofrendo dano adicional de acordo.



Montaria Pazuk

Leste: Teias e mais teias

Seguindo por esta direção, cientistas podem testar Ciência e gatunos podem usar sua habilidade de ouvir barulhos (1d6) para detectar um número crescente de teias de aranha aparecendo ao redor do grupo. Caso decidam voltar imediatamente, há 30% de chance de que eles tenham se perdido, sendo impossível distinguir de qual direção vieram.

Role por encontros aleatórios - 30% de chance - duas vezes: uma vez quando detectarem as teias (ou aumente a probabilidade de encontros para 50% se não as detectarem) e outra quando encontrarem os casulos, como explicado adiante.

Em ambos os casos o monstro encontrado é a aranha gigante espacial. Ocasionalmente 1d4 formigácidas também podem juntar-se às aranhas, assim como uma centopeia gigante (monstro de Old Dragon). Estas criaturas aparecem com uma probabilidade de 10% a cada encontro.

Aranha Gigante Espacial

Grande e Rebelde

CP 14, **JP** 15, **MV** 4, **E6**, **M** 70%, **P** 205 XP

Ataques

- 1 mordida +2 (2d6+2)
- 1 ferroada +3 (1d8+3+veneno)

PV 22

Teia: alguém preso na teia da aranha deve fazer uma jogada de Força para se soltar.

Veneno: um personagem que sofre uma ferroada da aranha gigante espacial deve fazer uma JPF ou perder 1d6 pontos de Constituição.

Os casulos serão encontrados logo antes do ninho da criatura que comanda as aranhas desta parte da selva, e haverá cerca de 10 deles. Tratam-se de fios de teia resistentes e de coloração prateada suspensos de 3 a 10 metros do solo em grandes teias.

Se analisados contêm corpos ressecados de zorks primitivos com uma ferida peculiar no topo de suas cabeças, como se uma criatura mordesse seus crânios, chegando ao cérebro. Cientistas não conseguem determinar que criatura fez isso, mas um teste de Ciência revela que provavelmente usou algum veneno paralisante pela rigidez dos corpos. Se tal análise for feita a rolagem de encontro aleatório para esta área torna-se 50%.

A última etapa do encontro é o ninho da criatura desconhecida. Trata-se de um emaranhado de árvores cobertas por teias onde a chance de perder-se aumenta para 70%. A criatura é esbelta e com cerca de 2,5 metros de altura. Seus braços são extremamente alongados e sua cabeça lembra um aracnídeo. Protuberante de suas costas está uma espinha dorsal externa e extensível que secreta um poderoso veneno paralisante, e todo o seu corpo é coberto por uma substância parecida com petróleo malcheirosa e corrosiva ao toque.

A criatura apresentada como inimigo adiante não tem um nome definido de maneira proposital. Pode ser que ela seja a única de sua espécie! Deixe que os jogadores criem seu nome (mundano e científico), talvez levando-a para estudos científicos ou mesmo clonagem e reprodução.

Criatura Desconhecida

Grande e Rebelde

CP 16, JP 13, MV 10, E10, M 90%, P 610 XP

Ataques

2 garras +7 (2d4+2)

1 ferroada +4 (1d10+3+veneno)

PV 44

Veneno: um personagem que sofre uma ferroada da criatura deve fazer uma JPF ou perder 1d8 pontos de Constituição.

Ácido mutagênico: o ácido sobre a criatura causa 1d4 pontos de dano além de pedir uma JPF para que o alvo não sofra uma Degeneração aleatória como um mutante em até 1d4 semanas.

Raptossauro

Pequeno e Rebelde

CP 13, JP 18, MV 16 M 70%, P 100 XP

Ataques

1 mordida +3 (1d6+1)

2 garras +1 (1d4)

PV 10

Ataque em grupo: quando atacam uma mesma presa em grupo o raptossauro recebe +1 em suas rolagens de ataque para cada outro de sua espécie que estiver atacando, com bônus máximo de +4.

Em combate o alienígena utilizará 1d4 aranhas gigantes que o acompanham para atrasar os personagens, enquanto aproxima-se para injetar seu veneno paralisante e posteriormente alimentar-se de seus fluidos cerebrais.

Levar o espécime vivo pode render fama e dinheiro para os personagens, seja para análises científicas ou mesmo em arenas clandestinas de gladiadores alienígenas. Há

rumores de que haverá um campeonato no setor 7-X cujo prêmio é uma espaçonave de última geração.

Oeste: Silencioso até demais...

Ao seguir por esta direção role secretamente a habilidade de *Ouvir barulhos* de qualquer gatuno presente. Em um sucesso, peça ao jogador um teste de Intelecto ou Ciência (o que ele escolher), que em novo sucesso alerta para o fato de que não escutam quaisquer sons de vida selvagem há um certo tempo. Deixe contudo os jogadores chegarem a suas próprias conclusões acerca do motivo.

Secretamente um bando de raptossauros persegue o grupo visando emboscá-los. Eles fazem com que os personagens tenham que vencer uma JPR com penalidade de -4 para não perder a ação no primeiro turno de combate, quando atacam de surpresa, exceto se os testes do gatuno tiverem sucesso e o grupo deliberar corretamente que há perigo - não aplique penalidades neste caso.

Haverá 1 raptossauro para cada personagem, e outro para cada 2 personagens no grupo. Uma expedição com 5 personagens enfrentaria, portanto, 7 raptossauros (5 para cada personagem, 2 adicionais).

Durante o combate alguns dos pequenos répteis tentarão focar seus ataques em um único membro do grupo, enquanto os outros serão uma distração para os demais. Sua habilidade especial os torna particularmente perigosos nesta situação. Eles arrastarão a presa consigo assim que possível, batendo em retirada.

Norte: As Armadilhas Símias

O caminho para a aldeia dos simioides é repleto de armadilhas construídas por eles próprios, visto que preferem manter distância dos zorks ao conflito direto. Um gatuno ativamente procurando por elas pode rolar sua habilidade de Localizar e sabotar máquinas para este fim.

É certo que os personagens encontrarão ao menos uma armadilha da tabela adiante. Após a primeira a chance de encontrar uma segunda cai para 75% e subsequentemente uma terceira para 50% e uma quarta para 25%.

Possivelmente os personagens tentarão usar suas mochilas a jato para sobrevoar o penhasco e evitar usar a ponte, principalmente se já tiverem encontrado outra armadilha anteriormente. Aceite sugestões e ideias criativas de como passar pelas armadilhas, premiando o grupo com XP e algum bônus para quem tiver sugerido uma ideia.

Chegando à vila dos simioides a segunda parte da aventura é iniciada.

Tabela 1-2 Armadilhas Símias

Rolar 1d4 abaixo

Tronco amarrado em cipós, JPR ou 2d8 de dano.

Redes feitas de espinheiros, JPR ou ficam presos sofrendo 1d4 de dano ao tentar soltar-se.

Corda feita de cipós sobre um penhasco, única maneira de passar. Ao chegar no meio ela parte, pedindo uma JPR com redutor de acordo com a ordem de marcha para não caírem 20 metros.

Colmeia de zangões gigantes cai das árvores, 3d6 atacam.





► Capítulo 2:

A ALDEIA SÍMIA

Um povo orgulhoso e capaz, os simioides vivem numa aldeia reclusa tão bem camouflada na selva ao redor que seus traços de civilização só seriam detectados ao encontrar um indivíduo de sua espécie - se não houvesse armadilhas, é claro.

O grupo pode reparar que as árvores de repente dão lugar a uma vasta clareira de quase 1Km de diâmetro onde diversos seres humanoides seguem seus afazeres alheios ao mundo ao redor.

Há plantações de hortaliças, casas de madeira e palha, fogueiras comunais - tudo uma versão rústica e primitiva de uma habitação humana encontrada em qualquer setor da galáxia. Se passarem algum tempo analisando de longe é possível contar por volta de 100 indivíduos.

Ao centro do povoado há uma enorme estátua de metal enferrujado com a cabeça faltando. Tentativas toscas de manter sua estrutura são visíveis, com remendos e rejantes feitos de madeira e metal velho. Cientistas podem fazer um teste de CIE com penalidade de -2 para saberem que trata-se contudo de um enorme robô já bem deteriorado.

Numa das orlas da floresta ao entorno, oposta aos persoangens, está uma espécie de templo de pedra formando uma estrutura em formato de pirâmide constituída de tijolos de barro. Ela tem cerca de 10 metros de altura e é possível ver alguns indivíduos ao seu entorno em postura de contemplação. Ao ser inspecionado melhor é fácil determinar que trata-se de um templo com enormes portas de pedra intransponíveis, diante do qual o xamá (ver adiante) realiza rituais diários ao amanhecer e ao pôr-do-sol que envolvem pulos e gritos que só os simioides conseguem reproduzir.

Os habitantes da aldeia são simioides, uma espécie de híbrido entre humano e macaco, andando ora sobre dois apoios ou usando todos os seus membros para tal. Eles conseguem falar uma forma primitiva do idioma galáctico, sendo possível comunicar-se com eles de forma rudimentar.

Para enfatizar o empecilho da comunicação ruim com os simioïdes interprete os PNJs apresentados usando estrutura gramatical simples ou errada e palavras pouco refinadas. Se os jogadores tentarem comunicar-se com linguajar padrão peça testes de Comunicação com penalidades altas para que se façam entender até que eles sintam-se tentados a tentar falar como os habitantes da aldeia. Desse ponto em diante não peça mais testes, porém não permita que voltem a falar normalmente.

Se os personagens tiverem ativado a quarta armadilha há chances de que um grupo de guardas armados com cimitarras aborde o grupo. Eles estarão claramente hesitantes em atacar, agindo apenas se o grupo for totalmente hostil com eles. Se baixarem as armas e tentarem conversar eles

interromperão o ataque imediatamente, porém se um combate iniciar o chefe tribal e o xamã chegarão ao local antes que qualquer simioide possa ser morto, tentando interromper as hostilidades. O chefe tribal é mais alto e mais corpulento que os demais, assemelhando-se a um gorila. Ele tem uma voz gutural e aparência intimidadora, e usa uma espécie de armadura feita de peles de animais e escamas de alienossauros. Já o xamã tem os traços de um babuíno e apoia-se num cajado, trajando pouco mais do que uma tanga de folhas e adornos de penas de aves.

Se por algum motivo um combate acontecer o chefe usa as estatísticas de um Simihomem do Manual Básico do Space Dragon, enquanto o xamã pode ser representado pela ficha de um guarda hesitante causando 1d4 pontos de dano.



Guarda Simioide [1d6]

Médio e Neutro - RM 5%

CP 12, JP 16, MV 10 M 80%, P 100 XP

Ataques

1 cimitarra +2 (1d8+2)

PV 15

Hesitantes: os guardas estão evitando ferir os personagens, recebendo uma penalidade de -4 em seus ataques (já contabilizada). Caso decidam atacar para matar eles terão +6 de bônus e causarão 1d8+4 pontos de dano a cada acerto.

Ambos se mostraram cautelosos com os personagens, mas não hostis. Perguntarão de onde os personagens vêm, reagindo com incredulidade se mencionarem a existência de qualquer mundo além deste. Convidarão o grupo para um banquete de frutas na aldeia, com uma multidão de curiosos ao seu entorno.

Uma das perguntas que farão é se os personagens estão aliados com os zorks, aos quais eles se referem como "porcos verdes" e batendo 3 palmas com as mãos e batendo o pé direito também 3 vezes com a cabeça baixa fazendo sons ameaçadores com a garganta a cada menção.

Se os personagens contarem sobre a mobilização militar dos zorks três guardas serão enviados para investigar. No caso de não fazerem menção a isso - por opção ou por não ter havido contato com os zorks - considere que os guardas já haviam sido enviados anteriormente.

Os guardas voltarão durante a noite - os três vivos e ileso se a informação foi dada

aos simioides pelo grupo ou apenas um, ferido mortalmente com um disparo laser no peito se nada foi dito.

Em ambos os casos os simioides ficarão sabendo do ataque iminente zork e como eles contam com o apoio de "espíritos e demônios" - em realidade, os zorks espaciais. Pânico se instaurará entre os habitantes não-combatentes, que são ao todo 70 do total de 100 indivíduos capazes, excluindo filhos e idosos.

O ataque ocorrerá em 4 dias se os espiões tiverem voltado com vida, ou em 3 caso contrário. Sem maneira de sair dali, a única opção é lutar. Os personagens podem ajudar a preparar o vilarejo e seus habitantes para o combate iminente de acordo com sua classe. No caso dos personagens não oferecerem ajuda ou tentarem fugir, lembrar-los do templo e que pode haver riquezas lá dentro, e a única maneira de entrar seria com a permissão dos simioides ao final desta guerra.

Os Preparativos

Com os zorks se aproximando, é necessário fortificar a aldeia - seja refazendo e melhorando as armadilhas, tentando consertar o robô para usá-lo em combate, treinando os simioides para o combate ou tentando acalmar os ânimos e estimular a mente de todos os simioides, funções de gatunos, cientistas, homens espaciais e mentálicos respectivamente.

Toda classe realizará uma rolagem percentual específica a cada dia passado, sendo necessário ter 2 sucessos para que o benefício seja conseguido. Se tiverem três dias

a probabilidade de terem êxito é menor do que se tiverem quatro dias de preparação.

Se houver mais de um personagem da mesma classe isso significa que cada um pode fazer uma rolagem percentual individualmente, efetivamente dobrando as chances de sucesso. O tempo necessário para os preparativos contudo não é reduzido, com o combate ocorrendo apenas após 3 ou 4 dias.

Homens Espaciais - Treino

Membros desta classe podem treinar os simioides em estratégias de combate, conferindo-lhes um bônus em suas estatísticas de jogo. A probabilidade do treinamento diário dar certo é igual a porcentagem de desarmar e subjugar da classe, sem modificadores de Força ou Destreza.

Se o treinamento não der certo utilize as estatísticas dos guardas no embate final, com o medo dos "porcos verdes" fazendo com que estejam hesitantes da mesma forma e sem possibilidade de anular este efeito. Contudo num sucesso utilize as seguintes estatísticas:

Simioide Combatente

Médio e Neutro - RM 5%

CP 14, JP 14, MV 10 M 90%

Ataques

1 cimitarra +6 (1d8+4)

PV 20

O número efetivo de combatentes na parte final da aventura não muda com o sucesso ou falha, apenas sua capacidade de luta e ânimo para defender o vilarejo.

Cientistas - Conserto do Robô

Embora em condições precárias o robô pode ajudar a combater os invasores zorks, mesmo que se desfaça em pedacinhos durante ou depois da batalha. A probabilidade é igual a metade da porcentagem de operar máquinas da classe, arredondada para baixo se for um número ímpar.

São necessários dois sucessos para que o robô funcione, não havendo meio termo. Se ativado no combate final ele obedecerá aos comandos de quaisquer cientistas no grupo, agindo em seu turno. Suas estatísticas de jogo encontram-se mais adiante.

Gatunos - Armadilhas

Com a ajuda dos simioides os gatunos podem refazer, reforçar e aumentar o número de armadilhas ao redor do vilarejo. As armadilhas já existentes tratarão de evitar que alguns zorks cheguem para o combate, porém quanto mais sucessos menos deles haverá. Estes testes podem portanto ter sucesso parcial.

No segmento detalhando o combate final a quantidade de inimigos que invadem o povoado para nenhum, um ou dois sucessos nos testes é fornecida.

Mentálicos - Estímulo Mental

Embora aparentemente não engajados nas preparações, os mentálicos podem conferir bônus mentais ao passo que removem o medo e aumentam o moral de todos os envolvidos.

Uma vez a cada dia um mentálico pode permitir que um membro de outra classe - e apenas um - refaça um teste per-

centual que tenha falhado. Se houver mais de um mentálico cada um pode conferir esta chance extra ao mesmo personagem cumulativamente ou a personagens distintos.

O Embate Final

Passados os três ou quatro dias de preparação (bem-sucedida ou não) os zorks chegarão para o combate final em hordas de espécimes primitivos usando lanças e porretes e alguns espaciais com suas pistolas e rifles laser.

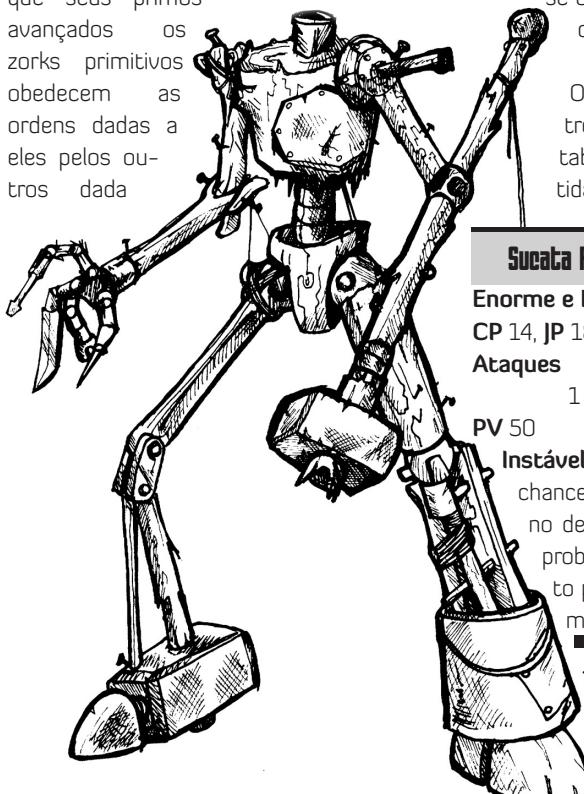
Embora muito mais fortes fisicamente do que seus primos avançados os zorks primitivos obedecem as ordens dadas a eles pelos outros dada

sua superioridade bélica no uso de armas de fogo.

Narre a chegada dos invasores da forma que achar mais condizente com o grupo de jogadores, sendo mais ou menos detalhista conforme achar necessário. É recomendado o uso de um grid de combate ou alguma forma de representar os inimigos e sua localização.

A ação será focada nos personagens, sendo desnecessário manejá-los em massa. Simplesmente diga que ambos os lados sofrem baixas por todos os lados, e se os personagens forem vitoriosos o vilarejo também o será.

Os combatentes chegarão em três levas, uma atrás da outra. A tabela a seguir enumera a quantidade e quais inimigos integram



Sucata Robótica Imensa

Enorme e Neutro - RM 5%

CP 14, JP 18, MV 5 M 100%

Ataques

1 pancada +8 (2d6+5)

PV 50

Instável: a sucata robótica tem uma chance cumulativa de 10% a cada turno de empurrar, perdendo sua vez. A probabilidade zera a cada travamento porém o robô permanece se travar três vezes.

STR

cada uma delas. Não há cobertura natural na área, sendo necessário improvisar trincheiras ou outros pontos de proteção.

Os grupos de zorks agem na mesma iniciativa, divididos entre primitivos, espaciais, montados ou não. As montarias atacam independentemente dos condutores e podem ser controladas por um personagem se estiverem livres com um teste bem-sucedido de Ciência ou Comunicação.

Auxiliando os personagens haverá o chefe tribal e 10 combatentes simioides, com 1d6 chegando ao final de cada onda de invasores para repor ou expandir os números. Eles agem em sua própria iniciativa, porém permita que o grupo decida suas ações.

Ao lado estão as fichas do chefe tribal e capitão espacial zork, bem mais imponentes que os demais, de modo que os simioides devem fazer um teste de moral para não fugirem. Este último possivelmente será o último a cair em combate, e carrega consigo um grande saco de lona. Ao abri-lo a aventura chega a seu possível desfecho.

Tabela 1-1 Informações sobre o planeta

Onda	Nenhum sucesso armad.	1 sucesso armad.	2 sucessos armad.
#1	20 zorks primitivos, 10 zorks espaciais, 4 lobos sônicos	15 zorks primitivos, 6 zorks espaciais, 2 lobos sônicos	12 zorks primitivos, 4 zorks espaciais, 1 lobo sônico
#2	10 zorks primitivos, 3 primitivos com montaria, 2 primitivos com montaria, 3 espaciais com montaria	8 zorks primitivos, 1 primitivo com montaria, 2 espaciais com montaria	6 zorks primitivos, 1 primitivo com montaria, 1 espacial com montaria
#3	Chefe tribal com montaria, líder espacial com montaria, 5 zorks primitivos	Chefe tribal com montaria, líder espacial com montaria	Chefe espacial com montaria

Chefe Tribal Zork

Médio e Rebelde - RM 40%

CP 16, JP 15, MV 10 M 100%, P 150 XP

Ataques

1 lança de lâmina +8 (1d8+5)

1 porrete +5 (1d4+5)

PV 35

Resistência Mental: os cérebros dos zorks primitivos são 60% iguais aos dos seres humanos, o que lhes confere 40% de resistência mental.

Capitão Espacial Zork

Médio e Rebelde - RM 20%

CP 15, JP 16, MV 10 M 100%, P 0,D 150 XP

Ataques

1 disparador protônico +6 (1d12)

2 pistolas laser +2 (1d6 cada)

PV 25

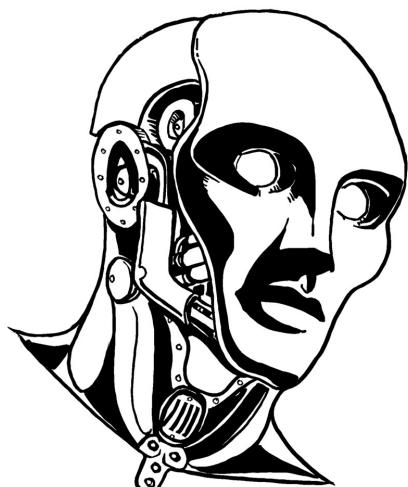
Resistência Mental: os cérebros dos zorks primitivos são 80% iguais aos dos seres humanos, o que lhes confere 20% de resistência mental.

Desfecho

Com os inimigos derrotados os personagens podem usar as naves deles para sair do planeta caso decidam explorar a aldeia dos zorks, agora indefesa e praticamente deserta. Pousar uma nave na aldeia dos simioides é possível, mas poderia acarretar mais histeria ou mesmo atitudes hostis.

Contudo logo ao final do combate um detalhe salta aos olhos: no enorme saco carregado pelo capitão espacial zork está uma enorme cabeça robótica, que um teste de Ciência revela como sendo pertencente a estátua-robô.

É possível recolocá-la em seu lugar original se um cientista realizar Reparos robóticos e curar 20 PV, gastando \$10.000 créditos e 1d10 minutos para cada rolagem que recupera 1d10 PV. Se isto for feito o robô imediatamente andará em direção às portas de pedra do templo, onde parará e emitirá intrincados feixes de laser que ativarão os mecanismos de abertura.



Além disso ele projetará uma gravação holográfica de vários cientistas trabalhando em um laboratório subterrâneo monitorando os zorks e simioides. Estes últimos ficarão com medo e se recusarão a entrar, mas os personagens podem sentir-se compelidos a investigar.

O que encontrarão lá embaixo? Relíquias? Dinheiro? Mais robôs? O mestre decide!

Não há um desfecho oficial para esta aventura para que os mestres possam criar livremente em cima dela. Acha que seria legal uma investigação de cavernas repletas de fungos? Ótima ideia! Uma fábrica de robôs assassinos com milhares deles prontos para destruir o planeta? Perfeito!

Neste ponto os personagens podem seguir pela galáxia em busca de mais riquezas, ficar no planeta para explorar seus segredos ou quem sabe um simiode possa seguir jornada com eles! É uma ótima maneira de substituir um personagem que tenha morrido durante a aventura.

Embora primitivos os simioides são perfeitamente adaptáveis à vida espacial, de modo que a seguir são fornecidas estatísticas de jogo e ganchos de interpretação para jogar com os *Homo simios*.

Suas características são similares às dos mutantes, porém eles apresentam dois aprimoramentos e duas degenerações, diferentemente da espécie básica do Space Dragon.

Nova Espécie: Simioide

Híbridos de humanos e diversos tipos de primatas, os simioides são o estereótipo de "homem das cavernas" muito popular nos filmes históricos exibidos nos canais de hi-perondas por assinatura.

De estatura relativamente baixa devido ao seu andar curvado e músculos fortes para suas tarefas braçais, eles atingem a maturidade por volta dos 5 anos e costumam viver até os 40. Sua capacidade de usar todos os membros para locomoção os torna mais rápidos que humanos comuns, contudo.

Com a permissão do mestre é possível que o simoide siga as tradições ancestrais de sua tribo como um guerreiro ou xamã. Desta forma eles podem seguir as classes Homem de armas e Clérigo como descritas no Old Dragon, ou optar por uma classe espacial do Space Dragon.

Força primata: os simioides têm a mutação Atributo ampliado aplicado à Força, tendo um bônus de +3. Seus músculos são bem mais fortes que o normal, o que lhes confere boa aptidão para usar armas maciais.

Instinto animal: também apresentam o aprimoramento Autopreservação sobre-humana por terem capacidade natural de fugir do perigo. Ganham +2 no CP e em JPR.

Cérebro primitivo: por seus cérebros menos capazes eles sofrem de Mente simplificada, o que significa que têm -2 em JPM e não podem ter Intelecto superior a 10, efetivamente não podendo seguir a classe Mentálico.



Comunicação precária: já que não comunicam-se muito bem os simioides têm uma penalidade de -3 no atributo Comunicação, como na degeneração Atributo diminuído.

Traços Raciais dos Simoides

- Maturidade aos 5 anos
- Expectativa de vida: cerca de 40 anos
- Altura entre 1,30m e 1,70m, e peso entre 90Kg e 200Kg
- Força primata: +3 em FOR
- Instinto animal: +2 no CP e JPR
- Cérebro primitivo: -2 JPM, INT 10
- Comunicação precária: -3 em COM

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS

OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects; logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



SPACE Role playing Game
DRAGON®