



CAPÍTULO

6

CONGO BELGA

O Horror! O Horror!

– Joseph Conrad, *O Coração das Trevas*

NO CORAÇÃO DAS TREVAS

VISÃO GERAL

Este capítulo poderia, em teoria, se passar em qualquer ponto da campanha antes do **Capítulo 9: Mu** — porém o mais provável é que ele ocorra quando os heróis estiverem vasculhando os segredos da Caduceus em Nova York. Os eventos apresentados começam quando os personagens decidem explorar o porão do Edifício Meadham e descobrem um corredor branco bem iluminado. O corredor não está em nenhum plano ou planta do edifício, embora sua localização e direção sugira que seja uma passagem que liga o Edifício Meadham a um armazém no lado oposto da rua. Na verdade, não se trata de uma passagem, mas sim de um Portal ligado a um laboratório da Caduceus no Congo belga (a República Democrática do Congo desde 1997), onde cientistas do povo serpente estão desenvolvendo a biotecnologia destinada a transformar a humanidade em uma raça escrava.

Este capítulo foi projetado para apresentar um local com o qual os heróis podem interagir de forma livre em vez de ser um cenário com um enredo central. Através da série de locações, pessoas e eventos apresentados aqui, os heróis vão descobrir o quanto terrível a Caduceus é — se é que eles ainda não começaram a suspeitar dos segredos sombrios por trás da organização.

A paranoia permeia este capítulo, e os heróis precisarão passar por jogos mentais para descobrir os planos do Culto de Yig. O estilo da narrativa desta parte da campanha se inspira em seriados clássicos como “O Prisioneiro”. Após os heróis desmontarem essa rede de intrigas, tropos mais comuns à ficção pulp, como dinossauros na selva, vêm à tona.

INTRODUÇÃO AOS JOGADORES

Independentemente da facção dos heróis, e qualquer que seja o motivo para irem ao subsolo do Edifício Meadham, este capítulo começa com a decisão de entrar no corredor iluminado que não está em planta alguma.

O Portal parece uma porta de metal fechada no final do corredor de 30 metros de comprimento. Há pilares a cada 1,5 metros no corredor. Esses pilares não apresentam nenhum detalhe até a metade da passagem, quando então um sucesso de **Encontrar** revela que a superfície dos pilares a partir desse ponto é coberta por pequenos buracos do tamanho de marcas de alfinete (são sensores de feromônios e de calor e, a partir deste momento, os heróis estão próximos o suficiente para serem detectados).

Se forem detectados feromônios não provenientes de pessoas-serpentes, as defesas serão ativadas. Portas a prova de explosão selam automaticamente a entrada do corredor antes que os heróis possam escapar. As luzes apagam-se, mergulhando tudo na escuridão, enquanto uma neurotoxina potente enche o corredor. Máscaras de gás fornecem pouca proteção, pois o mero contato com a pele é o bastante para o agente nervoso fazer efeito. Até onde os heróis sabem, eles ficam se movendo na escuridão por alguns momentos. Na realidade, ficam inconscientes e são transportados pelo Portal até o laboratório no Congo belga. Em termos mecânicos, eles perdem 3 pontos de magia no processo, mas recuperam isso antes de acordar. Inconscientes, os heróis perderão todas as suas armas, equipamentos e pertences, que são colocados no arsenal do laboratório.

CAPÍTULO 6

F:

D:

X:

H:

V:

A:

N:

S:

P:

L:

R:

Y:

Para alguns grupos, a decisão de entrar no porão do edifício Meadham pode ocorrer no final de uma sessão, permitindo que o Guardião termine as coisas em um *cliffhanger*, com os heróis entrando no corredor apenas para se encontrar de repente na escuridão.

A configuração e estrutura deste capítulo mudam se todos os heróis tiverem passado pelo processo de hibridização (ver **Apêndice C**). Nesse caso, os heróis não ativam os sensores no corredor e conseguem alcançar as portas de metal, que ativam o Portal quando são abertas, permitindo que passem. Com as portas abertas, o Portal simplesmente se mostra como uma luz branca intensamente brilhante. A viagem para o Congo custa 3 pontos de magia e 1 ponto de Sanidade. Nesse caso, o capítulo será executado de forma bastante diferente, com os heróis explorando o laboratório desde o início (em vez de fazer isso apenas no clímax). As pessoas-serpente dentro da instalação não estarão à espera desses intrusos e, se os heróis forem avistados, atacarão com a intenção de capturá-los e interrogá-los. Se os heróis forem capturados, o Guardião terá de alterar o cenário de acordo com isso. Se os personagens fugirem do laboratório, podem chegar a Ulunga, talvez encontrando alguns moradores locais que estão indo nessa direção, permitindo que os heróis entrem em contato com a equipe do hospital.

PONTOS DE ENTRADA ALTERNATIVOS: DIVIDINDO O GRUPO

É possível que nem todos os heróis entrem no corredor ao mesmo tempo. Alguns podem estar em um local completamente diferente, enquanto outros grupos podem jogar de forma mais cautelosa, enviando batedores à frente. Se apenas alguns dos heróis forem capturados nesta fase, o Guardião deve usar a sua imaginação para bolar maneiras de levar os outros heróis até o corredor. Algumas opções incluem:

- Se alguns dos heróis estiverem esperando no lado de fora do corredor enquanto os outros entram, eles vão ver as portas a prova de explosão se fechando. Quando as portas abrem alguns momentos depois, os heróis veem o corredor vazio e o que parece ser uma porta aberta no extremo oposto. Com sorte isso vai ser o bastante para atraí-los para dentro, já que a primeira tendência é crer que os seus amigos passaram pelo Portal. Então, quando entram no corredor, eles caem na mesma armadilha e ficam inconscientes.
- Se alguns dos heróis estiverem em um local completamente diferente (talvez em outro lugar no Edifício Meadham ou se escondendo em seus alojamentos), eles são visitados por Canning (ou algum outro lacaio poderoso da Caduceus)

que, sorrateiramente, abre um recipiente da neurotoxina. A última coisa de que os heróis se lembram antes de tudo ficar escuro é do lacaio sorrindo assustadoramente. Então despertam com os outros no Congo.

Por último, você pode narrar o jogo em dois locais, com alguns dos heróis no Congo e outros em Nova York. Conselhos sobre jogar dessa forma são oferecidos no *Guia do Investigador* (ver **Múltiplos Investigadores**, p. 212, Capítulo 9) e no *Livro Básico de Chamado de Cthulhu* (ver **Personagens Não-Jogadores Controláveis**, p. 191, Capítulo 10). Nesta situação, os jogadores que não estão com seus personagens principais no Congo podem usar alguns dos aldeões locais, que estarão em busca de respostas, ou talvez com a professora Carole Roux e Manville Garreau.

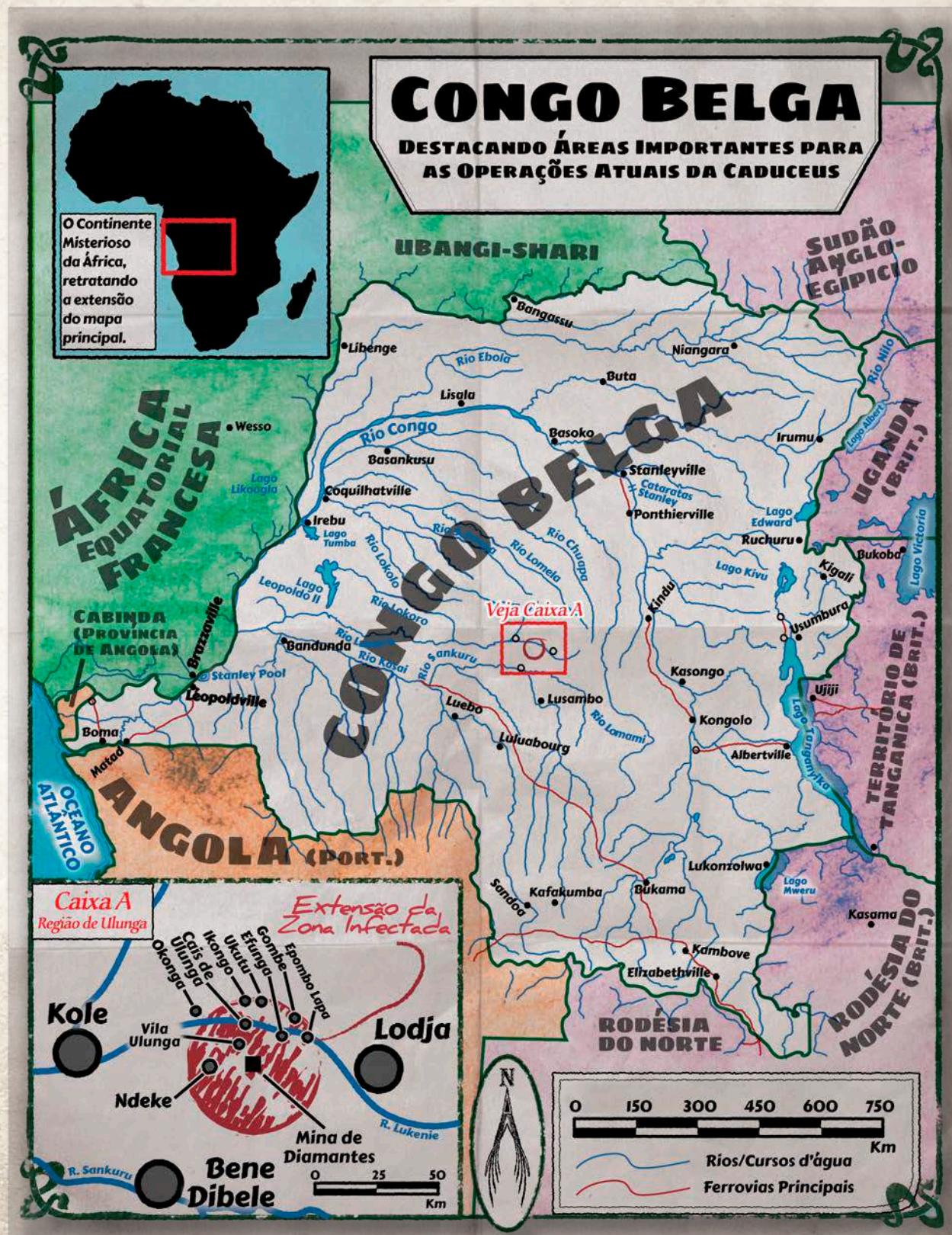
Ameaças à Segurança

O fato de os heróis terem chegado até este ponto significa que eles representam uma ameaça potencial para o Culto de Yig. O povo serpente deseja saber o que eles sabem sobre seus planos e operações, e quem pode ter dado essas informações para eles. A grande preocupação da Caduceus é que os heróis possam estar trabalhando para a Noite Interior. O povo serpente pretende interrogá-los sutilmente e, após isso, usá-los como cobaias.

Os cientistas-serpente planejam enganar os heróis para conseguir as informações que desejam. Ao alterar as memórias da equipe do hospital, eles vão contradizer o que os heróis sabem ser verdade. O Dr. Thibault é comandado a conduzir uma entrevista psiquiátrica para explorar o que ele acredita se tratar de sonhos febris dos heróis, e, assim, tentar ajudar em sua recuperação; suas interações com os heróis serão monitoradas por De Vooght/Zyneste e Van Laere/Sevestra.

Os cientistas-serpente esperam que os heróis fiquem incrédulos com as perguntas de Thibault, incitando-os a revelar o que sabem em um esforço para provar que o doutor está errado. O povo serpente preferiria simplesmente usar o soro de dominação para extrair as informações, mas sua eficácia é negada pelo agente nervoso ao qual os heróis foram expostos no corredor — e os vestígios do agente nervoso continuarão presentes no sistema dos personagens por duas semanas após a exposição inicial. O povo serpente não quer esperar e por isso coloca em prática esse estratagema um tanto quanto complexo, buscando acelerar as coisas. Se os heróis resistirem aos questionamentos e permanecerem em Ulunga por tempo suficiente, podem ser sujeitos à coerção química com soro de dominação após o agente nervoso desaparecer por completo do seu sistema.

CONGO BELGA



Mapa do Congo Belga, por Dean Engelhardt

PANO DE FUNDO

Para esconder suas atividades, os cientistas-serpente da Caduceus libertaram um enxame de moscas tsé-tsé mutantes para espalhar uma arma biológica (que ao mundo exterior parece ser uma estirpe mutante de doença do sono). A Caduceus substituiu o chefe da província Congo-Kasaï, Marcel Bourget, por um agente do povo serpente. Sob a sua liderança, o governo local colocou a região em quarentena, enquanto faz todos os esforços visíveis para tentar lidar com a infestação.

A área da infestação de moscas tsé-tsé tem aproximadamente 50 km de diâmetro, centrada na mina de diamantes, que fica a 65 km a leste de Kole. Sendo assim, a área infestada fica aproximadamente no meio do caminho entre Kole e Lodja, nas Florestas Centrais de Baixa Altitude do Congo. O rio Lukenie, que atravessa a região, é um afluente do rio Congo. As barcas viajam ao longo do rio Lukenie até Kole, onde trechos mais rasos tornam o rio intransponível para barcos maiores.

Ao longo do rio, dentro da região infestada, há uma série de pequenas aldeias onde plantações de algodão foram estabelecidas. A maioria delas foi abandonada devido à evacuação generalizada provocada pela infestação. Algumas dessas aldeias, como Epombo Lapa, Gombe, Efunga, Uku, Ikongo, Ulunga e Okonga podem ser encontradas em mapas locais. As outras vilas são tão pequenas que não estão marcadas.

A AMBIENTAÇÃO

O Congo belga surgiu em 1908. Antes disso, a região era conhecida como Estado Livre do Congo (1885), uma colônia pessoal do rei Leopoldo II da Bélgica, onde os oficiais governantes exploraram implacável e violentamente a população local. Essas ações paventosas geraram exigências internacionais para que a Bélgica resolvesse a situação e assumisse o controle direto da região, o que levou à criação do Congo belga.

A partir de 1926, Léopoldville foi estabelecida como a capital da colônia. Em 1932, o país havia sido dividido em seis províncias, cada uma formada por 24 distritos compostos por 120 territórios. Um governador provincial controlava cada província enquanto cada território tinha um administrador territorial. Os territórios foram ainda divididos em várias subdivisões governadas pelos chefes dos povos indígenas.

Muitas empresas belgas investiram no país após a Grande Guerra e estabeleceram laços estreitos com o governo local. A borracha já foi a maior indústria do país, mas um foco recente em metais e pedras preciosas levou à criação e expansão da mineração. A construção de uma rede ferroviária para permitir a exportação de matérias-primas tornou-se preocupação fundamental para o governo. À medida que as plantações se espalhavam pelas grandes extensões de

terras anteriormente não povoadas, a industrialização da produção de azeite de dendê e algodão floresceu. A força de trabalho necessária para essas operações em grande escala foi recrutada a partir da população indígena. Foram impostas regras obrigando muitas aldeias a fornecer quotas mínimas de pessoas fisicamente aptas para o trabalho — trabalho forçado para todos os fins e efeitos — atraiendo críticas do Conselho Colonial em Bruxelas.

Na década de 1930, a depressão global teve um impacto significativo na economia do Congo belga. Como a demanda por matérias-primas e produtos agrícolas diminuiu, o desemprego aumentou drasticamente, levando a uma redução no trabalho forçado. Ao longo da década, a quantidade de belgas residentes no Congo belga ficou relativamente estável em aproximadamente 17.500. Ainda que a resistência contra a presença colonialista fosse generalizada, ela só irrompeu em conflitos armados em incidentes localizados. Uma dessas revoltas ocorreu em Pende, no ano de 1931, onde a Force Publique, um exército formado por recrutas locais, foi usada pelo governo colonial para manter a ordem pública.

Com a posição do país em relação ao trópico do Equador, o clima é quente e úmido na bacia do rio e frio e seco nas terras altas do sul. A temperatura média é de 22 a 26°C, com os períodos de janeiro a maio e de outubro a novembro sendo os mais quentes. A estação chuvosa (para as regiões presentes neste cenário) vai de outubro a maio, com tempestades violentas frequentes que duram algumas horas.

Ulunga

O único lugar na área de infestação que ainda não foi evacuado é a vila de Ulunga, situada em uma das maiores clareiras da região e lar do único hospital que ainda funciona na área. Como os cientistas do povo serpente controlam as moscas, elas não entram na região, deixando os habitantes aparentemente livres do perigo imediato.

O hospital foi erguido após a criação de uma mina de diamantes pela Société Internationale Forestière et Minière du Congo (também conhecida simplesmente como “Forminière”, ver caixa nas proximidades), a cerca de oito quilômetros a sudeste da aldeia. O objetivo do hospital é tratar os trabalhadores que sucumbem à doença do sono, que há muito tempo é um problema na região.

Para o mundo exterior, a mina de diamantes foi abandonada há um ano. A operação foi considerada economicamente inviável depois de produzir um rendimento baixo de pedras preciosas. Na realidade, o Culto de Yig substituiu os humanos encarregados do local e usou a mina para estabelecer um laboratório em um dos lugares mais inacessíveis da Terra. A Caduceus viu os habitantes dos assentamentos próximos como cobaias perfeitas.

Pessoas-serpente substituíram funcionários importantes no hospital, permitindo que eles controlassem o “tratamento” da população local, mantida em cativeiro. Eles mantiveram

humanos na linha de frente da operação — o Doutor Thibault e a enfermeira Tétrault — que são controlados através do soro de dominação (Ver *Livro Básico de Chamado de Cthulhu*, p. 270). Quando as moscas tsé-tsé foram liberadas, ocorreu um êxodo em massa da população local. As forças governamentais foram mobilizadas (sob a direção de um homem-serpente que assumiu a identidade do vice-governador) para direcionar muitas dessas pessoas para Ulunga. Eles receberam instruções para procurarem ajuda médica no hospital e aguardarem a extração. Deste então, essas populações locais permaneceram isoladas do mundo exterior pela infestação.

Para o mundo externo, o governo local está tentando usar pesticidas sobre a floresta circundante para matar as moscas. Na realidade, o homem-serpente que atua como vice-governador entrega suprimentos médicos para o hospital por vias aéreas enquanto borrifa pesticidas na floresta em torno da área de infestação para controlar a sua propagação.

Os habitantes cativos da vila foram, um por um, deliberadamente infectados com a doença do sono mutante. Quando os doentes parecem sucumbir à doença, eles são postos em quarentena em relação ao resto da vila. Até onde os locais sabem, os mortos são levados para fora da vila e enterrados. Na realidade, os “mortos” ainda estão muito vivos e são levados para o laboratório do povo serpente no coração da mina para serem usados como cobaias.

Pontas Soltas

Apesar dos melhores esforços do povo serpente, alguns dos habitantes das aldeias vizinhas decidiram ignorar as instruções para se dirigir a Ulunga e, em vez disso, tentaram alcançar as cidades maiores de Kole e Lodja. Aqueles que se desviaram para perto demais da mina de diamantes vislumbraram outra parte das defesas que o povo serpente criou para proteger seu laboratório.

Tendo preservado o DNA de muitas criaturas da pré-história, o povo serpente clonou alguns dinossauros para usar como guardas — e para devorar qualquer visita indesejada. Rumores sobre essas feras que perseguem pessoas através da selva, apesar de serem vislumbradas apenas à distância (já que aqueles que chegaram perto demais não viveram para contar a história), chegaram até Léopoldville (atualmente Kinshasa). Lá, uma zoóloga francesa, a professora Carole Roux, da Universidade de Paris, preparou uma expedição para buscar o lendário Mokélé-mbèmbé (ver **Criptídeos do Congo**, p. 160).

Ouvindo as histórias sobre lagartos gigantes na selva, Roux redirecionou sua equipe da rota planejada até o rio Congo para seguir o rio Lukenie. Depois de subornar seu caminho através do bloqueio militar, ela e seu grupo navegaram rio acima. Nos dias seguintes, cinco membros da equipe de dez pessoas da professora pegaram a doença do sono mutante e morreram pouco tempo depois. Decidindo continuar avançando através da zona infectada para alcançar a segurança de Lodja, a equipe encontrou uma das criaturas do povo serpente escondida no rio (um mosassauro). Após quase derrubar o barco, a fera devorou três das cinco pessoas restantes da equipe antes de partir. Roux e o único membro restante da equipe, Manville Garreau (um caçador especializado em animais de grande porte), conseguiram chegar a Ulunga, onde permaneceram presos pelas circunstâncias desde então.

A chegada de Roux e Garreau levou os cientistas do povo serpente a acelerar seu cronograma de pesquisas. Com humanos do mundo exterior começando a contornar as defesas, eles temem ser descobertos. Assim sendo, pretendem utilizar as cobaias restantes antes de esterilizarem a região e criarem um novo laboratório em outro local. O povo serpente pretende garantir que não haja testemunhas nem pontas soltas depois de encerarem suas operações em Ulunga.

FORMINIÈRE

A Société Internationale Forestière et Minière du Congo (também conhecida como Forminière) é uma empresa mineradora e madeireira fundada em 1906. A empresa é copropriedade do estado colonial belga e de vários acionistas americanos.

A empresa inicialmente minerou diamantes em Kasai a partir de 1913, mas posteriormente se ramificou para a mineração de metais preciosos (principalmente ouro e prata). Mais tarde, ela investiu na produção de algodão, palma e borracha, criando grandes plantações. Além de atuar na mineração e na agricultura, a empresa também atuava na extração de madeira.

F
D
X
H
F
C
W
P
H
A
V
E
J
I
:

DRAMATIS PERSONAE

As estatísticas destes PNJs são apresentadas no final do capítulo.

Dr. Mason Thibault, 40 anos, médico belga

Um médico que trabalha para a Forminière, responsável pelo hospital. Ele tem interesses em virologia e psicologia e trabalhou por alguns anos em uma clínica privada na Antuérpia, antes de receber a oportunidade de emprego atual. Atraído pela ideia de viajar e trabalhar em locais exóticos, Thibault assumiu o cargo e acabou em Ulunga.

Thibault está sob controle do povo serpente, que o mantém drogado com o soro de dominação. Ele realiza experimentos para combater a doença do sono, mas não fez nenhum progresso — na realidade, a droga suprime suas memórias, escondendo o fato de que ele vem fazendo os mesmos testes de novo e de novo. Ele tem contato regular com o vice-governador Marcel Bourget através do rádio, pedindo suprimentos para serem transportados por via aérea até Ulunga.

- Descrição:** alto, esbelto e careca, com cabelos brancos, óculos redondos, uma bata de laboratório suja por cima de uma camisa manchada de suor e uma gravata.

- Características:** está cansado na maior parte do tempo; trabalhando 24 horas por dia e dormindo muito pouco. Ele pisca muito e ocasionalmente pede às pessoas para repetirem o que estavam dizendo. Caso contrário, quando estiver mais descansado, ficará muito alerta.

- Ganchos de interpretação:** ajuda os heróis a combater seus “delírios”; o povo serpente espera determinar o nível de ameaça que os heróis representam para o Culto de Yig. É seu trabalho proteger os aldeões e ele tenta obter a ajuda dos heróis.

Fleurette Tétrault, 35 anos, enfermeira belga

Tétrault é a assistente e namorada do Dr. Thibault; eles estão juntos desde que chegaram a Ulunga. Ela gostaria de voltar com Thibault para a Bélgica e, assim, escapar do calor, doenças e das condições imundas da selva. Ela está sob controle do povo serpente (graças à administração do soro de dominação). É enfermeira há vários anos.

- Descrição:** altura e constituição médias, com cabelo loiro encaracolado, uma face redonda, olhos castanhos profundos e um vestido de enfermeira coberto de sujeira e poeira.
- Características:** apesar de parecer um pouco tensa, Tétrault sempre age profissionalmente. Está atenta às necessidades do Dr. Thibault — e geralmente não está muito longe dele.



Tétrault tem medo de insetos grandes, répteis e outros animais da selva. Ela permanece no hospital para evitar encontrar a vida selvagem da região.

- **Ganchos de interpretação:** tem um desejo genuíno de ajudar as pessoas, mas também está desesperada para regressar à Europa. Se os heróis se oferecerem para tirar ela e o doutor da região, ficará dividida entre escapar do “inferno” da selva e ficar para cumprir seu dever.

Enfermeira Melania De Vooght (Zyneste), aparenta ter 50 anos, cientista do povo serpente

Zyneste é uma pessoa-serpente que assumiu a identidade de Melania de Vooght, uma enfermeira belga. A De Vooght original trabalhou em uma maternidade na Bélgica antes de se mudar para o Congo.

Zyneste usa o soro de dominação para controlar o dr. Thibault e a enfermeira Fleurette Tétrault (o soro é colocado em suas bebidas). De Vooght/Zyneste seleciona os moradores que serão infectados e quais pacientes no hospital deverão ser transferidos para o laboratório secreto.

- **Descrição:** um pouco mais baixa do que a média, um pouco acima do peso, com uma face redonda, olhos pequenos e focados e um cabelo castanho amarrado em um coque.
- **Características:** Zyneste consumiu as memórias de Vooght e, portanto, consegue se recordar de sua história e imitar seus traços, que incluem agir como uma mãe coruja e tratar os pacientes e colegas de trabalho como crianças. Parece alegre e otimista.
- **Ganchos de interpretação:** usando o dr. Thibault, de Vooght/Zyneste quer avaliar o quanto os heróis sabem sobre o Culto de Yig e o nível de ameaça que representam para os planos da Caduceus. Após reunir as informações que precisa, De Vooght/Zyneste pretende transformar os heróis em cobaias.

Enfermeira Geertruyd Van Laere (Sevestra), aparenta ter 45 anos, soldado do povo serpente

Sevestra é uma soldado do povo serpente encarregada de proteger De Vooght/Zyneste. Sevestra está se passando por uma enfermeira chamada Geertruyd Van Laere. A Van Laere original atuou em um hospital de campanha durante a Grande Guerra e, em seguida, em enfermarias de emergência na Europa. Assim como Melania De Vooght, ela trabalhou no hospital da vila desde que foi inaugurado.

Sevestra está sempre atenta ao perigo e pronta para agir se uma ameaça aparecer, trabalhando em conjunto com De Vooght/Zyneste para garantir que Tétrault e o dr. Thibault permaneçam sob controle. Van Laere/Sevestra supervisiona a remoção de pacientes do hospital para o laboratório secreto (geralmente sob a cobertura da escuridão) — Dr. Thibault e a enfermeira Tétrault acreditam que esses pacientes morreram e estão sendo enterrados na selva.

LINHA DO TEMPO

Nota: como este capítulo pode ser jogado em qualquer momento durante a campanha, não são fornecidas datas concretas. Os eventos a seguir se baseiam no dia em que os heróis chegam a Ulunga.

Três anos atrás: a Forminière abriu a mina de diamantes, 8 km a sudeste de Ulunga.

Um ano atrás: o povo serpente substitui o chefe local da mina, o vice-governador (Bourget), bem como as enfermeiras De Vooght e Van Laere. A mina foi fechada devido à “baixa produtividade”. Começa a construção do laboratório do povo serpente, usando um Portal para transportar materiais e dispositivos científicos.

Três meses atrás: com o laboratório completo e seus guardiões dinossauros posicionados, as moscas tsé-tsé mutantes foram libertadas sobre a selva. Ocorre um êxodo em massa à medida que o pânico se espalha na população local. Os habitantes no centro da zona infestada são direcionados para a segurança de Ulunga.

Dois meses atrás: começam os envios aéreos de comida e medicamentos para Ulunga. O governo parece estar borrifando a selva com pesticida para acabar com a infestação, mas, na verdade, está apenas contendo a infestação dentro da zona de quarentena, garantindo que as moscas não se espalhem muito. Histórias sobre lagartos gigantes na selva chegam à professora Roux, que dirige sua expedição até o rio Lukenie; uma viagem que leva aproximadamente seis semanas de Léopoldville.

Duas semanas atrás: (de acordo com Thibault, cuja memória foi afetada pelo soro de dominação) os heróis chegaram ao Congo belga — ver **Cena de Abertura** (p. 162) para detalhes sobre o que Thibault acredita.

Uma semana atrás: a expedição da professora Roux foi atingida pela doença do sono e por um ataque do mosassauro no rio Lukenie. Eles mal alcançaram Ulunga vivos, e sua chegada faz o povo serpente avançar o cronograma de testes. Mais pessoas começam a adoecer na aldeia.

Ontem: os heróis inconscientes são levados ao hospital e colocados na ala de isolamento.

CRÍPTÍDEOS DO CONGO

Criptídeo* é um termo moderno para um animal cuja existência ou sobrevivência é contestada ou não fundamentada, como o Monstro do Lago Ness. O Congo belga tem muitas histórias desse tipo de criaturas. A professora Roux terá o prazer de informar os heróis curiosos sobre os seguintes “monstros” que “poderiam” ser encontrados na selva.

* O termo criptídeo foi criado em 1983 por John E. Wall. Antes disso, tais criaturas poderiam ser referidas como seres mitológicos, criaturas estranhas ou simplesmente pelo seu nome local.

Mokélé-mbèmbé

Com um nome que significa “aquele que para o fluxo dos rios”, há histórias conflitantes acerca do mokélé-mbèmbé. Alguns dizem que é uma criatura aquática, enquanto outros acham que ele é um espírito. Alguns investigadores europeus sugerem que essa criatura é um parente do Monstro do Lago Ness, na Escócia. Reza a lenda que essa criatura reside em algum lugar nas vias navegáveis da bacia do rio Congo, e histórias têm circulado desde o final do século XVIII — gerando uma série de expedições para encontrá-la (seis dessas foram realizadas até 1932).

A professora Roux acredita que os mitos sobre essa criatura se originaram de avistamentos de um brontossauro vivo, enquanto Garreau acredita que pode ser um animal conhecido, mas nunca visto na área, como um rinoceronte.

Mahamba

Supostamente avistado nos pântanos ao redor do lago Likouala, o mahamba é descrito como um crocodilo gigante (medindo talvez até 15 metros de comprimento), que ataca jangadas e canoas para devorar os seus ocupantes.

A professora Roux acredita que o mahamba é, na verdade, um mosassauro, como aquele que atacou seu barco. Ela não contou aos aldeões sobre o encontro, preferindo dizer que eles tiveram problemas com a embarcação e perderam seus amigos para a doença do sono. Garreau acredita que a criatura que os atacou era um crocodilo anormalmente grande e nega a possibilidade de se tratar de um réptil aquático extinto.

Emela-ntouka

Significando “o matador de elefantes”, esta espécie é conhecida por uma série de nomes (incluindo “seka-moke” e “ngamba-namae”). Emela-ntouka vivem nas

água rasas da bacia do rio Congo e são semiaquáticos. Eles supostamente têm o tamanho similar ao de um elefante grande, embora sua forma seja mais parecida com a de um rinoceronte. São de cor marrom-acinzentada, com uma cauda grande e um chifre longo em seu focinho (há debates se o chifre é feito de osso, marfim ou algum outro material). Os contos descrevem essas criaturas como ferozes e propensas a atacar e matar tudo o que cruzar os seus caminhos.

A professora Roux acredita que a criatura pode ser um tricerátops, enquanto Garreau acredita que a lenda é apenas uma descrição exagerada de um rinoceronte.

Opcional: ao critério do Guardião, um fator imprevisível poderia ser introduzido neste cenário — uma pequena expedição dos Tigres Cinzentos (ver *Cthulhu Pulp*, p. 55) envolvida em uma caçada a um dos criptídeos mencionados. Como esses homens perigosos conseguiram chegar até a área da infestação e se eles representam um perigo adicional para os heróis é algo que cabe ao Guardião decidir.

- **Descrição:** alta e esbelta, com dedos longos e finos, feições angulares, olhos azuis claros e um cabelo loiro curto. Ela tem um sorriso caloroso e amigável.
- **Características:** Sevestra, tendo consumido as memórias de Van Laere (bem como sua aparência), pode recordar o passado da humana: durante a guerra, ela viu os horrores do conflito em primeira mão, resultando nela constantemente portar um olhar perdido. Sevestra copia esse maneirismo para reforçar a mentira.
- **Ganchos de interpretação:** pretende, através do dr. Thibault e da enfermeira Tétrault, descobrir o que os heróis sabem sobre a Caduceus e o que eles pretendem fazer em seguida.

Marcel Bourget, aparenta ter 53 anos, homem-serpente se disfarçando de político

Bourget é o vice-governador da província de Congo-Kasaï e foi substituído por uma pessoa-serpente. Dificilmente Bourget será mais do que uma voz no rádio neste cenário (portanto, não há estatísticas para ele). Os heróis podem falar com Bourget para confirmar quaisquer detalhes contados pelo Dr. Thibault.

- **Descrição:** vestido em um traje de linho elegante, tem um bigode fino, cabelo penteado para trás e lábios finos.

- **Características:** eloquente, com um sotaque belga forte. Ele fala devagar e claramente, com confiança e autoridade.
- **Ganchos de interpretação:** responde tudo o que os heróis perguntarem sobre o Dr. Thibault, mas, fora isso, mantém as discussões no rádio ao mínimo. É propenso a fazer promessas que não serão cumpridas.

Kasongo Odia, 35 anos, chefe da aldeia e pescador

Kasongo é o kilolo (chefe de uma aldeia) e irmão de Kenda Odia. Os irmãos foram criados para serem pescadores e ambos conhecem bem o rio Lukenie. Kasongo viajou grandes distâncias ao longo do rio em sua juventude, atuando ocasionalmente como guia para caçadores estrangeiros (permitindo-o aprender várias línguas em nível básico), e sonha em explorar o mundo. Ele está zangado com os europeus do hospital por não encontrarem uma solução para a doença do sono, especialmente porque seu irmão e sua esposa, Meta, adoeceram e foram hospitalizados. Ele quer que algo seja feito agora para que a sua família tenha uma chance de sobreviver.

- **Descrição:** alto, esbelto e careca. Usa uma tanga, sandálias e um colar de miçangas esculpidas.
- **Características:** leal e dedicado à sua família, ele frequentemente visita sua esposa e seu irmão, que definharam no hospital. No início, os funcionários do hospital tentavam impedi-lo de entrar, mas eventualmente cederam à sua persistência. Porém, se ele perturbar muito, as enfermeiras o expulsarão (como já fizeram no passado).
- **Ganchos de interpretação:** Kasongo acredita que os heróis estão na região para ajudar — eles vieram de dentro do hospital e, obviamente, devem saber o que está acontecendo lá. Ele quer que os heróis lhe contem tudo que souberem sobre o que está sendo feito para combater a doença do sono. Vai atormentar os heróis, exigindo que façam algo para acabar com a situação agora mesmo.

Professora Carole Roux, 35 anos, zoóloga*

Uma zoóloga da Universidade de Paris, Roux veio à área para investigar relatos de lagartos gigantes com o caçador Manville Garreau. A expedição deles, até agora, custou a vida de oito pessoas. Roux e Garreau estão encalhados em Ulunga, após chegar à aldeia há três dias. Roux está assustada demais para deixar a aldeia e retornar para o seu barco, a 9 quilômetros, para consertá-lo (ver **A Doca**, p. 172), quanto mais empreender a viagem de 50 quilômetros de volta para Kole.

* Na linguagem moderna, Roux poderia ser chamada de criptozoóloga (um termo geralmente atribuído ao biólogo da vida selvagem Lucien Blancou em 1959).

- **Descrição:** esbelta, com cabelos loiros longos e olhos azuis brilhantes. Vestida em trajes de safári bem preservados, um chapéu de abas largas e óculos de sol.
- **Características:** estressada; se culpa pela morte dos seus colegas. Quase sempre à beira de um colapso, ela tem pavio curto e fica enfurecida bem rápido se for pressionada demais.
- **Ganchos de interpretação:** Roux acredita que criaturas misteriosas (criptídeos) podem existir em partes ocultas do mundo. Seu sonho é encontrar um dinossauro vivo. Ela está dividida entre a curiosidade de procurar os lagartos gigantes e não querer que mais ninguém se machuque. Ela quer continuar sua expedição, mas teme fazer isso.

Manville Garreau, 38 anos, caçador de grandes presas

Garreau foi contratado pela professora Roux para ajudar a capturar um lagarto gigante. Ele é um tanto quanto céitico quanto à possibilidade de haver dinossauros escondidos na selva; entretanto, o encontro com o mosassauro se mostrou quase fatal para ele. O homem se recusa a voltar para o barco (ver **A Doca**, p. 172) sem poder de fogo adicional para se defender contra a fera. Ele tem uma arma de caçar elefantes, mas só tem seis cartuchos sobrando.

- **Descrição:** alto e musculoso, com um bigode fino, olhos escuros perfurantes, cabelo cortado para trás e traços angulares. Vestido com um casaco de safári gasto.
- **Características:** seguro, educado e geralmente calmo, ele está sempre alerta e atento. Tende a evitar pular de cabeça nas coisas, preferindo calcular cada movimento (como quando ele está em uma caçada).
- **Ganchos de interpretação:** um céitico de coração, Garreau recuou atrás de uma parede de negação após o incidente com o mosassauro no rio e se convenceu de que era um crocodilo gigante. Pode ser persuadido (por um herói em busca de aventura) a ir caçar dinossauros pela fama que isso poderia trazer — mas só vai fazer isso se estiver acompanhado por heróis bem armados.

DOENÇA DO SONO

A tripanossomíase africana (mais conhecida como doença do sono) é uma doença transmitida pela picada da mosca tsé-tsé, que infecta a vítima com um protozoário parasita. No início do século XX, uma epidemia da doença ceifou a vida de duzentas e cinquenta mil pessoas na África Subsaariana.

Os sintomas ocorrem em duas fases:

- A Fase Um (a fase hemolinfática) inclui: uma febre intermitente durante um período de tempo variável. Os picos da doença duram de apenas um dia até uma semana, separados por intervalos de tempo que vão de alguns dias até um mês. Esses picos são debilitantes, caracterizados por dores de cabeça, dores nas articulações, comichões e o inchaço dos gânglios linfáticos na parte de trás do pescoço (muitas vezes até tamanhos extremamente grandes). Não tratada, a fase um pode levar a anemia, bem como

disfunções cardíacas e renais. Em alguns casos, uma mancha (vermelha) desenvolve-se onde a mosca tsé-tsé mordeu a pele.

- A Fase Dois (a fase neurológica) começa quando o parasita atinge o cérebro e inclui: sono perturbado — o sintoma predominante, responsável pelo nome da doença, onde os pacientes podem dormir por até 24 horas por vez. Além disso, o paciente sofre de confusão, o que pode levar a irritabilidade, comportamento agressivo e, possivelmente, reações psicóticas, bem como tremores musculares e fraqueza geral. Em alguns casos, paralisia em um ou mais membros (potencialmente de um lado inteiro do corpo) ocorre. Sem tratamento, a deterioração mental continua, levando a coma, falência de órgãos e, eventualmente, morte. Os danos neurológicos causados na segunda fase são irreversíveis.

Em termos de tratamento, atoxy, uma droga baseada em arsênico, foi usada em 1910 para combater a doença, mas trazia a cegueira como um sério efeito colateral. Em 1920, suramin foi desenvolvido para combater os sintomas da Fase Um, e, quando combinado com a tryparsamida, em 1922, permitiu o tratamento da doença em Fase Dois.

A Variação Mutante

A variante da doença do sono que o Dr. Thibault está combatendo parece se desenvolver significativamente mais depressa do que a estirpe normal. A Fase Um dura geralmente pouco mais de um dia, com o paciente sofrendo de febre o tempo todo. Após dois a quatro dias, a Fase Dois começa, com o paciente experimentando surtos de letargia e sono regularmente. As horas em que o paciente está acordado são cheias de confusão e alucinações, exacerbadas pela febre contínua. Lá pelo quarto dia da Fase Dois, o paciente fica acamado à medida que seus músculos enfraquecem ou ficam

CENA DE ABERTURA

Involuntariamente transportados para o Congo, os heróis inconscientes são levados na calada da noite do **Laboratório** (p. 177) para o **Hospital** (p. 165) em Ulunga. Eles são colocados em camas em uma ala de isolamento e deixados lá para acordar sozinhos. Em seu estado semiconsciente, eles se levantam das camas e se movem no escuro. Os heróis não devem estar cientes do tempo que passou desde que as luzes se apagaram no corredor abaixo do prédio da Caduceus em Nova York — até onde sabem, ainda estão nos Estados Unidos..

O Guardião deve gradualmente ressaltar as alterações no ambiente. Eles podem bater nas molduras de metal de camas suadas e perceber que as paredes do corredor não estão onde deveriam estar. Além disso, a temperatura é muito mais quente, e os sons da vida selvagem podem ser ouvidos à distância (cantos de pássaros estranhos e o zumbido de insetos).

Num momento apropriado, a porta para a ala de isolamento é aberta, mostrando a sombra da enfermeira Tétrault lançada pelo candeeiro do outro lado. Está quase amanhecendo lá fora, mas as janelas estão fechadas. Ela expressa sua surpresa e alívio pelos heróis estarem acordando e chama a enfermeira De Voight/Zyneste para buscar o dr. Thibault.

O Dr. Thibault entra, parecendo cansado, pois permaneceu acordado a maior parte da noite anterior fazendo seus testes. A enfermeira Tétrault explica que os pacientes isolados (os heróis) acordaram. Thibault diz que está aliviado por eles estarem acordados.

Os heróis, sem dúvida, vão querer saber o que está acontecendo. Thibault e Tétrault podem dar os seguintes detalhes:

- O vice-governador Bourget enviou um pedido formal a Caduceus para ajudar a combater o surto de doença do sono causado pela infestação de moscas tsé-tsé.

CONTINUAÇÃO DA DOENÇA DO SONO

paralisados, e geralmente entra em coma alguns dias depois. A morte normalmente ocorre nos três dias seguintes.

Os cientistas do povo serpente desenvolveram um procedimento para lidar com os enfermos, utilizando essa variante da doença para seus próprios fins. Quando um paciente entra em coma, está pronto para o procedimento no laboratório. Se o procedimento não for realizado, o dano neurológico da doença do sono continua até o ponto em que o paciente morre. Por outro lado, se o procedimento for administrado, a degradação neurológica é interrompida o bastante para permitir a sobrevivência, mas a pessoa fica em um estado de morte cerebral.

Na verdade, a doença se desenvolve de acordo com quantas vezes o paciente foi mordido por moscas tsé-tsé. Este conhecimento permite De Vooght/Zyneste e Van Laere/Sevestra controlarem o momento quando o paciente está pronto para ser transportado para o laboratório.

Enquanto realizam rondas na calada da noite, o par usa frascos contendo moscas cativas, que eles seguram contra a pele de um paciente, permitindo que as moscas mordam. Os recipientes são mais tarde devolvidos ao escritório do Dr. Thibault, onde ele guarda os frascos de moscas para seus testes.

Se um herói estiver em uma área onde a exposição às moscas é provável, peça um teste de **Sorte** para determinar se ele foi mordido. Na primeira vez em que um herói for mordido por uma mosca tsé-tsé, peça um teste Extremo de **CON**: se ele falhar, o herói entra na primeira fase da doença, resultando na perda de 1D10 pontos de INT. Mordidas subsequentes no mesmo dia não têm outros efeitos. Se um herói for mordido novamente em um dia subsequente, precisará fazer outro teste Extremo de **CON** ou entrar na Fase Dois da infecção, resultando na perda de mais 1D10 pontos de INT.

Um herói na segunda fase da infecção precisa passar em um teste Regular de **CON** a cada dia ou sofrer um dado

de penalidade em todas os testes de atributos e perícias físicas. Além disso, podem ocorrer alucinações (trate-as como delírios, exigindo um teste de **Sanidade** para negar o seu efeito). Quatro dias depois de entrar na segunda fase, o herói precisa ser bem-sucedido em um teste Difícil de **CON** ou ficar acamado todos os dias. Após sete dias, um herói infectado precisa ser bem-sucedido em um teste Difícil de **POD** a cada dia ou cair em um coma indefinido, perdendo mais 1D10 de INT por dia. A essa altura, o personagem estará à mercê do povo serpente.

Se o herói for tratado em até 15 minutos após ser mordido pela primeira vez, um teste de **Medicina**, utilizando as drogas no hospital, impede o efeito da mordida e o personagem estará livre da infecção. Caso contrário, a cura pode ser encontrada apenas no laboratório do povo serpente na **Mina de Diamantes** (p. 175) — quem for tratado dessa forma recuperará todos os pontos perdidos de INT em 1D3 rodadas.

- Os heróis foram enviados para ajudar, mas o avião deles sofreu um acidente enquanto tentava aterrissar perto de Ulunga há duas semanas, numa pista de aterrissagem perto da antiga mina de diamantes. O acidente aconteceu pouco depois do pôr-do-sol.
- Os heróis não sofreram ferimentos graves, mas foram mordidos pelas moscas e agora estão infectados. A equipe médica usou tochas para afastar as moscas e resgatar os heróis sem serem mordidos.
- Quando os heróis acordaram pela primeira vez, eles já tinham entrado na fase dois da doença do sono. Já exibindo sinais de perda de memória, sua condição deteriorou-se rapidamente e eles entraram em coma.
- Thibault experimentou várias combinações de medicamentos (incluindo pentamidina) neles, pois o tratamento convencional com suramina e trypasarmida parece ter pouco efeito sobre essa nova cepa da doença.
- Essa manhã é o primeiro sinal de melhoria desde que os heróis chegaram ao hospital. Na verdade, os heróis são os primeiros pacientes que parecem estar se recuperando.

Todos os outros morreram.

- O número de mortos em Ulunga, até agora, é 51. Com o influxo de povos vizinhos para a aldeia, existem atualmente 128 pessoas restantes na aldeia. Muitas deles apresentam sinais da doença.

PARANOIA

Considerando seus encontros anteriores com pessoas-serpente, os heróis podem acreditar que o Dr. Thibault e a enfermeira Tétraulat são criaturas disfarçadas. Brinque com essa paranoia — os heróis já encontraram vários indivíduos do povo serpente disfarçados em suas aventuras, de modo que a paranoia deles poderia ser muito real. Plante sementes de dúvida na mente deles: será que todos que eles conhecem são pessoas-serpente se passando por “amigos” para levá-los à perdição? Dê um tom de desconfiança a essa narrativa, destacando os sinais de uma possível manipulação pela equipe do hospital.

CAPÍTULO 6

F:

V

X

H

V

A

N

V

P

L

R

V

No caso de heróis paranoicos atacarem Thibault e Tétrault, o médico e a enfermeira não lutam e tentam fugir do ataque da melhor forma que podem. Thibault fará o seu melhor para proteger Tétrault e garantir que ambos possam escapar.

Thibault e Tétrault reagem com surpresa e medo genuínos se forem atacados, tentando convencer os heróis de que eles estão confusos e possivelmente alucinando. Se os heróis se recusarem, Thibault e Tétrault fogem da ala de isolamento e tentam trancar seus atacantes lá dentro. Se forem bem-sucedidos, eles falam com os heróis através da porta fechada, dizendo que é compreensível que estejam confusos, pois a doença causa irritabilidade e explosões de violência. Em um tom comedido, fazem de tudo para acalmar a situação. Ao perceber que atacaram pessoas normais (e aparentemente inocentes), os heróis envolvidos nessa agressão devem fazer um teste de **Sanidade** (perda de 0/1 pontos).

Como consequência de um incidente assim, o Dr. Thibault pede que os heróis permaneçam no hospital, sob observação, para que ele possa monitorar sua recuperação. Se os heróis discordarem, preferindo explorar a aldeia e a área circundante, o médico não os impede, mas recomenda que se mantenham longe da selva, pois o excesso de esforço pode precipitar mais alucinações e ataques de violência. Ele também sugere que retornem ao hospital todas as noites, onde camas na ala de isolamento estarão preparadas para eles.

Nota do Guardião: se ouvirem alguma confusão, De Vooght/Zyneste e Van Laere/Sevestra tentam ficar longe até que a situação se resolva — estão com medo de comprometer suas identidades falsas e, portanto, vão recuar de cenas de combate para evitar se expor desnecessariamente.

NARRANDO O CENÁRIO

Após os heróis acordarem no hospital, eles podem escolher várias formas de reagir à situação. Essas escolhas podem invalidar algumas das cenas a seguir, de modo que são apresentadas várias maneiras de chegar a uma conclusão para este cenário. Essas ideias não têm a intenção de anular as escolhas dos heróis, apenas de ajudar a evitar desvios desnecessários e manter a ação fluindo.

Grupos cautelosos podem desconfiar de tudo e todos ao seu redor. Se revistarem o hospital, podem encontrar o dispositivo de escuta no **Escrítorio do Dr. Thibault** (p. 165). Os funcionários do hospital negam saber sobre o dispositivo, o que poderia levar a um confronto precoce com as agentes do povo serpente disfarçadas de enfermeiras.

Neste caso, o Guardião deve recompensar essa descoberta — os heróis encontraram uma falha na operação e merecem desmascarar rapidamente as maquinações de seus inimigos (em vez de precisarem passar por mais etapas). Interrogar as agentes do povo serpente deve levar à descoberta da **Mina de Diamantes** (p. 175), permitindo que o resto do cenário ocorra conforme o planejado.

Da mesma forma, é possível encontrar o **Reservatório de Moscas Tsé-tsé** (p. 168) vasculhando a vila, o que será uma grande pista de que o povo serpente está por trás dos acontecimentos.

Grupos que gostam de focar na interpretação podem acabar progredindo mais lentamente pelo cenário, conversando com os vários PNJs, procurando e reunindo pistas, e planejando seus próximos passos. Tente evitar deixar que os jogadores parem a ação por completo. O Guardião deve prestar atenção ao que surge nas discussões entre jogadores e procurar maneiras de guiar os heróis para uma conversa com o dr. Thibault, especialmente se os personagens começarem a questionar a forma como o médico acredita que eles chegaram à vila.

Alguns grupos podem não acreditar na versão do doutor sobre a chegada deles na vila (ver **Confrontando Thibault**, p. 170) e até mesmo tentar escapar da região imediatamente. Esses jogadores devem ser colocados em contato com a professora Roux, Garreau e Kasongo assim que tentarem sair do local, pois esses PNJs podem mostrar a forma mais fácil de escapar — **A Doca** (p. 172). O cenário então se desenrola como descrito a partir desse ponto. Heróis especialmente tenazes poderiam, em teoria, chegar ao mundo exterior, sobrevivendo ao encontro no rio e evitando as patrulhas do povo serpente enviadas para trazê-los à vila. Só precisariam encontrar um caminho de volta para casa depois de escaparem.

As cenas a seguir apresentam elementos de cada uma dessas rotas em potencial. Se os heróis fizerem algo que não esteja previsto a seguir, o Guardião é encorajado a improvisar. No fim das contas, os heróis devem chegar à **Mina de Diamantes** (p. 175) ou encontrar uma saída da região infestada (ver **O Rio**, p. 172).

LOCAÇÕES E ENCONTROS

As seguintes locações e encontros podem ocorrer em qualquer ordem, dependendo das decisões dos heróis. Provavelmente os heróis vão explorar o hospital assim que acordarem, encontrando o dr. Thibault e as enfermeiras e, em seguida, partirão para a vila, onde conhecerão o chefe, Kasongo, bem como a professora Roux e Garreau. A partir daí, o dr. Thibault tentará questioná-los, o que provavelmente levará diretamente para **A Entrevista** (p. 168). Em um momento adequado, os heróis podem testemunhar o **Avião de Carga** (p. 170) antes de decidir tentar sair da região através do rio (**A Doca**, p. 172) ou pela selva (**Selva Adentro**, p. 173), ou ainda ir para **A Mina De Diamantes** (p. 175) — o Guardião deve deixar a narrativa ser determinada pelas escolhas dos jogadores.

O HOSPITAL

“Hospital” é um termo generoso para o edifício nos arredores de Ulunga. É uma construção retangular de madeira com um único andar. A tinta branca nas paredes externas está descascada e, à primeira vista, a construção parece abandonada. Dentro, uma pequena sala de espera leva a um corredor que dá para vários cômodos:

O Escritório do Dr. Thibault

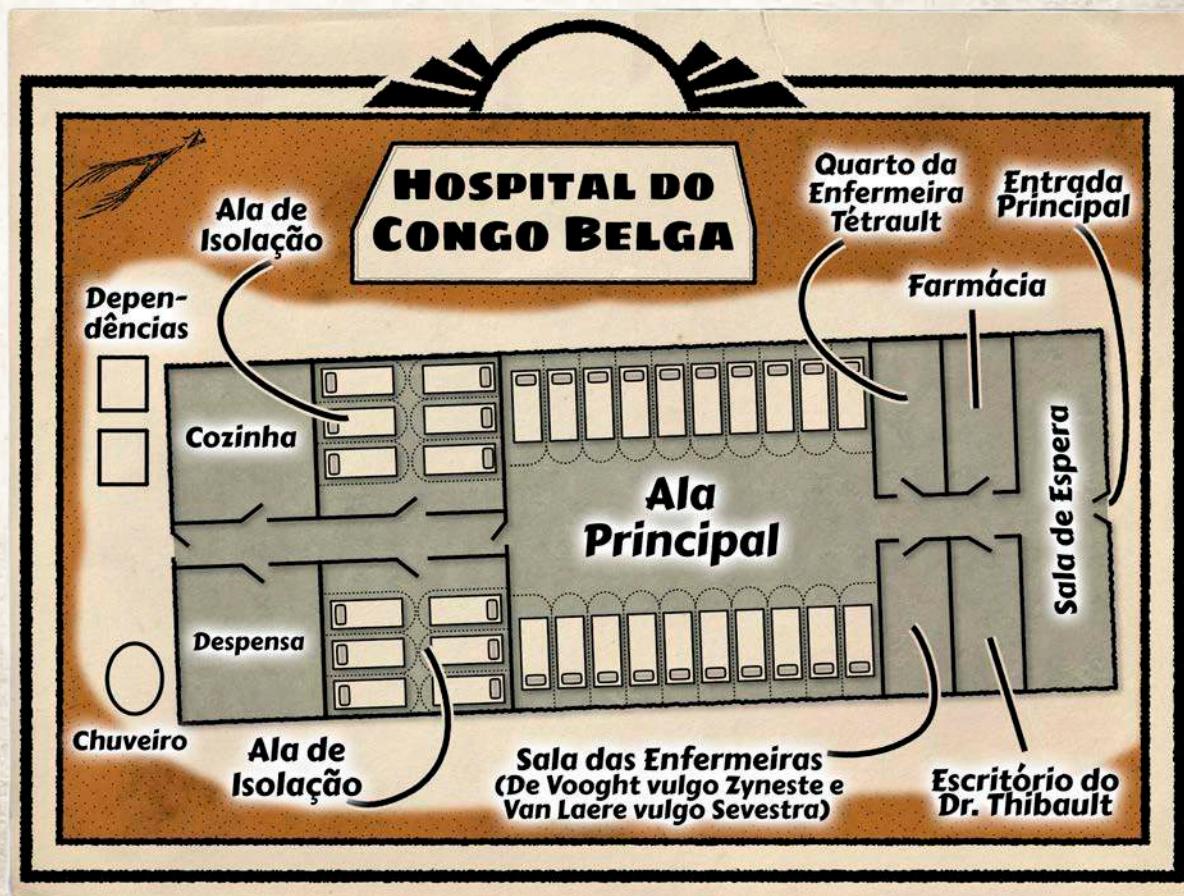
Há equipamento de laboratório básico aqui, usado para testar amostras de sangue como parte dos esforços do médico em combater a doença do sono. Um berço fica num canto, ao lado de um arquivo cheio de registros médicos dos antigos mineiros e outros habitantes da região.

O velho e volumoso transmissor de rádio do hospital está em uma mesa do outro lado do consultório, atrás da escrivaninha do médico. Ele só funciona em um único comprimento de onda, permitindo que os heróis possam entrar em contato com Marcel Bourget. Tentar alterar a configuração do dispositivo tornará o aparelho incapaz de transmitir ou receber qualquer sinal. Um teste de **Consertos Elétricos** permite que os heróis restabeleçam contato com Bourget, mas nada mais — as peças necessárias

para realmente consertar o rádio simplesmente não estão disponíveis.

Se for contatado através do rádio, Bourget pode confirmar as informações de Thibault, mas não vai estar disposto a falar mais do que isso, dizendo que aquele é um canal de rádio que deve ser mantido livre para comunicações importantes, como informações acerca da infestação.

Nota do Guardião: há um dispositivo de escuta escondido no quarto do doutor. O microfone está embutido em uma das paredes e é muito difícil de notar — ele só poderá ser encontrado se os heróis estiverem deliberadamente focados em vasculhar o escritório do médico ou o quarto deles (ver *Zyneste e Sevestra Reveladas*, p. 171).



Mapa do Hospital do Congo Belga, por Dean Engelhardt

Despensa Médica

Este cômodo está cheio de medicamentos e equipamentos médicos.

Quarto da Enfermeira Tétrault

Além de alguns objetos pessoais em um baú, o quarto contém apenas uma cama, uma mesa com uma cadeira e um pequeno guarda-roupa com uniformes sobressalentes e roupas pessoais.

Quarto das Enfermeiras De Vooght/Zyneste e Van Laere/Sevestra

As pessoas-serpente disfarçadas partilham este quarto. Elas têm poucas posses; a maior parte de seus pertences cabem em duas trouxas espremidas sob as camas de armação de arame. Cada uma tem um guarda-roupa (contendo uniformes de enfermeira e roupas práticas de selva). Dentro das trouxas há alguns livros, incluindo Bíblias e alguns romances bastante gastos. Há um diário nas posses de Vooght/Zyneste, no qual ela relata suas experiências trabalhando na África e seu tempo em Ulunga. Heróis observadores notam que Vooght parou de escrever no diário há cerca de um ano. Além disso, escondido sob a cama de Van Laere/Sevestra, há um receptor de rádio de ponta (usado para ouvir os microfones escondidos nos quartos do Dr. Thibault e dos heróis).

Ala Principal

O corredor abre-se para uma grande ala de gênero misto. Vinte camas são divididas por cortinas antigas, penduradas precariamente em armações, dando alguma privacidade aos pacientes. Todas as camas contêm pacientes em estágios variados da doença do sono. O fedor de suor rançoso é esmagador.

Nota do Guardião: os heróis podem encontrar **Kasongo Odia** aqui (ver p. 161), sentado entre as camas de seu irmão, Kenda, e esposa, Meta. Ambos estão adormecidos.

Alas de Isolamento

Esses quartos fechados contam com seis camas (algumas vazias, outras com pessoas à beira da morte). Um quarto é para os heróis.

Nota do Guardião: há um aparelho de escuta escondido no quarto dos heróis. O microfone está embutido em uma das paredes e é muito difícil de notar — ele só poderá ser encontrado se os heróis estiverem deliberadamente focados em vasculhar o escritório do médico ou o quarto deles (ver **Zyneste e Sevestra Reveladas**, p. 171).

Lavatório

Há uma pilha alta de roupas sujas e manchadas. É evidente que os funcionários do hospital não tiveram tempo para dar conta do trabalho.

Cozinha

Muitos pratos e vasilhas permanecem sujos, empilhados em uma pia — outro indicador de que as enfermeiras estão sobrecarregadas, com pouco tempo precioso para atender a tarefas menores.

Dependências

Uma porta na parte de trás do edifício leva a uma fileira de banheiros de madeira e um chuveiro feito a partir de um barril de água, equipado com uma válvula e uma ducha por baixo, mantida de pé por postes de madeira. O cheiro que vem dos sanitários é avassalador, as latrinas estão imundas e bloqueadas.

ULUNGA

Como muitas aldeias na região, Ulunga comprehende um punhado de casas retangulares erguidas ao longo de uma única estrada, que leva às docas no rio Lukenie, 9 quilômetros ao norte (ver **A Doca**, p. 172), e ao sul em direção à aldeia de Ndeke (11 quilômetros a sudoeste de Ulunga). Segundo a estrada para o sul, depois de 8 quilômetros, o caminho se divide e os viajantes podem virar à esquerda em direção à **Mina de Diamantes** (8 quilômetros a sudeste de Ulunga) ou à direita para Ndeke. A estrada para a mina de diamantes vai aproximadamente para leste cortando a selva densa (ver **A Mina de Diamantes**, p. 175).

A região em torno de Ulunga foi cultivada e as plantações crescem fora da aldeia antes que a terra dê lugar à selva. Uma pequena favela foi construída em torno da vila; os refugiados que fugiram da infestação ergueram rapidamente abrigos grosseiros feitos de folhas de madeira e metal. Entrando na vila propriamente dita, redes de pesca pendem entre construções; obviamente, com pouco uso recente. Em outros lugares, os moradores se sentam ao lado de pilhas de madeira, esculpindo máscaras, ferramentas e outros instrumentos.

No centro da aldeia está a casa do kilolo (chefe), Kasongo Odia. A professora Roux e Garreau são os hóspedes dele. A casa de Kasongo está cheia de equipamentos de pesca, uma pista clara de qual é a sua profissão. A esposa de Kasongo, Meta, e seu irmão, Kenda, estão atualmente no hospital sofrendo de doença do sono (ambos estão delirando a maior parte do tempo). Kasongo está dividindo seu tempo entre ser o anfitrião de Roux e Garreau e visitar o hospital para acompanhar Kenda e Meta.

Saudação Amigável

A professora Roux e Garreau abordam os heróis quando estes saírem do hospital, esperando que sejam parte de uma equipe de resgate. Eles ficam obviamente decepcionados quando descobrem que não é o caso, mas oferecem aos heróis uma refeição modesta (água e kwanga (pão fermentado), legumes verdes e batatas doces) na casa de Kasongo.

O POVO LUBA

Os povos Luba (também conhecidos como Baluba) são nativos das regiões de Katanga, Kasi e Maniema, no Congo belga, onde são faladas as línguas kituba, tshiluba e swahili (respectivamente). Em Ulunga, os aldeões falam tshiluba e francês.

Na África Central pré-colonial, o Reino de Luba controlava uma grande variedade de recursos naturais (incluindo vários metais preciosos) e comercializava produtos alimentares (peixe, óleo de palma, milho, etc.) até o Oceano Índico. O reino entrou em declínio a partir de 1870, após a pressão de outras tribos, que cortaram as rotas comerciais. Mais tarde, o povo Luba resistiu ao estabelecimento do Estado Livre do Congo pelo rei Leopoldo II da Bélgica, rebelando-se em 1895 e 1917. Após a rebelião de 1895, muitos dos luba foram enviados para trabalhar em minas em toda a região.

As aldeias luba são pequenas e geralmente compostas por casas retangulares espalhadas por apenas uma rua. O chefe de uma aldeia é chamado de kilolo. As plantações são cultivadas em áreas com bom solo (geralmente perto dos rios). A pesca e a caça complementam a agricultura. Os

luba são conhecidos por suas habilidades de carpintaria; exemplos típicos de seu trabalho incluem máscaras cerimoniais, bastões, pulseiras e machados.

O povo Luba não é violento nem bárbaro; é uma comunidade de campesinos, caçadores e pescadores. São também artesãos capazes de produzir ferramentas de alta qualidade e bens esculpidos. As pessoas em Ulunga incluem muitos membros de aldeias vizinhas, todos presos pela praga de insetos. Alguns ainda têm as suas casas, enquanto outros perderam tudo.

Os luba estão acostumados aos perigos da selva, mas a situação local piorou para além de tudo que eles estavam acostumados. Embora muitos estejam otimistas de que a ameaça da mosca tsé-tsé em breve passará, outros temem que as moscas eventualmente venham para a aldeia. A tensão e a preocupação estão aumentando.

- **Descrição:** as pessoas geralmente se vestem com tangas e sandálias, com o peito/seios nus, muitas vezes ostentando colares de miçangas decorativos. Algumas mulheres usam tiaras esculpidas. Alguns homens mais velhos podem ter as mãos amputadas

(ferimentos causados pela Força Publique, sob o governo do rei Leopoldo II, por não cumprirem as quotas de produção em plantações de borracha no Estado Livre do Congo).

- **Características:** uma comunidade unida, leal e capaz. Apesar de serem um pouco cautelosos com forasteiros, os luba estão, atualmente, muito mais preocupados com a infestação e doença do sono que afeta a região.
- **Ganchos de interpretação:** os luba (em geral) querem que os heróis partam (juntamente com todos os outros colonos) ou os ajudem a combater a infecção.

Exemplos de Nomes Luba:

- **Masculinos:** Chibangu, Kalamba, Kalengayi, Kasongo, Kayembe, Kenda, Lukusa, Tshamala, Tshibundi, Tshitenge.
- **Femininos:** Bakaji, Masengo, Meta, Misenga, Musau, Ngalula, Ntumba, Tshibola, Tshiduabua, Tshiela.
- **Sobrenomes:** Beya, Ilunga, Ismimanga, Kalenga, Kalombo, Kalonji, Kamivanya, Kasokoma, Mujunga, Mutamba, Ngoya, Ntumba, Nyembwe, Odia, Tshibangu.

Roux e Garreau podem informar sobre o que tem acontecido na aldeia e o que eles estão fazendo lá — entre questionar os heróis sobre o que eles sabem acerca de uma missão de resgate e que tipo de ajuda pode estar chegando. Ambos podem servir de tradutores se os heróis desejarem conversar com os aldeões.

Roux e Garreau não sabiam sobre a presença dos heróis na aldeia (caso os heróis tenham sido trazidos secretamente na calada da noite). Eles não ouviram falar de nenhum acidente

de avião e nem sabiam que os heróis (supostamente) foram mantidos na ala de isolamento do hospital por duas semanas. A chegada inesperada dos personagens pode gerar perguntas.

Os aldeões são acolhedores — a maioria acredita que os heróis vieram prestar assistência. Quando a realidade da situação ficar clara, o sentimento de desespero e resignação sentido pelos moradores pode ser visto claramente em seus rostos. Apesar de sua situação difícil, eles geralmente são prestativos e educados.

CAPÍTULO 6

F:

Os aldeões podem fornecer as seguintes informações:

- Se perguntarem sobre o acidente de avião, os aldeões dizem que não ouviram ou viram algo assim. A primeira vez que souberam disso foi quando os estranhos (os heróis) chegaram ao hospital.
- O povo francês (Roux e Garreau) chegou há três dias, vindo do rio no norte e falando sobre lagartos gigantes na selva — o que os moradores acham que não passa de uma história tolta desses forasteiros.
- Os aldeões não conhecem outros estrangeiros em Ulunga.
- O Dr. Thibault e as enfermeiras do hospital estão ali há anos. As pessoas geralmente confiam neles, mas algumas demonstram preocupação sobre o fato de que ninguém que tenha ido para o hospital com a doença do sono retornou.
- Alguns aldeões viram Van Laere levando pacientes para a selva durante a noite. Eles assumem que a enfermeira estava se livrando de pacientes mortos sob a cobertura da escuridão para não alarmar os moradores. Os rumores locais dizem que os corpos estão sendo enterrados perto da mina de diamantes. Outros acreditam que a equipe médica pode estar simplesmente jogando os corpos na mina.
- Os aldeões podem fornecer uma visão geral da história da mina, afirmando que ela abriu há três anos, mas fechou no ano anterior devido aos baixos rendimentos. Muitos deles trabalhavam lá e perderam seus empregos, pois os proprietários tiveram que fazer cortes drásticos. O trabalho continuou por um tempo depois disso, com guardas no portão e patrulhas em torno das cercas. Os aldeões assumiram que o aumento da segurança era devido aos equipamentos de mineração valiosos que havia no local. Com muitos sinais de “Mantenha Distância” e a falta de vontade dos aldeões de voltar para uma empresa controlada pela colônia, nenhum deles foi para a mina desde então.

O Reservatório de Moscas Tsé-tsé

Um pequeno barracão atrás da casa de Kasongo contém equipamentos de pesca; no entanto, há um plano reserva do povo serpente escondido aqui. Se os aldeões se tornarem uma ameaça, um reservatório de moscas tsé-tsé será liberado por controle remoto (Vooght/Zyneste e Van Laere/Sevestra têm botões de pânico para essa eventualidade). Ao serem libertadas, as moscas infectariam toda a vila em minutos. Kenda e Meta foram infectados e hospitalizados para evitar que o reservatório de moscas fosse descoberto. Ninguém além do povo serpente sabe da existência do reservatório.

O reservatório consiste em centenas de moscas guardadas em um tubo de vidro. O tubo é do tamanho de uma mala grande e tem pequenos buracos permitindo um fluxo de ar para as moscas dentro dele. Um suprimento de nutrientes é bombeado para dentro, alimentando os insetos. Se os heróis não forem cuidadosos enquanto vasculham o barracão, o tubo, escondido debaixo de uma bancada de trabalho, pode facilmente ser quebrado, libertando as moscas.

Esmagar moscas tsé-tsé soltas exige um teste Difícil de **DES**; além disso, estar próximo das criaturas faz com que os heróis precisem fazer um teste de **Sorte** para evitar serem infectados (ver **A Variação Mutante, A Doença do Sono**, p. 162).

É possível destruir o reservatório sem libertar as moscas queimando o barracão, mas tentar fazer isso chama a atenção dos moradores, que buscarão intervir para proteger a propriedade de Kasongo dos forasteiros.

Um cofre de ferro pequeno (é necessário um teste de **Chaveiro** ou **Demolições** para abri-lo rapidamente) ao lado do reservatório contém vários arquivos escritos em francês, inglês e naacal. Um teste de **Medicina, Ciência (Biologia)** ou outra perícia científica adequada revela que há notas descrevendo experiências em seres humanos com vários vírus (ou seja, os pacientes no hospital). O objetivo parece ser a criação de uma variante que destrua a mente e a vontade dos seres humanos infectados, deixando-os vivos para serem usados como trabalho escravo. De Vooght/Zyneste e Van Laere/Sevestra guardaram os documentos aqui para que seja mais difícil do Dr. Thibault descobri-los (ou qualquer outra pessoa, na verdade). Cópias destes relatórios também podem ser encontradas em **O Laboratório** (ver p. 177).

A ENTREVISTA

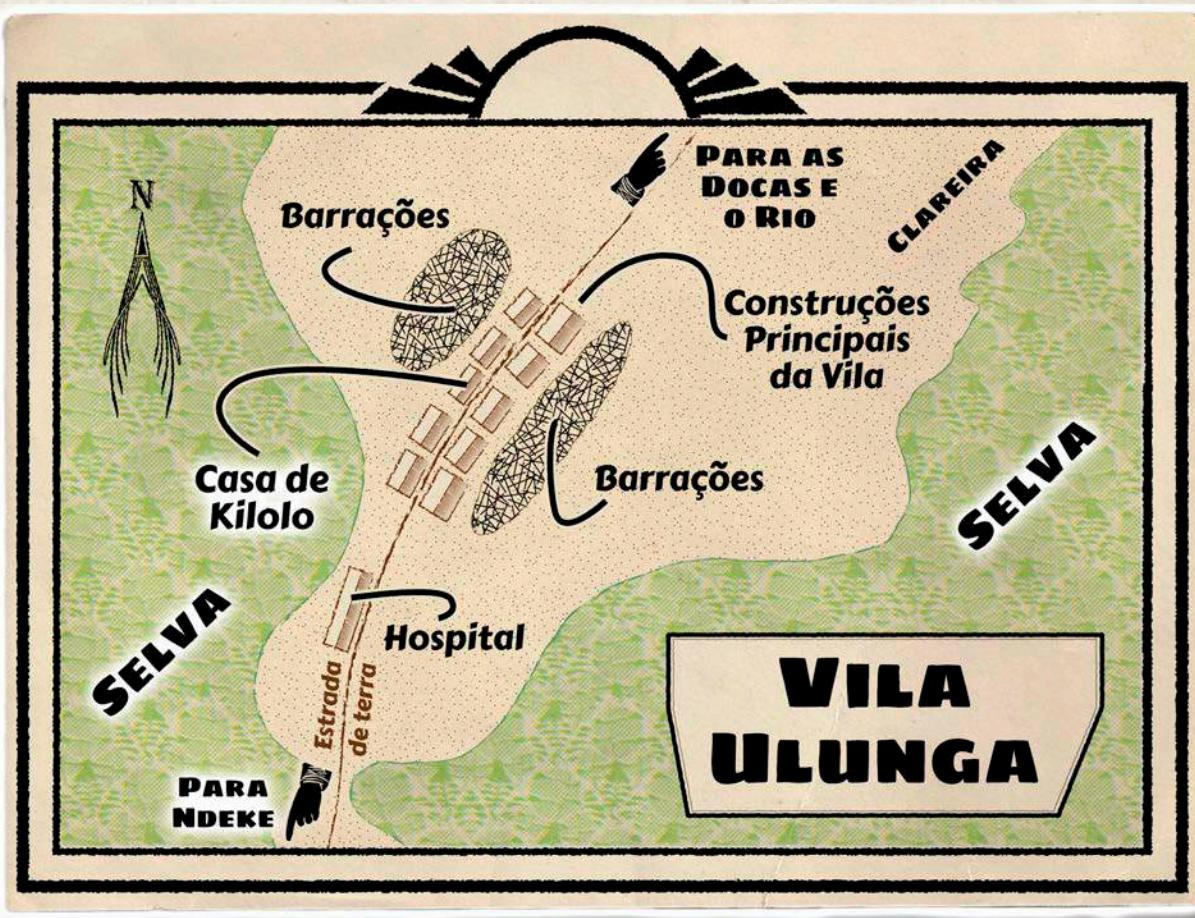
Considerando como vieram parar no Congo belga, os heróis podem (com razão) desconfiar da história do Dr. Thibault. Caso isso ocorra, um comando implantado na mente do doutor pelo povo serpente é ativado. Depois que os heróis tiverem tempo para explorar um pouco, o médico os convida até seu escritório no hospital para uma entrevista.



NOTA DOS JOGOS DE TESTE

Alguns heróis decidiram invadir o galpão enquanto tentavam descobrir o que estava acontecendo na vila. Um deles subiu nos ombros do outro e tentou entrar no galpão por uma janela. Depois de um fracasso em um teste forçado de Furtividade, a heroína que estava se esgueirando pela janela se desequilibrou e caiu no galpão, quebrando o tubo de vidro com as moscas. Os minutos seguintes foram cheios de pânico, com ela criando mais confusão dentro do galpão, enquanto seu amigo tentava arrombar a porta. A situação não foi uma perda total, pois ter alguns de seus membros infectados com a doença do sono deu ao resto dos heróis uma chance de documentar os efeitos da exposição.





Mapa da Vila Ulunga, por Dean Engelhardt

O doutor (devido ao comando subconsciente) deseja entender melhor as mentes dos heróis, acreditando que eles estão experimentando uma ilusão compartilhada.

Esta cena tem potencial para ser um momento de grande foco na interpretação. Se o grupo gostar desse estilo de jogo, o Guardião deve se sentir à vontade para entrar em tantos detalhes quanto eles desejarem, interpretando a cena na íntegra. Se os jogadores preferirem voltar à ação, o Guardião pode apresentar uma visão geral da cena, pedindo aos jogadores para delinear o que eles dizem ao médico (se é que eles dirão alguma coisa).

Apesar do espaço limitado, o Dr. Thibault deixa os heróis confortáveis em seu escritório. Ele relata alguns detalhes da sua trajetória (ver **Dramatis Personae**, p. 158) — o Guardião é encorajado a elaborar a história dele de acordo com suas necessidades. O PNJ então encorajará cada um dos heróis a descrever suas histórias pessoais. As perguntas feitas pelo médico nesse momento devem ser abertas, encorajando os heróis a falar.

Se os heróis revelarem detalhes de suas missões recentes e sua luta contra o povo serpente, Thibault passa a fazer questionamentos mais específicos, acreditando que essas

lembranças estão no coração da ilusão compartilhada. Ele tenta confrontar esses "delírios" com o que acredita ter de fato acontecido — os heróis caíram na selva, toda essa conversa de pessoas-serpente e coisa parecida é um completo absurdo e não havia nenhum Portal sob o Edifício Meadham.

De Voight/Zyneste e/ou Van Laere/Sevestra monitoram a entrevista de seu quarto, ouvindo a conversa através dos microfones plantados no consultório do médico e na sala de isolamento dos heróis. Assim, elas escutam tudo.

Se os heróis perderem a paciência e começarem a acusar Thibault de estar errado ou mentindo, veja **Confrontando Thibault** (ver p. 170).

Nota do Guardião: heróis mais astutos podem usar essa entrevista a seu favor, ajudando Thibault a se libertar do soro de dominação e, assim, descobrir a verdade. Felizmente para eles, a dose atual do soro está começando a perder o efeito.

F:

C:

X:

H:

D:

+

N:

+

P:

L:

R:

V:

O AVIÃO DE CARGA

Em algum momento enquanto estiverem na vila, os heróis ouvirão o rugido de um avião sobre suas cabeças. Enquanto olham para cima, um avião de carga passa sobre o povoado e deixa cair um caixote de paraquedas. Um vento cruzado forte apanha o paraquedas e os suprimentos são soprados para longe da vila, caindo na selva.

Um grupo de oito aldeões, incluindo Kasongo, se reúne para ir à selva recuperar o caixote. Eles acendem tochas (para afastar as moscas tsé-tsé) e partem do lugar. Se os heróis quiserem acompanhar a expedição serão bem-vindos se pelo menos um deles souber francês (pois assim poderão entender os avisos e instruções dos aldeões). A professora Roux e Garreau podem ajudar se o Guardião quiser.

A caixa cai 800 metros selva adentro, a leste da vila, e contém suprimentos médicos e alimentares para o hospital. Ainda que não haja moscas tsé-tsé na floresta, há plantas estranhas que desafiam a classificação espalhadas ao longo do caminho. Essas plantas são um sistema de alerta biológico, geneticamente modificadas para avisar o povo serpente sobre qualquer ser humano que tente deixar a área. Com aproximadamente 60 cm de altura, corpos em forma de barril e folhas verdes em sua base, elas apresentam um bulbo no topo que se abre em uma flor vermelha brilhante de cinco pontas quando sentem vibrações de pegadas humanas no solo (ou de qualquer coisa mais pesada). No centro da flor encontra-se um caule que vibra rapidamente, emitindo um ruído em uma frequência além do alcance da audição humana, mas detectável pelo povo serpente. Todos que passarem a menos de 18 metros das plantas precisam fazer um teste Difícil de **Furtividade**: em caso de falha, 1D3 pessoas-serpente, cada uma montada em um tiranossauro rex, chegam dentro de 1D8 minutos. Um teste de **Escutar** detecta a sua aproximação.

Use as estatísticas de Van Laere/Sevestra para o povo serpente. Cada um dos dinossauros usa uma estrutura de fio de ouro sobre a cabeça, com uma pedra preciosa verde colocada entre os olhos. Essa tiara incomum também é usada pela pessoa-serpente que o monta, permitindo que a criatura seja controlada telepaticamente. Quem estiver cavalgando nas costas do dinossauro ordena que ele ataque os humanos.

Derrubar as pessoas-serpente das montarias exige uma manobra de luta adequada — em seguida, um teste de **Sorte** determina se a tiara de controle da pessoa-serpente cai da cabeça do adversário. Se isso acontecer, a primeira coisa que o dinossauro liberto faz é se virar contra o seu antigo mestre antes de passar a atacar indiscriminadamente todos ao redor (ver **Controlando Dinossauros**, nas proximidades).

Se os heróis não acompanharem os aldeões à procura do carregamento, quatro sobreviventes, incluindo Kasongo, correm de volta para a vila com histórias de serpentes bípedes e lagartos enormes devorando seus amigos. A professora Roux fica fascinada pelas histórias e tenta convencer os

CONTROLANDO DINOSAUROS

Neste cenário, os tiranossauros encontrados pelos heróis estarão sob o controle telepático de um manipulador do povo serpente (que geralmente estará montado nele), através de uma tiara usada tanto pelo homem-serpente quanto pelo dinossauro. Essa tiara é uma estrutura de fios de ouro, com uma pedra preciosa verde entre os olhos.

Se o manipulador for morto ou ficar inconsciente, o dinossauro ficará livre do controle e atacará indiscriminadamente qualquer coisa que se move, incluindo pessoas-serpente. Outra pessoa-serpente pode pegar a tiara e usá-la para ganhar o controle imediato do dinossauro. Se um herói tentar usar a tiara para tentar controlar o dinossauro, peça um teste de **POD** resistido contra o POD do dinossauro (60). Se for bem-sucedido, o herói agora comanda o dinossauro.

Se um herói tentar usar a tiara para ganhar o controle de um dinossauro que ainda esteja sob o controle de uma pessoa-serpente, o herói pode tentar confundir o dinossauro, suprimindo suas ordens anteriores se vencer um teste resistido de **POD** contra o POD do seu controlador atual.

heróis a irem à selva com ela para investigar. Se cederem aos desejos da professora, eles encontram sinais da carnificina, os restos da caixa aberta esmagada e pegadas de tiranossauro indo para as profundezas da selva (em direção à **Mina de Diamantes**, ver p. 175).

CONFRONTANDO THIBAULT

As memórias do doutor sobre a chegada dos heróis são falsas, alteradas pelo povo serpente através do soro de dominação. Se pressionado, ele pode contar ao vice-governador Bourget (p. 160) no rádio para confirmar a história; heróis paranoicos podem concluir (corretamente) que Bourget também é uma pessoa-serpente.

Os heróis podem fazer as seguintes perguntas ao dr. Thibault. A seguir, há algumas respostas básicas para o Guardião modificar de acordo com suas necessidades.

Onde estão nossos registros médicos?

Não há registros médicos sobre eles ou qualquer outro arquivo no hospital. Thibault admite que os registros não são atualizados há algum tempo, considerando que todos estão sobrecarregados. Não é ideal, mas é a verdade.

O que aconteceu quando o nosso avião caiu?

Thibault e as enfermeiras foram alertados pelo barulho do avião caindo. Enquanto a aldeia dormia, ele e as enfermeiras encontraram o local do acidente e tiraram os heróis de lá. Eles levaram os personagens para o hospital naquela noite e os colocaram em camas na ala de isolamento. Os outros pacientes estavam dormindo e é provável que ninguém tenha visto a chegada deles. Thibault explica que não queria alarmar os pacientes ou aldeões sobre ter ocorrido problemas com uma entrega de suprimentos; ele temia que o pânico se espalhasse.

Por que o nosso avião estava voando à noite?

Tentar pousar à noite numa pista não iluminada é incrivelmente perigoso e não é algo que os heróis, realisticamente, tentariam. Thibault não consegue explicar por que o avião estava voando à noite. Ele afirma que o acidente ocorreu quando o avião tentou pousar à noite na pista da mina de diamantes de Ulunga, no perímetro oriental. Thibault diz que as moscas tsé-tsé invadiram a área após o acidente e, portanto, voltar para a pista para examinar os destroços não é aconselhável.

O que você sabe sobre a mina de diamantes?

A menos que os heróis já tenham conversado com os aldeões, esta pode ser a primeira vez que eles escutam menção à mina de diamantes. Se pedirem mais informações a Thibault, o médico explica que ele trabalha para a Forminière, a empresa que opera a mina. O hospital foi estabelecido para cuidar dos trabalhadores da empresa. A mina foi fechada no ano anterior devido aos baixos rendimentos, mas o hospital foi mantido aberto. Thibault acredita que a empresa está procurando uma área nas proximidades para instalar outra mina; caso contrário, eles já teriam fechado o hospital. Ele não teve motivos para voltar à mina desde seu fechamento, especialmente porque seu trabalho no hospital sempre o manteve ocupado.

Onde estão todas as nossas coisas?

Thibault explica que quaisquer pertences que os heróis podiam ter devem ter sido destruídos ou perdidos quando o avião caiu. Se pressionado sobre os documentos de viagem dos heróis (identidades, passaportes, etc.), Thibault diz que não havia documentos com eles — estes também devem ter sido perdidos.

Nenhum dos aldeões se lembra de ouvir o acidente?

Considerando a distância até a mina, Thibault diz que os aldeões não teriam ouvido a queda do avião da vila. Os heróis podem ficar confusos; como Thibault e as enfermeiras ouviram então? Thibault não consegue dar nenhuma explicação.

O que você sabe sobre a Caduceus?

O doutor não sabe nada sobre pessoas-serpente e acredita que a Caduceus seja uma organização humanitária.

No entanto, à medida que a conversa se desenrola, os heróis podem ficar irritados, consternados e incrédulos com as respostas de Thibault. Quanto mais eles pressionarem, mais

o doutor ficará confuso, com os heróis sendo possivelmente capazes de quebrar as memórias falsas implantadas pelo povo serpente. Com um teste de **Psicanálise** ou de **Hipnose**, os heróis podem ajudar Thibault a se lembrar da verdade.

Após se libertar das memórias falsas, Thibault vai lembrar que estava trabalhando em seu escritório na noite da "queda". Ele se lembra de movimento na porta do hospital e de encontrar a enfermeira De Vooght ordenando que alguns dos moradores (na verdade, cobaias sobre o controle dela) levassem os heróis para a ala de isolamento. De Vooght contou a ele sobre o acidente de avião e o doutor aceitou essa história. O doutor se lembra da enfermeira dizendo que ele deveria entrevistar os novos pacientes quando eles mostrassem sinais de delírios.

Se os heróis tiverem um sucesso Sólido ou Extremo em seu teste, conseguirão ir mais fundo, quebrando mais do condicionamento feito no médico. Nesse caso, Thibault percebe que tem repetido os mesmos testes nos pacientes infectados. Os testes sempre levam aos mesmos resultados inconclusivos. Se for pressionado sobre as enfermeiras, o médico lembra que muitas vezes bebeu um chá preparado por De Vooght. À medida que as memórias voltam, ele se lembra que o chá tem um gosto suave de framboesa.

Nota do Guardião: o chá que De Vooght/Zyneste prepara é misturado com soro de dominação, que, de fato, tem um gosto similar ao de framboesa.

Se os heróis usarem **Psicanálise** ou **Hipnose** na enfermeira Tétrault (cuja última dose de soro de dominação está começando a perder o efeito), eles podem alcançar resultados semelhantes, com Tétrault lembrando que, a cada duas semanas, a enfermeira Van Laere serve para ela seu chá com sabor de framboesa.

De Vooght/Zyneste e Van Laere/Sevestra ficam, naturalmente, relutantes em conversar com os heróis e serem analisadas por eles. Inicialmente, as agentes do povo serpente dizem que não têm tempo para dar satisfações aos heróis e fingem estar ocupadas ao redor do hospital, mas, se forem pressionadas ou encurralladas, não aguardam que seu disfarce caia e partem para a ofensiva — veja **Zyneste e Sevestra Reveladas**, p. 171.

Zyneste e Sevestra Reveladas

Depois que o controle mental do povo serpente sobre o Dr. Thibault e/ou a enfermeira Tétrault for quebrado, os heróis podem procurar evidências de outras tramoias feitas por De Vooght/Zyneste e Van Laere/Sevestra. Os heróis provavelmente vão querer revistar o hospital. Se eles conseguirem distrair De Vooght/Zyneste e Van Laere/Sevestra, uma busca no quarto delas provavelmente revela o receptor de rádio, enquanto vasculhar o escritório do doutor ou o quarto dos heróis pode revelar os microfones com um teste de **Encontrar** (ver **O Hospital**, p. 165).

CAPÍTULO 6

F:

V

X

H

V

+

N

+

Φ

H

R

?

Se a tentativa de distrair as pessoas-serpente der errado, De Vooght/Zyneste e Van Laere/Sevestra percebem o que os heróis estão tentando fazer e executam seu plano de fuga (ver a seguir).

Quando De Vooght/Zyneste e Van Laere/Sevestra perceberem que foram descobertas, ou se forem confrontadas, o plano será tentar abrir o **Reservatório de Moscas Tsé-Tsé** (p. 168). Usando os botões de pânico (escondidos em seus bolsos), elas vão tentar liberar os insetos e espalhar o pânico em toda a vila, permitindo que escapem para a **Mina de Diamantes** (p. 175). Se as agentes do povo serpente forem vistas logo antes de pôr esse plano em andamento, heróis observadores podem fazer um teste de **Psicologia** para descobrir que as “enfermeiras” estão tramando alguma coisa, ou então um teste de **Encontrar** para notar as mãos das enfermeiras mexendo em algo nos bolsos delas (o botão de pânico) — se os heróis agirem imediatamente, podem conseguir evitar que as moscas sejam soltas. Se eles vencerem um teste resistido de **DES** ou Lutar, conseguirão impedir que as inimigas apertem os botões de pânico. Caso isso aconteça, uma luta começa, com as pessoas-serpente tentando incapacitar seus atacantes e escapar na primeira oportunidade. Se essas pessoas-serpente sofrerem ferimentos, seus disfarces desaparecem.

Se algumas das enfermeiras-serpente escapar, os heróis podem tentar segui-la através da selva com um teste de **Rastrear**; no entanto, os heróis correm o risco de ativar as plantas de defesa (ver **O Avião de Carga**, p. 170) e atrair patrulhas do povo serpente. Se Kasongo estiver ciente da situação — especialmente se ele ver um dos disfarces das supostas enfermeiras começar a falhar, vai se oferecer para acompanhar os heróis e enfrentar os monstros, pois quer fazer as criaturas pagarem pelo que fizeram com Kenda e Meta. A professora Roux e Garreau também podem ser convencidos a se juntar à expedição — se souberem da oportunidade de capturar um “homem lagarto” vivo.

Se De Vooght/Zyneste for capturada em algum momento, um teste de **Intimidação** obriga-a a revelar o plano criado para descobrir o que os heróis realmente sabem sobre os segredos da Caduceus. Além disso, de Vooght/Zyneste confirma que os personagens foram trazidos até ali através do Portal no subsolo do Edifício Meadham. Van Laere/Sevestra, por outro lado, opta por lutar até a morte e não revelar nada do plano.

Interrogar De Vooght/Zyneste também fornece ao Guardião uma chance de transmitir aos heróis informações sobre os planos mais amplos da Caduceus para a raça humana. O quanto ela sabe sobre o plano mestre é algo que cabe ao Guardião decidir. Se este capítulo ocorrer mais tarde na campanha e os heróis ainda não souberem toda a verdade, esta pode ser uma boa oportunidade para preencher as lacunas no conhecimento deles. Inversamente, se este capítulo ocorrer no início, talvez seja melhor limitar a informação (assim, De Vooght/Zyneste saberá pouco sobre os planos da Caduceus).

A DOCA

A viagem de 9 quilômetros até a doca inicialmente leva os heróis para o norte, ao longo de uma estrada de terra batida. São 7 quilômetros numa pradaria aberta, seguidos por outros 2 quilômetros através de selva quente e pega-josa. Kasongo pode acompanhar os heróis se sua ajuda for solicitada; Roux e Garreau podem se juntar ao grupo se estiverem confiantes quanto às capacidades dos heróis — e se estiverem bem armados.

Moscas tsé-tsé voam sobre a área. Peça um teste de **Sorte** a cada herói todo dia para ver se alguém é mordido (ver **A Variação Mutante, Doença do Sono**, p. 162). Quem tomar precauções (cobrindo toda a pele exposta) não precisa desses testes, embora o calor da selva agravado pelas roupas exija um teste de **CON** (por dia) para evitar a exaustão por calor — causando 1D3 de dano em caso de falha e, se o herói continuar sem descansar, impondo um dado de penalidade em testes que envolvam esforço físico.

Emergindo da selva, os heróis encontram uma margem de rio onde há três cais. Os barcos de pesca foram levados para a terra. Dois barcos podem ser vistos parcialmente submersos, ainda amarrados aos suportes — se os heróis olharem de perto, fica claro que os cascos foram esmagados. Um teste de **Encontrar** revela um grande dente de 15 centímetros (deixado pelo mosassauro) saliente nos destroços. Após encontrar o dente, um teste de **Mundo Natural** pode estimar o tamanho do dono: aproximadamente 15 metros de comprimento (TAM 470).

O estreito barco a vapor da professora Roux e de Garreau ainda está amarrado a um cais. Essa embarcação pode facilmente abrigar uma tripulação de dez pessoas, além da carga. Um olhar mais próximo revela que o motor e o leme foram danificados (devido ao ataque do mosassauro), exigindo um teste Difícil de **Consertos Mecânicos** para consertá-los. Em caso de falha, um teste forçado conserta temporariamente o motor, que fica operacional por cinco minutos antes de quebrar irreparavelmente.

Além dos barcos, há pouco equipamento utilizável, com exceção de algumas redes de pesca que poderiam ter sido obtidas em Ulunga.

O Rio

Se os heróis tentarem escapar da área seguindo pelo rio (de barco ou a pé, em qualquer direção), após alguns quilômetros se deparam com uma plantação com um casarão. A área parece deserta.

Parando para investigar, os heróis encontram os restos do dono da propriedade e de seus empregados ao redor da casa. Seus corpos estão repletos de moscas tsé-tsé mutantes e inúmeras larvas que roeram a maior parte da carne dos cadáveres (isso provoca um teste de **Sanidade**, com perda de 0/1D3 pontos). Se os heróis vasculharem o casarão, um teste de **Encontrar** localiza 1D6 rifles, 1D3 pistolas e munição o bastante para abastecer o grupo. Facões podem ser encontrados em um barracão de ferramentas.

Seguindo ao longo do rio, é possível vislumbrar uma grande ondulação na água, aparentemente avançando em direção ao grupo. Uma rodada depois, um mosassauro ataca. Ao contrário dos dinossauros, que são controlados diretamente pelo povo serpente (ver **Selva Adentro**, a seguir), o mosassauro foi deixado livre para vaguear pelos cursos de água e atacar qualquer coisa que quiser. O animal tenta afundar o barco dos heróis com um teste resistido de Lutar contra o Pilotar (Barcos) de quem estiver no comando. Se ele não conseguir afundar o barco logo de cara, começará a morder pedaços do casco da embarcação. Em alguns instantes, os heróis verão seu barco começar a se encher de água e afundar.

É possível sair da embarcação e nadar até a costa com um teste de **Natação** (basta um sucesso, mas quem falhar precisará de um novo teste a cada rodada, ou então pode ser puxado por colegas bem-sucedidos). Nenhum herói terá tempo de se afogar, pois o mosassauro atacará quem conseguiu o pior grau de sucesso no teste de Natação até que não haja ninguém na água. Após todos estarem em

NOTA DOS JOGOS DE TESTE

O ataque do mosassauro criou pânico absoluto em um dos grupos dos jogos de teste. Após o primeiro ataque da fera, o barco ficou fora de controle. O Guardião pediu um teste de Pilotar (Barcos) para impedir que o barco virasse devido aos ataques repetidos da criatura. Foi nesse ponto que os jogadores perceberam que nenhum deles tinha pontos nessa perícia e que a chance básica é de 1%, o que significava que teriam que usar muitos pontos de Sorte!

terra seca, o mosassauro desaparece nas águas lamacentas mais uma vez.

Avançando ao longo do rio a pé (ou de barco, se tiverem a sorte de escapar do mosassauro com um barco intacto), o grupo encontra, após 1,5 quilômetro, uma nuvem imensa de moscas tsé-tsé. É impossível avançar sem entrar no enxame, e ser mordido por moscas e contrair doença do sono é uma ameaça muito real e provável — peça um teste de **Sorte** para evitar ser mordido, a menos que os personagens estejam completamente cobertos.

Se os heróis decidirem continuar, eles encontram um desses enxames a cada dia. Além disso, não se esqueça do calor — estar totalmente coberto na selva por períodos prolongados exige um teste de CON. Uma falha resulta em 1D3 de dano por exaustão de calor e um dado de penalidade em testes que envolvam esforço físico, caso não haja descanso.

Um teste coletivo de **Sorte** é necessário a cada dia para evitar que o grupo seja encontrado por patrulhas de 1D3 pessoas-serpente montadas em tiranossauros rex, enviadas para levar os heróis até o laboratório. A fuga dos personagens deixou o povo serpente sem escolha a não ser capturá-los e mantê-los em confinamento até que o agente nervoso tenha deixado seu sistema, permitindo que usem o soro de dominação em um interrogatório.

Viajar através da selva densa faz com que a jornada tenha um progresso lento, mas após uma semana, os heróis chegam à orla da área infestada. Logo depois, eles podem fazer seus próprios arranjos para chegar em casa (o Guardião é encorajado a improvisar essa situação). Se os heróis seguirem o rio, os aeródromos mais próximos estão em Kole (60 quilômetros a oeste de Ulunga) e Lodja (48 quilômetros a leste de Ulunga). Se decidirem ir por terra, os aeródromos mais próximos estão em Gengwa (45 quilômetros ao norte de Ulunga) e Bena Dibele (71 quilômetros ao sul de Ulunga).

Se os jogadores preferirem evitar os enxames de moscas e as patrulhas do povo serpente, os heróis podem voltar e ir através da selva até Ulunga. Se Kasongo estiver com eles, certamente vai preferir voltar, e pode liderar o caminho para a vila. Quem sair do rio e partir para a selva corre o risco de ativar o sistema de alarme do povo serpente (ver **Selva Adentro**, a seguir).

SELVA ADENTRO

Sair da vila e ir em direção à selva é arriscar um ataque por patrulhas de pessoas-serpente. Veja **O Avião de Carga** (p. 170) para detalhes sobre o sistema de detecção vegetal do povo serpente; que, uma vez ativado, faz uma patrulha próxima chegar em 1D8 minutos. Caso contrário, peça um teste coletivo de **Sorte** para cada dia passado na selva: em caso de falha, uma patrulha de pessoas-serpente (1D3 pessoas-serpente montadas em tiranossauros rex) cruza o caminho dos heróis.

Cabe aos jogadores decidirem quanto tempo passam na selva, mas quanto mais ficarem, maior é a chance de serem encontrados por agentes do povo serpente. Ao serem descobertos, o povo serpente envia patrulhas para caçar e capturar os heróis. Todos os heróis que forem capturados assim são levados para **O Laboratório** (ver p. 177). Peça um teste de **Navegação** diário para determinar se os heróis se perdem. Caso contrário, eles podem acabar andando em círculos pela selva até chegar à **Doca** (p. 172), na **Mina de Diamantes** (a seguir), ou, talvez, com muita sorte, terminar de volta em Ulunga (p. 166).



A MINA DE DIAMANTES

Seguir a estrada ao sul de Ulunga é a maneira mais fácil de chegar à Mina, o que requer uma viagem de cerca de quatro horas (caminhando em um ritmo constante). O caminho é cheio de plantas detectoras de movimento, exigindo que todos que passem a 9 metros delas façam um teste Difícil de **Furtividade**; caso contrário, 1D3 pessoas-serpente montadas em tiranossauros rex chegam em 1D8 minutos (ver **O Avião de Carga**, p. 170).

Uma cerca de arame, coberta com arame farpado, rodeia a mina, mantendo animais e outros visitantes indesejados fora. Olhando através da cerca, os heróis veem um punhado de construções aparentemente abandonadas, que se parecem com escritórios, lojas de ferramentas e alojamentos dos trabalhadores. Além das construções, parece haver um poço imenso no centro do complexo — e os heróis não conseguem ver além, a menos que passem pela cerca e entrem no local.

Passar por cima ou através da cerca requer cortadores de arame ou um teste de **Escalar** — escalar é fácil, o teste é só para determinar se o herói fica preso no arame farpado. Se um dos heróis ficar preso, um teste de **DES** o liberta; um fracasso significa que suas roupas rasgam e ele sofre 1 ponto de dano.

Lá dentro, os heróis podem ver o vasto poço no meio do complexo, com centenas de metros de diâmetro e mais de 30 metros de profundidade. No centro do poço há uma pirâmide de pedra, cujo cume quase chega ao topo do buraco. Não há janelas na pirâmide e apenas uma entrada (ao nível do solo) pode ser vista. Em torno da base da pirâmide estão os humanos que o povo serpente usou como cobaias para testar a doença, transformando-os em escravos sem vontade própria (ver **A Variação Mutante**, p. 162). Centenas deles andam sem rumo, ocasionalmente vagando em direção a bebedouros contendo água e comida líquida.

Essas cobaias não vêm apenas da população local. Testemunhas e pontas soltas em potencial das aventuras anteriores dos heróis podem ser vistas entre a multidão, trazidas aqui por agentes da Caduceus para serem usadas como cobaias antes que pudesse chamar a atenção para as atividades da organização. Testes de **Encontrar** identificam indivíduos que os heróis já encontraram (por exemplo, soldados bolivianos, agricultores do Bornéu do Norte, islandeses, habitantes de Oklahoma, etc.). Reconhecer esses indivíduos provoca um teste de **Sanidade** (perda de 1/1D4 pontos).

Quatro elevadores estão posicionados simetricamente em torno da borda do poço. Cada um tem duas placas no interior onde o operador pode colocar a mão para dirigir o transporte para cima e para baixo. Estes dispositivos exigem 1 ponto de magia para serem ativados, garantindo que as cobaias não possam escapar accidentalmente, já que não possuem a força de vontade necessária para operar os dispositivos.

DESCREVENDO A SELVA

A selva é composta por árvores altas e muito próximas umas das outras, ocasionalmente dando lugar a pequenas clareiras cheias de plantas grossas e altas. A sombra das árvores é mais do que bem-vinda no meio do dia, quando o calor do sol no céu sem nuvens é mais intenso. A umidade é alta, empapando os heróis de suor.

Os sons da vida selvagem estão por todo o lado. A cacofonia dos zumbidos de insetos nunca para, mesmo à noite. Durante o dia, de vez em quando, um chamado de pássaro é ouvido ecoando através das árvores. Ocassionalmente, um barulho repentino marca uma ave voando acima das árvores, permitindo aos heróis o vislumbre de uma miríade de penas coloridas brilhantes e bicos longos. Quem olhar para cima verá pares de olhos estranhos observando-os — macacos, lagartos e pássaros que nunca viram. Enquanto estiverem no nível do solo, os heróis serão acossados por insetos e moscas.

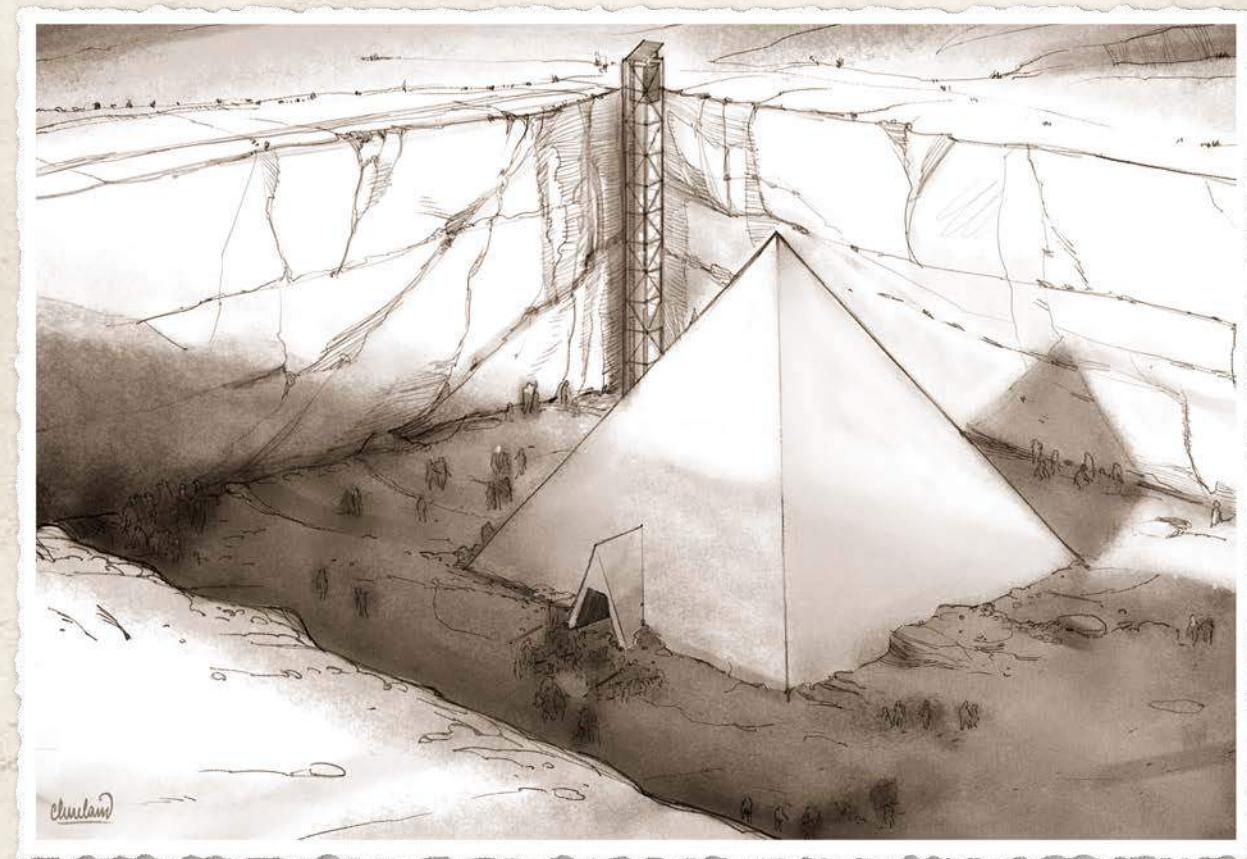
Um espesso tapete de vegetação cresce entre as árvores, fazendo com que o progresso pela floresta seja muito lento. Facões são necessários para cortar os cipós que balançam das árvores, muitos dos quais se entrelaçaram para formar paredes intransponíveis. Do mesmo modo, arbustos grossos dificultam o progresso.

As cobaias são inofensivas e vão ignorar os heróis, pois não atacarão a menos que recebam ordens dos seus mestres do povo serpente. Elas simplesmente perambulam pelo poço, babando, com olhos vazios e expressões sem emoção. Caso recebam ordens para atacar, esses infelizes ficam extremamente perigosos. Nesse caso, trate as cobaias como uma horda de zumbis, atacando os heróis em massa. Se os jogadores forem cuidadosos, então o povo serpente não estará ciente da chegada deles, permitindo que os heróis passem pelo poço sem incidentes.

Ao lado da entrada da pirâmide há um sensor na forma da mão de uma pessoa-serpente, que leva uma pequena amostra de sangue através de um dispositivo semelhante a um alfinete em seu centro. Quem sofreu hibridização parcial é reconhecido como pessoa-serpente e a porta se abre. Se o DNA de pessoas-serpente não for detectado, um funil emerge de uma abertura acima da porta e envolve a área em um jato de fogo na rodada seguinte, causando 4D10 de dano. Heróis cautelosos que perceberem (teste de **Escutar**

CAPÍTULO 6

F
E
L
X
S
E
T
A
R
A
R



A Pirâmide na Escavação, por Caleb Cleveland

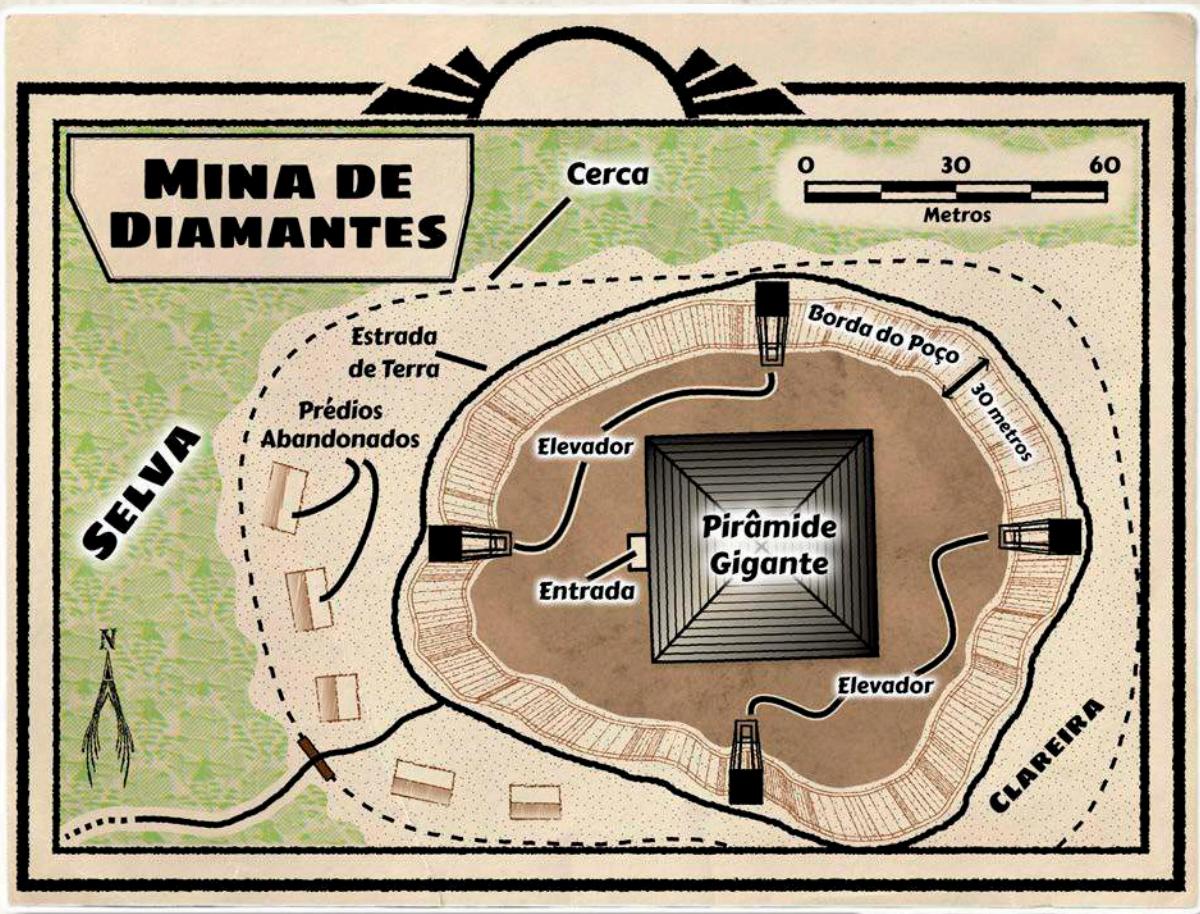
NOTA DOS JOGOS DE TESTE

Entrar na pirâmide se provou ser um problema para um dos grupos de teste. Eles até tinham um híbrido no grupo, mas foi justamente o único personagem que não tentou abrir a porta. No final das contas, outro herói, que era um mecânico hábil, arriscou sua vida para desmontar o lança-chamas e transformá-lo em uma bomba. A explosão resultante fez um buraco na parede da pirâmide, pelo qual os heróis prontamente caminharam sem ter qualquer esperança de ter o fator surpresa ao lado deles.

Se o seu grupo tiver dificuldades em descobrir como abrir a porta, você deve estar receptivo a quaisquer soluções criativas que eles venham a criar. Caso todo o resto falhe, talvez os heróis criem uma perturbação grande o suficiente para uma das pessoas-serpente na pirâmide sair para investigar.

ou **Encontrar**) o funil emergir podem recuar antes de serem queimados pelo fogo; caso contrário, é necessário um teste de **Esquivar** para sair da área a tempo. Uma mão decepada de pessoa-serpente é a forma mais segura de abrir a porta, mas, se necessário, ela pode ser arrombada à força (FOR 200; ou dano equivalente a 40 pontos de vida — a porta tem 4 pontos de armadura). Após passarem pela porta, os heróis ganharão acesso ao laboratório do povo serpente (ver a seguir).

Nota do Guardião: ainda que haja uma cura para a versão mutante da doença do sono no laboratório (ver **Armazém e Arsenal**, p. 180), é tarde demais para salvar as cobaias no exterior da pirâmide.



O LABORATÓRIO

Dentro da pirâmide, o laboratório é dividido em uma série de salas que irradiam de um átrio central, iluminado de cima para baixo por uma esfera de luz no topo da pirâmide. Uma escadaria em espiral enrosca-se na parede do átrio, levando às várias salas no térreo e nos níveis superiores. No centro do átrio há outra escadaria em espiral, menor, que conduz ao nível inferior da instalação.

A quantidade de cientistas e soldados do povo serpente presentes nas instalações é determinada pelo Guardião, permitindo que esse local apresente o nível de desafio de combate que preferir. Ainda que algumas salas tenham uma quantidade pré-estabelecida de ocupantes, o Guardião é livre para aumentar ou diminuir esses números.

Um teste de **Furtividade** é necessário para se mover sem ser detectado através de um dos níveis do complexo, pois sempre há atividade nessa instalação, com pessoa-serpente andando para cima e para baixo na escadaria externa do átrio. Se os personagens forem avistados, uma pessoa-serpente tenta soar um alarme, o que pode ser evitado se os heróis agirem rápido. Se o alarme for ativado, as coisas logo descambam para um conflito total, com os soldados do povo serpente apanhando armas do **Arsenal**.

(ver a seguir) e correndo para a localização do alarme. Os cientistas inicialmente evitam se envolver em combate, e alguns podem tentar fugir através do Portal de volta para o Edifício Meadham para relatar a situação (ou até mesmo para pedir reforços), o que poderia complicar ainda mais a situação dos heróis.

Os detalhes das várias salas dentro da pirâmide são descritos abaixo.

Térreo

Primeira Sala de Cirurgia

Esta sala contém uma série de mesas de operação metálicas e fileiras de equipamentos cirúrgicos, rodeados por vinte gaiolas de contenção para cobaias humanas. As cobaias estão sendo transformadas, cirúrgica e geneticamente, em cópias de Rose Meadham (como aquelas encontradas nos **Porões Inferiores** do Edifício Meadham no **Capítulo 2: Nova York**, ver p. 57) — se os heróis não encontraram ou viram Rose antes, eles obviamente não têm nenhuma pista sobre quem essa pessoa é. As réplicas de Rose são claramente derivadas de diferentes grupos étnicos e todas estão drogadas para permanecerem subjugadas. Cada uma delas tem graus diferentes de precisão física (mas isso só

CAPÍTULO 6

F:

D:

X:

H:

V:

+

N:

+

Φ:

H:

R:

?

é percebido se os heróis tiverem visto a verdadeira Rose Meadham). Várias cobaias fracassadas, que possuíam uma semelhança parcial ou mesmo inexistente, foram esfaqueadas na testa, e seus corpos estão empilhados em um carrinho no canto da sala, aguardando o descarte. Dois cientistas do povo serpente estão trabalhando aqui, e tentarão fugir se forem abordados.

Segunda Sala de Cirurgia:

Apesar de ter uma disposição idêntica à da primeira sala de cirurgia, esta tem uma função diferente. As gaiolas de retenção contêm cobaias humanas sedadas. Quatro cientistas do povo serpente realizam experimentos em pessoas amarradas às mesas de operação. Os cérebros foram expostos, com vários fios e sondas inseridas para monitorar as respostas às drogas que estão sendo injetadas diretamente na massa encefálica. Outras tiveram seções da pele levantadas e estão tendo seu sistema nervoso lentamente desfiados — tudo enquanto as cobaias permanecem vivas e conscientes! Os gritos e gemidos de dor provocam um teste de **Sanidade** (perda de 1/1D6 pontos).

Nota do Guardião: se os heróis forem capturados, eles serão presos nas gaiolas desta sala. Um teste Regular de **Chaveiro** ou um Extremo de **FOR** é necessário para abri-las.

Criação de Moscas e Depósito de DNA

Grandes tubos de vidro, que vão do chão ao teto nas bordas desta sala, contêm uma névoa verde, dentro da qual estão enxames de moscas tsé-tsé mutantes. As moscas estão sendo mantidas (elas ainda precisam atingir a maturidade) em um agente biológico, que as infecta com a versão mutante da doença do sono.

Cópias dos documentos, detalhando os experimentos com os vários vírus em pacientes no hospital (ver **Reservatório de Moscas Tsé-Tsé**, p. 168), também podem ser encontradas aqui.

Nível Superior

Laboratório de Clonagem

Um armário de vidro contendo milhares de pequenos frascos enche uma parede inteira. Os frascos contêm DNA de vários dinossauros, animais e plantas há muito extintas, mas preservados pelo povo serpente. No outro lado da sala há um enorme tanque de vidro cheio de líquido oxigenado. Dentro, um tiranossauro rex bebê está suspenso por cabos, enquanto uma pessoa-serpente administra comida através de um tubo que corre para a sua boca. É aqui que os dinossauros são criados.

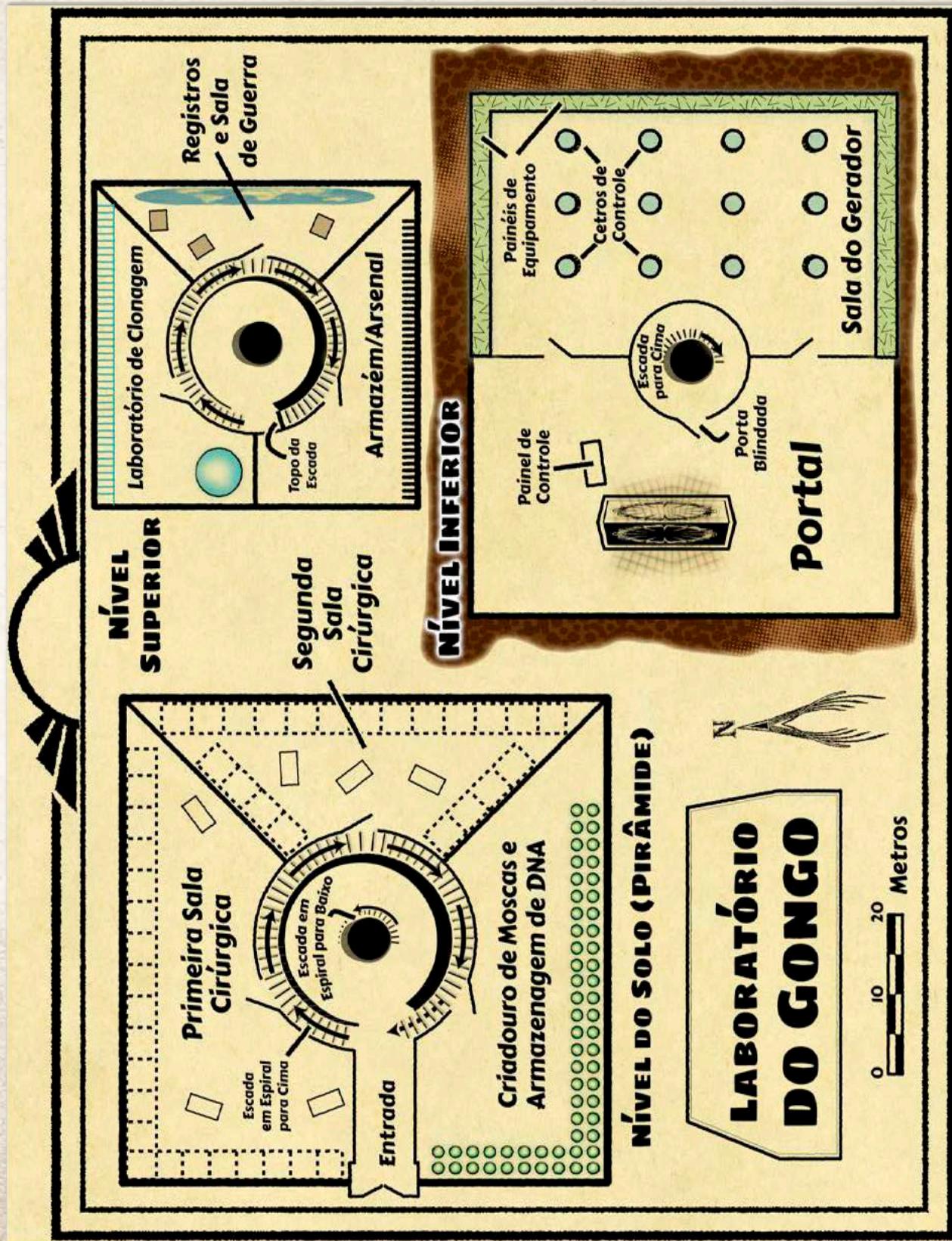
Registros e Sala de Guerra

Um mapa-mundi preenche a parede no fundo desta sala. Vários locais são marcados — e cada um parece ser um centro populacional. Anéis foram desenhados, irradiando a partir desses centros, como se marcassem um raio de explosão.

Nota do Guardião: os mapas mostram lugares onde a arma biológica do povo serpente precisaria ser usada para atingir o efeito máximo. Os anéis apresentam a propagação da infecção através da população. Heróis científicos podem deduzir isso facilmente, enquanto os outros podem precisar de um teste de INT.

Várias mesas ao redor da sala contêm relatórios sobre os vários experimentos realizados no laboratório. Os heróis podem folheá-los, obtendo as informações mais importantes (ver a seguir), mas quem for mais prático tenderá a levar os relatórios para ler posteriormente, com mais calma. Esses documentos estão escritos principalmente em inglês, embora alguns dos materiais mais antigos estejam em naacal.

- A versão mutante da doença do sono é uma versão acelerada, destruindo rapidamente funções cerebrais superiores. Os indivíduos infectados podem posteriormente ser expostos a um agente neural, administrado através de um procedimento que transforma os humanos sem atividade cerebral em escravos.
- Os cientistas parecem ter aperfeiçoado o processo e conseguiram modificar a doença para que ela contenha o agente neural, permitindo que a humanidade seja escravizada através de uma única exposição (ou seja, não há mais a necessidade de um segundo procedimento).
- Os cientistas do povo serpente aperfeiçoaram a doença que pode transformar a humanidade em uma raça escrava, mas ainda é necessário desenvolver um mecanismo de aplicação para espalhá-la efetivamente por todo o mundo. As moscas tsé-tsé mutantes foram propostas como solução, mas os relatórios indicam que esses insetos não podem ser usados em todos os climas e que sua propagação é muito lenta. Assim, o povo serpente ainda está à procura de uma solução universal. Um relatório faz referência a moscas biomecânicas, que estão sendo criadas para substituir as moscas tsé-tsé orgânicas, e sugere que as instalações da cidadela de Mu tornariam a sua produção mais rápida e fácil.
- Um dos mapas na parede mostra o Atlântico Sul, e tem uma massa de terra do tamanho de um pequeno continente desenhada, ao largo da costa leste da América do Sul. O Brasil é o ponto mais próximo de suas margens. Essa massa de terra se chama “Mu”. Há linhas desenhadas a partir de um local em Mu, rotulado de “A Cidadela”, que terminam em áreas densamente povoadas ao redor do mundo.
- Notas e documentos presos ao quadro fazem referência ao uso das esferas de transporte como um mecanismo para a distribuição das moscas biomecânicas de Mu, após o continente ter sido devolvido à Terra.
- Um elemento crucial para os infectados com a doença do sono é que os relatórios detalham uma fórmula química para a cura da versão mutante da doença.



CAPÍTULO 6

F:

V

X

H

V

+

N

+

Φ

H

R

?

O relatório ridiculariza a humanidade, afirmando que a complexidade da cura, juntamente com a infância da ciência humana, faz com que ela esteja além da capacidade da espécie. A humanidade não será capaz de desenvolver uma cura antes da população mundial ter sido escravizada. O relatório também afirma que vários frascos da cura são mantidos nas instalações de armazenamento do laboratório (ver **Armazém e Arsenal**).

- Cópias do Recurso: **Nova York 4, Atualização sobre as Atividades da Noite Interior** (ver p. 53) e do Recurso: **Nova York 6, Pesquisa sobre as Instalações Disponíveis na Cidadela** (ver p. 55) também podem ser encontradas aqui.

Armazém e Arsenal

Todo o equipamento e armas que foram tirados dos heróis depois deles terem atravessado o Portal podem ser encontrados aqui. Montada numa parede há uma fileira de bastões laser (ver **Apêndice B**, p. 251). Além disso, frascos de toxina carotídea (Ver *Livro Básico de Chamado de Cthulhu*, p. 269) e do soro de dominação são armazenados aqui, juntamente com amostras da cura para a versão mutante da doença do sono e outras drogas. Todos estão claramente marcados, por isso não há necessidade de testes para saber o que há em cada frasco. Se heróis infectados com a doença do sono tomarem a cura, os sintomas da doença desaparecem e todos os pontos de INT perdidos retornam em 1D3 rodadas. Se Kasongo estiver com os heróis, ele insiste em levar o máximo possível de frascos com a cura. Após isso, ele se despede e parte, tentando voltar a toda velocidade para o hospital em uma tentativa de salvar Kenda e Meta. Kasongo atravessa toda e qualquer oposição, saltando sobre e entre pessoas-serpente como um homem possuído (heróis astutos podem usar isso como uma distração).

Nível Inferior

Sala do Portal

Na base da pirâmide, há uma porta à prova de explosões (100 pontos de vida, 10 pontos de armadura) entreaberta. Além dela há uma sala vazia, onde o Portal pode ser visto: uma porta de metal no meio da sala, assemelhando-se a sua gêmea no corredor do Edifício Meadham. Um painel de controle nas proximidades pode desativar os sensores posicionados nas colunas alinhadas no corredor no subsolo do Edifício Meadham (ver **Introdução aos Jogadores**, p. 153) antes de os heróis saírem — caso contrário, a presença deles vai ativar os sensores quando eles voltarem ao corredor em Nova York (um teste de INT pode descobrir isso). Viajar através do Portal custa 3 pontos de magia e 1 ponto de Sanidade.

Sala do Gerador

O laboratório é alimentado por um reator nuclear. A sala de controle foi construída sobre o próprio gerador, com painéis de regulação em torno das paredes e hastes no chão. As hastes podem ser abaixadas no chão para regular a saída de energia.

O laboratório não conta com um mecanismo de autodestruição, mas um teste Extremo (Difícil para quem tiver o talento ciência estranha) combinado de **Consertos Mecânicos** e **Elétricos** pode sabotar o gerador, sobrecarregando-o até causar uma explosão. Fazer isso inicia uma reação em cadeia, deixando os heróis com cinco minutos para escapar pelo Portal antes que o laboratório e tudo em um raio de 3 quilômetros dele seja destruído em uma explosão nuclear. Como o Portal é destruído no processo, a explosão não se estende através dele para Nova York. Se o teste combinado falhar, isso significa simplesmente que a tentativa não foi bem-sucedida e nada acontece, enquanto um teste forçado começa uma reação em cadeia acelerada, com uma explosão ocorrendo em 3D10 rodadas.

CONCLUSÃO

A recepção que os heróis encontrarão quando retornarem para o Edifício Meadham depende de quanta atenção eles chamaram no laboratório do Congo belga. Se algum dos cientistas do povo serpente conseguir escapar através do Portal, os heróis podem acabar tendo que enfrentar uma batalha através do edifício para escapar para as ruas de Nova York. Alternativamente, se a Caduceus não tiver conhecimento da situação no laboratório, os heróis podem usar Furtividade para sair silenciosamente do edifício ou até mesmo para ir aos andares superiores, cumprindo seu papel como funcionários da organização. De qualquer forma — a não ser que os heróis escapem por meios convencionais, caso em que eles podem não ter descoberto os segredos do laboratório — eles agora sabem a verdade sombria escondida no coração da Caduceus.

No Congo Belga, a infestação de moscas tsé-tsé continua enquanto o laboratório permanecer ativo. Se o laboratório for destruído, todos os membros do Culto de Yig fogem da região (incluindo o vice-governador Bourget). Não sendo mais mantidas pelo povo serpente, as moscas eventualmente morrem ao longo de algumas semanas, e a área retorna lentamente ao normal.

Se os heróis explodirem o laboratório, a notícia desse acontecimento leva semanas para chegar ao mundo exterior. As autoridades não fazem ideia do que pode ter causado isso, e, portanto, confiam no melhor palpite científico que conseguem reunir: um grande meteorito atingiu a área.

Recompensas

Dependendo do resultado do capítulo, os heróis podem receber as seguintes recompensas:

- Quebrar o controle mental sobre o Dr. Thibault e/ou a enfermeira Tétrault: +1D3 pontos de Sanidade por pessoa.
- Matar o mosassauro: +1D6 pontos de Sanidade.
- Ajudar a professora Roux e Garreau a juntar provas substanciais sobre um criptídeo: +1D4 pontos de Sanidade.

- Destruir o reservatório de moscas tsé-tsé em Ulunga antes que elas possam ser liberadas: +1D4 pontos de Sanidade.
- Não impedir a soltura das moscas no reservatório em Ulunga: -1D4 pontos de Sanidade.
- Destruir o laboratório: + 1D8 pontos de Sanidade.

PERSONAGENS E MONSTROS

Dr. Mason Thibault, 40 anos, médico belga

FOR 45 CON 60 TAM 60 DES 65 INT 90
 APA 50 POD 50 EDU 95 SAN 45 PVs 12
 DX: 0 Corpo: 0 MOV: 7 PMs: 10 Sorte: 0

Combate

Briga	25% (12/5), 1D3 de dano
Esquivar	40% (20/8)

Perícias

Encontrar 70%, Escutar 50%, Francês 85%, Inglês 55%, Medicina 80%, Nível de Crédito 47%, Persuasão 65%, Primeiros Socorros 70%, Psicologia 45%, Tshiluba 60%.

Equipamento: uma bolsa médica e o equipamento associado, mais quatro seringas de sedativos poderosos (teste Extremo de CON para resistir ou alvo fica inconsciente durante 1D3 horas (sofrer dano ou algum choque físico nesse tempo desperta o alvo automaticamente)).

Enfermeira Fleurette Tétrault, 35 anos, enfermeira belga

FOR 50 CON 55 TAM 50 DES 70 INT 85
 APA 70 POD 55 EDU 85 SAN 50 PVs 10
 DX: 0 Corpo: 0 MOV: 8 PMs: 11 Sorte: 0

Combate

Briga	25% (12/5), 1D3 de dano
Esquivar	45% (22/9)

Perícias

Encontrar 65%, Escutar 60%, Francês 80%, Inglês 65%, Medicina 40%, Persuasão 70%, Primeiros Socorros 75%, Tshiluba 55%.

Equipamento: duas seringas de sedativos poderosos (teste Extremo de CON para resistir ou alvo fica inconsciente durante 1D3 horas; sofrer dano ou algum choque físico nesse tempo desperta o alvo automaticamente)).

Enfermeira Melania de Vooght, aparenta ter 50 anos, cientista do povo serpente disfarçada

Use este perfil para todos os cientistas do povo serpente.

FOR 55 CON 60 TAM 50 DES 90 INT 95
 APA 60* POD 80 EDU — SAN — PVs 11
 DX: 0 Corpo: 0 MOV: 9 PMs: 16 Sorte: 40

*Como humana.

Combate

Ataques por rodada: 1 (variedade habitual de ataques desarmados possíveis a humanoides)

Mordida: compartilha as características de uma espécie nativa de serpente, a mamba negra, que tem um veneno particularmente mortal. O alvo precisa ser bem-sucedido em um teste Extremo de CON ou sofre 2D10 de dano.

Lutar 70% (35/14), 1D3 de dano ou bisturi, 1D4 de dano

Mordida 45% (22/9), 1D8 de dano + veneno
 Esquivar 50% (25/10)

Perícias

Encontrar 65%, Escalar 60%, Escutar 55%, Francês 70%, Furtividade 60%, Inglês 50%, Lábia 60%, Medicina 75%, Persuasão 70%, Primeiros Socorros 60%, Saltar 70%, Tshiluba 50%.

Armadura: 1 ponto de escamas.

Feitiços: Consumir Semblante, Domínio Sobre as Sombras (ver Apêndice B).

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade por encontrar uma pessoa-serpente.

Equipamento: seis seringas de sedativos poderosos (teste Extremo de CON para resistir ou alvo fica inconsciente durante 1D3 horas; sofrer dano ou algum choque físico nesse tempo desperta o alvo automaticamente), bisturis e dois frascos do soro de dominação.

Enfermeira Geertruyd Van Laere, aparenta ter 45 anos, soldado do povo serpente disfarçada de enfermeira

Use este perfil para todos os soldados do povo serpente.

FOR 70 CON 65 TAM 55 DES 100 INT 85
 APA 65* POD 70 EDU — SAN — PVs 12
 DX: +1D4 Corpo: 1 MOV: 9 PMs: 14 Sorte: 35

*Como humana.

Combate

Ataques por rodada: 1(variedade habitual de ataques desarmados possíveis a humanoides)

CAPÍTULO 6

Mordida: compartilha as características de uma espécie nativa de serpente, a mamba negra, que tem um veneno particularmente mortal. O alvo precisa ser bem-sucedido em um teste Extremo de CON ou sofre 2D10 de dano.

Lutar	80% (40/16), 1D3 + 1D4 de dano ou bisturi, 1D4 + 1D4 de dano
Mordida	50% (25/10), 1D8 de dano + veneno
Bastão Laser*	45% (22/9), 1D10+5 de dano causado pelo calor
Esquivar	60% (30/12)

*Apenas para soldados do povo serpente. O raio laser ignora armadura mundana (ou seja, esse efeito não é aplicável a monstros do Mythos de origem extraterrena) e provoca 1D10+5 pontos de dano de calor. Cada bastão pode realizar 8 disparos antes de precisar ser recarregado por 10 horas.

Perícias

Encontrar 60%, Escalar 80%, Escutar 60%, Francês 60%, Furtividade 80%, Inglês 50%, Lábia 50%, Primeiros Socorros 55%, Saltar 75%, Tshiluba 40%.

Armadura: 1 ponto de escamas.

Feitiços: Consumir Semblante, Domínio Sobre as Sombras (ver Apêndice B).

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade por encontrar uma pessoa-serpente.

Equipamento: seis seringas de sedativos poderosos (teste Extremo de CON para resistir ou alvo fica inconsciente durante 1D3 horas; sofrer dano ou algum choque físico nesse tempo desperta o alvo automaticamente), bisturis e dois frascos do soro de dominação.

Professora Carole Roux, 35 anos, zoóloga

FOR 45	CON 65	TAM 50	DES 60	INT 95
APA 75	POD 65	EDU 96	SAN 62	PVs 11
DX: 0	Corpo: 0	MOV: 8	PMs: 13	Sorte: 0

Combate

Briga	30% (15/6), 1D3 de dano ou facão, 1D8 de dano
Rifle .303	45% (22/9), 2D6+4 de dano
Esquivar	50% (25/10)

Perícias

Antropologia 40%, Ciência (Zoologia) 75%, Encontrar 50%, Escalar 45%, Francês 90%, Furtividade 55%, Inglês 45%, Latim 40%, Mundo Natural 85%, Navegar 40%, Nível de Crédito 50%, Ocultismo 25%, Rastrear 50%.

Manville Garreau, 38 anos, caçador de grandes presas

FOR 55	CON 70	TAM 65	DES 80	INT 80
APA 65	POD 70	EDU 80	SAN 65	PVs 13
DX: 0	Corpo: 0	MOV: 8	PMs: 14	Sorte: 0

Combate

Briga	25% (12/5), 1D3 de dano ou facão, 1D8 de dano
Arma de Elefante	80% (40/16), 3D6+4 de dano
Esquivar	40% (20/8)

Perícias

Encontrar 55%, Escalar 55%, Escutar 40%, Francês 80%, Furtividade 75%, Inglês 40%, Intimidação 40%, Navegação 80%, Nível de Crédito 40%, Pilotar (Barcos) 35%, Rastrear 80%, Sobrevivência (Selvas) 45%, Tshiluba 40%.

Kasongo Odia, 35 anos, chefe da aldeia e pescador

FOR 60	CON 70	TAM 65	DES 70	INT 60
APA 55	POD 55	EDU 65	SAN 55	PVs 13
DX: +1D4	Corpo: 1	MOV: 8	PMs: 11	Sorte: 0

Combate

Briga	40% (20/8), 1D3 + 1D4 de dano
Lança	60% (30/12), 1D8 + 1D4 de dano
Esquivar	50% (25/10)

Perícias

Alemão 10%, Encontrar 50%, Escalar 50%, Escutar 50%, Espanhol 20%, Francês 45%, Furtividade 65%, Lábia 65%, Inglês 20%, Natação 80%, Navegar 70%, Pilotar (Barcos) 80%, Rastrear 45%, Tshiluba 75%.

Aldeões Luba

Use este perfil para o aldeão médio.

FOR 50	CON 60	TAM 55	DES 60	INT 55
APA 50	POD 55	EDU 60	SAN 55	PVs 11
DX: 0	Corpo: 0	MOV: 8	PMs: 11	Sorte: 0

Combate

Briga	50% (25/10), 1D3 de dano
Lança	45% (22/9), 1D8 de dano
Esquivar	40% (20/8)

Perícias

Encontrar 45%, Escutar 45%, Francês 40%, Rastrear 60%, Tshiluba 70%.

CONGO BELGA

Mosassauro, monstro aquático gigante

Enormes lagartos aquáticos carnívoros, com 15 metros de comprimento, um corpo em forma de barril, cauda longa e quatro barbatanas. A sua cabeça é ligeiramente semelhante à de um crocodilo. O seu habitat primário é o oceano, onde ele se propele através das águas rasas como um tubarão. Mosassauros caçam peixes e qualquer coisa saborosa que vagueie pela água.

FOR 420	CON 260	TAM 470	DES 65	INT 15
APA —	POD 60	EDU —	SAN —	PVs 73
DX: +10D6	Corpo: 11	MOV: 12*	PMs: 12	Sorte: 0

*Nadando.

Combate

Ataques por rodada: 1 (mordida ou batida com o corpo)

Ataques: o método padrão de ataque da criatura é morder, nadando até o alvo por baixo da linha d'água para, em seguida, emergir através da superfície. Se o alvo for grande (como um barco), ele vai pegar impulso até emergir metade do corpo, usando seu peso para bater e derrubar o alvo. Com o alvo submerso, poderá morder sua presa com mais facilidade.

Lutar	60% (30/12), 1D10+2 de dano
Esquivar	30% (15/6)

Perícias

Detectar Presas 45%.

Armadura: 14 pontos de couro.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade por encontrar um mosassauro vivo.

Tiranossauro Rex, rei dos dinossauros

Estas feras bípedes têm 12 metros de comprimento e 4 metros de altura. Capazes de caminhar com seus corpos quase horizontais, equilibrados por uma longa cauda, eles se erguem quando atacam.

Todo tiranossauro rex está equipado com uma tiara de controle telepático, ligado ao seu controlador do povo serpente, que também usa uma tiara semelhante. Se o controlador morrer ou ficar inconsciente, o dinossauro estará livre do controle e agirá por vontade própria, provavelmente para atacar seu antigo mestre e, em seguida, qualquer outra coisa que se mover. Veja **Controlando Dinossauros**, p. 170, para mais detalhes.

FOR 335	CON 175	TAM 265	DES 80	INT 15
APA —	POD 65	EDU —	SAN —	PVs 44
DX: + 6D6	Corpo: 7	MOV: 12	PMs: 13	Sorte: 0

Combate

Ataques por rodada: 1 (morder, rasgar com as garras dianteiras, chutar)

Ataques: o método padrão de ataque desta fera é morder. Ela pode usar as garras dianteiras para agarrar a presa, permitindo-lhe dar uma mordida automática na rodada seguinte. Quando enfrenta oponentes menores, pode tentar chutar, causando dano e arremessando o alvo por 2D10 metros de distância.

Lutar	50% (25/10), 2D6 + 6D6 de dano, ou chutar, 1D6 + 6D6 de dano (+ arremessado por 2D10 metros)
Agarrar e Morder	(mnbr) 1D6 + 6D6 de dano, mordida automática na próxima rodada 2D6 + 6D6
Esquivar	40% (20/8)

Perícias

Encontrar 50%, Escutar 45%, Rastrear 50%, Saltar 50%, Sentir Presas 35%.

Armadura: 10 pontos de couro.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade por encontrar um tiranossauro rex vivo.

Cobaia Humanas

Use este perfil para todas as cobaias.

FOR 60	CON 60	TAM 55	DES 35	INT 05
APA —	POD 05	EDU —	SAN —	PVs 11
DX: 0	Corpo: 0	MOV: 6	PMs: 1	Sorte: 0

Combate

Ataques por rodada: 1 (despedaçar, rasgar, morder)

Ataques: infensivos, a menos que recebam ordens dos seus mestres para atacar.

Lutar	30% (15/6), 1D3 de dano
Esquivar:	Devido à falta de vontade própria, esquivar não é uma opção para essa criatura

Perícias

Cambalear Sem Rumo 90%.

Armadura: nenhuma.

Perda de Sanidade: nenhuma.