



MWM

## CAPÍTULO

# 8

# ILHA DAS COBRAS

*Cobras. Por que tinham de ser cobras?*

— Indiana Jones, *Caçadores da Arca Perdida*.

## A MORTE SE ESCONDE EM CADA SOMBRA

### VISÃO GERAL

Este capítulo é o prelúdio para o clímax da campanha, onde os heróis tentam encontrar um caminho para aquela que talvez seja a ilha mais perigosa de todo Atlântico Sul. Eles enfrentarão tempestades, uma serpente marinha gigante e milhares de cobras mortíferas. Chegar à ilha vai colocá-los em rota de colisão com seus antigos aliados da Caduceus, que estão prontos para usar feitiçaria para destruí-los.

Uma vez na ilha, os heróis serão confrontados com um Portal instável para Mu, protegido por pessoas-serpente armadas e, possivelmente, uma surpresa desagradável esperando do outro lado. E depois disso, seus verdadeiros problemas vão começar...

### PANO DE FUNDO

Para executar seus planos de dominação mundial, a Caduceus tem almejado abrir um Portal estável para Mu há algum tempo. Eles calcularam que o ponto da terra mais próximo do plano onde Mu foi selado é a *Ilha da Queimada Grande*, também conhecida como Ilha das Cobras, próxima da costa do Brasil.

A Noite Interior tem espreitado as tentativas da Caduceus de criar um Portal estável e lidar com os lloigor guardando a passagem, esperando até o último momento para assumir o controle. Tyranishh, caso ainda esteja viva, também está preparada para usar o Portal. Todas as facções estão prontas para convergir à Ilha das Cobras e atravessar para a dimensão oculta onde Mu está selada.

### NOTAS SOBRE O RITMO

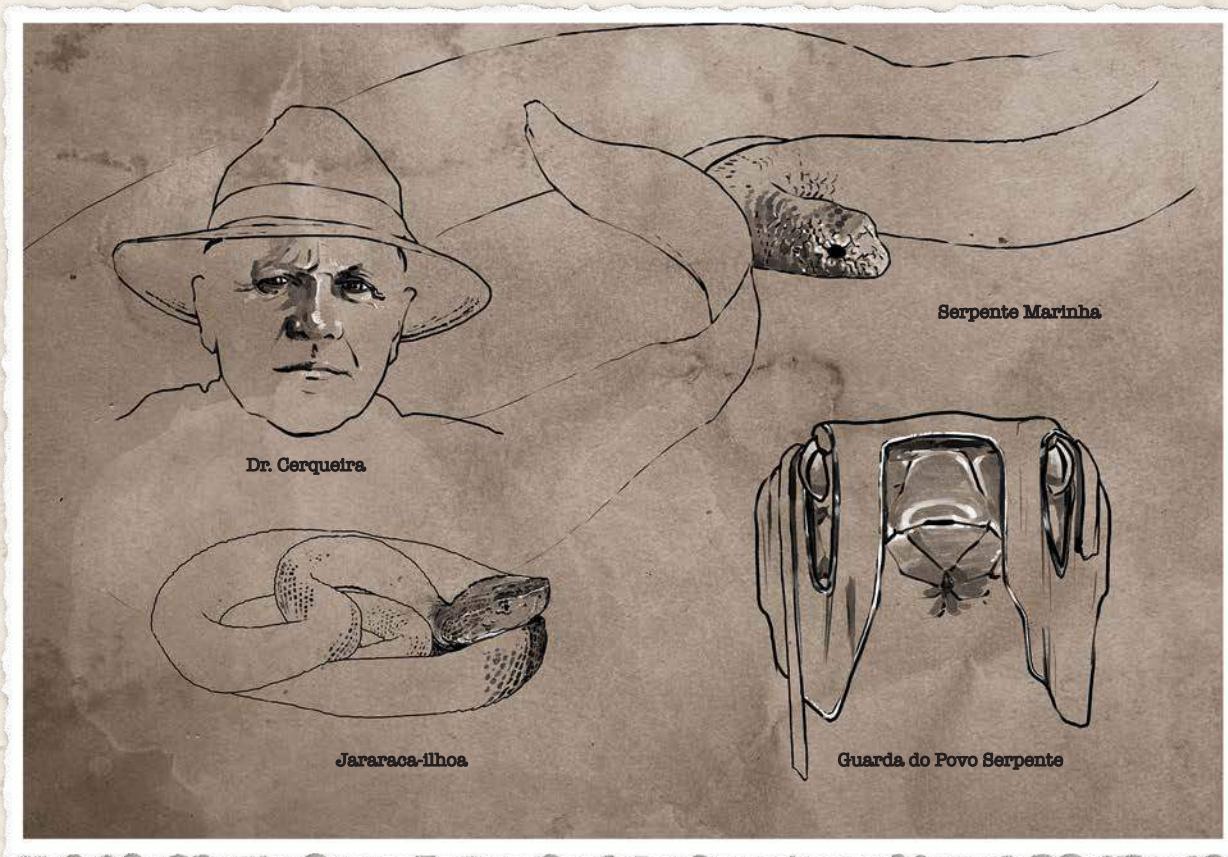
Este capítulo contém informações sobre o porto de Santos, fornecidas caso os heróis desejem passar algum tempo explorando o local. Essa exploração não é obrigatória. Os heróis podem decidir ignorar a cidade e ir direto para a Ilha das Cobras. Não há problema algum com isso. O ritmo da campanha deve ter acelerado bastante a essa altura, e o Guardião não deve frear jogadores ansiosos por ação.

Por outro lado, se os jogadores preferirem passar algum tempo em Santos, há muito perigo e intrigas esperando-os.

### PONTOS DE ENTRADA

Assumindo que os heróis estejam atuando como agentes livres a essa altura, eles devem ter encontrado os **Recursos: Nova York 3** (ver **Capítulo 2: Cidade de Nova York**) ou terem recebido essa informação de um espião infiltrado na Caduceus, o que os leva a Santos, Brasil, e, em seguida, para a Ilha das Cobras. Alternativamente, se os heróis estiverem rastreando qualquer um dos antagonistas, as pistas devem trazê-los até aqui.

## CAPÍTULO 8



É muito improvável que os heróis ainda estejam trabalhando para a Caduceus a essa altura. Mas caso estejam, o dr. Gonçalves os envia para a Ilha das Cobras para fornecer segurança adicional caso a base seja atacada por Tyranissh ou pela Noite Interior. Estando na ilha, se os heróis não mostrarem nenhuma inclinação para investigar o que a Caduceus está tentando fazer com os experimentos, um mau funcionamento do Portal pode fazer com que sejam transportados para Mu por acidente.

Se os heróis estiverem alinhados com a Noite Interior ou Tyranissh, essas facções podem trazê-los para fornecer segurança extra.

### DRAMATIS PERSONAE

**Nota:** Joshua Meadham, Canning, Frank De Luca, Rose Meadham e Tyranissh são detalhados no **Apêndice A** (p. 240), pois podem ser encontrados em vários capítulos.

As estatísticas para os PNJs a seguir são apresentadas no final do capítulo.

#### **Dr. Sérgio Cerqueira, 43 anos, chefe da estação da Caduceus**

Um lacaio humano de confiança e membro do culto de Yig, o dr. Cerqueira dirige um escritório da Caduceus no porto de Santos. A tarefa oficial do escritório é ajudar na distribuição de assistência médica em toda a América do Sul, mas isso é uma fachada: a verdadeira função de Cerqueira é organizar a logística necessária para a operação na Ilha das Cobras. Cerqueira sabe que está ajudando a organização a ganhar o controle da tecnologia antiga do povo serpente no continente perdido de Mu, e acredita que esse conhecimento permitirá que Joshua Meadham esmague seus inimigos da Noite Interior. Além de ser um iniciado de Yig, o dr. Cerqueira é um feiticeiro moderadamente poderoso e pode ser usado para lançar o feitiço Constrição de Yig, caso os heróis já tenham neutralizado o dr. Gonçalves.

O dr. Cerqueira paga bem aos moradores de Santos para mantê-lo informado sobre assuntos de seu interesse, como a chegada dos heróis. Com a chegada do dr. Gonçalves, o papel de Cerqueira é recolher informações, deixando qualquer confronto com os heróis para Gonçalves. Se os personagens já tiverem lidado com Gonçalves em um capítulo anterior ou cuidarem dele no início deste cenário, então fica a cargo de Cerqueira impedi-los de chegar à Ilha das Cobras.

- **Descrição:** um homem rotundo, com cabelo escuro penteado para trás e barba bem-feita. Cerqueira normalmente usa um terno cor creme e um chapéu panamá da mesma cor. Ele fuma cigarros de odor pungente, geralmente com a ajuda de uma piteira de marfim.
- **Características:** o dr. Cerqueira é exigente quanto à sua aparência e evita sujar seu terno, se possível. Se a sua roupa ficar suja, ele a limpa com um lenço branco enquanto pragueja energicamente em português.
- **Ganchos de interpretação:** faz muitas perguntas sobre o porquê de os heróis estarem em Santos, tentando descobrir se eles representam uma ameaça para a Caduceus e para a operação na Ilha das Cobras.

### **Dr. Victor Gomes Gonçalves, 54 anos, feiticeiro e servo fanático de Yig**

Gonçalves assume a liderança nas tentativas de impedir que os heróis cheguem à Ilha das Cobras, usando feitiços para incapacitar ou matar o máximo de heróis que puder. Se Gonçalves já tiver sido morto ou neutralizado de alguma outra forma pelos heróis em algum capítulo anterior, seu papel é assumido pelo dr. Cerqueira.

Ver Apêndice A, p. 242, para mais pormenores sobre o dr. Gonçalves.

## A AMBIENTAÇÃO

Localizada parcialmente na Ilha de São Vicente, ao largo da costa continental do Brasil, Santos é uma cidade portuária moderna e próspera. Suas operações estão no centro do comércio cafeeiro do Brasil, e o dinheiro dessas exportações trouxe pessoas de todo o país para trabalhar no lugar. Há um tráfego regular de barcos comerciais pesados para dentro e fora do porto. Uma rede de canais atravessa a cidade. Pontes rodoviárias e ferroviárias ligam Santos à cidade de São Paulo, cerca de 80 km para o interior.

Santos tem um clima tropical. Cada mês vê aproximadamente 50 ml de chuva. O tempo é quente ao longo do ano; com a temperatura média variando de 23° a 28°C.

Os heróis podem esperar encontrar todas as comodidades de uma cidade moderna enquanto estiverem em Santos. A língua local é o português, mas, como é uma cidade portuária com ligações internacionais, é possível encontrar pessoas de todo o mundo, bem como nativos poliglotas.

## A ILHA DAS COBRAS

A *Ilha da Queimada Grande*, conhecida coloquialmente como Ilha das Cobras, está localizada a cerca de 160 km da costa do Brasil, sob jurisdição brasileira. O porto mais próximo é Santos, perto da cidade de São Paulo. A ilha é uma floresta tropical, com cerca de 110 acres de área, com vários tipos de biomas, incluindo florestas, clareiras e arbustos. O clima

## NOMES BRASILEIROS

A maioria dos nomes brasileiros segue o padrão de um nome próprio seguido pelo sobrenome do pai e, então, o sobrenome da mãe.\* Utilize os exemplos a seguir para os PNJs menores que os heróis encontrarem.

**Feminino:** Giovana Ferreira Santos, Carla Alves Cardoso, Giovana Correia Souza, Júlia Sousa Cunha, Emilia Costa Barros, Isabella Costa Araújo.

**Masculino:** Fábio Ribeiro Lima, Breno Souza Rodrigues, Carlos Barbosa Oliveira, Estevão Almeida Barbosa, Vitor Correia Melo, Matheus Cunha Pinto.

\*Foi mantido o texto como consta no original.

é bastante ameno; as temperaturas raramente caem abaixo de 18°C ou sobem acima de 22°C.

A Ilha das Cobras é o lar da jararaca-ilhoa, que não é encontrada em nenhum outro lugar do mundo (ver **Jararaca-Ilhoa**, em uma caixa nas proximidades). Há milhares de víboras na ilha, com densidade de aproximadamente uma a cinco cobras por metro quadrado, dependendo de quais estimativas forem usadas. Elas ficam bem camufladas na vegetação e florestas que cobrem a maior parte da ilha.

A única estrutura humana na ilha é um farol. A ilha permanece inabitada desde meados da década de 1920, quando o último faroleiro e sua família desapareceram sob circunstâncias misteriosas. Há rumores de que as cobras os picaram e seus corpos desapareceram, escondidos sob a vegetação densa ou perdidos no mar. Não houve uma busca completa da ilha devido aos riscos envolvidos em realizar uma operação como essa em um lugar tão perigoso. O farol foi automatizado há dez anos, com as autoridades brasileiras enviando uma equipe de manutenção uma vez por ano para garantir o seu bom funcionamento.

A ilha é de especial interesse para a Caduceus, já que é o ponto mais próximo da antiga localização terrestre de Mu. Interpretações anteriores do Texto de R'lyeh tinham colocado Mu no Oceano Pacífico, perto de R'lyeh. Depois de correlacionar essa informação com outras fontes, assim como levar em conta o movimento das placas tectônicas em relação ao deslocamento da ilha do mundo material, os estudiosos da Caduceus estimaram sua localização atual no Atlântico Sul. Eles acreditam que a ponta norte de Mu está a 160 km da Ilha das Cobras. Esta informação é um segredo bem guardado dentro da Caduceus, mas, claro, espiões da Noite Interior transmitiram esse conhecimento a Rose Meadham. Tyranish também foi capaz de usar feitiçaria

F:

para descobrir sobre a importância da ilha enquanto era prisioneira da Caduceus.

Os experimentos iniciais conduzidos pela Caduceus provaram a hipótese de que abrir um portal próximo a Mu permitiría que os conjuradores controlen o destino dele de forma mais confiável e evitem a atração (fatal) em direção a Ghatanotha (ver **Capítulo 9: Mu**). Os resultados bem-sucedidos dos cientistas, assim, superaram a principal barreira para o plano da Caduceus — e também deram à Noite Interior e Tyranish meios para alcançar seus objetivos.

No ano passado, o primeiro Portal estável foi estabelecido, mas a Caduceus desativou-o rapidamente após um lloigor atravessar e matar a maior parte da equipe. Tentativas subsequentes levaram a batalhas ferozes entre os agentes da Caduceus e os lloigor (todas elas vencidas pelos lloigor). O Portal permanece pronto, mas faltava o último detalhe: Joshua Meadham localizar e se apossar da Coroa Cobra e, assim, obter um meio para subjugar os lloigor.

## CENA DE ABERTURA

Não há nenhuma cena de abertura pré-determinada para este capítulo, pois os heróis podem chegar a Santos por vários meios, seja avião, barco ou até mesmo magia. Após decidirem ir para o Brasil para chegar à Ilha das Cobras, incentive os jogadores a agir rapidamente, pois qualquer atraso seria benéfico para a Caduceus, bem como para a Noite Interior e Tyranish.

Se voarem diretamente de Calcutá, após o **Confronto no Aeroporto Dum Dum** (ver **Capítulo 7: Calcutá**, p. 202), a distância é pouco mais de 15.000 quilômetros. Viajando de Nova York, a distância é de aproximadamente 8.000 quilômetros de avião, ou pouco mais de 4.000 milhas náuticas, se a viagem for de barco. Não há necessidade de descrever o trajeto, comece a narrativa com os heróis chegando a Santos. Se quiser uma abertura cheia de ação, a chegada dos heróis pode estar sendo observada por empregados do dr. Cerqueira, que se misturam na multidão facilmente — exigindo um teste Difícil de **Encontrar** ou **Psicologia** para detectar as intenções deles. Se descobertos, a cena inicial pode ser uma sequência de perseguição com os heróis em busca do empregado (um jovem suspeito).

### Possíveis obstáculos durante essa perseguição incluem:

- Um grupo de crianças jogando futebol na rua (teste de **Esquivar** para evitar uma colisão com uma criança, ou um teste de **FOR** ou **TAM** para empurrar a criança para fora do caminho).
- Uma pilha de caixotes de madeira vazios (teste de **Saltar**

## A JARARACA-ILHOA

A jararaca-ilhoa (*Bothrops insularis*) é endêmica da Ilha das Cobras, e a única espécie de serpente encontrada na ilha. Essa jararaca é infame por ter um veneno muito mais forte do que qualquer espécie relacionada (na verdade, ela é considerada por alguns como uma das cobras mais mortíferas do mundo), o que lhe permite caçar os pássaros que visitam ou habitam a ilha. O veneno é tóxico o suficiente (4D10 de dano) para geralmente matar qualquer humano mordido dentro de uma hora, dolorosamente liquefazendo seus órgãos e causando inchaço do cérebro até que a vítima morra de hemorragia interna. Antiveneno ameniza o efeito da toxina, cortando o dano pela metade. Vítimas da mordida sentem arrepios, náuseas, convulsões e necrose da carne na área afetada. A mordida da jararaca-ilhoa é inofensiva para pessoas-serpente e humanos em processo de hibridização. As cobras também evitarão morder iniciados no culto de Yig.

A jararaca-ilhoa tem uma coloração amarelada-dourada, o que concede a camuflagem perfeita para se esconder entre folhas mortas. Um espécime médio tem cerca de 60 centímetros de comprimento, embora elas possam crescer até o dobro deste tamanho. As cobras geralmente podem ser encontradas entre folhas ou em fendas rochosas, especialmente após a ingestão de presas, ou tomando sol em uma rocha ou pedaço da terra. Os heróis podem ficar ainda mais perturbados pelo fato de que as cobras também podem ser encontradas em árvores, caçando presas.

Heróis proativos podem querer tomar precauções, comprando botas grossas até o joelho, luvas de couro e coisas parecidas enquanto estiverem em Santos. Se um alvo estiver devidamente equipado, o Guardião pode permitir um teste de Sorte adicional para ver se uma cobra atinge uma área protegida ou não (ver **Chegando à Ilha das Cobras**, p. 216).

para pular sobre eles sem perder o ritmo).

- Uma rua lateral estreita com varais de roupa estendidos através delas (teste de **DES** para se abaixar e abrir caminho pelos varais).
- Um caminhão descarregando sacos de grãos de café em um armazém, bloqueando a via (teste de **Encontrar**

# ILHA DAS COBRAS



## CAPÍTULO 8

F:

V

X

H

V

A

N

S

P

L

R

V

para notar que há espaço suficiente para correr entre o para-choque dianteiro e a parede mais próxima, ou um de **DES** para saltar sobre o caminhão).

- Um vendedor de rua empurrando um carrinho de peixes frescos para o mercado (um teste de **Saltar** para pular sobre o carrinho ou **FOR** para empurrá-lo para fora do caminho sem perder o ritmo).
- Uma multidão de marinheiros estrangeiros envolvidos em uma briga (**Intimidação** para convencer os marinheiros a sair do caminho ou **Lutar (Briga)** para abrir caminho através da multidão).

Se o jovem, conhecido apenas como Thiago, for capturado, ele fala o que sabe se for alvo de **Intimidação** ou subornado. Ele explica (em inglês arranhado ou espanhol, se necessário) que foi pago para vigiar a chegada dos heróis, mostrando a eles um pedaço de papel com os nomes e descrições deles (em português), e então relatar a chegada e o paradeiro do grupo ao homem no escritório da Caduceus na Rua Euzébio de Queiroz, perto das docas. O rapaz pode dar uma breve descrição do dr. Cerqueira.

Entretanto, mesmo que os heróis consigam identificar e interrogar Thiago, o dr. Cerqueira ainda descobre sobre a chegada deles, pois pagou mais de um dos moradores locais para ficar de vigília.

### JOGANDO ESTE CAPÍTULO

Os motivos mais prováveis para os heróis pararem em Santos são: fretar um barco, reabastecer um hidroavião ou descobrir algo mais sobre a Ilha das Cobras antes de ir até lá. Veja a seção **Chegando à Ilha das Cobras** (p. 216) para detalhes das complicações que eles podem enfrentar no caminho até lá.

Alguns heróis podem querer investigar a operação da Caduceus no porto, para saber mais sobre os perigos que podem enfrentar quando estiverem a caminho da ilha. Veja a seção **Os Escritórios da Caduceus** (a seguir) para detalhes do que podem encontrar.

Se os jogadores estiverem apenas querendo abastecer seus suprimentos de armas e outros bens, poderão fazer isso sem dificuldades. Santos é um porto internacional com muitos lugares onde podem comprar o que precisam. A única restrição é nos suprimentos de antiveneno para a jararaca-ilhoa. Para desencorajar a presença de intrusos na ilha, a Caduceus comprou todos os estoques locais do material. A maior parte do estoque já foi destruída, mas alguns frascos foram armazenados nos escritórios da Caduceus em Santos (para o caso de agentes humanos serem necessários na ilha).

### Rumores e Informações no Porto de Santos

Se os heróis desejarem reunir informações sobre a Ilha das Cobras, a Caduceus ou outros assuntos relacionados, o Guardião deve pedir testes de perícias interpessoais adequadas (**Lábia, Charme, Intimidação, ou Persuasão**),

dependendo da abordagem utilizada. Cada teste revelará uma das informações a seguir. Heróis que falharem em um teste forçado devem chamar a atenção de um dos informantes espalhados ao redor do porto pela Caduceus, que, em seguida, vai reportar a situação ao dr. Cerqueira.

Fazer perguntas sobre temas neutros, como a história da Ilha das Cobras, não exige nenhum teste.

- O dr. Cerqueira, atuando em nome da Caduceus, pagou a várias pessoas da cidade para ser informado caso alguém tentasse alugar um barco para a Ilha das Cobras.
- O *Esculápio*, um navio de carga pertencente à Caduceus, está atualmente atracado no porto.
- Uma instituição de assistência médica comprou todos os suprimentos do antiveneno para a mordida da jararaca-ilhoa.
- Uma mulher americana de véu tem feito perguntas sobre a Caduceus e a Ilha das Cobras. Ela não é vista há alguns dias.

### OS ESCRITÓRIOS DA CADUCEUS

A Caduceus tem uma série de escritórios e um pequeno armazém em Santos, sob a desculpa de ajudar na distribuição de assistência médica em toda a América do Sul e juntar informações sobre questões de saúde que afetam a região. A verdade é que a organização só comprou os escritórios depois que seus pesquisadores começaram a suspeitar da real localização de Mu, há cerca de dez anos. O dr. Cerqueira dirige a operação para a Caduceus.

Os escritórios e armazéns estão todos alojados numa única estrutura de madeira, situada na Rua Euzébio de Queiroz, a algumas centenas de metros de uma das principais docas de Santos. O logotipo da Caduceus se destaca na fachada do edifício. Ainda que haja um sinal de “fechado” na porta da frente em português e inglês, e a porta esteja trancada, há luzes acessas dentro do prédio e sinais de movimento. Quem observar o edifício poderá ver pessoas entrando e saindo, embora não com frequência. Essas pessoas podem incluir Joshua Meadham, Canning, Frank De Luca e o dr. Gonçalves, dependendo de quem ainda estiver vivo, bem como o dr. Cerqueira e seus empregados. Eles realizam várias tarefas, incluindo enviar telegramas, inspecionar o navio *Esculápio* (ver a seguir) e organizar remessas de porquinhos-da-índia para a ilha.

O armazém está atualmente sendo usado como dormitório para as pessoas-serpente que se preparam para embarcar para a Ilha das Cobras; sempre haverá 12 descansando no local. Há alguns caixotes de suprimentos médicos empilhados em torno das paredes, mas a maior parte do estoque foi descartado em uma rua atrás do armazém para arrumar espaço; dois dos caixotes lá fora contêm frascos antiveneno para a picada da jararaca-ilhoa. Dentro do armazém, em cima de algumas das caixas restantes, há jaulas contendo

roedores, e algumas capivaras andam livremente pelo lugar. Tapetes de dormir pontilham o chão, muitos com fragmentos de pele de cobra neles, parecendo caspas gigantes. O quarto cheira como a casa de répteis de um jardim zoológico.

Se conseguirem vasculhar o escritório do dr. Cerqueira, os heróis podem descobrir documentos (**Encontrar**) descrevendo eles mesmos, também contendo suas fotografias. Uma nota junto ao material pede que o dr. Cerqueira fique atento à chegada dessas pessoas e que as mantenha sob vigilância. A mensagem termina dizendo que o dr. Gonçalves foi enviado a Santos para garantir que “esses inimigos da Caduceus” sejam impedidos de chegar à Ilha da Queimada Grande, e que ele deve prestar toda a assistência necessária e todos os meios disponíveis para garantir que o dr. Gonçalves possa completar sua missão.

O escritório do dr. Cerqueira também contém uma licença de ancoragem para o *Esculápio* (fornecendo a localização atual do navio), um mapa da Ilha das Cobras com o Portal marcado nele e, em um cofre de ferro trancado, cópias dos **Recursos 3, 4, 5 e 6** do **Capítulo 2: Nova York** (ver p. 52–55). O dr. Cerqueira sempre leva a chave consigo, mas o cofre pode ser aberto com um teste de **Chaveiro**.

A menos que as ações dos heróis tenham permitido que Joshua Meadham avançasse seu plano, um cargueiro privado pertencente à Caduceus, o *Esculápio*, está atracado nas proximidades. O plano de Joshua Meadham é usar o cargueiro para levar o último grupo de pessoas-serpente para Ilha das Cobras, juntamente com suprimentos essenciais, para avançar para Mu e tomar o controle da Cidadela de uma vez por todas. Se as circunstâncias mudaram, ou o *Esculápio* foi abandonado ou já está na Ilha das Cobras.

### Perigos em Santos

O dr. Cerqueira recebeu ordens para ficar de olho nos heróis (descrições e fotografias foram enviadas para ele) e garantir que eles não cheguem na Ilha das Cobras. Se ainda estiver vivo, o dr. Gonçalves foi enviado para Santos, chegando um

### NOTA DOS JOGOS DE TESTE

Uma heroína passou no teste de Mythos de Cthulhu ao ver o selo e imediatamente começou a procurar um lugar escuro. Enquanto os enlaces de sombras começaram a sufocar a vida de um de seus companheiros, ela o convenceu a se esconder sob um caminhão próximo, onde ele não lançaria nenhuma sombra. O herói afliito encolheu-se lá em segurança, enquanto o restante dos companheiros caçavam o feiticeiro que tinha atacado o grupo.

### MARCHANDO DIRETO PARA OS ESCRITÓRIOS DA CADUCEUS

Um grupo particularmente ousado de heróis pode decidir marchar diretamente para os escritórios da Caduceus e enfrentar quem quer que esteja lá. Em primeiro lugar, eles terão de arrombar uma das portas exteriores, abrir uma fechadura ou convencer alguém lá dentro a abrir a porta. Convencer um dos funcionários locais de que houve um mal-entendido e que os heróis ainda trabalham para a Caduceus exigiria um teste Difícil de **Lábia**, aumentando a Extremo se Joshua Meadham morreu de forma violenta. Não há nenhuma possibilidade de convencer o Dr. Gonçalves com um teste desses.

Tentativas de intimidação podem se mostrar igualmente difíceis, pois há 12 pessoas-serpente esperando no armazém, prontos para correr para os escritórios se houver uma briga. Os heróis terão de silenciar e intimidar o Dr. Cerqueira para evitar que ele chame atenção. Caso isso falhe, o Dr. Cerqueira fica feliz em tentar levar os heróis vivos para serem sacrificados na Ilha das Cobras, assumindo que Gonçalves esteja morto ou ocupado de alguma forma.

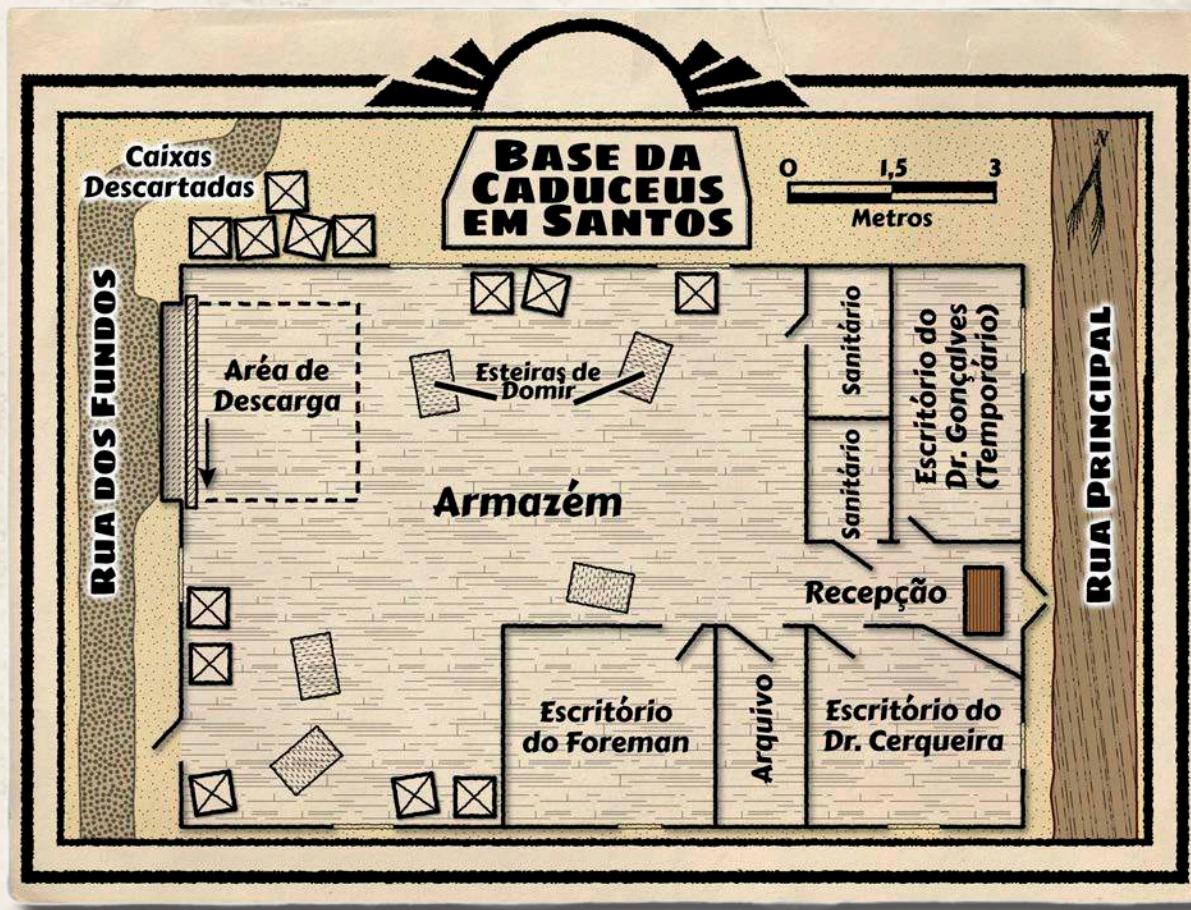
dia antes dos heróis, para trabalhar com Cerqueira em sua missão de localizá-los e eliminá-los.

Observe que a missão do dr. Gonçalves permanece em vigor mesmo que Joshua Meadham esteja morto, já que a Caduceus ainda almeja ver os planos dele se realizarem. Frank De Luca também estará presente, já que Gonçalves não conhece todo o escopo do plano da Caduceus para Mu, pois só membros do povo serpente tiveram acesso a ele. Além disso, se a Caduceus suspeitar que os heróis são responsáveis pela morte de Joshua Meadham, seus líderes restantes estarão em busca de vingança.

Ainda que Cerqueira e Gonçalves sejam meros humanos, ambos são feiticeiros poderosos, versados nos Mythos e dispõem de feitiços... desagradáveis. Gonçalves tem acesso a **Coração de Yig** e **Víboras Aladas** (ver **Apêndice B**, p. 248 e 250).

Após os heróis serem localizados, Gonçalves envia um pivete chamado Diego Sousa para passar uma mensagem para eles. A mensagem é um pedaço de papel dobrado com um estranho selo de olho desenhado com tinta verde metálica. Quando visto, o olho parece piscar (teste de **Sanidade**, perda de 0/1 pontos). Quem vir esse selo poderá ser posteriormente afetado pelo feitiço **A Construção de Yig** (ver **Apêndice B**, p. 256).

## CAPÍTULO 8



Mapa da Base da Caduceus em Santos, por Dean Engelhardt

Quem passar em um teste de **Mythos de Cthulhu** poderá determinar o propósito do selo e que o simples fato de olhar diretamente para ele os colocou em perigo mortal. Esse conhecimento também permite perceber que só estarão em perigo imediato se estiverem lançando sombras. Cabe aos heróis bolar contramedidas adequadas; além da solução óbvia de se esconder na escuridão até que Gonçalves seja neutralizado, pode ser possível inventar alguma proteção arcana através do uso espontâneo de **Mythos de Cthulhu**, potencialmente até mesmo fazendo o feitiço se voltar contra o feiticeiro.

**Nota do Guardião:** você pode querer usar o recurso do selo (ver **Recurso: Ilha das Cobras 1**) dobrado como uma mensagem. Passe o papel dobrado para os jogadores cujos heróis estejam presentes na cena. Se um dos jogadores olhar para a imagem desdobrada, o herói dele ou dela estará sob efeito do feitiço.

Diego foi advertido a não olhar a nota, mas não pôde resistir — e por causa disso, será o primeiro a morrer, contorcendo-se e gritando em pânico enquanto sua sombra se enrola nele como uma jiboia, estrangulando-o em três rodadas — a menos que os heróis consigam impedir que

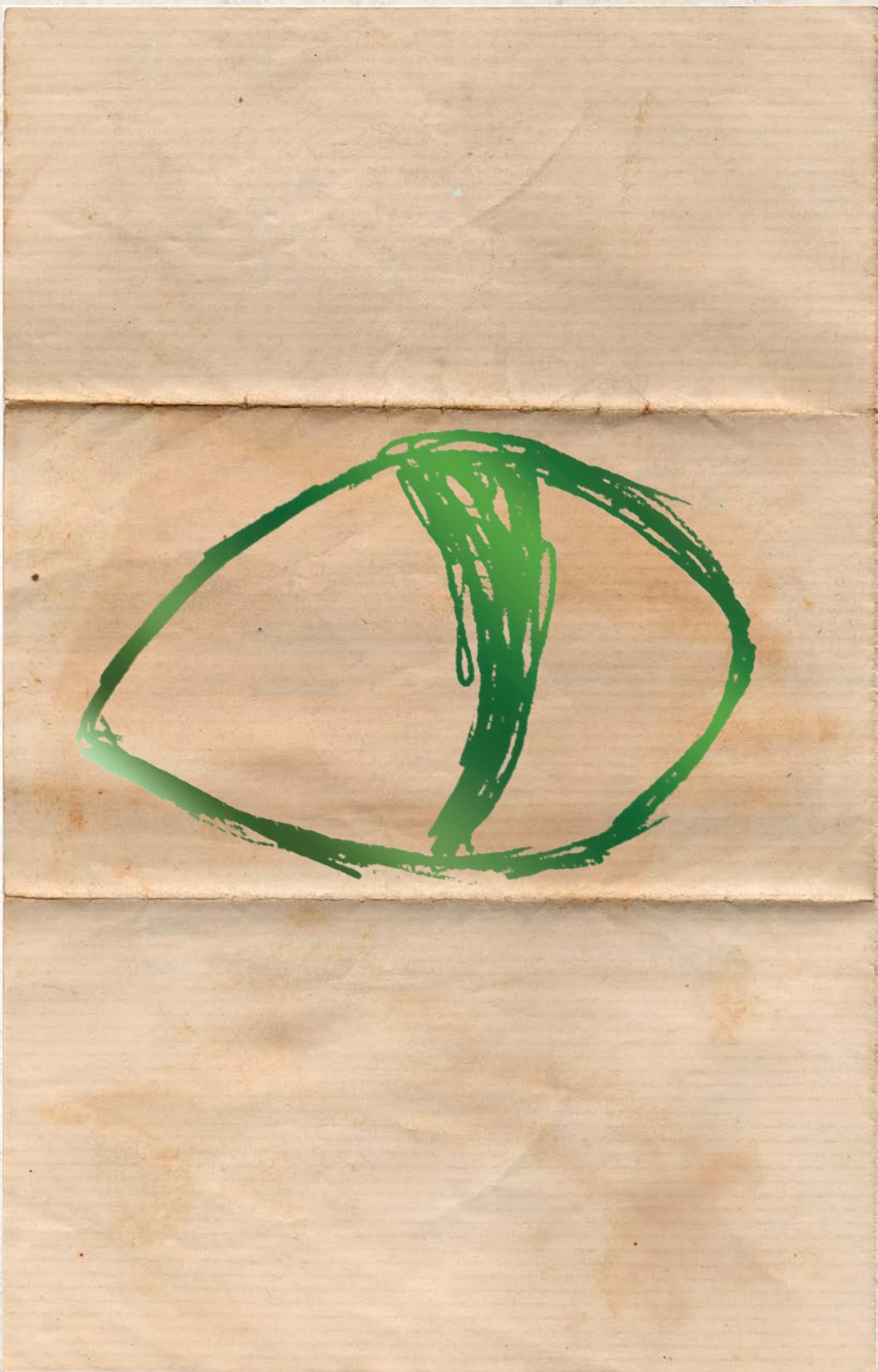
Gonçalves conjure o feitiço. Se algum dos heróis souber falar português, ou tiverem um tradutor, Diego pode ser persuadido a descrever o homem que lhe deu a nota, identificando o culpado como o dr. Gonçalves. Indo para o mercado de peixes nas docas, onde Gonçalves contratou a criança, os heróis não conseguem encontrar nenhum vestígio do feiticeiro, que se retirou para um barracão próximo a fim de lançar seu feitiço com privacidade.

Quem vasculhar as redondezas à procura da fonte da magia poderá fazer um teste Difícil de **Escutar**, para ouvir um cântico murmurado, ou um então teste Difícil de **Encontrar** para detectar um odor estranho de incenso vindo do galpão. Considerando o tamanho da área em torno das docas, ainda vai demorar 1D6 rodadas para um herói chegar perto o bastante do galpão. Se for interrompido, Gonçalves imediatamente para a conjuração e se defende com suas **Víboras Aladas** (ver **Apêndice B**, p. 250).

Quando o feitiço é ativado, a sombra da primeira pessoa que olhou para o selo ganha vida, transformando-se em uma serpente, que se amarra à vítima com força. Se o feitiço matar a primeira vítima e ainda houver outra pessoa viva que tenha olhado para o selo, Gonçalves ataca o próximo alvo, desde que ainda tenha pontos de magia o bastante para fazer isso.

ILHA DAS COBRAS

Recurso: Ilha das Cobras 1



# PARTINDO PARA A ILHA DAS COBRAS

Há alguns fatores que complicam a viagem até a ilha. Os marinheiros locais sabem que é ilegal pôr os pés lá — para a proteção das cobras e de qualquer pessoa que possa entrar em contato com elas. E, mais importante, todos conhecem a reputação da ilha e acreditam que qualquer um que queira ir para lá perdeu o juízo (a pessoa seria, portanto, um perigo para si mesma e para qualquer marinheiro tolo o suficiente para ajudar com a viagem).

A Caduceus espalhou muito dinheiro na região para convencer os capitães, tanto de embarcações de navegação quanto de pesca, a informar ao dr. Cerqueira se alguém tentar contatá-los para ir à Ilha da Queimada Grande. A menos que os heróis consigam convencer (seja com suborno ou intimidação) um dos capitães a não denunciá-los, alguns dos homens-serpente da Caduceus, junto de capangas humanos, fazem uma emboscada nas docas assim que eles tentam partir para a ilha.

Se os heróis já tiverem acesso a um hidroavião, o lugar lógico para eles pararem e reabastecerem é Santos; entretanto, mais uma vez, a Caduceus pagou aos moradores para ficarem de olho em hidroaviões e informar ao dr. Cerqueira se algum deles chegar. Se os heróis estiverem reabastecendo um hidroavião, receberão várias perguntas sobre seu destino; se a pessoa que vende o combustível descobrir que os heróis estão indo para a Ilha das Cobras, sabotará o avião colocando açúcar no tanque de combustível, dando tempo para a Caduceus agir. Claro que um grupo de heróis devidamente paranoicos pode prever isso e impedir danos ao veículo deles.

Os heróis também podem decidir usar o *Esculápio* para chegar à Ilha das Cobras. Considerando o tamanho da embarcação, seria impossível para uma única pessoa pilotá-la. Os heróis teriam que expulsar toda a tripulação do barco e ocupar todas as posições eles mesmos, ou encontrar uma forma de convencer o capitão — um velho ranzinza chamado Vinicius Costa da Silva — a levá-los para a ilha. É necessário um teste Difícil de **Intimidação** (a não ser que ele seja acompanhado de uma ameaça tangível, reduzindo a dificuldade para Regular) ou suborno (uma quantidade significativa de dinheiro, juntamente com um teste combinado Regular de **Nível de Crédito** e um teste Difícil de **Persuasão** ou **Lábia**), o que poderia convencer o homem a romper seus laços com a Caduceus.

Roubar uma embarcação menor pode se mostrar mais simples. Os heróis poderiam esgueirar-se para dentro dela ou usar a lábia para entrar, e, em seguida, usar um teste combinado de **Pilotar (Barcos)** e **Navegação** para chegar à Ilha das Cobras.

Alternativamente, os heróis podem preferir ir clandestinamente para a ilha. Se esgueirar à bordo do *Esculápio* exige um teste de **Furtividade** do herói com o

valor mais baixo nessa perícia (aumentando para um teste Difícil se a tentativa ocorrer à luz do dia). Há muitas caixas no porão para dar cobertura aos clandestinos. Um Guardião particularmente cruel pode pedir que os heróis façam um teste coletivo de Sorte durante a viagem para ver se algum membro da tripulação examina a carga *durante* a viagem.

Finalmente, se os heróis forem capturados pela Caduceus, poderão ser levados para a Ilha das Cobras como prisioneiros. Afinal, é possível que precisem de sacrifícios humanos para enfrentar os lloigor, e os heróis seriam uma excelente opção.

## CHEGANDO À ILHA DAS COBRAS

Após os heróis decidirem como vão chegar à ilha, eles serão confrontados com dois problemas graves. O primeiro é que há uma tempestade se aproximando. Os céus escurecem, o mar fica turbulento, e todos a bordo do navio devem passar em um teste de **CON** ou serem afetados pelo enjoo (aumente os níveis de dificuldade dos testes de perícia ou imponha um dado de penalidade); além disso, quem estiver pilotando o barco deve fazer um teste de **Pilotar (Barcos)** para evitar encalhar nas rochas submersas que cercam a ilha. Da mesma forma, quem tentar pousar um hidroavião precisará de um teste de **Pilotar (Aeronaves)** para pousar em segurança.

O segundo problema, bem mais grave, é que as águas são guardadas por uma serpente marinha geneticamente modificada. Localizá-la abaixo da superfície antes de um ataque ao navio exige um teste Difícil de **Encontrar** durante a tempestade (ou um teste Regular se os heróis foram sensatos e esperaram o tempo melhorar antes de ir para a ilha). A serpente ataca qualquer coisa que se aproxime da ilha, tentando afundar barcos e devorar os sobreviventes. Trate os ataques da serpente como investidas contra o barco, podendo ser resistidos por testes de **Pilotar (Barcos)**.

Use as seguintes estatísticas para o barco dos heróis: MOV 11, Corpo 26, Armadura para os Passageiros 0. A serpente causa 8D6 de dano a cada ataque bem-sucedido, batendo com a cauda para danificar a embarcação — a cada 10 pontos de dano, o Corpo do barco cai em um 1 ponto (arredondado para baixo); jogadas de dano menores que 10 são ignoradas. Se o Corpo do barco é reduzido à metade do seu valor inicial ou menos, a sua manobrabilidade é prejudicada (um dado de penalidade para testes de **Pilotar (Barcos)** e similares), começando a encher de água. Se o dano reduzir o Corpo do barco a zero através de dano cumulativo, o barco começa a afundar rapidamente. Consulte o **Capítulo 7: Perseguições** no *Livro Básico de Chamado de Cthulhu* para mais orientações sobre danos veiculares.

Se o barco afundar, os sobreviventes podem tentar evitar a serpente enquanto se dirigem para a costa, sendo necessário um teste combinado de **Natação** e **Furtividade**; caso contrário, a serpente começa a atacar indivíduos (Guardiões mais gentis não precisam impor penalidades aos heróis por lutar na água, afinal eles são “heróis”). É claro que, caso eles tenham se escondido secretamente a bordo do *Esculápio*, as pessoas-serpente no navio afastam a serpente marinha para longe, e, uma vez ancorados na ilha, os heróis podem tentar escapar despercebidos.

Se os personagens tentarem poussar um hidroavião perto da ilha, a serpente se erguerá da água e tentará morder uma das asas; se ela for bem-sucedida, o dano força os heróis a fazer uma aterrissagem de emergência, exigindo um teste Difícil de **Pilotar (Aeronaves)** conforme o avião cai espiralando fora de controle. Novamente, a serpente vai avançar e tentar devorar qualquer pessoa que esteja fugindo de um avião caído, a menos que os heróis sejam bem-sucedidos em um teste combinado de **Natação** e **Furtividade**.

Assumindo que os heróis consigam escapar da serpente, eles ainda terão que chegar à ilha. Penhascos e pedras enormes cobrem a maior parte da costa, exigindo um teste Difícil de **Escalar** para subir durante a tempestade, ou então um teste Regular de **Escalar** ou **Saltar** se a tempestade já tiver passado. Se os heróis conseguirem navegar em torno da ilha, eles encontram uma grande seção de rocha plana e viscosa, onde podem desembarcar facilmente — embora seja necessário um teste de **DES** para fazer isso durante uma fuga ou uma luta.

Após chegar à terra firme, os heróis precisarão lidar com a ilha e seus habitantes. De onde quer que tenham chegado, eles poderão ver o farol no centro da massa de terra. Dirigir-se para a única estrutura da ilha requer se equilibrar sobre grandes rochas cobertas de musgo, passar por arbustos cheios de cobras e atravessar caminhos íngremes através de uma floresta densa. Grandes baratas tropicais andam por todos os lados, juntamente com o balançar de ramos e gramas longas, além do constante chacoalhar dos arbustos devido à chuva. O sentimento constante de que há movimento por todo lado deve manter os heróis num estado de paranoia.

Detectar víboras escondidas no mato ou penduradas nas árvores exige um teste de **Encontrar**. Só peça um desses testes por cada hora na ilha; um fracasso significa que o herói em questão deixou de ver uma jararaca entre as folhas, em um galho suspenso, ou outro esconderijo adequado. O herói deve então fazer um teste de **Sorte** para ver se agitou a cobra, provocando um ataque (ver perfil da jararaca-ilhoa, p. 210).

### O Plano de Joshua Meadham

Existem três possibilidades em aberto para a Caduceus a essa altura.

A primeira, e mais simples, é usar o poder da Coroa Cobra para abrir o caminho até Mu, usando o artefato para controlar os lloigor (se Tyranish ainda não tiver se livrado

deles durante o capítulo **Calcutá**). Idealmente, esse plano envolve a Coroa Cobra estar em posse de Joshua Meadham, que pretende lidar com os lloigor sozinho (ver a seguir). Se a Coroa Cobra tiver caído nas mãos dos heróis e eles não forem mais leais à Caduceus, o plano de Joshua será matá-los em Santos e tomar o objeto deles.

Se isso falhar, o plano B é interceptá-los na Ilha das Cobras, torcendo para eles serem tolos o suficiente para levar a Coroa Cobra junto. Se a serpente marinha ou os guardas na ilha matarem os heróis, Joshua poderá recuperar a coroa dos seus cadáveres. Se isso não funcionar, ele confia em seus planos: seus seguidores na ilha vão dizer aos heróis que o sr. Meadham já passou pelo Portal — encorajando os heróis a irem primeiro, o que Joshua crê que distrairá os lloigor, permitindo que ele passe despercebido. Caso contrário, Joshua Meadham conseguiu aprender o feitiço Deformação Corporal de Gorgoroth. Ele planeja drenar pontos de magia de seus asseclas, assumindo a forma de um lloigor reptiliano, o que, acredita ele, permitirá que passe em segurança pelo portão que leva até Mu. Tendo em conta o risco pessoal envolvido nisso, ele está relutante em seguir com esse plano, mas vai utilizá-lo se não houver opções mais seguras.

Se tudo falhar, o plano derradeiro será destruir os encantamentos que selam Mu. Essa cerimônia extremamente perigosa deve ser realizada na Ilha das Cobras (ver **A Ascensão de Mu**, nas proximidades). Joshua Meadham está muito relutante em seguir com esse ritual — pois não só requer sacrifícios em massa como também provocaria um tsunami capaz de destruir toda a ilha, juntamente com a maior parte da costa leste das Américas e da África Ocidental. Com Mu de volta à Terra, um byakhee seria convocado para levar Joshua até o antigo continente — mas esse plano é muito arriscado, pois seria preciso sobreviver ao caos inicial. Observe que esse também é o plano de contingência de Rose Meadham, embora ela não tenha tanta hesitação com a destruição generalizada e a atenção que isso trará.

É claro que, se Tyranish abriu um Portal em Calcutá e puxou os lloigor através dele, a passagem na Ilha das Cobras já está segura. Se for esse o caso, Joshua Meadham e seu séquito já passaram para Mu e estarão na cidadela quando os heróis chegarem à Ilha das Cobras. Alternativamente, se a Caduceus tiver sido enfraquecida, Rose Meadham pode ter aproveitado a oportunidade para assumir o controle da ilha e ir até Mu no lugar dele (ver **Outras Faccções no Controle**, a seguir). Assim, em qualquer um desses casos, os heróis chegam à Ilha das Cobras para encontrar uma ilha vazia, com o caminho para o Portal livre.

### O Portal para Mu

Se os lloigor tiverem sido removidos do posto devido aos eventos em Calcutá e não estiverem mais em posição de defender a sua extremidade do Portal, os agentes da Caduceus terão reaberto a passagem da Ilha das Cobras.

## CAPÍTULO 8

F:

D:

X:

H:

V:

f:

C:

W:

P:

H:

A:

V:

Y:

Ao lado: Viajando pelo Portal, por M. Wayne Miller

O Portal se manifesta como um vórtice giratório, com cerca de 10 metros de diâmetro, no chão junto ao farol, lembrando vagamente uma poça muito estranha. Os heróis podem passar pelo Portal saltando para dentro dele.

Fechar a passagem requer conjurar uma versão reversa do feitiço Criar Portal ou um uso espontâneo da perícia **Mythos de Cthulhu** — mas será tarde demais para isso se a Caduceus já tiver enviado agentes através do Portal, e se Joshua Meadham ainda estiver vivo e à frente dos heróis, ele também já estará em Mu.

### O Acampamento da Caduceus

A Caduceus está na Ilha das Cobras há mais de dez anos. Os agentes da organização assassinaram o faroleiro e sua família; o plano original era substituí-los, mas Joshua Meadham (com razão) chegou à conclusão que o medo causado pelos desaparecimentos misteriosos dissuadiria visitantes no futuro.

A presença da Caduceus tem sido discreta até recentemente, estabelecendo e testando Portais e garantindo que nenhum invasor, especialmente aqueles leais à Noite Interior, colocasse os pés na ilha. Agora que os seus planos estão quase concluídos, há uma dúzia de pessoas-serpente na ilha, acampadas em torno do farol em cabanas de madeira, barracas da Caduceus e dentro do próprio farol. Elas nem se dão ao trabalho de manter disfarces humanos. O povo serpente está todo armado com pistolas de chamas, que empunham com uma perícia de 40%.

Se Joshua Meadham ainda não tiver passado pelo Portal para Mu, doze pessoas-serpente estarão dentro e em torno do acampamento da Caduceus, guardando o Portal. Se Rose Meadham assumir o controle da ilha, veja a seção **Outras Facções no Controle** (a seguir).

### O Farol

O farol fica no ponto mais alto da ilha, o pico de uma pequena colina. A torre é quadrada e branca, construída em estilo colonial espanhol, com quase 30 metros de altura. Junto à torre fica a velha casa do faroleiro.

No interior, a torre é oca, com uma escada que segue até a lâmpada no topo. O piso da torre está repleto de caixotes, pergaminhos e livros espalhados por todo o lado. Os livros e pergaminhos estão escritos em várias línguas, algumas pré-humanas; as notas que acompanham, escritas em inglês, indicam que um portal foi construído aqui proporcionando um caminho estável para Mu. Escondida entre os caixotes há uma jararaca-ilhoa adormecida, que demanda um teste Difícil de **Encontrar** para notá-la enquanto se vasculha a papelada; se o teste falhar, os heróis acordam o animal, que não está de bom humor. Dependendo das circunstâncias, verifique quem tem a menor pontuação de Sorte para determinar qual herói pode ser mordido, e, em seguida, faça a cobra atacar essa pessoa.

A casa do antigo faroleiro está em mau estado. Anos de chuva pesada, crescimento de plantas e podridão causaram

o colapso da estrutura em alguns lugares. A vegetação local cresceu no interior, ainda que parte dela tenha sido cortada para dar lugar a sacos de dormir, enquanto, em outros lugares, arbustos e trepadeiras tomaram o controle. Há o som ocasional e ameaçador de jararacas rastejando pelas plantas — raramente há menos de uma dúzia de serpentes abrigadas dentro do local. Os sacos de dormir, bem como algumas roupas, pertencem ao povo serpente, que tem usado a casa como abrigo.

Escondidos entre a folhagem e os escombros estão os esqueletos do faroleiro e de sua família, os ossos há muito foram limpos por insetos.

### OUTRAS FACÇÕES NO CONTROLE

Se a Caduceus tiver sido neutralizada e Rose Meadham estiver ciente disso, ela assumirá o controle do Portal na Ilha das Cobras. Se os heróis chegarem após esse evento, descobrirão as consequências de uma batalha, com os corpos queimados e mutilados do povo serpente jogados no chão. Alguns foram despedaçados por proles amorfas; os corpos desmembrados estão cobertos por uma gosma negra que indica quais criaturas fizeram isso — um teste de **Mythos de Cthulhu** revela que a origem da gosma vem das proles amorfas de Tsathoggua. Quando os heróis chegarem ao local, Rose terá passado pelo Portal, levando as proles amorfas com ela.

Se as ações de Tyranish resultaram na manifestação dos lloigor em Calcutá, Rose faz a travessia sem incidentes; caso contrário, o outro lado do Portal vai mostrar as consequências de uma batalha poderosa entre as proles e os lloigor. A triunfante Rose Meadham estará na Cidadela, preparando-se para ativar o Dispositivo do Juízo Final.

Se Tyranish for a facção dominante, ela convenceu todas as pessoas-serpente da ilha, menos uma, a seguirem com ela através do Portal, deixando o lugar indefeso. A última pessoa-serpente restante estará tentando desativar a passagem quando os heróis chegarem — dando a eles a oportunidade de impedir que o Portal seja desativado, o que vai permitir que cheguem a Mu para impedir o Dispositivo do Juízo Final. Se os lloigor ainda estiverem do outro lado do Portal, os seguidores de Tyranish estarão todos mortos, mas ela terá usado o caos resultante para fugir rumo à Cidadela.

### Viajando pelo Portal

A viagem através do portal é estranha e desconcertante. Enquanto passam por uma luz pulsante que ressoa em seus cérebros, os heróis sentem que estão sendo puxados de dentro para fora, suas mentes são inundadas com imagens desconjuntadas e aterrorizantes; peça um teste de **Sanidade** (perda de 1/1D6 pontos). Se algum herói tiver sucesso em um teste Difícil de **POD**, será possível entender essas imagens e construir uma narrativa. As imagens mostram como os Seres Ancestrais (um teste de **Mythos de Cthulhu**



MWM

F  
C  
X  
H  
D  
T  
N  
A  
P  
L  
R  
V

## A ASCENSÃO DE MU

Esta opção é fornecida como um plano de contingência caso os heróis consigam impedir todas as facções de passar pelo Portal. Caso isso aconteça, o Guardião pode optar por terminar a campanha com um confronto mais mundano entre os heróis e uma das facções inimigas, embora isso possa parecer um pouco antíclimático. Mas, se você desejar terminar a campanha em Mu, há outra opção.

Joshua e Rose Meadham têm um plano emergencial que eles só vão usar como último recurso: retornar Mu para o mundo material antes de implementar seus planos. Neste caso, ambas as partes invocam um byakhee para levá-los até a Cidadela em Mu.

Há uma série de razões pelas quais Joshua e Rose estão relutantes em implementar esse plano para Mu se materializar na Terra. O ritual desenvolvido pela Caduceus para destruir o bolsão dimensional contendo Mu requer um sacrifício enorme de centenas de pessoas-serpente ou humanos — algo que não perturba nenhum dos lados —, mas vai exigir certo planejamento logístico, e corre o risco de atrair atenção indesejada.

O ritual é extremamente perigoso, pois, assim como o Portal, ele precisa ser conjurado fisicamente perto da localização atual de Mu. Retornar repentinamente um pequeno continente para o Oceano Atlântico Sul causará terremotos e tsunamis enormes, e há uma boa chance de que nenhum dos envolvidos no ritual sobreviva a esses eventos cataclísmicos.

A próxima complicação é que esse acontecimento atrairá uma quantidade sem precedentes de atenção para a agenda do povo serpente e eles precisam de algum tempo na Cidadela para executar o seu plano. A presença repentina de uma enorme ilha no Atlântico Sul trará quase certamente humanos de todo o mundo, provavelmente militares. Ainda que todas as facções teoricamente possam executar seus planos antes de serem descobertos pelo mundo exterior, nenhuma delas faz questão de correr esse risco.

Ao atravessar o Portal, os heróis chegam a uma planície coberta por corpos quebrados, carne dilacerada e sangue das primeiras ondas de pessoas-serpente que a Caduceus (ou a Noite Interior) enviou, apenas para serem mortas pelos lloigor. O céu acima é uma massa giratória de névoa cinzenta. Alguns membros da expedição da Caduceus podem ser vistos à distância, movendo-se através de um pântano sinistro em direção a um vulcão, cercado pela outrora poderosa Cidadela. A essa distância, tudo o que é visível é uma massa cintilante de metal e vidro tão grande quanto o próprio vulcão. Clarões ocasionais de luz e explosões podem ser percebidos no horizonte, mas a batalha que os gera está muito distante para que os heróis possam ouvi-la.

## CONCLUSÃO

Assumindo que os heróis conseguiram sobreviver aos perigos da Ilha das Cobras e viajaram através do portal para Mu, os eventos agora prosseguem como descrito no **Capítulo 9: Mu**. O Guardião deve evitar fazer uma fase de desenvolvimento de heróis agora. Em vez disso, simplesmente premie os ganhos de Sanidade das recompensas (a seguir) e passe direto para o capítulo final e o clímax da campanha.

### Recompensas

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

- Derrotar o dr. Gonçalves e/ou dr. Cerqueira: +1D4 pontos de Sanidade.
- Sobreviver a inúmeros perigos e chegar a Mu: +1D6 pontos de Sanidade.

## PERSONAGENS E MONSTROS

Nota: as estatísticas dos PNJs importantes podem ser encontradas no **Apêndice A**:

- Dr. Gonçalves, p. 242.
- Tyranish, p. 245.
- Rose Meadham, p. 244.
- Joshua Meadham, p. 240.
- Canning, p. 241.

### Dr. Sérgio Cerqueira, 43 anos, chefe da estação da Caduceus

FOR 50	CON 60	TAM 70	DES 65	INT 75
APA 50	POD 80	EDU 75	SAN 00	PVs 13
DX: 0	Corpo: 0	MOV: 6	PMs: 16	Sorte: 40

pode identificar as criaturas, caso contrário, simplesmente forneça uma descrição física delas) arrancaram Mu do mundo terreno usando sua ciência alienígena. Ao fazer isso, eles também aprisionaram a si mesmos e todos os outros residentes de Mu em uma realidade separada. Compreender essa narrativa concede 1D3 pontos de Mythos de Cthulhu.

## ILHA DAS COBRAS

### Combate

Briga	35% (17/7), 1D3 de dano
Automática .38	50% (25/10), 1D10 de dano
Esquivar	45% (22/9)

### Perícias

Arremessar 45%, Encontrar 60%, Escalar 35%, Escutar 50%, Inglês 35%, Lábia 60%, Medicina 60%, Mythos de Cthulhu 33%, Português 75%, Primeiros Socorros 60%, Psicologia 55%, Saltar 40%.

**Feitiços:** Proteger a Carne, Punho de Yog-Sothoth, A Constrição de Yig

**Nota:** Cerqueira (se o dr. Gonçalves já tiver sido eliminado pelo heróis) vai tentar usar A Constrição de Yig para destruir os heróis; mas não gastará todos os seus pontos de magia — vai usar os pontos armazenados no Coração de Yig para poupar os próprios pontos de magia para a autodefesa, caso seja necessário.

### A Serpente Marinha, *cobra marinha monstruosa*

Esta cobra gigante é semelhante à que os heróis encontraram no templo na Bolívia, mas está adaptada à vida no mar. Com 1,8 metros de diâmetro e mais de trinta metros de comprimento, a sua pele verde ondulada confere algum grau de camuflagem, a não ser nas águas mais claras — os heróis devem ter sucesso em um teste de **Encontrar** para ver a serpente quando ela estiver completamente submersa. Apesar de ser uma criatura marinha, a serpente respira ar e precisa emergir aproximadamente a cada vinte minutos.

FOR 300	CON 260	TAM 400	DES 80	INT 30
APA —	POD 75	EDU —	SAN —	PVs 66
DX: + 8D6	Corpo: 0	MOV: 9	PMs: 15	Sorte: 0

### Combate

**Ataques por rodada:** 2 (golpe com cauda, morder, engolir)

**Engolir (manobra de luta):** se for engolido, o alvo sofre automaticamente 1D10 de dano no final de cada rodada (uma combinação de asfixia e ácido estomacal). A armadura da cobra é ignorada se o alvo engolido atacá-la por dentro. Ser engolido é uma experiência traumática e provoca um teste de **Sanidade** (perda de 1/1D8 pontos).

Lutar	60% (30/12), 8D6 de dano
Engolir (mnbr)	60% (30/12), o alvo (até Corpo 1) é engolido inteiro
Golpe com a Cauda	60% (30/12), 8D6 de dano

**Armadura:** 10 pontos de couro escamoso.

**Perda de Sanidade:** 1/1D10 pontos por encontrar a serpente marinha.

### Jararaca-Ilhoa, *terror mortal escondido*

FOR 10	CON 50	TAM 10	DES 80	INT 10
APA —	POD 50	EDU —	SAN —	PVs 6
DX: -2	Corpo: -2	MOV: 8	PMs: 10	Sorte: 0

### Combate

**Ataques por rodada:** 1 (mordida)

**Mordida:** causa um único ponto de dano + veneno, que causa 4D10 de dano. Um sucesso em um teste Difícil de CON reduz o dano do veneno pela metade.

Mordida	60% (30/12), 1 + 4D10 de veneno
---------	---------------------------------

**Armadura:** 1 ponto de pele escamosa.

**Perda de Sanidade:** nenhuma.

### Guardas do Povo Serpente

Caso a Caduceus ou a Noite Interior estejam no controle da ilha quando os heróis chegarem, doze guardas estarão posicionados em torno do Portal (salvo indicação ao contrário no texto anterior). Use as estatísticas de pessoas-serpente do **Apêndice A** para qualquer facção (ver **Pessoa-serpente Padrão**, p. 247, **Apêndice A**).

