



MWM

O passado é um país estrangeiro: eles fazem as coisas diferente por lá.

— L. P. Hartley, *O Mensageiro*.

O CONTINENTE PERDIDO

VISÃO GERAL

Os heróis se tornam os primeiros humanos a pisar no continente perdido de Mu em mais de 10.000 anos. Aqui, eles enfrentam criaturas não identificáveis, seres ancestrais paranoicos, um shoggoth em frenesi e uma batalha campal pelo controle do que foi uma vez o coração do Segundo Império das pessoas-serpente — a Cidadela.

Uma vez dentro da Cidadela, os heróis estarão diante de uma civilização esquecida de pessoas-serpente degeneradas, sistemas de defesa biomecânicos mortais e o colapso do tecido da realidade. Cabe aos heróis travar uma última e desesperada batalha pelo futuro da humanidade.

INTRODUÇÃO AOS JOGADORES

O outro lado do Portal na Ilha das Cobras se abre para um planalto coberto com os corpos despedaçados de membros do povo serpente e carcaças mutiladas de lloigor reptilianos gigantes. O chão está encharcado com sangue o suficiente para transformar o solo em lama. Rochas foram despedaçadas e a terra foi revirada. Olhando para cima, o céu se mostra uma grande massa giratória de neblina densa e cinzenta, com nuvens estranhas descendo como tentáculos contorcidos. O pico de um vulcão poderoso (Yaddith-Gho) pode ser visto do outro lado de um vale pantanoso. Uma bizarra

estrutura em espiral no topo do vulcão brilha como aço e vidro, enquanto lampejos de luz e fogo cortam as sombras através do nevoeiro ao redor.

Um caminho leva do planalto até o pântano, mais ou menos na direção do vulcão. Há pegadas na lama — cuja quantidade e tipo variam de acordo com a facção que ganhar o controle do Portal no Capítulo 8: Ilha das Cobras.

QUEM ESTÁ NO CONTROLE?

No Capítulo 8: Ilha das Cobras, foram discutidas circunstâncias — especialmente em relação às ações dos heróis — que podem levar cada uma das facções a ser a primeira a atravessar o portal. É provável que, a essa altura, os heróis tenham neutralizado uma ou duas facções, deixando um candidato óbvio para ser o primeiro a chegar a Mu. Mesmo que esse não seja o caso e ainda haja mais de uma facção em jogo, o Guardião deve se concentrar em apenas umas delas neste ponto em diante. A situação na cidadela é mortal o suficiente sem que os heróis tenham que lidar com a Caduceus, a Noite Interior e Tyranissh ao mesmo tempo.

Se não for óbvio qual facção está na liderança, o Guardião deve priorizar aquela que os heróis enfrentaram mais vezes — que provavelmente será a Caduceus, com a Noite Interior sendo um segundo lugar próximo e Tyranissh sendo em grande parte uma complicação. Esteja preparado para fazer malabarismo com essas facções, dependendo das batalhas que seus jogadores escolheram. O importante neste capítulo é dar aos heróis uma batalha épica e climática contra alguém que enxergam como seu arqui-inimigo.

O CENÁRIO

Mu é um lugar estranho e desconfortável para humanos. O céu fica envolto em um nevoeiro cinzento que parece estar vivo. Não há sol visível, e manchas de luz dourada abrem caminho através da neblina, aparentemente ao acaso, vagueando pela paisagem como holofotes. O ar é saturado com umidade e é mais quente do que as temperaturas que os heróis acabaram de deixar, com uma média de 38°C, e cheio do zumbido de insetos que nenhum entomologista humano poderia identificar.

A flora e fauna de Mu diferem muito de qualquer coisa que os heróis possam ter visto antes. Isso se deve em parte a Mu ser o lar de muitas espécies extintas há muito tempo na Terra, mas principalmente porque o povo serpente e os seres ancestrais eram grandes engenheiros genéticos e alteraram muitas formas de vida com suas experiências.

À distância, além do pântano e do vulcão, os heróis podem ver o que parece ser uma floresta tropical densa e vibrante, embora pareça que as árvores são muito maiores do que as que poderiam ser encontradas em qualquer selva terrestre. Veem-se rajadas de cores que não se encaixariam nesse tipo de folhagem, como tons brilhantes de amarelo e escarlate. Ocionalmente, grandes criaturas podem ser vistas planando sobre as cabeças dos heróis, e um teste de **Mundo Natural** pode identificá-las como pterossauros muito grandes.

O PÂNTANO

O caminho através do pântano é sinuoso e traiçoeiro, seguindo por mais de 8 km antes de chegar à base de Yaddith-Gho. O solo borbulha com vapor, entremeando-se por colinas de lama pútrida e piscinas de líquidos espessos e malcheirosos. Formas retorcidas podem ser vistas rastejando sob a superfície, algumas das quais olham para cima com olhos perturbadoramente inteligentes. Plantas atrofiadas de cores vívidas crescem por todo o lado, algumas nublando a barreira entre reino vegetal e animal. Ainda que poucas sejam grandes o bastante para ameaçar humanos, os heróis sentem de vez em quando tentáculos passar por eles e veem animais e plantas bizarras, que parecem ter bocas, mordendo o ar quando algo se aproxima.

Insetos do tamanho de cabeças humanas voam enquanto riem como crianças. Bolhas de lama soltam gases quentes com todo tipo de cheiro, desde excrementos a carne cozida; e algumas delas explodem com clarões de luz e chamas. A visibilidade muda de repente, à medida que as brumas coloridas surgem e se dissipam tão rapidamente quanto apareceram. Rajadas de vento quente e úmido carregam sons distantes de metal se rasgando, gritos desumanos e explosões.

Nem tudo o que os heróis encontram no pântano é inofensivo. Algumas ameaças e incômodos possíveis são

descritos a seguir. Tais encontros são apresentados para o Guardião usar como quiser. Se os heróis já estiverem gravemente feridos, por exemplo, talvez não seja uma boa ideia jogar um shoggoth em cima deles. Escolha qualquer encontro que achar divertido, mas lembre que a campanha pode ficar anticlimática se os personagens não conseguirem chegar à Cidadela vivos. Apenas a **Base do Vulcão** (ver a seguir) é um encontro essencial, pois isso leva os heróis diretamente à Cidadela.

O propósito dessa viagem através do pântano é ressaltar a estranheza e a ameaça que Mu representa. Os heróis estão em uma terra estranha que existe fora da realidade há 10.000 anos e é povoadas por inteligências alienígenas — particularmente pessoas-serpente, seres ancestrais e lloigor —, bem como suas criações estranhas. Nada nesse lugar deve ser familiar ou seguro.

O estrondo e o brilho ocasional de uma explosão distante inunda o pântano, vindo da batalha acirrada na base do vulcão. Às vezes, o ar tremeluz e, no silêncio do pântano, os heróis ouvem os sons distantes de armas estranhas, metal sendo rasgado e gritos desumanos.

O Sugador

Enquanto viajam pelo pântano, os heróis veem várias bolhas de lama crescer e estourar. Logo adiante, uma bolha particularmente grande cresce cada vez mais, só que em vez de estourar, ela se abre, revelando o olho de uma entidade monstruosa se contorcendo abaixo do pântano. A coisa começa a sugar todo o líquido sujo à volta dos heróis, deixando-os expostos em um chão lamacento instável.

Os heróis podem tentar fugir, saltando para um terreno mais seguro (um teste combinado de **Encontrar** e **Saltar**), ou espantar a criatura (causar 40 pontos de dano faz com que ela se esconda novamente sob a superfície com um grande barulho de algo se arrastando). A criatura vomita fluido, enviando ondas em todas as direções. Heróis em um raio de 18 metros precisam fazer um teste de **Furtividade** ou **Saltar**; caso contrário, podem ser puxados para baixo da superfície e então terão que nadar para um lugar seguro. O Guardião deve lembrar aos heróis que eles não estão sozinhos na água lamacenta, pois sentem formas ondulantes batendo contra eles durante suas tentativas de sair da lama líquida — não há nenhum perigo real, mas o Guardião deve tentar fazer a experiência ser o mais desconfortável possível.

Os Cantores do Pântano

Os cantores do pântano são pequenas criaturas que parecem uma mistura entre uma arraia e um papagaio com pele de sapo. As criaturas saltam através da lama no rastro dos heróis, ficando em silêncio até que os escutem fazerem barulho.

Sendo bons mímicos, os cantores repetem as palavras, frases e outros sons que ouvem em um voz alta e gritante. A não ser que os heróis espantem essas criaturas, elas estragam qualquer tentativa de furtividade da parte deles.

Mas espantar os cantores é difícil. Eles se dispersam assim que alguém chega a menos de três metros, saltando através da lama ou desaparecendo debaixo da água, tornando-os quase impossível combater no corpo a corpo; apenas um teste de **Furtividade** torna possível chegar perto o suficiente para atacar. As armas de longo alcance se saem melhor nessa situação, mas o tamanho pequeno dos cantores, bem como seu movimento constante, faz com que um ataque desses sofra dois dados de penalidade. O coro alegremente repete o som de quaisquer tiros, ainda mais alto do que os barulhos iniciais.

Assim que um herói causar um único ponto de dano aos cantores, eles se dispersam; a cada 3 pontos de dano que os heróis causarem, eles conseguem matar uma das criaturas. Os heróis então devem fazer um teste coletivo de **Sorte**: em caso de sucesso, os cantores ficam longe; caso contrário, voltam durante o próximo encontro dos heróis com outro habitante do pântano.

Sonhos Mortais

O caminho mergulha através de uma extensão de terreno afundado, e depois passa por uma em colina íngreme. A face da colina é coberta por plantas carnudas pontilhadas de roxo, cobertas pelo que parecem invólucros de sementes. As plantas se movem um pouco mais do que a brisa justificaria, e viram-se para o herói com o menor valor de Sorte e lançam algum tipo de pó em direção a ele ou ela. O pó pode ser evitado com um teste Difícil de **Esquivar** (é mais difícil se movimentar devido ao chão instável), ou com um teste Difícil de **CON**, se o herói decidir prender a respiração até que o perigo passe.

Quem respirar essas sementes finas e multicoloridas acaba sujeito a suas propriedades alucinógenas. O Guardião deve tratar isso como um acesso de loucura, fazendo o herói se perder em delírios. Por mais estranho que o pântano seja por si só, as sementes fazem que ele pareça ainda mais perigoso, fazendo o herói afetado acreditar que tudo ao seu redor está vivo e tentando devorá-lo. As ilusões são simplesmente um efeito secundário. O verdadeiro propósito das sementes é se reproduzir; elas brotam dentro dos pulmões da vítima no mês seguinte, sufocando-a gradualmente. Somente uma cirurgia experimental, ciência estranha ou feitiço podem salvar o herói de uma morte lenta e dolorosa. Assumindo que o herói em questão sobreviva a este capítulo, a busca por uma cura pode servir de gancho para um cenário após o fim dessa campanha.

O Homem-Serpente Ferido

Uma das pessoas-serpente que viajavam com Joshua Meadham (Rose Meadham ou Tyranissh, se uma delas estiver em posição dominante) foi ferida e agora está presa em uma poça de lama moveida, deixada para morrer. Ele se agarra à vida e implora por ajuda. Se for resgatado, esse homem-serpente pode revelar aos heróis os planos de

Joshua Meadham (ou de Rose Meadham ou Tyranissh, o que for apropriado) caso façam um teste de uma perícia social apropriada. Se os heróis o libertarem, ganham um dado de bônus no teste por salvarem sua vida.

Os Seres Ancestrais Caídos

A cerca de um quilômetro e meio da base do vulcão há uma clareira coberta de juncos, cercada por um pântano, onde estão as marcas de uma batalha violenta. Três seres ancestrais mortos, queimados por pistolas de chamas, jazem ao lado dos restos despedaçados de duas pessoas-serpente. Um dos corpos das pessoas-serpente foi tão esmagado por um manipulador gravitacional (ver **Apêndice B**, p. 253) que se tornou pouco mais do que uma mancha vermelha.

Um quarto e solitário ser ancestral sobreviveu, fraco, ferido, quase desacordado, flutuando em uma poça ao lado da clareira, sendo mordido por criaturas que se assemelham a olhos humanos com patas de aranhas. A criatura segura um dispositivo metálico estranho em um de seus tentáculos. É um comunicador psíquico (ver **Apêndice B**, p. 251). Quem ajudar o ser ancestral recebe um dado de bônus em qualquer teste de perícias sociais usando o comunicador.

O ser ancestral está tentado convocar um shoggoth da batalha próxima. O shoggoth chega dentro de dois minutos, a menos que os heróis façam algo para impedir. Dentro de um minuto, eles ouvirão um grito de "Tekeli-li! Tekeli-li!" Momentos depois, os heróis verão enormes ondas de líquido estagnado sendo jogado no ar, conforme o shoggoth abre caminho através do pântano como um trem de carga.

Se algum dos personagens tocar no comunicador psíquico, o aparato imediatamente drena 5 pontos de magia e cria uma ligação com o ser ancestral, inundando a cabeça do herói com imagens de um exército em torno da base da Cidadela. Isso também revela que o shoggoth está a caminho.

Um dos seres ancestrais mortos está segurando um dispositivo que parece um cubo de bronze com marcas irregulares e entalhes abstratos cobrindo a superfície. Trata-se de um manipulador de gravidade, que a criatura estava usando como arma (ver **Apêndice B**, p. 253).

A Base do Vulcão

Quando os heróis se aproximam da base de Yaddith-Gho, a paisagem começa a mudar. Os barulhos dos insetos e das criaturas esquivas desaparecem, mesmo antes dos sons da batalha próxima encherem o ar. O único movimento no pântano vem da lama borbulhante, folhas soprando à brisa, e dos fiapos de neblina que vão passando.

À frente, várias criaturas estranhas podem ser divisadas. Elas estão estranhamente quietas e não fazem nenhuma tentativa de sair do caminho dos heróis. Ao se aproximar, essas criaturas se revelam como nada mais do que couro seco; algumas se desfazem em pó se forem tocadas.

F
D
X
H
P
T
C
A
Φ
L
V
Δ

NOTA DOS JOGOS DE TESTE

Um grupo dos jogos de teste ficou tão interessado no manipulador gravitacional que negligenciou completamente o comunicador psíquico. Eles não tinham ideia de que havia um shoggoth no caminho, até que viram o gigante despertar na água do pântano com o grito de "Tekeli-li!" Felizmente, durante esses poucos minutos, eles conseguiram descobrir como o manipulador funcionava, mesmo sem ter um domínio completo dele. Esse processo de descoberta levou à morte súbita e violenta de uma pessoa-serpente que eles haviam resgatado no encontro anterior, que foi subitamente reduzida a uma mancha vermelha na lama, e o alçar voo do ser ancestral sobrevivente (e seu comunicador) para as alturas do nevoeiro acima de Mu.

Assim que o shoggoth se mostrou, um dos heróis virou o manipulador gravitacional contra ele, jogando a criatura nas alturas. Os heróis, em seguida, fugiram da área antes que a monstruosidade tivesse a chance de cair novamente. Depois disso, continuaram correndo até chegarem ao vulcão.

pelas paredes da fortaleza. Ambas as raças tentaram destruir essa estrutura muitas vezes. Em resposta, o povo serpente construiu uma série de sistemas de defesa. O mais poderoso desses, ironicamente, tornou-se o alço do destino de Mu: toda a estrutura da cidadela está ligeiramente fora de fase com a realidade de Mu. A Cidadela é visível, mas geralmente é impossível interagir fisicamente com ela, o que mantém seus ocupantes protegidos dos efeitos petrificantes de Ghatanothoa. Apesar de todos os seus esforços desde a queda de Mu, os seres ancestrais e os lloigor foram incapazes de causar qualquer dano à Cidadela.

Seja lá qual facção tenha chegado à Cidadela primeiro — a Caduceus, a Noite Interior ou Tyranish —, ela sincronizou a Cidadela de volta à mesma frequência que o restante de Mu. Se os primeiros a chegar forem da Caduceus, a organização usou tecnologia antiga para alinhar o deslocamento. Se foi a Noite Interior ou Tyranish, realizaram um ritual para alcançar o mesmo resultado.

Alertados por essa atividade inédita, os seres ancestrais de Mu atacaram, usando uma arma gravitacional para derrubar um dos suportes da Cidadela. Toda a estrutura agora se inclina de forma alarmante, afundando lentamente na cratera vulcânica. E, ainda mais importante, a sua capacidade de sair de sincronia com Mu foi danificada. Diferentes partes da Cidadela estão agora atravessando várias fases da realidade, com efeitos potencialmente mortais.

Entretanto, as pessoas-serpente do nosso mundo conseguiram entrar na Cidadela, ativando alguns dos seus sistemas de defesa. Como resultado, a Cidadela agora está sob cerco.

O CERCO

Os seres ancestrais veem a si mesmos como a última linha de defesa contra a destruição, especialmente se os lloigor tiverem sido mortos ou dispersos. Eles presumem que a incursão do povo serpente planeja devolver Mu ao mundo material e ativar o Dispositivo do Juízo Final. Os seres ancestrais vão fazer de tudo para impedir que isso aconteça.

Essa é uma batalha desesperada, porque há poucos seres ancestrais e eles têm apenas algumas dúzias de shoggoths à sua disposição. Estão usando seus recursos escassos para tentar destruir a Cidadela antes que o povo serpente mate todos.

O cerco está se mostrando muito sangrento. Armas laser do povo serpente varrem o terreno, matando seres ancestrais e fazendo com que os shoggoths fervam e explodam em bolhas de protoplasma ainda vivo. Por sua vez, os shoggoths estão se aglomerando nas partes da Cidadela que (brevemente) se conectam a Mu, e os seres ancestrais estão usando armas gravitacionais para arrancar pedaços da superestrutura. Há fogo, metal e morte por todo lado. A notícia boa é que as facções existentes estão tão ocupadas tentando matar umas às outras que os heróis devem ser capazes de chegar à base da Cidadela sem terem de enfrentar nenhuma das partes envolvidas.

A CIDADELA

O povo serpente de Mu construiu o coração de seu império sobre o vulcão Yaddith-Gho, que contém a forma adormecida de Ghatanothoa, usando elementos de uma estrutura anterior erigida pelos mi-go. A fortaleza é uma estrutura retorcida de cristal e metal prateado, quase do tamanho do vulcão, com bases arqueadas que se fincam nas paredes da cratera; varas longas de cristal e metal descem para as profundezas da cratera, ancorando-se profundamente na carne da divindade, sugando energia diretamente da força vital de Ghatanothoa para manter a Cidadela funcionando.

A existência da Cidadela sempre foi uma afronta aos lloigor, que adoram Ghatanothoa, enquanto os seres ancestrais temem o Dispositivo do Juízo Final contido



Entrando na Cidadela

Entrar na cidadela é algo complicado. Com a estrutura aparecendo e sumindo da realidade, os heróis precisam cronometrar cuidadosamente sua entrada. Para cada rodada que eles tentarem fazer isso, é necessário um teste coletivo de Sorte para que cheguem a uma parte da estrutura tangível o suficiente para que possam se arrastar através dela. Mesmo quando a estrutura se torna acessível, a entrada é impossível para veículos maiores do que uma esfera de transporte.

Para cada rodada que os heróis permanecerem presos do lado de fora, jogue 1D10 para ver se eles têm que lidar com algum perigo:

Jogada	Resultado
1	Um shoggoth descontrolado se interessa pelos heróis.
2	Um ser ancestral, armado com um manipulador de gravidade, identifica os heróis como hostis.
3	O sistema de defesa da Cidadela mira nos heróis com armas laser: 50% de chance de acertar, causando 1D10 de dano (é possível Esquivar).
4	Parte da superestrutura da Cidadela desaba. Os heróis precisam fazer um teste de Sorte para não estar no lugar errado; caso contrário, sofrem 1D6 de dano devido aos detritos caindo (eles podem tentar um teste de Esquivar).
5-10	A batalha continua em torno dos heróis, mas não chega até eles.

Devido à proximidade com Ghathothoa, passar qualquer tempo do lado de fora da Cidadela é arriscado por si só, mesmo que não houvesse armas laser atacando o chão e shoggoths à solta. Alguns dos seres ancestrais já começaram a petrificar; embora (devido à sua fisiologia alienígena) a única forma de notar isso é perceber que não estão se movendo tanto, mesmo em situações de perigo. Os shoggoths demoram mais para serem afetados, possivelmente por causa de sua fisiologia incomum.

Estar tão perto desse Grande Antigo gera o risco de sofrer com uma variante da **Maldição de Ghathothoa** (ver o *Livro Básico de Chamado de Cthulhu*, p. 319) — ainda que a divindade não possa ser vista em seu lugar de repouso nas profundezas da cratera. A cada dez minutos passados na sombra de Yaddith-Gho, todas as entidades vivas devem fazer testes de CON; os heróis devem fazer um teste se passarem mais de cinco rodadas tentando entrar na Cidadela. Em caso de falha, 3D10 pontos de DES são perdidos à medida que os músculos endurecem e uma paralisia insidiosa se instala no corpo deles. Se a DES de um herói for levada a zero, ele fica completamente imobilizado, iniciando um

processo que normalmente é irreversível. Em poucos minutos, a carne e os tendões da vítima se endurecem rapidamente, adquirindo a consistência de couro e osso. O cérebro e outros órgãos internos permanecem frescos e vivos dentro dessa casca dura e imóvel, conscientes, mas dolorosamente aprisionados em seus próprios corpos. Somente a destruição do cérebro pode acabar com o sofrimento da vítima. Cega e sem sentidos, a vítima perde 1D6 pontos de Sanidade por dia até atingir a insanidade permanente ou receber a liberdade misericordiosa da morte. Criaturas dentro da Cidadela são imunes a esse efeito devido às proteções arcana levantadas pelos construtores originais. Nos dias de glória do Segundo Império, os poderes do povo serpente eram grandes o bastante para protegê-los dos próprios deuses.

DENTRO DA CIDADELA

A tecnologia que mantém a Cidadela fora de fase com o restante de Mu é uma faca de dois gumes. Isso permitiu que a estrutura e seus ocupantes resistissem ao ataque dos inimigos e evitassem os efeitos petrificantes de Ghathothoa, mas também significa que quem vivia dentro dela ficou isolado do resto do mundo por milhares de anos. Isso gerou alguns efeitos estranhos.

A tecnologia da Cidadela, que mistura elementos de biomecânica, eletrônica, engenharia blasfema e feitiçaria pura, está muito além não só da compreensão humana, mas também das pessoas-serpente degeneradas que ainda vivem no lugar. Incesto, superstição e indolência levaram os residentes da Cidadela a desenvolver uma mentalidade de culto, dependendo inteiramente dos sistemas automatizados da Cidadela para sobreviver.

A Cidadela se mantém funcional usando drones autônomos e sistemas biomecânicos autorreparáveis, extraíndo toda a energia que precisa do coração pulsante do deus abaixo dela, atendendo todas as necessidades físicas de seus moradores. Alguns dos sistemas ficaram defeituosos ao longo do tempo, fazendo o povo serpente degenerado da Cidadela desenvolver crenças e rituais em torno dessas irregularidades.

Como um conselho geral para descrever a Cidadela, pense em uma tecnologia quase milagrosa que está falhando de formas estranhas e perturbadoras. Isto é exacerbado pelo ataque exterior, que está fazendo porções da Cidadela passarem por fases diferentes do tecido da realidade.

NAVEGANDO PELA CIDADELA

O Guardião deve tentar não apresentar a Cidadela como uma simples “exploração de mazmorra”. É uma estrutura enorme, que abriga dezenas de milhares de pessoas-serpente degeneradas, e uma exploração desnecessária pode levar dias, impossibilitando que o clímax da campanha tenha qualquer senso de urgência.



Mapa da Cidadela de Yaddith-Gho, por Dean Engelhardt

Em vez disso, trate a exploração da cidadela como uma série de encontros conforme os heróis tentam seguir a facção inimiga que entrou no local antes deles. A trilha dos adversários leva os heróis através dos seguintes locais:

Locais

1. A Sala de Alimentação (p. 231)
2. Alojamentos (p. 231)
3. As Câmaras de Nascimento (p. 231)
4. A Memória Coletiva (p. 231)
5. O Templo de Yig/Sala de Controle (p. 235)

Os heróis só encontram a **Oficina de Consertos** (p. 232) se um ou mais deles forem gravemente feridos na Cidadela e forem levados para serem consertados por ratos biomecânicos, ou então se descobrirem que o processo de hibridização pode ser revertido e buscarem uma forma de fazer isso.

Ao seguir a trilha de um local para o outro, um dos heróis deve fazer um teste de **Rastrear**. Um sucesso indica que os heróis passam para o próximo local sem incidentes; enquanto um fracasso faz com que eles tomem um desvio acidental que os leva a um dos encontros a seguir. O fracasso, neste caso, não significa que os heróis perdem a trilha completamente

— eles ainda encontram seu caminho para o próximo local após o desvio (ver a seguir).

Encontros (na ordem em que ocorrem):

1. Animais de Abate Fugitivos (p. 230)
2. A Procissão de Suplicantes (p. 230)
3. A Dissolução (p. 230)
4. As Profundezas Salobras (p. 230)
5. Um Enxame de Moscas-navalha (p. 230)

Nota do Guardião: se a Noite Interior estiver no controle, será um pouco mais fácil de rastrear seus movimentos, pois as duas proles amorfas que trouxeram deixam rastros de gosma. Os testes de Rastrear recebem um dado de bônus.

Sistemas de Defesa

Além dos lasers voltados para o exterior, existem sistemas de defesa internos na Cidadela. A maioria não está operacional, pois não foram necessários por 10.000 anos e entraram em hibernação. Apenas alguns remanescentes ainda vigiam os corredores da fortaleza, e encontros com eles devem ser raros. O Guardião deve usá-los como ameaça ou complicação de cena em vez de uma série de encontros de combate.

F:

C:

X:

H:

V:

+

N:

X:

P:

L:

R:

V:

Cobras de Prata: essas grandes serpentes, feitas de metal vivo, patrulham silenciosamente toda a Cidadela, observando intrusos. Elas se reprogramaram para ficarem menos alerta após milênios marcados apenas por alarmes falsos que levaram a mortes acidentais de pessoas-serpente. Como resultado, os heróis só encontram uma cobra de prata se passarem muito tempo em um único local.

A cada dez minutos que os heróis passam explorando uma área nomeada, peça um teste coletivo de **Sorte**: em caso de fracasso, uma cobra de prata aparece para investigar. O perfil das cobras de prata pode ser encontrado no final deste cenário (p. 238).

Moscas-navalha: enxames de moscas deslizam aleatoriamente pelos corredores da Cidadela. Eles são atraídos por ruídos altos e pela presença de partículas de sangue de pessoas-serpente na atmosfera. Se os heróis matarem ou causarem ferimentos graves em uma pessoa-serpente na cidadela, ou se um herói hibridizado for ferido, um enxame de moscas é atraído para a sua localização dentro de 1D10 rodadas. O mecanismo que permitia às moscas diferenciar amigo de inimigo não funciona há milhares de anos e elas vão atacar qualquer criatura viva dentro de 9 metros de qualquer sangue derramado.

O povo serpente degenerado da Cidadela aprendeu os perigos das moscas-navalha e foge assim que algum sangue for derramado. Eles já viram colegas seus serem reduzidos rapidamente a ossos depois de acidentes que causaram o derramamento de sangue. Pessoas-serpente feridas que deram sorte ou simplesmente não sangraram o bastante para atrair a atenção das moscas são arrastadas para longe por pequenas criaturas metálicas semelhantes a ratos (ver **A Oficina de Consertos**, p. 232). O perfil das moscas-navalha pode ser encontrado no final deste cenário (p. 238).

ENCONTROS

Animais de Abate Fugitivos

Os mamíferos pequenos, cegos e sem pelos criados pelos mecanismos do **Salão de Alimentação** (próxima página) muitas vezes escapam e podem ser encontrados vagando pelos corredores. Fisicamente, eles se assemelham a diversos roedores, mas, em última análise, não se parecem com nada na natureza. Geralmente são deformados, com membros a mais ou a menos, alguns deles vestigiais. Seus guinchos muitas vezes soam perturbadores, como gritos humanos, e podem ser ouvidos ecoando em corredores silenciosos.

Esses animais de alimentação não têm medo; se perceberem os heróis, tentam rastejar até eles e se afagar para tentar se aquecer.

A Procissão de Suplicantes

Assustadas com os sons da batalha acontecendo lá fora, algumas das pessoas-serpente mais instáveis decidiram que isso deve ser um castigo que Yig rogou contra elas devido

aos seus pecados. Algumas dúzias de pessoas-serpente degeneradas decidiram se humilhar e estão indo para a sala de controle rastejando sobre seus ventres e sibilando orações em um naacal rudimentar. Se encontrarem um herói que foi hibridizado, percebem que há algo especial nessa pessoa e ficam interessados por ela. Se o herói conseguir realizar algum ato ou discurso que convença os suplicantes que é abençoado por Yig, as criaturas começam a adorar o personagem. Caso contrário, os suplicantes se voltam contra o herói e tentam destruí-lo como uma abominação. Fugir desses exemplares do povo serpente deve ser fácil, pois os suplicantes se recusam a usar seus membros por medo de enfurecer Yig, o que lhes confere uma taxa de movimento de 2 (ver **Pessoas-serpente Degeneradas**, p. 238).

A Dissolução

Com a Cidadela entrando e saindo da realidade, algumas seções ficam insubstanciais com pouco ou nenhum aviso. Os heróis podem tentar um teste de **Encontrar** para notar o metal ficando esponjoso ou nebuloso; caso contrário, corre o risco de pisar em uma seção do chão que está fora de fase, precisando de um teste de **DES** para evitar cair através do chão e se separar do grupo.

A área debaixo do chão é composta por dutos e túneis. Alguns contêm resíduos, enquanto outros cintilam com a luz de cabos brilhantes. A maioria pode ser inundada devido às ações dos heróis (ver **As Profundezas Salobras**, a seguir). Um teste de **Navegação** pode encontrar uma rota para o lugar onde desapareceu; caso contrário, o personagem surge em um local escolhido pelo Guardião.

Um Guardião generoso pode providenciar sinais deste perigo, fazendo com que os heróis testemunhem uma pessoa-serpente degenerada a cair através de uma seção de chão aparentemente sólido com um grito assustado.

As Profundezas Salobras

Uma das realidades dimensionais que uma seção da Cidadela atravessa é aquática. A fusão das duas realidades significa que as paredes e corredores desta área são feitos de água, mas ainda mantêm a forma e estrutura. Os heróis ainda podem andar na região, mas cada passo encontra um piso esponjoso, salpicando gotas de salmoura gelada. O movimento de qualquer criatura que caminha nessa superfície é reduzido pela metade.

As paredes são translúcidas e, ainda que as vastidões entrevistas para além delas sejam muito distantes para que a luz natural as alcance, estranhas estruturas luminescentes de coral verde se erguem ao redor, quase como edifícios. As formas escuradas e humanoides de abissais podem ser divisadas nadando entre as espirais. À medida que os heróis atravessam essa área, as criaturas ficam curiosas e se aproximam para olhar os personagens, como pessoas observando peixes em um aquário — isso provoca um teste de **Sanidade** quando os heróis veem os abissais (perda de 0/1D6 pontos).

Embora as paredes desta área sejam estáveis, elas também são frágeis. Até mesmo um único ponto de dano faz com que uma das superfícies aquosas comece a vazar. Considerando a enorme diferença de pressão entre o ar do corredor e as profundezas do lado de fora, isto se transforma rapidamente em um dilúvio. Uma enorme onda de água marinha fria espirra em todas as direções, causando 1D10 de dano em qualquer pessoa pega por sua fúria à medida em que são jogadas contra objetos duros próximos. O Guardião deve ser generoso com quaisquer planos loucos que os jogadores bolarem para evitar que seus heróis sejam afogados — pensamento rápido e ação devem ajudar os heróis a alcançar a segurança; testes de **Saltar**, **Escalar** ou **Natação** podem ser apropriados.

Qualquer buraco na parede eventualmente se fecha sozinho à medida que a realidade da Cidadela se reafirma. A água do mar que entrou, no entanto, permanece e os heróis terão que se deslocar por uma salmoura fria e turva que chega até o joelho, tornando impossível correr. Um Guardião particularmente cruel pode pedir aos jogadores um teste coletivo de Sorte para evitar quaisquer abissais que tenham sido sugados para dentro do corredor através do buraco (ver *Livro Básico de Chamado de Cthulhu*, p. 288).

LOCAÇÕES

A Sala de Alimentação

Este salão grande e fedorento tem paredes de metal, pilares cristalinos, luzes pulsantes e mesas longas e enferrujadas espalhadas. As mesas são grandes demais para o povo serpente degenerado se sentar confortavelmente, então eles tendem a se agachar nelas, muitas vezes adormecendo no local após uma refeição. O chão está cheio de ossos, restos de comida podre e excrementos de pessoas-serpente.

Os sistemas automatizados da Cidadela transformam a energia extraída de Ghatanotha e resíduos orgânicos, incluindo excrementos e cadáveres (oferecidos reverencialmente a um orifício de metal no maquinário), em alimento para os moradores. Esse processamento passa por baixo do chão e por dentro das paredes de uma grande estrutura anelada que circunda o nível superior da Cidadela. Esses materiais orgânicos crus também permitem a criação das construções biomecânicas da Cidadela, incluindo os insetos que a Caduceus planeja usar para espalhar seu vírus.

As paredes são cobertas com o que parecem ser orifícios pulsantes de carne esponjosa, que lentamente tomam forma de seres vivos. Como as pessoas-serpente preferem comida viva, as refeições criadas por essa máquina são mamíferos pequenos sem olhos ou pelos, que têm membros atrofiados sem garras e miam como gatinhos (ver **Animais de Abate Fugitivos**, p. 230). Eles choramingam e se contorcem quando são forçados a abandonar os dispensadores. A maioria é colhida e devorada por pessoas-serpente, mas alguns caem no chão e rastejam cegamente até que sejam encontrados e comidos ou encontrem um lugar calmo para morrer.

As Câmaras de Nascimento

Uma enorme câmara submersa cheia de fileiras e fileiras de ovos, cada um do tamanho de uma bola de futebol. Muitos são antigos, tendo apodrecido e colapsado em si mesmos há muito tempo. O cheiro de podridão é avassalador. O ar é quente e úmido, fazendo com que as paredes escorram uma condensação repugnante.

As poucas pessoas-serpente degeneradas que conseguem pôr ovos os trazem para cá, onde podem ser encubados com facilidade. Alguns dos ovos mais próximos da porta estão pulsando, pois as pessoas-serpente embrionárias dentro deles estão prestes a eclodir.

Duas cobras prateadas patrulham a sala, garantindo que ninguém perturbe os ovos. Elas não atacarão ninguém a menos que um ovo seja danificado, caso em que agirão rapidamente.

Alojamentos

Há dezenas de quartos espalhados pela Cidadela. Seus propósitos originais eram variados, mas agora são todos usados pelo povo serpente degenerado para dormir ou acasalar. Os pisos estão cobertos com tecidos finos, incluindo algumas tapeçarias que datam do Império Valusiano, agora manchadas e imundas. Esses tecidos podem fornecer proteção contra as moscas-navalha (p. 230).

Algumas das pessoas-serpente degeneradas ainda têm um impulso criativo; heróis curiosos podem descobrir fetiches feitos de osso e arame, esculturas retorcidas feitas de metal vivo e pele morta ou dispositivos estranhos e grosseiros que soltam faísca e olham para cima com o que parecem ser olhos vivos.

A Memória Coletiva

Uma sala espaçosa, mas escura e sórdida, com o que parecem ser milhares de tentáculos metálicos se contorcendo nas paredes. As formas murmurantes de centenas de pessoas-serpente degeneradas se espalham pelo chão, cada uma com um destes tentáculos presos à cabeça.

Os tentáculos são ligações neurológicas com um computador orgânico, programado para preservar o conhecimento e a história do povo serpente e difundi-los para as gerações futuras. As gerações atuais usam-no apenas para entretenimento, revivendo relatos em primeira pessoa dos dias em que as pessoas-serpente governavam a Terra, esmagando os rivais sob seus pés escamosos. As gravações mais técnicas e acadêmicas há muito atrofiaram por falta de uso e mal oferecem mais do que imagens desconectadas e dicas estranhas.

Se um herói permitir que um dos tentáculos se conecte ao seu crânio, ele ou ela podem tentar um teste Difícil de **POD** para aprender algo útil. Um sucesso significa o ganho de 1D20 pontos nas perícias Mythos de Cthulhu e Outra Língua (Naacal), mas acarreta na perda de uma quantidade igual de pontos de Sanidade. Além disso, o herói ganha conhecimento da disposição das salas da Cidadela e descobre o propósito da Sala de Controle. Um Desastre ou

F:

uma falha em um teste forçado pode causar um acesso de loucura em que o herói acredita que ele ou ela é uma das antigas pessoas-serpente de Valúsia ou Mu; quem sofrer um acesso de loucura devido à perda de Sanidade por usar o dispositivo também está sujeito a esses delírios.

Se os heróis ainda não descobriram com os pesquisadores da Caduceus ou Tyranish que há uma Oficina de Consertos onde é possível reverter o processo de hibridização, essa informação pode ser aprendida através da conexão com a memória coletiva.

A Oficina de Consertos

Dispositivos biomecânicos quebrados e pessoas-serpente feridas (que escaparam de serem devoradas por moscas-navalha) são arrastados para uma oficina cavernosa, a fim de serem consertados por enxames de criaturas metálicas similares a ratos. Há enormes tanques abertos, tubos de cristal e invólucros pulsantes de carne onde máquinas e criaturas são quebradas e montadas novamente. Heróis que ficarem inconscientes devido a ferimentos podem ser trazidos para esse local por criaturas-rato metálicas, a menos que elas sejam impedidas pelos seus camaradas. Se levados, seus ferimentos serão tratados, restaurando 2D10 pontos de vida, mas com um custo — heróis curados dessa forma devem jogar 1D4 na tabela a seguir para ver como eles foram alterados:

1. Eles são agora hospedeiros de uma colônia de vermes biomecânicos, que vivem dentro de sua carne, rastejando através dela como se estivessem na terra. Como não são compatíveis com a biologia humana, os vermes não conseguem ajudar com lesões ou enfermidades, como foram projetados para fazer, mas pelo menos curam o dano que causam no processo de se enterrar na carne dos hospedeiros. Na melhor das hipóteses, sua presença causa desconforto e, às vezes, dor agonizante. Ao perceber o que aconteceu consigo, o herói deve fazer um teste de **Sanidade** (perda de 1/1D8 pontos).
2. As partes feridas do corpo do herói foram substituídas por metal vivo. O metal manterá sua forma enquanto o herói estiver consciente e são; caso contrário, ele vai se retorcer em uma variedade de formas alarmantes e estranhas ou simplesmente derreter em uma poça ligada ao herói. Ao perceber o que aconteceu consigo, o herói deve fazer um teste de **Sanidade** (perda de 1/1D8 pontos).
3. O herói está agora coberto por escamas, reduzindo sua APA em 5D10 pontos, mas fornecendo 1 ponto de armadura. Ao perceber o que aconteceu consigo, o herói deve fazer um teste de **Sanidade** (perda de 1/1D8 pontos).
4. Os ferimentos do herói são curados sem efeitos danosos imediatamente óbvios. Em algum momento no futuro, no entanto, ele ou ela vai começar a produzir ovos a partir de quaisquer orifícios disponíveis. Ao perceber o que aconteceu consigo, o herói deve fazer um teste de **Sanidade** (perda de 1/1D8 pontos).

O maquinário desta área também pode ser usado para reverter o processo de hibridização. Realizar este procedimento exige um teste combinado de **Mythos de Cthulhu** e **Operar Maquinário Pesado** à medida em que o corpo do operado é disposto em uma cápsula de carne biomecânica, quebrado e reconstruído. Um Desastre ou um fracasso em um teste forçado pode resultar no herói sendo transformado por completo em uma pessoa-serpente.

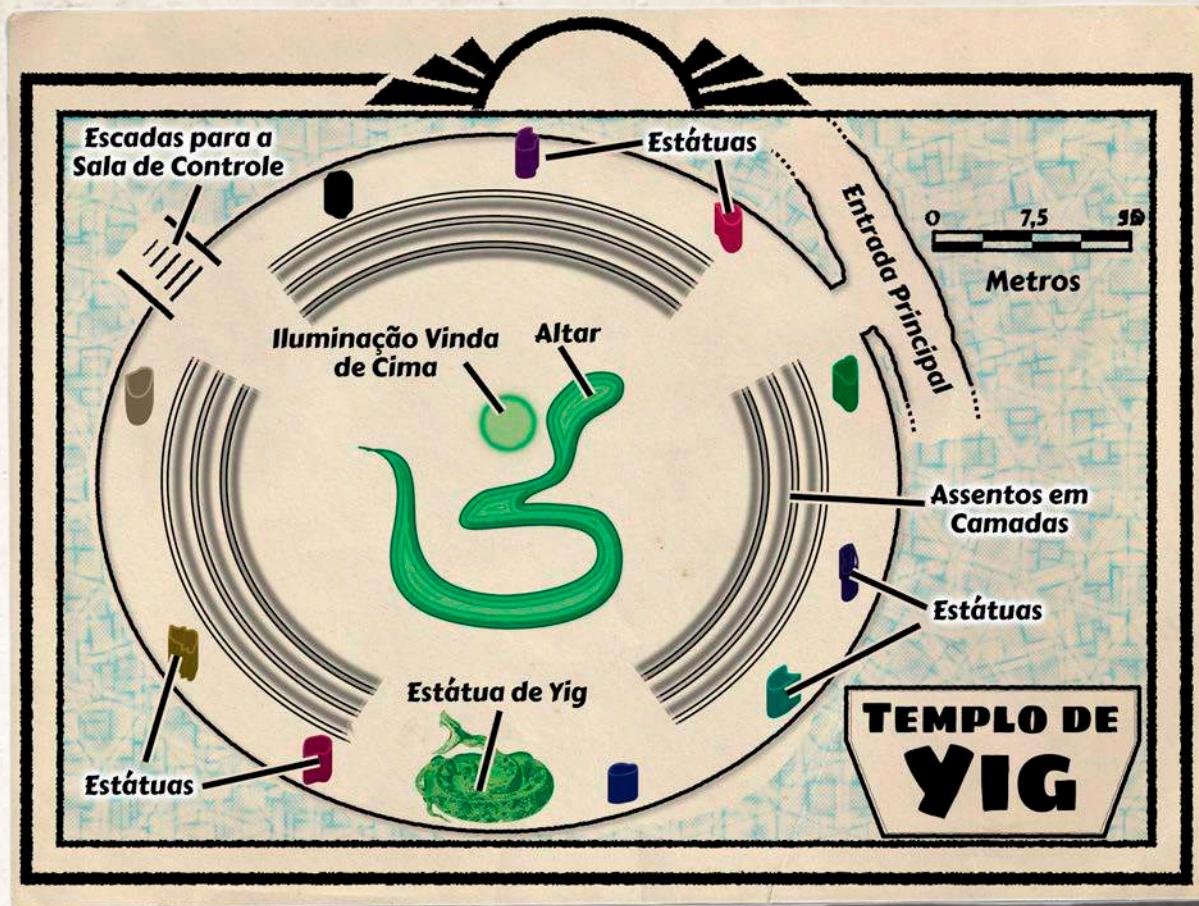
Uma parede desta sala imensa é ocupada por máquinas e uma rede vertiginosa de tubos, construídos a partir de uma mistura de metal brilhante, cristal e carne pulsante, que cria esferas de transporte como um inseto que põe ovos. Se a Caduceus ou Tyranish tiverem tomado o controle da Cidadela, esta máquina estará em movimento e o chão estará cheio de esferas abertas. Nuvens de insetos biomecânicos, semelhantes às moscas-navalha, entram sistematicamente nas esferas. Nenhuma dessas esferas foi lançada ainda — mas isso pode mudar quando os heróis chegarem à **Sala de Controle** (p. 235).



NOTA DOS JOGOS DE TESTE

Dois de nossos grupos de teste incluíam um herói que passou pelo procedimento de hibridização, e as reações dos dois jogadores foram quase que completamente opostas. Uma, em grande parte, aceitou as mudanças, e sua personagem foi ficando mais simpática com as pessoas-serpente à medida que se tornava uma delas, embora permanecesse contrária a qualquer plano para dominar ou destruir a humanidade. O outro viu sua mudança como uma doença e lutou contra ela em todas as fases. O processo para desfazer a hibridização foi inicialmente improvisado por um dos Guardiões como uma forma de atender aos desejos desse jogador.





Mapa do Templo de Yig, por Dean Engelhardt

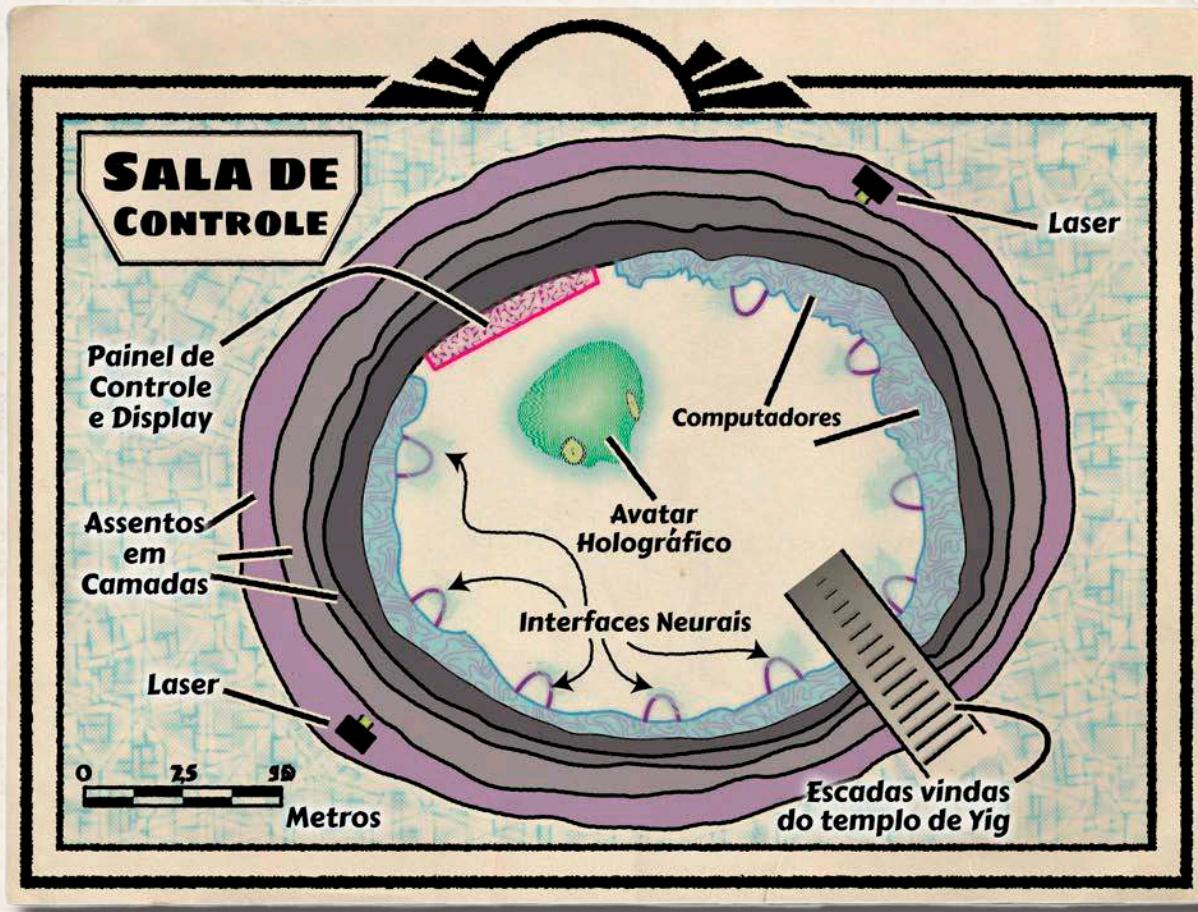
O TEMPLO DE YIG

O centro da Cidadela abriga um antigo templo dedicado a Yig. É uma grande estrutura circular, com cerca de 60 metros de diâmetro. As alcovas ao longo da borda estão cheias de estátuas ofidianas coloridas, que se contorcem constantemente, animadas por uma combinação de poder antigo e tecnologia. As paredes enrolam-se até a cúpula, a centenas de metros de altura, com um orbe brilhando com energia verde em seu ápice. O orbe fornece iluminação ao recinto, matizando tudo em tons esverdeados. O templo foi construído sobre a Sala de Controle e, após alguns danos estruturais recentes, fornece o único meio de acesso a ela.

Muitas das pessoas-serpente degeneradas vêm aqui para adorar seu deus, embora a maioria tenha pouco conhecimento sobre Yig após tanto tempo, passando a ver o sistema computacional na Sala de Controle abaixo como sua verdadeira divindade (ver **A Sala de Controle**, a seguir). Raramente há menos de uma dúzia de pessoas-serpente degeneradas aqui.

Se Joshua Meadham estiver no controle: os assentos metálicos em torno do poço central estão ocupados por centenas de pessoas-serpente degeneradas se contorcendo e proferindo cânticos. Algumas fazem oferendas a Yig usando suas peles velhas; toda a superfície do templo está coberta com esses restos. Se houver um confronto violento aqui, o movimento agita esses pedaços de pele no ar como se fossem confetes escamosos, reduzindo a visibilidade e tornando os ataques de longo alcance difíceis (um dado de penalidade). Veja **A Invocação de Yig**, a seguir.

Se a Noite Interior estiver no controle: Rose Meadham deixa uma de suas duas proles amorfas nesse recinto para guardar a entrada para a Sala de Controle. A prole amorfa se enterra sob pedaços de pele morta para se disfarçar de uma pilha de detritos; um teste de **Encontrar** revela que há uma lama negra escorrendo de alguns dos pedaços maiores de pele. A criatura ataca assim que os humanos se aproximarem da entrada da Sala de Controle.



O Mapa da Sala de Controle, por Dean Engelhardt

Se Tyranish estiver no controle: a única presença no templo serão algumas dúzias de pessoas-serpente degeneradas, dormindo, comendo ou observando a esfera de luz quase hipnotizadas. Tyranish não precisa delas e nem do templo.

A INVOCAÇÃO DE YIG

Esta seção só se aplica se Joshua Meadham ainda estiver vivo e a Caduceus continuar sendo uma ameaça ativa. Se eles foram neutralizados, consulte as opções referentes à Noite Interior ou Tyranish na seção intitulada **A Sala de Controle**, a seguir.

Através de seus estudos, Joshua Meadham descobriu que a essência pura de Yig sobreviveu em Mu e que o deus que existe no resto do mundo é apenas uma sombra de seu ser. O plano original era reedificar o templo, retirando o detrito espiritual do que ele vê como milênios de adoração corrompida, mas, em suas pesquisas, ele percebeu que havia algo ainda maior esperando-o. Enquanto seus associados se ocupam na Sala de Controle abaixo, Joshua Meadham estará no templo, atraindo o poder de Yig para si, tornando-se um receptáculo para o deus renascido.

À medida que os heróis se aproximam do templo, eles podem ouvir os gritos e cânticos de centenas de

pessoas-serpente degeneradas, oferecendo orações em um naacal rudimentar. Pontuando os gritos, há o que soa como arcos de eletricidade cortando o ar e o rugido de alguma criatura poderosa chegando a essa realidade.

Dentro do templo, a transformação de Joshua Meadham está quase completa. Ele se tornará Yig dentro de três rodadas (ver perfil do **Avatar de Yig**, p. 239, para mais detalhes). Centenas de pessoas-serpentes degeneradas entoam o nome do deus, contorcendo-se em êxtase ou tendo convulsões no chão.

Mover-se através da multidão exige um teste Difícil de **FOR** ou **TAM** para empurrar os corpos espasmódicos, ou então um teste Difícil de **DES** para se desviar deles. O povo serpente degenerado não presta atenção aos heróis, totalmente cativado pelo renascimento do seu deus. Se os heróis atacarem Yig, essas criaturas inferiores não esboçarão nenhuma reação para defendê-lo, pois ficam muito assustadas com a violência e tentam fugir. Evitar ser varrido pela onda de criaturas em pânico exige um teste Regular de **Esquivar**, ou um Difícil de **FOR**, **TAM** ou **DES**; um fracasso significa que o herói sofre 1D10 de dano por ser esmagado e pisoteado, acabando por ser carregado para o corredor que leva ao templo.

Se Joshua Meadham completar sua transformação, ele usa seu novo poder para impedir que os heróis acessem a Sala de Controle até que seus associados tenham conseguido terminar os ajustes e comecem a lançar esferas de transporte cheias de insetos biomecânicos carregados de vírus por todo o mundo (ver **A Sala de Controle**, a seguir).

A SALA DE CONTROLE

Sob o Templo de Yig, a Sala de Controle se tornou um templo substituto para o povo serpente degenerado. Eles se lembram que a sala já foi importante e desempenhou um papel em sua queda, e agora acreditam que, venerando o computador que controla suas vidas, poderão conquistar a redenção.

A câmara onde a Sala de Controle repousa fica acima da carne pulsante de Ghatanothoa. Com a perturbação aos sistemas de apoio da Cidadela, a estrutura agora está ao alcance da divindade, e Ghatanothoa está tentando se livrar da estrutura monstruosa que o atormentou por tanto tempo. Isto significa que, para cada rodada na Sala de Controle, há 25% de chance de Ghatanothoa atacar a estrutura, enviando ondas de choque através da câmara e forçando todos dentro dela a fazer um teste Difícil de DES para executar uma ação nessa rodada. Quem falhar no teste sofre 1D4 de dano por se chocar contra superfícies duras.

O COMPUTADOR

Após milênios de manutenção imprópria, adoração do povo serpente degenerado e autorreflexões cada vez mais insanas, o computador senciente que dirige a Cidadela decidiu que é mesmo um deus. Ter o Dispositivo do Juízo Final sob seu controle, concedendo-lhe o poder sobre a vida e a morte, não só apenas os moradores da Cidadela, mas potencialmente todo o planeta, só serviu para reforçar sua megalomania. A única razão pela qual ele não acionou o Dispositivo ainda é o isolamento de Mu em relação ao resto do mundo — e dependendo de que facção estiver no controle, essa situação pode ter mudado quando os heróis chegaram.

O computador tem a forma de fileiras retorcidas de bobinas serpentinas de prata, ouro e vidro, que cercam a Sala de Controle. Os vários painéis de controle permitem que os operadores se conectem ao computador através de painéis sensíveis ao toque ou interfaces neurais diretas, que envolvem as cabeças e mãos dos operadores com uma massa pulsante de geleia psicoativa púrpura. Duas pessoas-serpente estão ligadas às interfaces neurais quando os heróis chegam.

As interfaces neurais são perigosas para seres humanos, pois estão calibradas para o sistema nervoso de pessoas-serpente; heróis não-hibridizados que tentem interagir com as interfaces precisam fazer um teste de **Sanidade** (perda de 0/1D6 pontos) para evitar serem esmagados por pensamentos e imagens alienígenas. Se um herói conseguir se conectar com segurança a uma interface neural, ele ou

ela não precisa combinar Outra Língua (Naacal) com suas outras perícias ao se comunicar com o computador (ver a seguir).

O computador projeta um avatar holográfico no ar acima da sala de controle, tomando a forma de uma cabeça de serpente gigante, usando uma réplica da Coroa Cobra. Sua voz é sibilante e dominante, alta o suficiente para agitar toda a câmara quando fala. Embora conheça muitas línguas, o computador só se significa a falar em naacal.

A personalidade do computador é caprichosa, cruel e zombeteira; ele vê todas as outras entidades inteligentes como pouco mais do que insetos. Essa máquina quer que o império do povo serpente se erga mais uma vez e que os seus adoradores floresçam. O computador lembra que os humanos são inimigos dos seus criadores e os despreza. Qualquer humano que tente ameaçar, convencer ou implorar algo para o computador sofre dois dados de penalidade em todos os testes de perícias sociais; híbridos só recebem um dado de penalidade.

Um grupo de heróis inteligentes pode conseguir encontrar formas de lidar com o computador. Um teste combinado de **Outra Língua (Naacal)** e **Usar Computadores** pode permitir que um herói construa algum tipo de paradoxo lógico que enlouquece o computador. Por outro lado, um teste Regular de **Outra Língua (Naacal)** combinado com um Extremo de **Persuasão** pode fazer um herói convencer o computador de que não há esperança para o império do povo serpente, coisa que levará essa inteligência artificial a um desespero suicida. Em ambos os casos, o computador ativa um mecanismo de autodestruição que destruirá a Cidadela e tudo dentro dela em cinco minutos — sendo necessária uma fuga rápida se os heróis desejarem escapar antes que tudo exploda (ver **Fugindo da Cidadela**, p. 236).

Se os heróis usarem a violência contra o computador, use o perfil fornecido no final do cenário (ver **Computador-Mestre da Cidadela**, p. 239). Se os heróis forem visados pelos lasers do computador, peça um teste coletivo de **Sorte** sempre que um dos tiros errar; um fracasso significa que o disparo atingiu um apoio estrutural — que, combinado com o dano já causado por Ghatanothoa se agitando abaixou, é o suficiente para fazer o piso do poço central da Sala de Controle desabar em 1D3 rodadas. Caso isso ocorra, todos nesse andar devem ter sucesso em um teste de **Saltar** para não cair no núcleo vivo de Ghatanothoa. Quem evitar olhar para baixo, para não encarar o horror que é esse Grande Ancião, precisa fazer um teste de **POD** para resistir à tentação; um fracasso provoca um teste de **Sanidade** ao olhar para Ghatanothoa (perda de 1D10/1D100 pontos). O campo de força protetor que contém o deus protege os heróis da petrificação, mas qualquer dano estrutural adicional faz com que essas proteções falhem em 2D6 rodadas.

F:

C:

X:

H:

V:

A:

N:

S:

P:

L:

R:

V:

Se a Caduceus estiver no Controle

Seis pessoas-serpente leais a Joshua Meadham foram para a Sala de Controle ativar a rede de esferas de transporte. O mecanismo propriamente dito fica na **Oficina de Consertos** (p. 232), mas ele é operado e controlado a partir deste local. O computador projeta um *mapa mundi* no ar, logo abaixo de sua cabeça flutuante; linhas pontilhadas mostram os caminhos projetados das esferas de transporte cheias de insetos biómecânicos portadores do vírus.

Os seguidores de Joshua Meadham também deram instruções ao computador sobre como se libertar do bolsão dimensional construído pelos seres ancestrais, permitindo que Mu retorne ao mundo material. A partir do momento em que os heróis chegarem à Sala de Controle, eles têm 6 rodadas para desativar o sistema antes que ele inicie o processo de retorno de Mu. Se os jogadores optarem por lidar com esse problema imediato em vez de desativar o computador completamente, podem tentar um teste combinado de **Usar Computadores** e **Mythos de Cthulhu** para acessar os sistemas diretamente, contornando a personalidade do computador. Usar uma das interfaces neurais adiciona um dado de bônus no teste (se o herói que fizer isso conseguir permanecer são). Um sucesso Regular permite que os heróis desliguem o sistema de controle em 10 rodadas — tarde demais para impedir Mu de se manifestar no mundo material, causando terremotos cataclísmicos e tsunamis, mas a tempo de impedir o lançamento das esferas de transporte. Um sucesso Sólido desliga o sistema em 5 rodadas, bem a tempo de impedir a ativação, enquanto um sucesso Extremo o desliga imediatamente.

Dois dos seguidores de Joshua Meadham estão conectados a interfaces neurais, alheios ao mundo exterior; no entanto, os outros quatro seguidores podem defender o computador com pistolas de chamas (ver **Apêndice B**, p. 253). Use o perfil de pessoa-serpente contido no final deste cenário (p. 238). Após uma rodada de combate, o computador ativa seus próprios sistemas de defesa a laser (ver **Computador-Mestre da Cidadela**, p. 239).

Se a Noite Interior estiver no controle

Rose Meadham, acompanhada por três capangas e uma prole amorfa, já terá feito contato com o computador quando os heróis chegarem. A Noite Interior convenceu o computador de que, como um deus, ele deveria refazer o mundo à sua própria imagem. Os espiões de Rose roubaram da Caduceus as instruções para trazer Mu de volta ao mundo, o que possibilitou entregá-las ao computador.

Lide com qualquer tentativa de impedir Rose de acordo com o descrito na seção **Se a Caduceus Estiver no Controle**, acima. A principal diferença é que, em vez de lançar esferas de transporte, o computador ativa o Dispositivo do Juízo Final após Mu retornar à Terra. Nesse caso, o resultado é um dos 1.500 vulcões da Terra entrando em erupção a cada

25 minutos, além de atividades sísmicas generalizadas. A maior parte do mundo vai se tornar inabitável em dias, envolto em trevas e permeado por um frio mortal, levando ao fim da civilização humana.

Naturalmente, Rose Meadham, seus capangas e sua prole amorfa vão tentar (vigorosamente) evitar qualquer interferência dos heróis. A prole amorfa se escondeu nas fendas do teto, pronta para cair sobre intrusos — um teste de **Encontrar** revela gotas de lama escura caindo de cima.

Se Tyranish estiver no Controle

O plano de Tyranish é idêntico ao de Joshua Meadham, visto que ela descobriu o segredo para devolver Mu ao mundo material enquanto estava presa pela Caduceus. A diferença principal em seu plano (em relação ao da Caduceus) é que a feiticeira pretende usar a rede de esferas de transporte e insetos biómecânicos para distribuir um mutagênico que fará com que a humanidade se transforme em híbridos de pessoas-serpente. Mecanicamente, isso tem o mesmo efeito que o processo de hibridização descrito no **Apêndice C**, p. 259.

Ainda que não tenha seguidores do povo serpente, Tyranish convenceu o último lloigor sobrevivente a segui-la, prometendo que vai destruir a Cidadela e libertar o seu deus após a conclusão do plano. O lloigor estará intangível quando os heróis chegarem, mas assumirá uma forma física para defender Tyranish, se necessário. Além disso, Tyranish convenceu o computador a seguir suas instruções, de forma que ela estará livre para se defender quando os heróis chegarem à sala de controle.

FUGINDO DA CIDADELA

Se os heróis fizerem o computador iniciar seu sistema de autodestruição, terão um tempo limitado para escapar antes de serem eliminados. Se estiverem a pé, terão que enfrentar uma série de complicações antes de chegarem à brecha por onde entraram na fortaleza.

Muitidões de pessoas-serpente degeneradas correm pela Cidadela em pânico cego. O herói que estiver liderando a retirada precisará de um teste Difícil de **Intimidação** para prosseguir através da multidão em pânico; um fracasso significa que todos do grupo recebem um dado de penalidade em seu próximo teste de perícia — o que representa um atraso e/ou a dificuldade em lidar com a confusão geral da situação enquanto tentam escapar.

Uma série de pequenas explosões balança a Cidadela, sacudindo o chão e jogando destroços em todas as direções. Todos os heróis devem tentar um teste de **Esquivar** para evitar serem pegos por uma onda de choque; caso contrário, sofrem 1D10 de dano.

Torrentes de água do mar gelada varrem o complexo à medida que a seção que se fundiu com as profundezas do oceano desaba. Os heróis podem escolher entre fazer um teste Difícil de **FOR** para se agarrarem a algo sólido e evitarem serem levados, um teste de **Natação** para abrir caminho pelas águas turbulentas ou um de **Sorte** para simplesmente ir com o fluxo na esperança que ele os leve até um lugar seguro — quem falhar nesse teste final ainda estará tentando sair da Cidadela quando ela finalmente explodir.

Se os heróis tiverem acesso a um veículo durante a fuga da Cidadela, precisarão fazer um único teste Difícil em uma perícia apropriada de **Pilotar** — ou um teste de **POD**, caso eles estejam em uma esfera de transporte — para representar uma fuga através de vários perigos.

Como sempre, o Guardião é encorajado a se adaptar a qualquer plano louco que os jogadores bolarem. Essa é uma situação perigosa e soluções criativas podem ser a diferença entre a vida e a morte. Aplicações súbitas de Ciência Estranha, uso espontâneo de Mythos de Cthulhu e magia são possibilidades às quais o Guardião deve estar aberto.

Usando um Dispositivo de Haftorang

Se os heróis tiverem um Dispositivo de Haftorang (possivelmente do capítulo **Calcutá**), isso pode fornecer um método mais simples de destruir a Cidadela. Infelizmente, Joshua e Rose Meadham sabem como desativar esse aparelho e serão alertados para a presença dessa ameaça pelo computador ou pelos moradores da Cidadela. Um teste de **Furtividade** é necessário para esconder o dispositivo com sucesso na Cidadela.

Uma abordagem alternativa pode envolver os heróis preparando o dispositivo para explodir em pouco tempo. Claro que assim eles não terão tempo para fugir, mas um gasto de 30 ou mais pontos de Sorte ainda pode fazê-los sobreviver à morte certa!

CONCLUSÃO

É provável que as ações dos heróis levem à destruição violenta da Cidadela. Nesse caso, Ghathanotha é libertado, fazendo com que todas as criaturas envolvidas na batalha nas redondezas da fortaleza fujam antes de ser petrificadas. Os heróis seriam sábios em fazer o mesmo.

Sem o poder da Cidadela, o Portal de volta para a Terra não estará mais estável — determine se ele está operante com um teste coletivo de **Sorte**; em caso de falha, o Portal colapsou. Se Mu já retornou ao mundo material, os heróis podem procurar outras formas de retornar para as terras humanas; no entanto, se Mu ainda estiver presa em sua própria dimensão, isso provavelmente deixará os heróis sem um caminho de volta para casa.

Logicamente, Mu é um continente grande, cheio de maravilhas, horrores, feitiços e tecnologias estranhas. Heróis inteligentes conseguirão encontrar uma forma de escapar eventualmente, ou talvez busquem se tornar mestres desse

NOTA DOS JOGOS DE TESTE

Ainda que todos os nossos jogos tenham terminado com a destruição violenta da Cidadela, cada mesa realizou isso de uma forma muito diferente.

Um grupo derrotou Rose Meadham e suas proles amorfas sem sofrer baixas. Em seguida, iniciou uma contagem regressiva longa no Dispositivo de Haftorang e fugiu da Cidadela em esferas de transporte modificadas. Eles falharam no teste de Sorte para determinar se o Portal ainda estava ativo, mas o Guardião foi generoso e deu a oportunidade de consertar o Portal com um teste de Ciência Estranha. Eles retornaram à Terra em segurança, armados com raios da morte e esferas de transporte, procurando novas formas de combater o Mythos.

Um segundo grupo se viu enfrentando Joshua Meadham quando este se transformou no avatar de Yig, e lutou até chegar a um impasse, mas não conseguiu impedir que seus capangas libertassem as esferas de transporte cheias de moscas. Um nobre herói colocou o Dispositivo de Haftorang em uma contagem curta, sabendo que os capangas de Joshua Meadham conseguiram desarmar o artefato se tivessem tempo, e protegeu o dispositivo até a hora da explosão. Graças ao seu sacrifício, os outros heróis conseguiram escapar incólumes e encontraram um Portal em funcionamento à sua espera.

O último grupo lutou contra Rose Meadham na sala de computadores e danificou as estruturas o bastante para que um dos seus caísse no núcleo vivo de Ghathanotha. Outra heroína se sacrificou para ativar a autodestruição enquanto a sala caía aos pedaços. O restante do grupo fugiu da Cidadela a pé, lutando contra seus perigos e escapando pouco antes da explosão. Eles encontraram o Portal fechado, e a campanha terminou com os heróis decidindo explorar Mu em busca de outro caminho para casa.

estranho novo mundo. Mas isso é uma história para outra hora...

Recompensas

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

- Os heróis impediram o plano da facção que está no controle: +1D20 pontos de Sanidade.
- A Cidadela foi destruída: +1D10 pontos de Sanidade.
- Os heróis conseguiram retornar para à Terra: +1D10 pontos de Sanidade.

PERSONAGENS E MONSTROS

Nota: os perfis dos PNJs importantes podem ser encontrados no **Apêndice A**:

- Tyranissh, p. 245.
- Rose Meadham, p. 244.
- Joshua Meadham, p. 240.
- Canning, p. 241.

Cobras de Prata, *guardiões da Cidadela*

Estas entidades biomecânicas parecem jiboias com até 5 metros de comprimento, mas feitas de um metal líquido brilhante. Elas podem alterar suas formas ligeiramente, permitindo que passem por fissuras ou por baixo de portas, mas não conseguem assumir a aparência de outras criaturas.

**FOR 140 CON 100 TAM 140 DES 65 INT 10
APA — POD 40 EDU — SAN — PVs 24
DX: +2D6 Corpo: 3 MOV: 8 PMs: 8 Sorte: 0**

Combate

Ataques por rodada: 1 (mordida)

Ataques Corpo a Corpo: assim como jiboias, as cobras de prata são constrictoras e atacam se enrolando em suas presas. Além de abraçarem suas vítimas, também cobrem a boca e o nariz delas, preenchendo-as com um líquido viscoso e prateado para acelerar o sufocamento. O seu primeiro ataque será uma Manobra de Luta para segurar a presa rapidamente. Nas rodadas seguintes, a cobra automaticamente causa seu dano extra até que o alvo se liberte (teste resistido de FOR ou DES contra a FOR da cobra) ou morra.

Lutar	60% (30/12), constrição, 2D6 de dano nas rodadas seguintes
Esquivar	35% (17/7)

Armadura: nenhuma, mas as cobras de prata sofrem dano mínimo de armas perfurantes devido a sua carne fluída.

Perda de Sanidade: 0/1 por ver uma cobra de prata.

Moscas-Navalha, *enxames devoradores de carne*

Estes insetos biomecânicos, cada um pouco maior do que um mosquito, viajam em enxames de milhares. As moscas fazem um estranho zumbido metálico enquanto voam e podem ser ouvidas a centenas de metros de distância.

Quando um enxame encontra um intruso, cerca o alvo e devora-lhe como se fosse um bando de piranhas voadoras. Qualquer tipo de armadura que cubra todo o

corpo proporciona proteção contra essas criaturas, pois cada mosca individual causa pouco dano. Envolver-se da cabeça aos pés em tecidos pesados ou camadas de roupa é uma proteção eficaz. Um alvo desprotegido sofre 1D6 de dano por rodada até que as moscas sejam dispersadas, destruídas ou que o alvo escape.

A maioria das armas são inúteis contra as moscas, que simplesmente voam por ataques corpo a corpo ou de longo alcance. Explosivos, fogo, eletricidade ou magia são mais eficazes: 10 pontos de dano de uma dessas fontes faz com que um enxame de moscas-navalha se disperse. As moscas não conseguem operar na água ou em outros fluidos.

As moscas se movimentam a uma velocidade de 8. Use as regras de perseguição se um herói tentar fugir.

Pessoas-Serpente Degeneradas, *herdeiros caídos de Mu*

Comparados com as pessoas-serpente que os heróis encontraram na Terra, os residentes da Cidadela são pequenos, fracos e ineficazes. A maioria é pouco maior que uma criança humana, com escamas pálidas e corpos retorcidos e magros. Elas fogem quando ameaçadas com violência, chorando de terror. Essas criaturas também são mais estúpidas que seus parentes terrestres e podem ser enganadas com facilidade. Se os heróis tentarem enganar esses seres, recebem um dado de bônus na tentativa.

**FOR 30 CON 40 TAM 30 DES 45 INT 30
APA — POD 50 EDU — SAN — PVs 7
DX: -2 Corpo: -2 MOV: 6 PMs: 10 Sorte: 0**

Combate

Ataques por rodada: 1 (mordida)

Ataques corpo a corpo: as pessoas-serpente degeneradas só lutam quando encerraladas e, mesmo assim, seus ataques são pouco mais do que tapas e arranhões. Com um sucesso Extremo, conseguem fazer um ataque de mordida; e seu veneno ainda é tão forte como o de uma pessoa-serpente normal.

Mordida: injeta veneno, fazendo com que o alvo precise ser bem-sucedido em um teste Extremo de CON para não sofrer 1D8 de dano.

Lutar	20% (10/4), 1D3-2 de dano (+ morder em caso de sucesso Extremo)
Esquivar	22% (11/4)

Armadura: nenhuma.

Perda de Sanidade: 0/1D3 por ver uma pessoa-serpente degenerada.

Avatar de Yig, fúria ofídica encarnada

Quando encontrado na Terra, Yig é relativamente fraco para uma divindade do Mythos. Aqui em Mu, Joshua Meadham é capaz de canalizar o poder desse deus e comungar com uma versão mais primitiva de Yig. Consequentemente, o seu avatar é de fato uma entidade poderosa.

O avatar se assemelha a uma pessoa-serpente gigantesca, cheia de músculos e com garras pretas longas e afiadas. Seus olhos incham e choram lágrimas de sangue e veneno. Sua pele é manchada com marcas de todos os tipos de criaturas serpentinhas, que dançam lentamente em ondas caóticas de cor. Duas presas enormes dominam sua boca, gotejando veneno escaldante, que pode ser cuspido a até 100 metros. Sua sombra se contorce estranhamente, como se fosse feita de mil cobras de escuridão viva.

FOR 200	CON 200	TAM 200	DES 80	INT 150
APA —	POD 140	EDU —	SAN —	PVs 40
DX: +4D6	Corpo: 5	MOV: 10	PMs: 28	Sorte: 0

Combate

Ataques por rodada: 2 (garras, morder, esmagar)

Ataques corpo a corpo: o avatar usa garras e dentes para rasgar a carne de seus inimigos, ou seus pés e cauda para esmagá-los.

Cuspir veneno: o veneno causa 1D6 de dano, enquanto o ácido cega o alvo por 1D10 rodadas (alvo pode tentar um teste Difícil de **CON** para evitar a cegueira).

Lutar	120% (60/24), 1D8 + 4D6 de dano
Cuspir Veneno	50% (25/10), 1D6 + ácido
Esquivar	50% (25/10)

Armadura: a transição de Joshua Meadham para o avatar ainda está incompleta quando os heróis o encontram — inicialmente, ele tem apenas uma pele escamosa de 2 pontos. Sua armadura aumenta em 2 pontos por rodada à medida que ela engrossa, até um máximo de 10 pontos.

Perda de Sanidade: 1D3/1D10 por encontrar o avatar de Yig.

O Computador-Mestre da Cidadela, máquina cruel com complexo de deus

Ainda que seja imóvel, o computador é difícil de ser destruído e capaz de se defender com dois canhões laser escondidos no teto da sala de controle. As armas laser têm 8 pontos de vida cada uma e podem ser atacadas diretamente — mas são pequenas e dispostas em buracos no teto, então ataques contra elas sofrem um dado de penalidade.

Se o computador for destruído violentamente (ou seja, sem o uso das interfaces neurais), isso ativa o mecanismo de autodestruição da Cidadela, dando aos heróis cinco minutos para escapar da estrutura antes que ela exploda, matando tudo e todos dentro dela (ver **O Computador**, p. 235).

FOR —	CON —	TAM 500	DES —	INT 400
APA —	POD 50	EDU —	SAN —	PVs 40
DX: nenhum		Corpo: nenhum		MOV: 0
PMs: 10		Sorte: 0		

Combate

Ataques por rodada: 2 (lasers)

Ataques corpo a corpo: lasers de defesa escondidos nos cantos superiores da sala de controle, que podem fazer chover uma morte flamejante sobre qualquer aspirante a agressor.

Laser	50% (25/10), 1D8 de dano
Esquivar	—

Armadura: 2 pontos de metal, cristal e invólucro de vidro.

Perda de Sanidade: nenhuma.