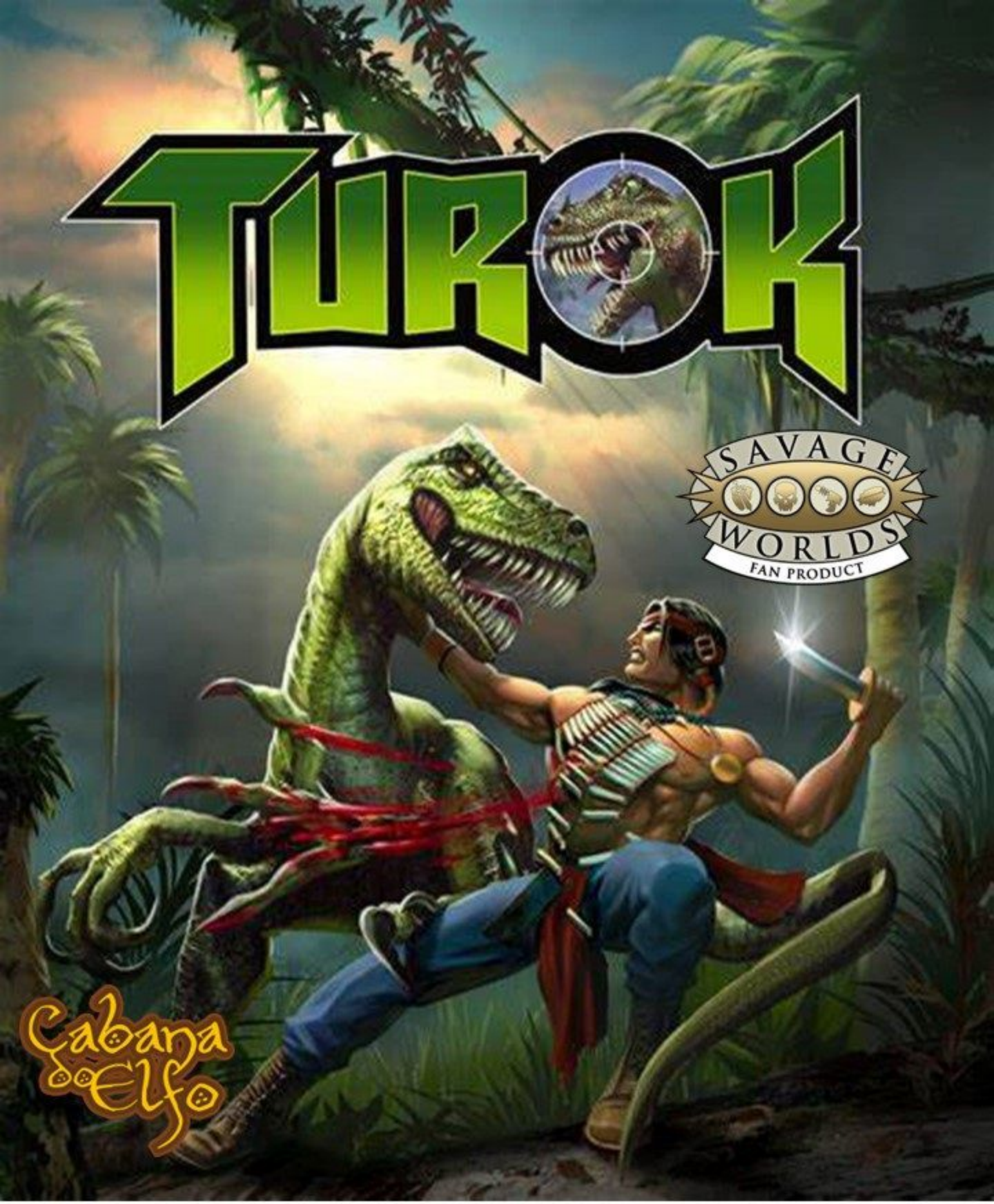


TUROK



Cabana
Elfo



SUMÁRIO

Apresentação	2
Adaptando o Mundo	3
Raças Disponíveis	4
Perícias Modificadas ou banidas	5
Complicações Banidas ou modificadas	6
Novas Complicações	6
Vantagens Modificadas ou Banidas	7
Novas Vantagens	8
Mudanças e Adição dos Poderes	11
Novos Poderes	12
Equipamentos	13
O Vale Perdido	21
As Ameaças	25
As Grandes Forças do Vale Perdido	50
Relíquias e Objetos Excepcionais	57



APRESENTAÇÃO

2

TUROK

DINOSAUR HUNTER

A um tempo atrás escrevi sobre o quanto Savage Worlds se relacionava com facilidade com o tema da fantasia e da ficção estranha, tanto o é que entre as publicações que foram para o Brasil a que eu referenciei foi Deadlands, um faroeste estranho e fantástico com toques de terror e tecnologia Steampunk. Agora imaginem um cenário desses, mas... com Dinossauros com implantes cibernéticos, raças saurianas, alienígenas e alta tecnologia?

Bom... Este é **TUROK**...

Turok, “O filho da Pedra” foi uma série de Hqs Pulp que se iniciou na década de 50. Nas histórias, ele e seu irmão Andar eram nativos de uma região desconhecida chamada de “Vale Perdido”, onde lá viviam com dinossauros e seres primitivos. No entanto só quando passou pelas mãos da Valiant e Acclaim Comics que começou a ter ares mais futuristas e estranhos.

Nesta mudança de editoras, Turok deixou de ser somente um personagem e passou a ser uma linhagem de guardiões do Vale Perdido. Esta região, que agora também se chamava Gallyanna pela Valiant, seria uma falha cósmica que acabou criando um universo imperfeito, aparentemente um acidente criou este novo mundo terráqueo, que nada mais é que uma mistura de outras dimensões. Aparentemente, a origem do Vale Perdido foi fruto de um choque de uma nave espacial avançada contra uma fratura dimensional numa região habitada por dinossauros e humanoides pouco evoluídos. Atualmente o planeta é disputado por várias entidades, frutos e responsáveis pela criação desse universo. Nesta mudança os eventos se passam num além tempo entre a guerra da secessão, tempos atuais e o futuro.

Devemos ressaltar que apesar de Turok ser uma revista bem antiga, ela só passou a ter reconhecimento quando suas aventuras foram adaptadas para os Vídeo Games, em especial pelos jogos lançados na Plataforma N64, sendo seus jogos mais populares Turok Dinosaur Hunter e Turok 2 Seeds of Evil.

Agora que apresentamos um pouco da história de Turok, podemos adapta-lo pra Savage Worlds. Savage Worlds, além abraçar o estranho e o absurdo, já nos serve com bastante material para uma adaptação de uma Hq deste calibre. Portanto, para adaptarmos de forma interessante, vamos utilizar a Edição Aventura de **Savage Worlds** (SWADE), o livro

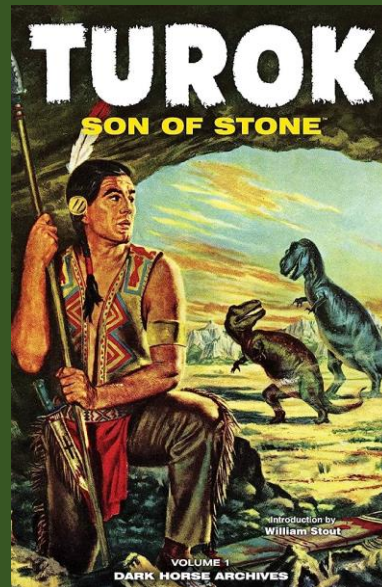
DEADLANDS SWADE, o **COMPÊNDIO DE FICÇÃO CIENTÍFICA** e o suplemento gratuito do grupo **CARTA SELVAGENS CRIATURAS SELVAGENS V 0.3**.

ADAPTANDO O MUNDO

3

Nesta adaptação, devemos considerar que o Vale Perdido é uma espécie de ambiente fora do tempo, na região dos EUA, como se fosse uma espécie de Triângulo das Bermudas na América, uma região que muitos humanos azarados de diversas eras acabaram por encontrar. Devido a esta natureza curiosa do cenário, ele pode muito bem funcionar como uma nova região em Deadlands, ou como um cenário completamente independente.

A primeira coisa que devemos definir é se o Vale Perdido faz ou não parte do cenário de Deadlands, isso irá definir o comportamento da magia neste cenário. Muito embora utilizemos nesta adaptação alguns elementos de cenários de faroeste, dependendo da escolha dos jogadores, alguns elementos serão banidos ou modificados.



Se ele faz parte, o Antecedente Arcano (Magia) não sofrerá a modificação que explicarei a baixo. Caso o cenário não faça parte de Deadlands, o **ANTECEDENTE ARCANO (MILAGRE)** estará banido, enquanto que o **ANTECEDENTE ARCANO (CIÊNCIA ESTRANHA)** sofrerá uma pequena mudança em sua tabela de Mau Funcionamento, fazendo os cientistas passarem a se chamar **ENGENHEIROS**, por fim **ANTECEDENTE ARCANO (DOMÍNIO DO CHO, (VADUÍSMO) e (BRUXA)** permanecem os mesmos, O Vale Perdido, por alguma razão, se tornou um pouco em que prevaleceu magias que antes eram tidas como pagãs e obscuras, mas que agora são um dos maiores meios para resistir ao caos dimensional. Os Xamãs podem escolher não possuir o Juramento dos Velhos Costumes como condição para usar seu Xamanismo, porém terão um acesso um pouco menor de magias e menos Pontos de Poderes em comparação a Xamãs “puros”. O retrato dos xamãs nas hqs da Valiant e nos Video Games, em geral, são de nativos americanos com pleno domínio de tecnologia, afinal devem sobreviver a natureza mutante do Vale Perdido.

Uma regra em Especial se trata do Antecedente Arcano (Magia), embora o nome seja dado a magia, os mascates dão espaço para os **FEITICEIROS CÓSMICOS** e sua magia nada mais é do que uma falha temporal e existencial capaz de alterar o ambiente, isso se dá por que estes “feiticeiros cósmicos” descendem dos primeiros humanos que combateram a Deusa-Mãe e que também foram trazidos para o Vale Perdido, portanto estes humanos possuem uma pequena fração do poder da entidade, com um custo: O Choque de Retorno fará com que a Deusa-Mãe, Esquecimento, Primagen ou qualquer outra entidade ativa no cenário detecte e contate imediatamente seus soldados, sejam eles Saurianos, mercenários, demônios ou Carnívoros e a magia do Feiticeiro Cósmico passa a perder seus efeitos por 24 horas, como se fosse uma espécie de mecanismo de disfarce hereditário dos primeiros humanos, além disso eles tem uma taxa de recuperação de

3pp/1h, refletindo a imprevisibilidade destes poderes. Um castigo grave para aqueles que decidiram usar os poderes da entidade contra ela mesma. Considerando a extinção do mascate no cenário e também de sua capacidade de Barganhar com o Diabo, novas vantagens exclusivas surgem para o Feiticeiro Cósmico.

Do contrário, se o grupo preferir, mantenha todos os antecedentes arcanos como estão e aproveitem e utilizem o novo Antecedente Arcano!

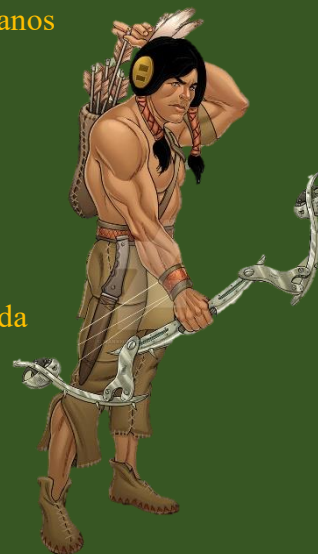
RAÇAS DISPONÍVEIS

4

HUMANO

Humanos são a raça mais comum pertencente a Gallyanna e funcionam da mesma maneira no livro básico de Savage World Edição Aventura.

- ❖ **ADAPTÁVEL:** Seres humanos começam com qualquer Vantagem de nível Novato a sua escolha. Devem atender aos Requisitos da Vantagem normalmente.



SAURIANO



Os Dinosoides tem sido uma facção que constantemente está em conflito com os Humanos. No entanto, depois de tanta escaramuça, uma parcela de Dinosoides tem buscado estabelecer um relacionamento positivo com os Humanos, o que custou caro para estes dinosoides, renegando a característica conflituosa de sua espécie, e agora sofrendo perseguição e extermínio sumário de sua própria raça. Alguns Saurianos são reservados, vivendo secretamente em algumas comunidades e cidades humanas utilizando seus dispositivos de disfarce. Dispositivo que provocou muitos problemas na Guerra da Secessão, onde dinosoides se infiltraram desestabilizando ambos os grupos.

Outros tentam a proximidade direta, uma forma diplomática perigosa que com muito esforço conseguiu criar um relacionamento levemente positivo com os humanos.

- ❖ **ARMADURA +2:** Têm uma pele escamosa que funciona como uma armadura de couro.
- ❖ **FORASTEIRO (MENOR):** A maioria das raças teme os Saurianos por alguma razão. Muito por conta de sua herança e passado violento. Saurianos subtraem 2 de rolagens de Persuadir com todas as demais raças.
- ❖ **OSTRACIZADO (MAIOR):** Saurianos renegados são constantemente perseguidos pelos seus antigos aliados. Negar a sua linhagem tornou-os inimigos pessoais para outros Saurianos
- ❖ **MORDIDA E GARRAS:** As presas de personagens dessa raça são Armas Naturais e causam Força + d6 de dano.
- ❖ **SENTIDOS AGUÇADOS:** Possuem sentidos aguçados, ganhando a Vantagem Prontidão.
- ❖ **DISPOSITIVO DE CAMUFLAGEM SAURIANO:** Todos os saurianos começam com o Dispositivo de camuflagem gratuitamente.

PERÍCIAS MODIFICADAS OU BÂNDAS

Caso o cenário não pertença a Deadlands, remova as seguintes perícias: *Fé, Foco, Jogar e Psiônicos*.

Sobrevivência: Esta perícia recebe mais uma utilidade chamada **Adestramento**.

Adestramento é o ato de ensinar animais ariscos ou selvagens a ele adquirir certas habilidades que podem auxiliar os seus mestres. Adestramento é um ato complexo e a abordagem depende muito do tipo de animal que está passando por essa disciplina. Em termos de jogo o adestramento é uma disputa da perícia de **Sobrevivência** do adestrador contra a perícia de **Sobrevivência** do animal, porém pode ocorrer um acréscimo de modificador de bônus ou penalidades baseadas no tamanho do animal, como descrito na tabela abaixo. Animais que magicamente ou naturalmente possuem uma inteligência não animais “(A)” não podem ser adestrados.

5

Tamanho	Modificador
Minúsculo	+3
Muito Pequeno	+2
Pequeno	+1
Normal	0
Grande	-2
Enorme	-4
Colossal	-6

Adestrar um animal leva tempo, em termos de jogo adestrar um animal leva um tempo igual a 1 mês+ valor penalidade do animal que está sendo adestrado. Nesse sentido um animal Grande, por exemplo, leva no mínimo 3 meses para ser adestrado. Uma nova rolagem de Sobrevivência deve ser feita a cada mês de adestramento do animal. Sucesso normal mantém o processo de adestramento, já uma ampliação reduz em um mês este processo, porém uma falha significa que o animal não correspondeu bem a adestramento e esse mês será desperdiçado. Uma falha crítica pode ocorrer três das seguintes situações: O animal fica hostil e atacará seus adestradores, o animal foge ou o animal falece. A critério do mestre ele pode decidir por uma ou duas destas situações pra determinar a consequência da falha crítica.

Apesar das possíveis penalidades vindas por adestramento de animais muito grandes, existem meios de contornar, auxiliar ou mesmo atrapalhar o processo de adestramento, que pode ser consultado na tabela a baixo.

Processo de domesticação*	Modificador
Cativeiro confortável	+2
Consumo adequado de alimentação diário	+1
Uso de violência	-2
Adestradores específicos	+1

*O primeiro teste será sem aplicação de modificadores de domesticação, já que é o primeiro contato com o animal.

COMPLICAÇÕES BANIDAS OU MODIFICADAS

Cego, Deficiente Auditivo, Um braço só, Um Olho Só e Visão Ruim são complicações banidas. Apesar de eventualmente o personagem adquirir alguma delas, com o acesso a implantes e cibernéticos durante a aventura, elas são tratadas como temporárias.

NOVAS COMPLICAÇÕES

OSTRACIZADO (MENOR OU MAIOR)

6

Pertencer a um grupo é ter aliados, porém você falhou gravemente e está pagando por isso. Pode ter cometido um erro dentro de uma organização, falhado numa missão ou ferido gravemente um membro de sua tribo, mesmo que tenha sido uma injustiça cometida contra sua pessoa, você está pagando por isso.

Como uma complicação menor, seus ex-aliados recusam-se ajuda-lo, dialogar ou intencionalmente podem atrapalhar seus objetivos, tentar persuadi-los ou intimidá-los confere ao personagem -1 nos testes de perícia. Em sua versão Maior, seus ex-aliados estão ativamente contra você, caçando e contrariando seus objetivos, aumentando também em -2 testes de perícias com o propósito de intimidar ou persuadir. Esta vantagem funciona de forma semelhante ao Forasteiro, mas nesse caso os seus iguais antagonizam o personagem



RECÉM NAUFRAGADO (MAIOR)

“Bem vindo ao Vale Perdido, Dorothy!” Você é mais um naufrago dimensional em Gallyanna, além da novidade e a confusão espacial, você tem dificuldade para se adaptar com parte da tecnologia deste novo mundo. Certas tecnologias podem ser mais difíceis de serem compreendidas e manuseadas pelo personagem, o que podem ser arriscado tanto para seu personagem quanto para o grupo se eles precisarem contar com seus competências. A critério do mestre, sempre que o personagem for interagir com algum dispositivo ou arma, ele fará o teste com penalidade de -2. Defina a Era e a região da qual seu personagem foi “sequestrado”, para incrementar mais as abordagens do mestre.

7

SEDE DE PODER (MAIOR)

Gallyanna é uma terra vasta, mística, tecnológica e com diversos outros fenômenos desconhecidos que a fazem seduzir os maiores estudiosos, exploradores e mercenários para aquele mundo. Por outro lado, alguns desses indivíduos acabam se “viciando” com as perigosas maravilhas desse mundo, buscando cada vez mais, como se elas pudessem ter mais valor do que qualquer recurso já descoberto pelo homem. Podem ser armas, peças, poderes mágicos, ou o próprio conhecimento. Dizem que é dessa maneira que se identifica um senhor da guerra em Ascensão. Para efeitos de jogo, toda vez que o personagem com essa complicação encontrar algum item que o mestre julgue ser poderoso para o Vale Perdido, este personagem precisa fazer um teste de Espírito, caso falhe ele se focará totalmente naquele item, tentando tomar para si. Numa falha crítica ele abrirá mão de sua racionalidade e lutará por aquilo que acha que é seu. Se ele encontrar o objeto durante um combate, considere também que ele está Distraído. Ele pode tentar sair dessa condição se ele fazendo um novo teste de Espírito, caso ele provoque uma situação que coloque a si ou a seus aliados em risco, a critério do mestre.

VANTAGENS MODIFICADAS OU BANIDAS

Famoso, Muito Famoso, Esforço Extra, Guerreiro Sagrado/Profano, Mentalista, Antecedente Arcano (Abençoado), Duelista, Agente, Nascido na Sela, Patrulheiro Territorial, Trapaceiro, Atormentado, Condenado, Mago do Metal, Sangue dos Whateley, todas as vantagens de Patrulheiro, Devorador de Minério e Ligação com Ferro são vantagens banidas no cenário exclusivo de Turok.

Aristocrata passa a ser uma vantagem que pode ser utilizada para líderes indígenas ou de mercenários, não se resumindo a um cargo de nobreza.

Rico e Podre de Rico funcionam da mesma maneira como nas vantagens, mas como não existe uma moeda corrente no cenário, cristais, minerais e alguns tipos de combustíveis se tornam moeda de troca em escambos, portanto estas vantagens usam a regra de Riqueza (SWADE, pág. 169)

Campeão não sofre mudanças em jogo, mas sim contextual. Geralmente guerreiros de nações indígenas ou indivíduos envolvidos com poderes superiores, não necessariamente

os conjurando, podem adquirir esta vantagem. Ainda fica a critério do mestre a permissão da obtenção desta vantagem.

NOVAS VANTAGENS

O CAMINHO DA SABEDORIA

Requisitos: Veterano, Complicação Velho, Antecedente Arcano (Mestre do Chi), Agilidade d6+, Espírito d6+, Astúcia d8+, Artista Marcial, Guerreiro Marcial, Foco d4+

8

A idade não se tornou sua inimiga, na verdade tornou seu templo corporal mais precioso. Testes de Agilidade podem ser resolvidos usando sua Astúcia, bem como também se torna seu atributo relacionado a Lutar e Atletismo. Além disso, você pode trocar seu valor de Lutar pelo de Astúcia para gerar o valor derivado do Aparar.

SANGUE DOS COSMOS

Requisitos: Novato, Antecedente Arcano (magia)

Feiticeiros Cósmicos com o passar do tempo sentem o preciosismo de seus poderes na sua essência. Sabem o quanto são capazes de mudar a realidade a sua própria vontade. Em seu sangue flui uma energia quase ilimitada para poder realizar coisas inimagináveis. A partir do momento que o Feiticeiro Cósmico percebe o potencial vindo de seu sangue, ele é capaz de amplificar seus poderes. No entanto, para alcançar esta magnitude, precisa sacrificar um pouco da sua força vital temporariamente, o que significa se ferir para fazer o sangue correr. Para cada ferimento que o Feiticeiro Cósmico infligir a si, como uma ação livre, receberá um bônus de +2 na perícia Conjurar. Como uma característica adicional desta habilidade, se



o Feiticeiro for ferido por meio de um ataque, na próxima vez que for conjurar uma magia, fará com o bônus correspondente aos ferimentos que sofreu, mas somente se ele não fizer testes de Absorção e se lançar a magia dentro da rodada que sofreu o dano. No entanto, as entidades do Vale Perdido perceberão este sacrifício, e ativarão seus soldados. Por 8hs, todos os Dinosoides e principalmente os Carnívoros da região terão Bônus de +2 em Rastrear para cada ferimento que o Feiticeiro sofreu para poder conjurar suas magias poderosas. Isso representa o quão valioso pode ser o sangue de um Feiticeiro Cósmico para fortalecer os poderes d'O Esquecimento.

DETECTAR SEUS PREDADORES

Requisitos: Novato, Antecedente Arcano (Magia), perceber d6+, Conjuração d6+

Toda vez que o Feiticeiro Arcano sofre um choque de Retorno, ele se torna capaz de sentir a presença de seus caçadores a 20 quadros de distância, por 1d6 de horas. Isso garante +2 de bônus em perceber para o Feiticeiro

ENERGIA COMPACTA

9

Requisito: Experiente, Antecedente Arcano (Magia), For d6+, Conjuração +d8



Feiticeiros Cômicos nem sempre têm tempo de recarregar seus pontos de poder, afinal podem viver em perseguição dos monstros do Vale Perdido. Muitas vezes eles têm que optar por uma alternativa um pouco mais incomum tanto para se recuperar pontos de poder, quando para se alimentar. O Feiticeiro não percebe, mas com o tempo ele desenvolve uma fissura na palma da mão que nada mais é que um miniburaco negro. Ele obtém pleno controle sobre esta característica, afinal ela só serve para devorar coisas não vivas. Para cada pequeno objeto que o buraco negro é alimentado, o Feiticeiro recupera 1 ponto de Poder. Ele pode se alimentar de criaturas mortas, o que leva mais tempo (1h para cada tamanho de criatura), mas recupera 1d6+1 por tamanho da criatura. No entanto, o feiticeiro tem que alimentar esse buraco negro ao menos uma vez ao dia, se não sofrerá 1 ponto de Fadiga sempre que não o alimentar. Isso representa o Buraco negro se alimentando de si mesmo, se o Feiticeiro morrer perdendo Fadiga desta forma, ele será engolido do avesso pelo buraco negro a partir de sua mão. Por fim, usar o buraco negro para se alimentar conta como a Complicação Maior Hábito, exatamente por conta da dependência de alimentar este pequeno buraco negro.

RECEITA DA VOVÓ, COM PÓLVORA

Requisitos: Experiente, Antecedente Arcano (Bruxa)

Bruxas não ignoram sua linhagem, e ainda mantém em mente o que aprendeu com suas ancestrais. Com ingredientes que comumente se encontra na natureza, além da famosa “pata de rã e asas de morcego”, uma bruxa podem infundir em sua munição algum tipo de efeito sobre ela. Porém, por ser um processo manual e experimental, ocorre o desperdício de sua munição, portanto como requerimento 10 a 15 munições precisam ser consumidas para produzir desse tipo de bala, além dos ingredientes que ficam a critério do mestre. O que uma bruxa pode fazer com a munição:

- **Veneno Debilitante:** Ao invés do alvo sofrer um ferimento, ele pode sofrer fadiga.
- **Bala Curativa:** A munição não fere, ela cura. O alvo ainda precisa fazer um teste de Vigor para a cura ter sucesso.
- **Infusão Elemental:** A bala produz algum efeito elemental, podendo ser de fogo, gelo e etc. Ela não causa dano adicional

- **Enredante:** A munição explode numa espécie de lodo que deixa o alvo lento e numa ampliação enredado.

O Mestre e os jogadores podem pensar em novos efeitos, ou mesmo de misturar os efeitos. Ficando a cargo do mestre o consumo de recursos pra produzir a munição.

PATRULHEIRO DO VALE PERDIDO

Requisito: Veterano, Não possuir complicação Recém Naufragado, Mateiro, Sobrevivência d8+, Vigor d8+, Astúcia d6+.

Essa é uma evolução da vantagem Mateiro, Além de ser mais custoso para adquiri-la, promove mais benefícios. Além do bônus já recebido pelo mateiro, considere também o bônus para ruínas, cidades fantasmas, complexos alienígenas, locais subterrâneos, e construções primitivas inóspitas. Além disso, o personagem recebe +2 em conhecimento geral para compreender certas criaturas e abordagens que elas podem adotar, como formas de criar armadilhas ou equipamentos que podem usar. Por fim, este patrulheiro tem compreensão dos recursos de Gallyanna tem a disposição. Portanto, ao fim de aventura, o personagem pode fazer um teste de sobrevivência, num sucesso ele aumenta seu dado de riqueza em um passo além do que pode ter aumentado durante a aventura, dois passos se tiver obtido uma ampliação.



TOQUE MAGNÉTICO

Requisito: Experiente, Antecedente Arcano (Ciência Estranha), Eletrônica d6+, Consertar d6+

As vezes o Engenheiro usa tanto de suas tecnologias que nem sente quando seus poderes se esgotam, mas eles conseguem resolver isso com uma transferência magnética. Toda vez que o Engenheiro toca num dispositivo elétrico, ele pode testar a perícia Consertar. Num sucesso, ele extrai um pouco de energia do dispositivo e recuperar 1d4 de Pontos de Poder, numa ampliação a rolagem a recuperação passa a ser de 1d4+2, nesse processo o dispositivo fica temporariamente inativo. Considere que nem todo dispositivo poderá ter sua energia extraída, pode ser que o objeto esteja muito danificado ou ele ser muito alienígena para o Engenheiro, ficando a critério do mestre se o Engenheiro poderá ser capaz de utilizar essa vantagem na cena.

MUDANÇAS E ADIÇÕES DOS PODERES

Esta sessão reflete exclusivamente a mudanças e adaptações referentes aos antecedentes de magias que pertencem ao Vale Perdido, aqui também está incluso algumas tabelas de Antecedentes que já marcam presença em Deadlands. Vale Ressaltar que **Antecedente Arcano (Bruxa)**, **(Domínio de Chi)** e **(Voduísmo)** não sofrem nenhuma mudança e estão inclusos nesse cenário.

XAMÃS Puros

11

Requisito: Antecedente Arcano (Xamanismo), Juramento dos Velhos Costumes, Espírito d8+, Fé d4+

Perícia Arcana: Fé (Espírito)

Poderes Iniciais: 2

Pontos de Poder: 15

Poderes Disponíveis: *Adivinhação, Abrir Portais, ajuda, amigo das feras, andar nas paredes, aumentar/reduzir característica, banir, caminhada selvagem, cavar, cegar, confusão, conjurar aliado, cura, dádiva do guerreiro, deflexão, detectar/ocultar arcano, devastação, disfarce, dissipar, drenar Pontos de Poder, empatia, crescimento (mas não encolhimento), enredar, entorpecimento, falar idiomas, ferir, intangibilidade, invisibilidade (Somente em áreas de vegetação de densidade média e alta), leitura de objeto (somente objetos de baixa tecnologia), leitura mental, maldição, manipulação elemental, medo, morosidade/velocidade, mudança de forma*, proteção, proteção ambiental, proteção arcano, ressurreição, santificar, símbolo sagrado, sono, teleporte, visão distante, visão sombria, voar.*



XAMÃS

Requisito: Antecedente Arcano (Xamanismo), Espírito d8+, Fé d4+

Perícia Arcana: Fé (Espírito)

Poderes Iniciais: 2

Pontos de Poder: 12

Poderes Disponíveis: *Adivinhação, ajuda, amigo das feras, andar nas paredes, aumentar/reduzir característica, banir, cavar, cegar, confusão, conjurar aliado, cura, deflexão, detectar/ocultar arcano, devastação, disfarce, dissipar, empatia, crescimento (mas não encolhimento), enredar, entorpecimento, falar idiomas, ferir, intangibilidade, invisibilidade (Somente em áreas de vegetação de densidade média e alta), manipulação elemental, medo, morosidade/velocidade, mudança de forma*, proteção, proteção ambiental, proteção arcano, santificar, sono, visão distante, visão sombria, voar.*

FEITIÇEIRA CÔSMICA

Requisito: Antecedente Arcano (Feitiçaria), Astúcia d8+, Conjurar d4+

Perícia Arcana: Conjurar (Astúcia)

Poderes Iniciais: 3

Pontos de Poder: 10

Poderes Disponíveis: *adivinhação, atordoar, aumentar/reduzir Característica, barreira, bugigangas*, campo de dano, cegar, confusão, conjurar aliado, deflexão, detectar/ocultar arcano, devastação, disfarce, dissipar, entorpecimento, falar idiomas, fantoche, iluminar/obscurecer, ilusão, intangibilidade, invisibilidade, leitura de objeto, manipulação elemental, morosidade/velocidade, proteção, proteção ambiental (Somente no Vácuo), proteção arcana, raio, rajada, som/silêncio, sono, telecinese, teleporte, visão distante, voar, zumbi.*

ENGENHEIROS

Os engenheiros são uma variante do Cientista Louco, descrito no Livro de regras de Deadlands, página 68. Além da exclusão de algumas vantagens e criação de novas, uma das principais mudanças é na tabela de Mau Funcionamento de seus dispositivos.

Na linha 11-14 Gremlin, troque para Carnívoros. Portanto nessa condição o Mau funcionamento atrai 1d4+1 de Carnívoros até o Engenheiro.

NOVOS PODERES

ABRIR PORTAIS

Estágio: Heróico

Pontos de Poder: 5

Distância: Astúcia

Duração: Instantâneo

Manifestações: Um rasgo na fenda da realidade, um grande arco mágico através de outras realidades

Abrir Portais é o poder muito desejado no Vale Perdido. Se os Orbs de Dobra são uma raridades, xamãs capazes de utilizar esse poder são quase que lendas. Por outro lado, existem condições para o xamã usar este poder de forma eficiente. O usuário deste poder precisa ter visto ou visitado esse local em algum momento, e utilizando a memória deste local ou algum auxílio visual, pode criar um portal por algum desses meios. A critério do mestre ele pode aplicar uma penalidade de -2 ou -4 no teste por conta de alguma mudança que pode ter surgido no local que o xamã pode ter tido contato.

Um sucesso faz com o portal se abra de maneira eficiente, uma ampliação permite que seja criado uma especificação maior do local que o xamã deseja alcançar, uma falha crítica faz com que o portal se abra normalmente porém, a critério o mestre algum efeito ocorre: os viajantes caem em locais inesperados, seja muito longe do local, em queda livre, ou com seu corpo preso em alguma matéria, como uma parede ou árvore, o portal pode se fechar de forma inesperada, sem controle do xamã, pode ocorrer uma mudança corporal nos viajantes mudando atributos, perícias ou vantagens e etc.

O portal dura a Astúcia do xamã em minutos, sendo que o xamã pode livremente desfazelo após sua criação



Há de se considerar que mecanicamente o xamã só realiza sua rolagem do poder quando ele tiver atravessado o portal. Mesmo com o gasto dos pontos de poder e a entrada de outros seres no portal, ele só será funcional após a realização do teste. Sem este teste realizado o portal é meramente decorativo, fazendo com que a travessia mantenha os viajantes no mesmo lugar

MODIFICADORES

- ❖ **VIAJANTES SELECIONADOS(+1 por viajante):** O Portal só permite a travessia de pessoas selecionadas pelo conjurador.
- ❖ **FORÇAR ENTRADA (+3):** O portal força a entrada de viajantes, com uma espécie de força gravitacional de quem passa. O alcance da força é o valor de dado do atributo relacionado a conjuração de poder em quadros. O personagem sob efeito dessa força pode fazer uma rolagem disputada de atletismo contra a perícia de poder do usuário do poder. Este modificador impede o uso do modificador Viajantes Selecionados.
- ❖ **PONTE DIMENSIONAL (+3 por novo local):** O usuário deste poder pode criar um portal que permite acesso a mais de um local. O usuário do poder precisa declarar os locais antes de utilizar este modificador.

EQUIPAMENTOS

O Vale perdido possui muitas armas de diversa eras ou regiões da Terra, muito disso devido à natureza caótica do Vale, aventureiros, soldados e outros seres cósmicos e dimensionais acabam caindo na região. Aqui apresentaremos algumas armas exclusivas do próprio Vale Perdido. O mestre pode estender a gama de armas usando as apresentadas no livro básico, compêndio de Ficção Científica e de Deadlands ou qualquer outro cenário ou compêndio que achar conveniente (Nas HQs vemos índios Sioux empunhando espadas Shaolin!). Obviamente é necessário dar um aspecto mais High-Tec ou tribal a elas.

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

Item	Dano	Peso	Min For.	Custo	Observação
Machado de Guerra	For+d6	1kg	d6	+2	+1 Aparar, Arremessável
Presas	For+d4	0,5 kg	d4	+2	Duas garras de velociraptor presas em tiras de couro
Lâmina de Guerra	For+d6	1kg	d6	-2	+1 Aparar, +2 de Dano quando acerta o alvo na cabeça.
Martelo de Guerra	For+d8	3 kg	d8	-4	-1 Aparar, 2 mãos, 1 PA contra armaduras rígidas. Ampliação: Atordoar.

MACHADO DE GUERRA

Um machado feito de madeira e ossos de dinossauro. Não se engane pela aparência! Apesar do aspecto rudimentar, é muito poderoso e resistente, sendo capaz até de decepar membros dos Saurianos mais resistentes. Excelente para se defender e contra-atacar.



PRESAS

Arma Leve, quase como uma faca comum, duas presas das unhas de um Velociraptor preso em tiras de couro. Muitas vezes serve como uma arma de iniciação para um índio do Vale Perdido, afinal o jovem precisa matar seu primeiro dinossauro e das presas dele, fazer sua primeira arma.



LÂMINA DE GUERRA

Uma lâmina de metal afiada e polida, cobre todo o antebraço do usuário, também lhe concedendo defesa. Guerreiros treinados no uso desta lâmina são muito eficientes em atacar a cabeça de seus alvos, tanto que caso o usuário desta arma atingir a cabeça do alvo, é adicionado +2 de dano além dos +4 usuais do dano acertando a cabeça.



MARTELO DE GUERRA

Um martelo pesado que usa crânios pontiagudos de dinossauros para provocar o máximo de dor possível em seus alvos. Geralmente valentes guerreiros indígenas usam estas armas, abrindo mão de proteção por um ataque mais eficiente.

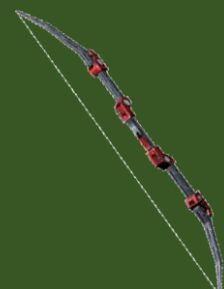
14

ARMAS DE ATAQUE A DISTÂNCIA (MANUAIS)

Item	Alcance	Dano	PA	CDT	Tiros	Peso	Min For.	Custo	Observação
Arco Tek	12/24/48	2d6+2	-	1	1	1kg	d6	+2	Pode acoplar Luneta
Balestra Automática	15/30/45	2d6	-	3	10	2kg	D6	-2	Pode acoplar Luneta

ARCO TEK

Um dos primeiros trabalhos da Deusa-Mãe em sua chegada no Vale Perdido. Um arco longo composto altamente tecnológico, junto a ele vem um monóculo que se liga diretamente a visão na flecha, dobrando o alcance do disparo do arco.



BALESTRA AUTOMÁTICA

Outra maravilha tecnológica vinda da Deusa-Mãe. Criada para abordagens velozes e silenciosas dos mercenários batedores da Deusa-Mãe, ela abre mão da necessidade da recarga constante para que possa ter disparos automáticos.



ARMAS DE ATAQUE A DISTÂNCIA (PISTOLAS)

Item	Alcance	Dano	PA	CDT	Tiros	Peso	Min For.	Custo	Observação
Mag 60	12/24/48	2d6	1	1	20	1kg	d4	+2	Dispara em rajadas de 3 tiros.

MAG 60

Uma pistola pesada e de gatilho leve, capaz de desferir rajadas de tiros triplos, ou mesmo dividir os disparos entre alvos diferentes. Apesar uma arma pequena entre todo o grande arsenal do Vale Perdido, sua precisão e velocidade o faz se destacar entre outras armas.



ARMAS DE ATAQUE A DISTÂNCIA (ESPINGARDAS)

Item	Alcance	Dano	PA	CDT	Tiros	Peso	Min For.	Custo	Observação
Espingarda Automática	12/24/48	1-3d6	-	3	20	4kg	d6	-4	Pode usar cartuchos explosivos
Destruidora	24/48/96	1-3d6	-	3	10	5kg	d8	-4	Pode cartuchos explosivos. Richoteia. Ver abaixo

ESPINGARDA AUTOMÁTICA

Esta espingarda possui uma roleta a qual são colocados os seus cartuchos, carregando só uma vez, solta disparos violentos contra seu alvo.

DESTRUIDORA

A Destruidora parece tudo menos uma espingarda, a única semelhança com outras escopetas comuns é a sua necessidade de cartuchos. Ela possui um visual futurista, coloração amarelada. Como a espingarda automática, também possui uma roleta, a qual dispara feixes de energia que ricocheteiam pelo campo de batalha. Mas que perdem a força com o tempo, diferente de quando disparado com cartucho explosivo, que seu feixe é mais duradouro e não perde força com o tempo. O efeito de ricochete da arma geralmente encontra um alvo. Em termos de jogo, quando o personagem decide usar a opção de ação **Mirar**, ele pode escolher receber bônus de +2 ao invés de +4 na rolagem, da mesma maneira ele pode ignorar 6 pontos de penalidade mas somente de obstáculos. É ideal que o personagem descreva ou desenhe o trajeto para determinar se outros alvos podem ser atingidos no ricochete, que nesse caso diminui em 1 dado o dano da arma para cara novo alvo.



ARMAS DE ATAQUE A DISTÂNCIA (RIFLES)

Item	Alcance	Dano	PA	CDT	Tiros	Peso	Min For.	Custo	Observação
Rifle de Pulso	20/40/80	2d8	2	3	50	3kg	d6	-2	Pode usar cartuchos explosivos
Rifle de Plasma	50/100/200	2d10	2	1	20	5kg	D6	-4	Pode acoplar Luneta. Arma Pesada
Rifle de dardos carregados	10/20/30	-	-	1	1	2kg	D4	0	Ao ser atingido, alvo tenta vigor. Numa falha fica atordoado por uma rodada
Rifle de Nitrogênio	10/20/30	2d6(especial)	-	1	20	5kg	D8	-4	Especial

RIFLE DE PULSO

Um rifle que dispara energia esverdeada quente. Um achado dos fuzileiros espaciais encahados no Vale Perdido. Sua tecnologia foi replicada ao ponto de comumente encontrar esse tipo de arma nas mãos de saqueadores e mercenários de Campaigner.



RIFLE DE PLASMA

Um Rifle pesado, de cor escura. Usa cargas da energia de plasma. Um rifle de franco-atirador poderoso, os mais descuidados podem não saber usar corretamente a arma, já que ela dispara um grande feixe de luz esverdeado se não usado com sua luneta. Caso o personagem dispare a arma sem o uso da luneta, ele ficará até a próxima rodada com -4 de furtividade se estiver no mesmo local da trajetória do tiro, já que o feixe entrega a posição do atirador.



RIFLE DE DARDOS CARREGADOS

Semelhante da Destruidora, esta arma tem uma coloração amarelada e polida. Algumas partes dela são acolchoadas. Mesmo sendo um rifle, ela é uma arma relativamente inofensiva. Ela dispara dardos de energia eletrificados, como se fosse um taser remoto que deixa seus alvos atordoados. Apesar de não ser muito potente, ainda é capaz de matar pequenos animais e criaturas com Resistência 3 ou menos.



RIFLE DE NITROGÊNIO

Este estranho rifle vem com uma mochila de nitrogênio líquido. Dispara pedras de gelo de curto alcance e possui uma segunda função de congelamento sendo disparada em cone com toda sua munição: O usuário pode usar para resfriamento do ambiente, congelar objetos e até mesmo outros seres. Seres atingidos pela função de congelar da arma precisam fazer teste de Vigor, numa falha só se deslocam metade de sua movimentação e é incapaz de usar seu dado de corrida, além de sofrer 1 dano de fadiga, se continuamente sofrer este tipo de dano, perderá mais pontos de fadiga e deixará de se mover, podendo morrer de hipotermia. Crias do Fogo e outros serem de natureza ígnea são extremamente vulneráveis a esta arma, sofrendo dano adicional +4 quando atingidos por ela.

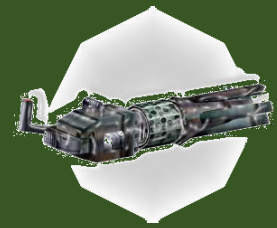


ARMAS DE ATAQUE A DISTÂNCIA (ARMAS PESADAS)

Item	Alcance	Dano	PA	CDT	Tiros	Peso	Min For.	Custo	Observação
Canhão Firestorm	24/48/96	2d8	2	5	150	15kg	D8	-4	Arma Pesada. Não pode se mover enquanto dispara com ela. +2 de bonús quando num suporte Arma Pesada
Lança-Flechettes	24/48/96	2d8	5	5	200	20kg	D10	-6	
Lançador Scorpion	12/24/48	4d8	5	1	15	15kg	D8	-6	+4 no acerto após usar a ação Mirar
Canhão de Napalm	24/48/96	3d8	-	1	30	25kg	D10	-6	Inflamável. 1 no dado, a arma explode

CANHÃO FIRESTORM

Com uma roleta de 4 canhão, resfriador e uma pequena capsula de energia, o Canhão FireStorm é descomunalmente grande, e como o nome fala, cospa uma tempestade de chamas que nada mais são do que plasma incandescente que fazem buracos nas superfícies mais duras. Tão grande é sua potência que o atirador não pode se mover enquanto atira e muitas vezes vai preferir usar um suporte para disparar.



LANÇA-FLECHETTE

Praticamente um atirador pesado de pregos de 10 polegadas, usa um canhão giratório para maior pressão em seus alvos. Com um sucesso com ampliação no teste de Atirar, é capaz de prender seus alvos em superfícies sólidas que estiverem próximas em até 2 quadros.



LANÇADOR SCORPION

Com uma cor verde com prata ou num tom de metal, o Lançador Scorpion é muito eficiente na maneira como opera. Tendo 3 canhões que parecem um tridente que dispara pequenos mísseis de alto impacto, ele tem uma funcionalidade de mísseis semi-teleguiados. Quando o atirador usa a ação Mirar, ele recebe um bônus de +4 no acerto para atingir o alvo. Ele pode escolher até 3 alvos durante esta ação de Mirar.



CANHÃO DE NAPALM

Com um formato rechonchudo e uma pequena mochila com napalm, dispara bolas de fogo incandescentes que no seu percurso escorrem o líquido inflamável, fazendo uma linha de fogo no seu trajeto. Ao atingir o alvo, é rolado um teste para verificar se ele irá pegar fogo. Tirar 1 no dado de Atirar entope os canos do canhão, forçando o alvo a fazer uma ação livre de consertar, do contrário na rodada seguinte a arma explodirá. Ainda é possível fazer um teste de atletismo para arremessar a arma com penalidade de -2. A arma provoca uma explosão de Modelo Médio de 4d8 de dano, podendo incendiar os alvos. Um teste de agilidade reduz pela metade o dano.

ARMAS DE ATAQUE A DISTÂNCIA (INCOMUNS)

Item	Alcance	Dano	PA	CDT	Tiros	Peso	Min For.	Custo	Observação
Lança-Arpão	24/40/60	2d6	1	1	10	2kg	D6	0	+2 atirando dentro da água
Lançador de torpedos	24/48/96	2d8	2	1	200	5kg	D6	-4	Uso exclusivo aquático. +4 de movimentação aquática
Disruptor de gravidade	10/20/40	-	-	1	10	10kg	D8	Alien	Ler descrição
Perfurador Cerebral	20/40/60	4d8	4	1	3	5kg	D8	Alien	Só funciona com ação Mira na cabeça. Ler descrição.

LANÇA-ARPÃO

Uma arma de suporte aquática para lidar com os terrores abissais do Vale Perdido. Muito eficiente debaixo d'água. Pode ser usada fora também, funciona como uma Besta, mas sem a mesma potência e distância de uma.

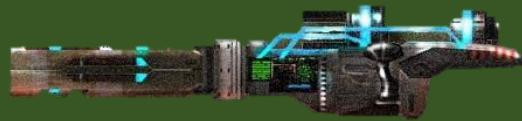
LANÇADOR DE TORPEDOS

O Lançador de torpedos não é uma arma comum, ela é um excelente auxiliar no nado, servindo como um tipo de veículo. Além da função de disparo, ele tem um dispositivo interno de locomoção debaixo d'água, fornecendo um bônus de +4 de movimentação na superfície e debaixo d'água.



DISRUPTOR DE GRAVIDADE

Apesar de seu tamanho enorme e pesado, com tom marrom, e conectores azulados e verdes, o Disruptor é, na verdade, uma ferramenta de controle gravitacional. Serve para controlar a gravidade de objetos, segura-os no ar, atraí-los ou dispara-os a distância. O atirador pode bater o alvo em objetos, causando Força+d6 de dano no alvo. Disparar o alvo a distância causa Força+d8+ dano de queda se houver.



PERFURADOR CEREBRAL

Uma arma alienígena de formato estranho, parece a concha de um caracol com uma saída de canhão, ela dispara pequenos perfuradores que perseguem seus alvos, atingindo e perfurando seus crânios, enquanto trituram sua massa encefálica e a espalha pelo ar. A arma só funciona usando a ação de Mirar e na Cabeça e sempre prioriza o alvo mais próximo e caso o Alvo esteja numa cobertura completa, não pode ser detectado pela arma. Algumas condições devem ser atendidas para o disparo dela: Somente criaturas com caixa craniana orgânica e vivos podem ser atingidos pela arma, portanto Ciborgues, androides, mortos-vivos e animais são imunes a esta arma. Por fim se a Criatura tiver Tamanho 2 ou mais, é adicionada uma penalidade em atirar correspondente ao seu tamanho, -2 para Tamanho 2, -4 para Tamanho 4 e etc... Isso representa a resistência do Crânio da criatura pelo uso da arma. Quando a arma atinge o Alvo causa +8 de dano além dos +4 usuais da ação de Mirar na Cabeça.



ARMAS DE ATAQUE A DISTÂNCIA (EXPLOSIVOS E ARREMESÁVEIS)

Item	Alcance	Dano	PA	CDT	Tiros	Peso	Min For.	Custo	Observação
Cortadora de vento	5/10/20	2d6	-	1	1	1kg	D4	0	Retorna ao ser arremessada. 1 no Atletismo atinge o lançador.
Casulo de Fogo Solar	Força	-	-	1	-	0.2kg	D4	-2	MME. Ampliação causa dano em inimigos da Espécie Cego
Minas Aranha	Ler Descrição	4d6	2	1	10	3kg	D6	Militar	O Usuário controla remotamente a mina. Ela possui 3 funções: Barulho, Explosão e Gás. Arma Pesada

Mina de Proximidade e Amputação (MPA)	-	4d6	2	1	10	2kg	D4	Militar	Provoca amputação das pernas. Ler descrição. Arma pesada
---------------------------------------	---	-----	---	---	----	-----	----	---------	--

19

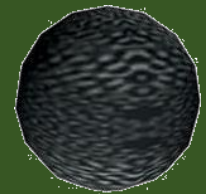
CORTADORA DOS VENTOS

Cortadora dos Ventos é uma arma encantada, feita por um Shaman como uma relíquia para grandes guerreiros honrados do Vale Perdido. Ela é uma lâmina giratória, que apertando um dispositivo, pode servir de serra circular causando Força+1d6 como uma arma branca. No entanto seus poderes estão no seu uso em arremesso. Ela nada mais é que um bumerangue, que arremessado volta cuidadosamente para o seu usuário. No entanto, os menos confiantes pagam por isso. Tirando 1 no dado de Atletismo, a lâmina se volta contra seu usuário.



CASULO DE FOGO SOLAR

Uma espécie de casulo que em suas frestas emite uma forte luz, como se algo estivesse para sair. Dizem que um ovo com uma Fênix natimorta dentro. Quando toca em alguma superfície, explode em Luz, atordoando todos a sua volta. A luz é tamanha que, num acerto com ampliação num alvo da Espécie Cego, ele pode sofrer 1 ferimento, podendo até matar o Cego.



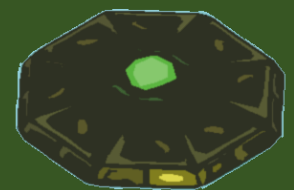
MINAS ARANHA

Apesar do nome, é um dispositivo que parece um retângulo com 4 pernas. Diferente de uma mina comum, ela se locomove sob o controle de seu usuário uma distância de até Astúcia x2. Ela possui 3 funções: Barulho, para distração; Explosivo para eliminar alvos em locais inesperados e por fim um gás Sonífero.



MINAS DE PROXIMIDADE E AMPUTAÇÃO

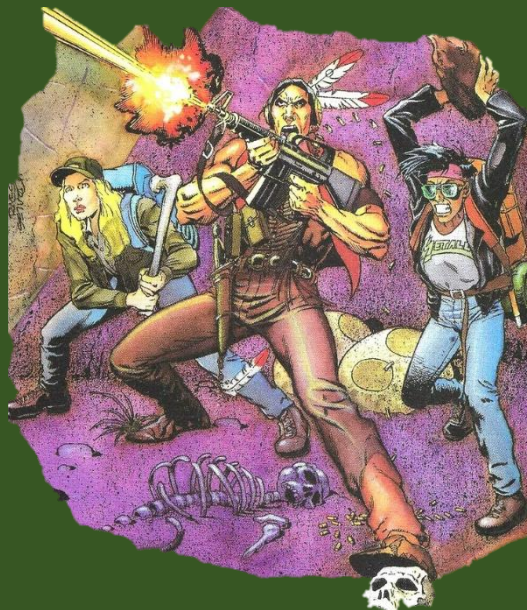
Se parece com uma mina comum, mas além de sua potência descomunal, ela dispara Lâminas afiadas na direção dos joelhos do alvo, mutilando ou decepando as pernas das vítimas. Utilizada geralmente por soldados da Deusa-Mãe, não serve exatamente para matar, mas sim para acabar com qualquer possibilidade dos inimigos fugirem, afinal os caçadores e mercenários da Deusa-Mãe gostam de vítimas para torturar e obter informações. Apesar do efeito violento da mina, as vítimas ainda podem fazer um teste de Agilidade com -4 no acerto, caso não tenham detectado a mina, e assim só sofrerem o impacto do explosivo, mas não perderem suas pernas dessa forma.



As munições presentes nesta tabela representam mais especificamente as armas descritas nos equipamentos acima

MUNICÃO

Tipo	Custo	Peso por kit	Observação
Flechas/viotes	+2	0.5/5	Para arcos/balestras
Flechas/viotes Explosivas	-2	2.5/5	Arcos e balestras mudam seu dano base para 2d8+2 e provocam explosão em MPE
Flecha/viotes espirituais	-1	0.5/5	Arcos e balestras agora podem ferir criaturas fantasmagóricas
.45	0	1/10	Munição para Mag60
Cartuchos	0	0.5/10	Para Escopetas em geral e Destruidoras
Cartuchos explosivos	-2	1/10	Para escopetar aumenta em +2 o dano da arma e provoca explosões de raio MPE. Para destruidoras o dano passa a ser 2d10+2 e permite perfuração de alvos
Cartuchos de Pulso	-1	1/25	Para Rifles de Pulso
Células de Plasma	-2	1/50	Para Rifle de Plasma e Canhão FireStorm
Dardos Eletrificados	0	0.5/5	Para Rifle de Dardos Carregados
Cargas de Nitrogênio	-2	3/20	Para Rifle de Nitrogênio
Flechettes	-1	1/25	Para Lançador de Flechettes
Foguetes	-3	1/1	Para lançador de Foguetes em geral
Tanque de Napalm	-3	2/101	Para lança-chamas em geral
Arpão	0	1/10	Para Lança-arpão
Mini-torpedos	-2	1/2	Para Lançador de Torpedos
Células de Gravidade	Alien	1/50	Para Disruptor de Gravidade
Pulgões de Perfuração	Alien	1/3	Para Perfurador Cerebral
Casulo de Fogo Solar	-2	0.5/1	
Mina Aranha	-2	1/3	
Mina MPA	Militar	1/5	Para MPA



O VALE PERDIDO

Como dito antes, o Vale Perdido, também chamado de Gallyanna, é um planeta caótico preso no tempo e espaço. Fruto dos constantes conflitos de entidades a fim de se apossar da energia cósmica presente nele. Existe muitas semelhanças com o Planeta Terra, tanto que existem passagens que facilmente humanos e outros seres podem acabar descobrindo por acidente. Para proteger os humanos de entrar, ou de criaturas dimensionais de saírem, foi criada a Cortina Etérea, uma espécie de manto que esconde Gallyanna dos olhos humanos e serve de barreira para estes outros seres, algo que nem sempre funciona.

A forma como o Vale Perdido surgiu nada mais é que um acidente cósmico. Não no sentido niilista lovecraftiano, mas sim num acidente propriamente dito. Primagen, um ser alienígena de outra galáxia sai de seu planeta em busca de conhecimento e recursos, já que seu mundo está em ruínas. Em sua busca incessante, enalhou numa fratura dimensional, um estranho planeta com dinossauros e criaturas primitivas. Após perceber que sua nave não tinha condições de voar novamente, preferiu ficar em estado de animação suspensa. No entanto ele não havia notado durante este processo que fluidos da nave começaram a vaziar, fermentando a terra, abrindo mais fendas dimensionais, trazendo, resíduos, matéria, energia e vida de outras dimensões, criando um mundo bruto e rico que é o Vale Perdido. Na verdade, enquanto sua nave viajava, ela foi arrastando vários planetas e rasgando galáxias, do momento em que enalhou, todos esses planetas colidiram junto com a nave, destruindo o universo atual e refazendo-o.



O Vale Perdido é constituído por algumas zonas bem diversificadas, dentre florestas, desertos, pântanos e até regiões de tecnologia complexa. Apesar de possuir um mapa, nenhum cartógrafo foi capaz de definir as distâncias geográficas. Muito disso, novamente, pela natureza caótica com cenário. Algumas destas regiões são popularmente conhecidas pelos jogos da franquia Turok. Nesta sessão serão explanados alguns lugares, principalmente regiões de Turok 2, onde boa parte da adaptação do cenário se faz presente.

ADIA

Uma cidade próspera, com decoração helenística, uma das poucas cidades que resistiram por um longo período contra os Saurianos, até o primeiro ataque de Primagen. Atualmente está em reconstrução desde que Joshua Fireseed, segundo Turok conhecido da linhagem, expulsou os Saurianos da região. O que ainda resistiu da cidade foram fontes e a arquitetura épica, talvez uma demonstração da grandiosidade da resistência humana. A cidade possui passagens secretas que servem de esconderijos para crianças, idosos e pessoas em condição frágil, somente Adianos sabem dessas passagens secretas.

ARAISSI

Cidade militar que pecou ao desacreditar que precisaria da continuidade do serviço bélico. Nele existe o leito do Rio das Almas, possui esse nome por que por muito tempo foi cenário de combates navais e o nome é em homenagem aos que lutaram pela cidade, tamanha é a homenagem pelos falecidos guerreiros, que Araissi é conhecida por ter os três maiores cemitérios já fundados no Vale Perdido por humanos. Ironicamente, com o ataque dos Dinosoides e a corrupção que trouxeram por meio de magia negra, fazendo os mortos se levantarem, o Rio das Almas se tornou uma espécie de portal dimensional para o submundo, matando quase que instantaneamente humanos comuns, e agora possuindo guerreiros reerguidos na forma retorcida de mortos-vivos.

PÂNTANOS MORTAIS

Purr-Linns não tem exatamente um habitat natural, mas aparentemente depois que passaram a absorver costumes tribais desconhecidos ao seu perfil perverso, eles passaram a ser muito mais organizados, principalmente quando a eles foram concedidas tecnologias para se fortificarem. Com isso eles passaram a habitar os pântanos, algo que representa a brutalidade destes símios. Os Pântanos Mortais passaram a ser uma região com muralhas, armadilhas e artilharias, como se não fossem suficientes o ambiente possui vermes terrestres, vespas, crocodilos e outras feras que constituem o feroz habitat adotado pelos Purr-Linn.

A CAVA DOS CEGOS

Nas regiões mais densas de Gallyanna existem áreas de cavernas com galerias labirínticas, constituindo uma das regiões mais desestruturadas do Vale Perdido. Muito disso devido a organização de uma raça de seres que independem da visão para fazer seu caminho. Os Cegos fizeram as galerias das cavernas de acordo com o que acham necessário para eles. Também transformaram o local numa espécie de habitat para Aranhas, principalmente aranhas gigantes comedoras de homens. Aparentemente os Cegos vivem em conflito constante com uma variante dos Dinosoides chamados de Crias do Fogo.

MONTANHA DO SOL

A Montanha do Sol é uma região vulcânica da Terra Perdida. Ela tem a reputação de ser um dos ambientes mais adversos da Terra Perdida, sendo internamente uma grande caverna de lava, cristais brilhantes e reluzentes e instáveis que se entram em combustão causam uma explosão elétrica e brilhante como a luz do sol. Aparentemente a Montanha do Sol se conecta com algumas Covas dos Cegos, tanto que os Cegos tentam territorialmente tomar a montanha apesar da desvantagem destes cristais solares. É o lar dos Crias do Fogo, uma espécie de dinossóide que pode suportar calor extremo e vivem em conflito constante com os Cegos. Esta região foi palco do despertar de Primagen, devido ao erro de Tal'set em tentar destruir o Chronoscepter no Vulcão.

23

COLMEIA DOS MANTÍDEOS

Apesar do nome, A colmeia nada mais é que uma mistura de vários biomas insetóides, nem sequer tem louva-deuses na Colmeia, tanto que lá habitam classes de abelhas, cupins, carrapatos e besouros, todos quimerizados: estes citados como seres evoluídos. Uma colônia de mantídeos geralmente possui uma estrutura misturada entre formigueiro e colmeia, num ar completamente alienígena, possuindo tons prateados e cores vibrantes entre o verde e o vermelho, curiosamente, eles dominam bastante a tecnologia, possuindo até mesmo torretas de combate e plataformas flutuantes. Dizem que o nome desta região era esse por que anteriormente foi sim a morada de Louva-deuses inteligentes, eles escravizavam insetos inferiores a eles, no entanto numa rebelião, eles foram mortos e devorados, os insetos que se alimentaram da massa encefálica dos Louva-deuses acabaram por ganhar inteligência e desenvolver uma evolução física para as outras gerações, gerenciando toda esta colmeia confusa. Apesar de ser restrito o número espécies inteligentes e dominantes, geralmente gerenciado por uma rainha mantídeo, é comum achar outros insetos grandes e até mesmo não-insetos, como centopeias, aranhas e escorpiões que servem tanto de alimento como de cria adestrada da Colmeia. Curiosamente é o único bioma que os dinossauros foram incapazes de invadir. Alguns xamãs e patrulheiros alegam que isso se dá pelo odor diferenciado na Colmeia, que afasta ou tira o interesse os dinossauros invadirem, apesar disso, alguns pequenos dinossauros ainda servem de alimento para a Colmeia.

CIDADE SUSPENSA

Uma grande fortaleza industrial futurista, foi fundada por antigos descendentes dos primeiros humanos combatentes da Deusa-Mãe. A cidade é suspensa por grandes vigas de ferro de mais ou menos 800 metros de altura, uma forma de se proteger do ambiente do Vale Perdido. A cidade de fato é uma curva fora do tempo, como se não fizesse parte do Vale Perdido em relação ao seu ambiente pouco ortodoxo e “sobrevivencialista” criado pelos habitantes. Com um aspecto cyberpunk, convertido por pedaços de naves, artigos em neon e com moradores em indumentárias opulentas e carregadas, quase que só deixando o rosto a mostra. Seus habitantes se tornaram elitistas e conservadores, evitando com todas as forças o contato com o resto dos humanos do Vale Perdido. Algo que vagarosamente tem se afrouxado desde que as vigas foram desfeitas no ataque dos Dinosóides a séculos atrás. Foi a única forma de expulsar os inimigos de lá.

FLORESTUS VULGARIMICUS

A região de Florestus Vulgarimicus pode ser descrita como uma grande selva dividida por relevos pontiagudas e esporádicos. Também estão presentes na região os pântanos, que contêm predadores mortais em comparação com a fauna mansa e herbívora das selvas externas. Pequenas cavernas também estão presentes, sendo a morada de alguns Cegos e Purr-Linns desgarrados. A região também possui alguns dinossauros herbívoros e onívoros. Velociraptor e Saurianos também perambulam pela área, considerando a carne fresca de aventureiros de passagem. Por se ligar a pântanos, naturalmente uma das vias se liga diretamente aos Pântanos Mortais, por isso a presença justificada de alguns Purr-Linns. Apesar da viabilidade para Pântanos, Florestus tende a ser uma espécie de coração para o Vale Perdido, se ligando a outras florestas, ruínas e até mesmo desertos.

24

VILA COPA DE ÁRVORE

A Vila Copa de Árvore é um assentamento localizado na parte mais alta de um desfiladeiro cercado por montanhas e árvores colossais revestidas com grandes coroas de folhas. Sob o assentamento, há uma selva coberta por vários tipos de plantas, incluindo arbustos e árvores tropicais. Um rio também está presente com várias cachoeiras. O terreno é coberto de grama e é montanhoso, contendo também muitas cavernas. O clima está quase sempre nublado com nuvens cobrindo o sol. O chão abaixo da vila é dividida em várias seções, e elas são acessíveis através de vários meios, incluindo pontes, escadas e elevadores manuais. Em cada pedaço da região pode ser encontrada uma variedade de plantas e animais selvagens. Muitas cavernas pequenas podem ser vistas pontilhando várias paredes do desfiladeiro. Outras cavernas percorrem as montanhas, levando a becos sem saída ou outras áreas. A região eventualmente é tomada por mercenários e caçadores de Campaigner a fim de aliciar os nativos ou mesmo escraviza-los. O Clã Turok já perdeu muitos aliados nestes ataques.

SELVA SOMBRIA

A Floresta Sombria é um dos braços de Florestus. Ela está constantemente coberta por nuvens verdes ameaçadoras, e há uma enorme quantidade de folhagem que costumam estar pelo chão. As folhagens servem estrategicamente para esconder armadilhas mortais, presumivelmente feitas por civilizações anteriores que viviam lá. Há também edifícios em ruínas por esta parte da floresta, sejam de ruínas antigas, como também pequenas bases militares e de pesquisa da facção da Deusa-Mãe. Os soldados dela estão em constante contato com estas ruínas em busca de relíquias Tarken, um povo tribal originário do próprio Vale Perdido que a séculos desapareceram daquela região

MCKENNEYRIK CONTINENTALIS.

A região de Mckenneyrik as vezes é confundida com Florestus Vulgarimicus, No entanto ela é repleta de selvas luxuriantes, penhascos verticalmente imponentes e desfiladeiros tortuosos, em cima de uma quantidade absurda de plantas e animais. A vida é muito densa, especialmente em comparação com o Vulgarimicus, e ocupa a maior parte da superfície do nível do solo. Árvores grossas e tocos também dominam a paisagem, e são exuberantes

e grandes o suficiente para chegar ao céu, alguns nativos da Vila Copa de Árvore tentaram mudar-se para esta região, mas devido a mata densa, alguns saurianos se aproveitavam de sua couraça escamosa esverdeada para fazer emboscadas. O céu está cheio de nuvens espessas, escuras e ameaçadoras, bloqueando o sol e escurecendo a superfície, acrescentando uma natureza tensa ao meio ambiente. Dentro dessas densas selvas, existem templos grandes e de construção complexa, que variam de salas pequenas a grandes complexos de vários andares, tais locais foram os únicos do Vale perdido que resistiram fora de áreas civilizadas.

AS AMEAÇAS

Aqui, deixamos uma relação de Dinossauros e outras aberrações a disposição do Mestre. Muitas das criaturas presentes em Deadlands podem fazer parte do Vale Perdido, como mortos vivos, seres insetóides, vermes terrestres e seres sobrenaturais, também podem ser adicionados mercenários usando alta tecnologia, ciborgues, robôs e seres mutantes e alienígenas do compêndio de Ficção Científica. Os Vale Perdido é uma região caótica que vivem sobre os altos e baixos da realidade, do tempo e da matéria, portanto tudo é possível nesta região, principalmente bestas que misturam o primitivo com a alta tecnologia. No entanto, os dinossauros não se fazem presentes no Guia do Xerife, portanto tivemos que nos voltar para suplementos fanmade, como foi o caso de Criaturas Selvagens V 0.3. Além dos Dinossauros, apresentaremos criaturas exclusivas do universo de Turok, como os Saurianos, Os Cegos, os quase símios Purr-Linn e a perturbadora raça cósmica dos Carnívoros. Algumas dessas criaturas possuem Implantes cibernéticos, para definir a Tensão dos Implantes, usamos as regras do Compêndio de Ficção Científica, onde o valor do dado de Vigor define a Tensão Máxima dos cibernéticos das criaturas.



OS DINOSAURAS

Clássicos das aventuras de Turok, também chamados de *Honkers* nas primeiras revistas, foram o primeiro contato de Turok com seres fora de seu tempo. São seres adestráveis, mas muito mais trabalhoso que um animal comum. Depois de passar para a Valiant e a Acclaim, alguns dinossauros receberam próteses cibernéticas e ficaram belicamente mais ameaçadores em seu processo de adestramento, possuindo uma relativa compreensão no uso de armas, esses que passaram a ser chamados de Biono-Sauros. Dinossauros maiores podem possuir metralhadoras giratórias e lança mísseis, enquanto que os menores podem ter submetralhadores e rifles acoplados em seus braços.

Em via de Regra, dinossauros passam pelas mesmas condições de aplicação de cibernéticos e regras de tensão apresentados no compêndio de Ficção Científica, no entanto para regras de implantes de armas, considere a variedade de armas apresentadas em Deadlands, Compêndio de Ficção Científica e o próprio livro básico, mas somente para os dinossauros, ficando a cargo do mestre este uso para mercenários.

ANQUILOSSAURO

Atributos Agilidade d6, Astúcia d6(A), Espírito d6, Força d12+3, Vigor d10.

Perícias Atletismo d6, Lutar d8, Perceber d12, Sobrevivência d10.

Movimentação: 6, **Aparar:** 6, **Resistência:** 17(3).

Armadura +3: armadura natural.

Cauda: FOR+d8; *Empurrão*.

Empurrão: com uma ampliação no ataque, o alvo é lançado para trás d8 quadrados, caso se choque contra um objeto o alvo sofre mais d6 de dano extra (além do normal por ampliação).

Faro: +2 Perceber usando o olfato.

Robusto: um segundo resultado do Abalado não se torna um Ferimento.

Tamanho +7 (Grande): Anquilossauro tem o tamanho de um barco.

Visão no escuro: sem penalidades por penumbra ou escuridão.



BRAQUISSAURO

Atributos Agilidade d6, Astúcia d6(A), Espírito d6, Força d12+6, Vigor d12+4.

Perícias Atletismo d4, Lutar d8, Perceber d12+4, Sobrevivência d10.

Movimentação: 6, **Aparar:** 6, **Resistência:** 21(3).

Vantagens: Varredura aprimorada

Armadura +3: armadura natural.

Cauda: FOR+d8

Faro: +2 Perceber usando o olfato.

Robusto: um segundo resultado do Abalado não se torna um Ferimento.

Tamanho +10 (Enorme): Braquiossauros podem ter cerca de 20 m de altura.

Visão no escuro: sem penalidades por penumbra ou escuridão.

DEINONICO

Atributos Agilidade d8, Astúcia d6(A), Espírito d6, Força d8, Vigor d12.

Perícias Atletismo d8, Furtividade d12, Lutar d6, Perceber d12, Sobrevivência d10.

Movimentação: 12, **Aparar:** 5, **Resistência:** 9(1).

Vantagens: Focado, Frenesi

Armadura +1: armadura natural.

Corrida: Role d8 ao invés de d6 no dado de corrida

Faro: +2 Perceber usando o olfato.

Garras ou Mordida: FOR+d6

Investida: +4 de dano se mover 6 quadrados ou mais em linha reta antes de atacar.

Robusto: um segundo resultado do Abalado não se torna um Ferimento.

Visão no escuro: sem penalidades por penumbra ou escuridão.



ELASSMOSSAURO

Atributos Agilidade d8, Astúcia d6(A), Espírito d6, Força d12+3, Vigor d12+1.

Perícias Atletismo d8, Lutar d8, Perceber d12, Sobrevivência d12.

Movimentação: 4, **Aparar:** 6, **Resistência:** 17(2).

Armadura +1: armadura natural.

Aquático: Movimentação 8

Faro: +2 Perceber usando o olfato.

Mordida: FOR+d8

Tamanho +7 (Grande): Elasmossauros podem ter o tamanho de um barco.

Robusto: um segundo resultado do Abalado não se torna um Ferimento.

Visão no escuro: sem penalidades por penumbra ou escuridão.



ESTEGOSSAURO



Atributos Agilidade d8, Astúcia d6(A), Espírito d6, Força d12+3, Vigor d10.

Perícias Atletismo d4, Lutar d8, Perceber d12, Sobrevivência d10.

Movimentação: 6, **Aparar:** 6, **Resistência:** 17(3).

Vantagens: Focado, Varredura

Armadura +3: armadura natural.

Cauda: FOR+d8, *Empurrão*.

Empurrão: com uma ampliação no ataque, o alvo é lançado para trás d8 quadrados, caso se choque contra um objeto o alvo sofre mais d6 de dano extra (além do normal por ampliação).

Faro: +2 Perceber usando o olfato.

Robusto: um segundo resultado do Abalado não se torna um Ferimento.

Tamanho +7 (Grande): Estergossauro podem ter cerca de 9m de comprimento.

Visão no escuro: sem penalidades por penumbra ou escuridão.

PTETANOSSAURO

Atributos Agilidade d12, Astúcia d6(A), Espírito d8, Força d10, Vigor d8.

Perícias Atletismo d6, Lutar d6, Perceber d10, Sobrevivência d10.

Movimentação: 2, **Aparar:** 5, **Resistência:** 9(1).

Vantagens: Esquiva, Focado

Armadura +1: armadura natural.

Mordida: FOR+d6

Faro: +2 Perceber usando o olfato.

Robusto: um segundo resultado do Abalado não se torna um Ferimento.

Tamanho +2: Possui o tamanho de um cavalo.

Visão no escuro: sem penalidades por penumbra ou escuridão.

Voar: Sua movimentação nos céus é 10 e sua subida no ar é 2.

TIRANOSSAURO

Atributos Agilidade d6, Astúcia d6(A), Espírito d8, Força d12+6, Vigor d12.

Perícias Atletismo d6, Lutar d10, Perceber d12, Sobrevivência d12.

Movimentação: 6, **Aparar:** 7, **Resistência:** 21(3).

Vantagens: Focado

Armadura +3: armadura natural.

Cauda: FOR+d8, *Agarrar*.

Agarrar: caso o ataque acerte com ampliação, agarra o oponente.

Enquanto mantém a vítima agarrada, o monstro pode causar dano

desarmado ou de arma natural (manobra agarrar). A

vítima tem uma penalidade de -4 no teste para se libertar.

Faro: +2 Perceber usando o olfato.

Robusto: um segundo resultado do Abalado não se torna um Ferimento.

Tamanho +10 (Enorme): possui o tamanho de um prédio.

Visão no escuro: sem penalidades por penumbra ou escuridão.



TRICERÁPTOPES

Atributos Agilidade d6, Astúcia d6(A), Espírito d6, Força d12+3, Vigor d12.

Perícias Atletismo d6, Lutar d10, Perceber d12+2, Sobrevivência d12+2.

Movimentação: 6, **Aparar:** 7, **Resistência:** 18(13).

Vantagens: Focado, Frenesi

Armadura +1: armadura natural.

Chifres: FOR+d8

Corrida: Role d8 ao invés de d6 no dado de corrida

Faro: +2 Perceber usando o olfato.

Investida: +4 de dano se mover 6 quadrados ou mais em linha reta antes de atacar.

Robusto: um segundo resultado do Abalado não se torna um Ferimento.

Tamanho +7 (Enorme): Pode ter o tamanho de um barco médio

Visão no escuro: sem penalidades por penumbra ou escuridão.



VELOCIRAPTOR

Atributos Agilidade d12, Astúcia d6(A), Espírito d6, Força d6, Vigor d8.

Perícias Atletismo d10, Furtividade d12, Lutar d6, Perceber d12+2, Sobrevivência d12+2.

Movimentação: 12, **Aparar:** 12, **Resistência:** 7 (1).

Vantagens: Focado, Frenesi

Armadura +1: armadura natural.

Garras/Mordida: FOR+d4

Corrida: Role d8 ao invés de d6 no dado de corrida

Faro: +2 Perceber usando o olfato.

Investida: +4 de dano se mover 6 quadrados ou mais em linha reta antes de atacar.

Visão no escuro: sem penalidades por penumbra ou escuridão.

CRIATURAS HUMANÓIDES

Mercenários

Aventureiros do Vale Perdido, assassinos, caçadores, ex-soldados da secessão, fuzileiros de outras dimensões ou qualquer tipo de humano disposto a encarar um serviço das entidades presentes no Vale Perdido, muitos deles podem ser melhorados ciberneticamente ou simplesmente agraciados com as bênçãos da Deusa-Mãe, Primagen, O Esquecimento, ou mesmo senhores da guerra menores, afim de chamar a atenção destas entidades. Os mercenários podem ser facilmente pegos do livro básico, Compêndio de Ficção Científica e de Deadlands, podem portar qualquer tipo de arma, afinal eles podem ser de qualquer era ou dimensão e, em adição, alguns deles podem montar dinossauros. Portanto, caso seja usada regra de Especialização para algum mercenário que você pretenda montar, adicione Cavalgar (Dinossauros).



Abaixo serão apresentados alguns exemplos de personagens nativos do Vale Perdido

ENGENHEIRO

Cientistas sedentos por conhecimento sempre tem por todo o Vale Perdido, mas alguns, além de buscar novas descobertas, também tentam transforma-las de forma que sejam acessíveis as suas pesquisas, sempre usando tecnologias incomuns mas de bastante utilidade para os próprios engenheiros

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d10, Espírito d6, Força d4, Vigor d6

Perícias: Atletismo d4, Ciência Estranha d10, Lutar d6, Furtividade d4, Perceber d4, Consertar d8, Eletrônica d8.

Aparar: 5; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 7 (5)

Complicações: Sem Noção (Maior), Curioso (Maior)

Vantagens: Antecedente Arcano (Ciência Estranha), Pontos de Poder, Novo Poder, Toque Magnético, Mcgwyver

Poderes: 20 pontos de poder e os poderes Atordoar, Devastação, Pane, Rajada.

Equipamentos: Mag60 (12/24/48, dano 2d6, 20 tiros, dispara em rajadas), Jaqueta de proteção (+2 – protege tronco e braços)

FEITICEIRO CÔSMICO

Alguns criaram suas próprias agendas de poder que diferenciam as da entidade, outros combate ela. Todos eles tem um espaço odioso no coração da Deusa Mãe.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d10, Espírito d8, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atletismo d6, Conjurar d10, Lutar d6, Furtividade d4, Perceber d6.

Aparar: 5; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 7 (2)

Complicações: Sede de Poder (Maior)

Vantagens: Antecedente Arcano (Feitiçaria), Pontos de Poder, Novo Poder, Resistência Arcana, Canalização

Poderes: 15 pontos de poder e os poderes Barreira, Deflexão ou Conjurar Aliado, Raio, Teleporte e Zumbi



Equipamentos: Glock (12/24/48, dano 2d6, 17 tiros), conjunto de traje e manto de proteção (+2 – protege tronco, braços e pernas)

SOLDADO DE ADIA

Uma das forças de proteção de Adia, homens e mulheres que lutam para proteger cidades que formaram suas civilizações no Vale Perdido.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d6, Força d8, Vigor d8

Perícias: Atletismo d6, Atirar d6, Lutar d8, Furtividade d4, Perceber d6.

Aparar: 6; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 8(2)

Complicações: Obrigação (Maior) – Proteger Adia

Vantagens: Prontidão, Soldado

Equipamentos: Lança Adiana (For. +1d6,+1 Aparar se usado com duas mãos) ou Espada Adiana (For. +1d6), e escudo (+2 Aparar), Rifle de Assalto (24/58/96, dano 2d8, PA2, CDT 3, 30 tiros), Armadura Adiana (+3, protege tronco, braços e pernas) e Capacete Adiano (+2, protege cabeça)

GUERREIRO DO VALE PERDIDO

Nativos moradores de Gallyanna ou de outras dimensões que formaram tribos. De alguma forma suas habilidades de sobrevivência se encaixaram perfeitamente a natureza caótica daquele mundo.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d6, Força d8, Vigor d6

Perícias: Atletismo d8, Atirar d6, Lutar d8, Furtividade d6, Perceber d6, Sobrevivência d8, e Pilotar d6 ou Cavalgar d6

Aparar: 6 ou 8 usando escudo nativo; **Movimentação:** 8; **Resistência:** 6(1)

Complicações: Voto (Maior) - Compromissos com sua tribo, Leal

Vantagens: Ligeiro, não me Irrite!, Nervos de Aço

Equipamentos: Martelo de Guerra(For. +1d8, -1 Aparar, duas mãos, PA2) ou Lança Nativa (For. +1d6, +1 aparar se segurado com duas mãos) com escudo nativo médio(+2 Aparar), Armadura nativa (+1, protege tronco), Arco (12/24/48, dano 2d6, cdt 1, 1 tiro)



GUERREIRO VETERANO DO VALE PERDIDO

Alguns nativos que ganharam destaque em suas tribos. Um pequeno grupo destes guerreiros podem ser capazes de caçar grandes dinossauros.

Atributos: Agilidade d10, Astúcia d6, Espírito d6, Força d10, Vigor d8

Perícias: Atletismo d8, Atirar d8, Lutar d10, Furtividade d6, Perceber d6, Sobrevivência d10, e Pilotar d8 ou Cavalgar d8

Aparar: 10; **Movimentação:** 8; **Resistência:** 6(1)

Complicações: Voto (Maior) - Compromissos com sua tribo, Leal

Vantagens: Ligeiro, não me Irrite!, Nervos de Aço Aprimorados, Furioso, Coragem

Equipamentos: Lâmina de Guerra(For. +1d6, +1 Aparar, +2 dano ao acertar na cabeça) com escudo Tribal(+2 Aparar), Arco Tek (12/24/48, dano 2d6+2, cdt 1, 1 tiro) ou Cortadora de ventos (5/10/20, Dano 2d6).



MERCENÁRIO

Caçadores ilegais, Assassinos, criminosos ou qualquer sujeito disposto, ou não, a se aventurar no mundo do Vale Perdido a fim de cometer os atos mais cruéis a fim de alcançar poder e riquezas.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d4, Espírito d6, Força d6, Vigor d8

Perícias: Atletismo d8, Atirar d8, Lutar d6, Furtividade d6, Perceber d4, Sobrevivência d6, e Pilotar d6 ou Cavalgar d6

Aparar: 5 **Movimentação:** 6; **Resistência:** 9 (2)

Complicações: Sanguinário(Maior), Sem Escrúpulos (Maior)

Vantagens: Musculoso, Rock'n`Roll

Equipamentos: Faca de Combate(For. +1d4) Colete Kevlar (+2, protege tronco), Rifle de Pulso (20/40/80, dano 2d8, PA 2, CDT 3, 50 tiros).

31



Uma linhagem de Heróis defensores de do Vale Perdido e passagem para a Terra. Sua linhagem é quase imortal, sendo adquirido por hereditariedade ou consessão. Os mais conhecidos foram Tal`Set e Joshua Fireseed, porém já houveram muitos outros que já salvam por vezes o Vale Perdido.



Atributos: Agilidade d10, Astúcia d8, Espírito d10, Força d10, Vigor d10

Perícias: Atletismo d10, Atirar d10, Conhecimento Geral d8, Eletrônica d8, Lutar d12, Furtividade d8, Perceber d10, Sobrevivência d12, e Pilotar d8 e Cavalgar d8

Aparar: 5 **Movimentação:** 6; **Resistência:** 9 (2)

Complicações: Leal (Menor), Heróico (Maior), Voto (Maior) – Proteger a Terra e Gallyanna

Vantagens: Patrulheiro do Vale Perdido, Mateiro, Ligeiro, Rápido, Arma predileta Aprimorada (Arco Tek), Disparo Rápido Aprimorado

Equipamentos: Qualquer arma e Arco Tek (12/24/48, dano 2d6+2, cdt 1, 1 tiro), Peitoral de Saquin (+4, protege braços, perna e tronco), Perneiras de Saquin, Bolsa Espiritual e Orbe de Dobra

Saurianos

Saurianos, também conhecidos como Dinosóides, são uma raça de Dinossauros evoluídos e inteligentes. São bípedes, tem pele escamosa e conservam seus traços saurianos em suas cabeças e membros, algumas categorias são fortemente adeptas da tecnologia cibernética, lutam ferozmente em defesa de sua genitora, a Deusa-mãe, e também já se aliaram a Primagen em busca de poder. Por seu poder evolutivo perante a outros dinossauros, eles foram capazes de adestrar algumas espécies, até os maiores, mais perigosos e difíceis de ter controle. Eles são divididos em 3 castas: Tiranos, Batedores e os Ferozes.



TIRANOS

32



Casta mais alta de Dinosoides, geralmente assumem a função de senhores da guerra por meio da violência. Possuem grande força que os tornam capazes de portar armas pesadas e subjugar seres menores. Dizem que sua existência tem origem em clonagens e recombinações genéticas de humanos e Tiranossauro Rex. Apesar de todo este poder, eles raramente possuem uma inteligência que os destaque, as vezes contando com apoio de Saurianos de linha de frente que sejam estrategistas. No entanto, se por algum momento ele se sentir enganado ou notar o fracasso de seus comandantes, não medirá forças para esfolar seus aliados para promover respeito e sucesso.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d8, Força

d12, Vigor d12

Perícias: Atletismo d8, Atirar d10, Conhecimento Geral d4, Lutar d12, Perceber d6, Intimidar d10

Aparar: 6; **Movimentação:** 10; **Tensão Máxima:** 8 **Resistência:** 14 (2)

Vantagens: Musculoso, Nervos de Aço (Aprimorado)

Implantes: Surto de Adrenalina, Visão aprimorada.

Armadura +2: Couro Sauriano

Tamanho +4 (Grande): tem o tamanho de um rinoceronte

Equipamento: Girofoguete- Malvada (4d6 – distância mínima para disparo 20 metros- 1 tiro - Arma Pesada – acoplada em rifles), Rifle Anti-matéria 20mm (3d8 – 50/100/200 – 4 tiros) ou Canhão FireStorm (2d8 – 50/100/200 – 150 tiros, cdt 5), Lâmina de Guerra (For+d8 - +1 Aparar).

Batedores:

Batedores são saurianos independentes, com equipamentos que permitem resolver tudo o que for designado, possuem implantes cibernéticos que podem fazer eles se camuflarem, disparar tiros de plasma ou mesmo, como último recurso, se autodestruírem explodindo e acabando com seus alvos, todos são altamente capacitados em combate desarmado. Alguns sobem patentes, abrindo mão de seus cibernéticos e sendo comandantes, estes que ainda se esforçam para aprender outras línguas para poder intimidar outras facções ou buscar ajuda das entidades do Vale Perdido, outros evitam esta tarefa burocrática e passam a fazer uso de equipamento mais pesado, preferindo comandar diretamente pequenos exércitos de Ferozes. Alguns Saurianos são equipados com Dispositivos de Camuflagem para se passarem por humanos.

BATEDOR, BÁSICO

O mais básico estilo de Batedor, tem uma pele escamosa geralmente verde musgo, diferente de outros dinosoides, seu comportamento é padronizado, como se fossem guardas, geralmente possuem uma lâmina com uma arma de plasma acoplada em seu braço, são equipados com um dispositivo cibernético que seu corpo quase que completamente invisível. Quando estão mortalmente feridos, acionam um dispositivo de autodestruição, que independente se tenha sido morto ou não, explodirá.



33

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d6, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atletismo d8, Atirar d8, Conhecimento Geral d6, Furtividade d6, Lutar d8, Perceber d6, Sobrevivência d6.

Aparar: 7; **Movimentação:** 6; **Tensão Máxima:** 6 **Resistência:** 7 (2)

Vantagens: Artista Marcial, Prontidão

Garras e chutes: FOR +d6

Armadura +2: couro sauriano

Dispositivo de autodestruição: Caso o batedor não seja derrubado com um dano que exceda mais que uma ampliação, ele acionará seu dispositivo de autodestruição, a explosão causa 3d6 de dano e sua explosão ocupa um espaço de um Modelo de Explosão Pequena.

Implantes: Arma de Longo Alcance (Pistola de Plasma), dispositivo de camuflagem (-4 contra testes de perceber, 3 rodadas).

Equipamento: Arma de plasma com extensão de lâmina (2d6 – 12/24/48 – 10 tiros – cdt 3 - +1 Aparar), Dispositivo de camuflagem Sauriano (Opcional)

BATEDOR, COMANDANTE

Comandantes são uma rara excepcionalidade entre os batedores, desenvolvem uma inteligência diferencial dos outros batedores. Muitas vezes podem acabar usando de trajes militares finos para representar sua imponência de destaque aos outros Saurianos. Eles abdicaram de seus cibernéticos em função de uma aparência mais amigável, mas não se engane!: apesar de seus esforços para aprender as línguas das outras facções, eles só fazer isso para intimidá-las e buscar informações.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d8, Espírito d8, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atletismo d6, Atirar d10, Furtividade d6, Lutar d6, Perceber d8, Persuadir d8, Intimidar d6, Conhecimento (Idiomas) d6, Conhecimento Geral d10.

Aparar: 5; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 7 (2)

Vantagens: Comando, Lider Nato, Linguista, Artista Marcial

Garras e chutes: FOR +d6

Armadura +2: couro sauriano

Lider dos Dinosoides: Aliados sob o comando do líder jogam um d8 como seu dado Selvagem ao invés de um d6 para efetuar rolagens em grupo.

Equipamento: Rifle de Energia (3d6 – 24/48/96 – 10 tiros – cdt 1), Dispositivo de Camuflagem Sauriano.



BATEDOR, LÍDER DE INFANTARIA

Uma outra forma de um batedor subir patente é se tornando um líder de infantaria. Apesar de trajar armaduras pesadas, são especialmente focados em assaltos na selva. Geralmente eles comandam grupos de ferozes, que serve como distração para suas vítimas enquanto ele faz a caçada de seus alvos.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d6, Força d8, Vigor d8

Perícias: Atletismo d8, Atirar d8, Furtividade d6, Lutar d8, Perceber d6, Sobrevivência d6.

Aparar: 7; **Movimentação:** 8; **Tensão Máxima:** 6 **Resistência:** 12 (+6)

Vantagens: Comando, Rock and Roll, Focado

Armadura +2: couro sauriano

Garras e chutes: FOR +d4

Implantes: Chip de Perícia (+ 2 sobrevivência para rastrear), dispositivo de camuflagem (-4 contra testes de perceber), Aprimoramento nas Pernas.

Equipamento: Rifle de Plasma (2d8 – 24/48/96 – 30 tiros – cdt 5), Traje sauriano de batalha de Infantaria (+4 ignora até 2 PA)

34



BATEDOR CRIA DO FOGO, MAGMANITA

Os Crias do Fogo Magmanitas são uma espécie bizarra de Dinosóide com a capacidade única de resistir a ferimentos por chamas. Nascidos de séculos de experimentação genética e mágica, sua resistência única significa que eles podem perseguir suas vítimas através do fogo ou lava sem sofrer ferimentos, independem de implantes e armas, devido aos poderes de fogo que foram presenteados aos Magmanitas. Aparentemente formaram uma base nativa na Montanha do Sol. Há rumores de que o sangue dessas criaturas corre tão quente quanto o núcleo do próprio planeta. Como prova desse fato, sabe-se que quando eles se deslocam, cria rastros de fogo que incendeiam florestas.



Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d6, Força d6, Vigor d8

Perícias: Foco d6, Atletismo d8, Furtividade d4, Lutar d8, Perceber d6.

Aparar: 7; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 8 (2)

Armadura +2: Couro Sauriano

Garras e chutes: For+d6+d4 de fogo

Imunidade a Fogo e Lava: Crias do Fogo são imunes a fogo e lava, podendo se deslocar e nadar em meio a ambientes de fogo extremo.

Sangue Fervente: Toda vez que a Cria do fogo ficarabalada ou sofrer ferimento com ataques com armas brancas ou desarmado, o atacante deve fazer um teste de agilidade, se não sofrerá um dano de 2d6 do sangue fervente do Magmanita

Explosão de Chamas: Quando um Magmanita morre, explode em chamas, causando 2d10 de dano a tudo num Modelo Pequeno de Explosão. Com um sucesso no teste de agilidade, quem estiver no alcance da explosão sofrem só metade do dano.

Poderes: Crias do Fogo tem 15 pontos de poder e tem como superpoderes Raio e Rajada.



BATEDOR CRIA DO FOGO, LEGIONÁRIO



Legionários são exatamente como os outros membros Cria do fogo, pois seu corpo está coberto de escamas negras que lhes dão a aparência de rocha derretida, sem mencionar seus olhos ardentes. Esses Crias do Fogo em particular têm cabeças saurianas de tamanho grande e suas presas inferiores aumentaram drasticamente em comprimento. Eles também adotaram uma postura curvada pela cabeça de tamanho descomunal. Os braços esquerdos dos legionários se transformaram em uma saliência grande e afiada. Nos ombros frontais inferiores, dois buracos com magma visível apareceram, expelindo lava quando irritados. Diferente das outras crias do Fogo, o Legionário quando morre não explode, na verdade todo o sangue de magna dentro dele endurece se tornando obsidiana e morrendo como uma estátua rústica na posição que for.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d4, Espírito d8, Força d12, Vigor d10

Perícias: Atletismo d6, Lutar d10, Perceber d6, Intimidar d8.

Aparar: 7; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 11 (2)

Garra: For+d6+d4 de fogo

Armadura +2: Couro sauriano

Imunidade a Fogo e Lava: Legionários são imunes a fogo e lava, podendo se deslocar e nadar em meio a ambientes de fogo extremo.

Sangue Fervente: Toda vez que a Cria do fogo ficar abalada ou sofrer ferimento com ataques com armas brancas ou desarmado, o atacante deve fazer um teste de agilidade, se não sofrerá um dano de 2d8 do sangue fervente do Legionário.

Fome de fogo: Sempre que o Legionário anda por lava ou magma, ele pode fazer uma ação livre para testar Vigor para curar 1 ferimento.

Irritadiço: Legionários são temperamentais, quando sofrem ferimento com ampliação de alguma fonte, eles lutarão com todas as suas forças para erradicá-la. Para todos os efeitos, ele se focará no alvo que provocou maior dano sobre ele, ignorando qualquer outra ameaça. Isso faz com seu Aparar diminua em 2 pontos, e acerto com armas de fogo aumente em +2. No entanto, adiciona +2 em todas as rolagens de Lutar, Força, dano de combate corpo a corpo e Resistência. Ele é incapaz de fazer qualquer teste de perícia que exija concentração, exceto intimidar. Em adição ele expele lava de suas costas, forçando quem estiver próximo se afastar ao menos 2 quadros de distância dele, se não sofrerá 4d10 de dano.

Tamanho +2: Tem o tamanho de um urso

Ferozes:

A classe mais baixa dos dinosoides, eles têm uma proximidade muito maior aos seus irmãos dinossauros menores velociraptores, são incapazes de usar cibernéticos. São excelentes em combate de grupo, usando suas garras, armas corpo-a-corpo e sua furtividade. Existem em três categorias: Raptoids, Saltadores e os Castas baixas.

FEROZ, RAPTOID:

Os Ferozes mais próximos dos Velociraptors, geralmente possuem uma pele esverdeada clara, possuem unhas afiadas nos pés e nas mãos. Apesar de serem bípedes e eventualmente se manterem eretos por um bom tempo, sempre se voltam as suas raízes bestiais quando avistam uma vítima. Eles não são difíceis de serem derrubados, mas eles sempre vêm em números de 3 a 5, sejam só os de sua espécie ou então de outros tipos de ferozes.



36

Atributos: Agilidade d10, Astúcia d4, Espírito d6, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atletismo d8, Lutar d8, Sobrevivência d8, Furtividade d8, Perceber d6.

Aparar: 7; **Movimentação:** 8; **Resistência:** 5

Vantagens: Ligeiro, Rápido

Armadura +1: Couro Sauriano

Frágil: Raptoids são muito frágeis, -1 para a resistência.

Garras e chutes: FOR +d4

FEROZ, SALTADOR:

Saltadores são menores que os Raptoids, possuem uma cabeça achatada, seus membros são finos, mas suas extremidades são largas, como se fossem pequenos porretes, quando saltam parece que caem de forma pesada. Normalmente eles espreitam as montanhas do Vale Perdido ou cavernas, se aproveitando de sua visão na escuridão e sua pele terrosa que pode camufla-los.

Atributos: Agilidade d10, Astúcia d4, Espírito d6, Força d4, Vigor d6

Perícias: Atletismo d10, Lutar d8, Furtividade d8, Perceber d6.

Aparar: 7; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 5

Punhos FOR +d4

Armadura +1: Couro Sauriano

Frágil: Saltadores são muito frágeis, -1 para a resistência.

Visão na Escuridão: Saltadores são capazes de ver até 20 quadros na escuridão

Pele Camuflada: Em ambientes terrosos ou rochosos, Saltadores recebem bônus de +2 em Furtividade.

Fotofóbico: Saltadores sofrem penalidade de -2 em Lutar e Perceber sob a luz solar.

FEROZ, CASTA BAIXA

Tecnologicamente um pouco mais diferenciados dos outros Ferozes, os Castas baixas usam lanças, espadas e escudos para lutar. São um pouco mais organizados que os outros ferozes, no entanto passam pelas mesmas condições de dependências de seus instintos para lutar e também sofrem forte intimidação das outras espécies de Saurianos.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d4, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atletismo d6, Furtividade d6, Lutar d8, Perceber d6, Sobrevivência d6.



Aparar: 7; Movimentação: 6; Resistência: 7 (3)

Complicações: Leal (Castas baixas são extremamente subordinadas a Batedores de classes mais altas e tiranos. Eles sabem que se não morrerem em combate, sofrerão muito mais pelo fracasso)

Vantagens: Bloquear, Prontidão, Ligeiro

Armadura +1: Couro Sauriano

Frágil: Saltadores são muito frágeis, -1 para a resistência.

Equipamento: Espada rústica (FOR+d8) ou lança (FOR+ d6, +1 Aparar, não pode ser usado com escudo), armadura de placas (+2 res.) e escudo de facção (+1 aparar).

37

Os Ancestrais

Os Ancestrais não são uma facção, não são um experimento, não são uma entidade. Na verdade eles são uma consequência de magia sombria. São chamados de Ancestrais por que os corpos e espíritos de pessoas comuns foram transformados e morto-vivos territorialistas, como se tentassem proteger aquilo que restou do mundo que pertenciam, atacando indiscriminadamente qualquer tipo de pessoas, até mesmo seus possíveis descendentes. Existem 3 categorias: Defuntos, Senhor dos Mortos e s Irmãs do Desespero.

ANCESTRAIS, DEFUNTO

Defuntos são humanoides reanimados por magia sombria acidental ou intencional, geralmente atingindo pessoas que tinha vidas comuns em cidades e regiões rurais. O efeito mágico provocou neles uma restituição sanguínea mas com a acidez do chão que foi enterrado, o qual eles disparam em jatos contra seus alvos. Eles são tolerantes a dor e mesmo caídos pode buscar a eliminação de seu alvo.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atletismo d6, Furtividade d6, Lutar d6, Perceber d4, Intimidar d6.

Aparar: 5; Movimentação: 4; Resistência: 7

Complicações: Lento (Maior)

Garras: For.+d4

Destemido: Defuntos são imune a medo e intimidação

Persistente: Defuntos que não forem derrotados com um ataque com mais de uma ampliação, retornam como um Amputado. Contando somente com seu tronco, perdendo a complicação Lento e sua habilidade de disparar projéteis de sangue. Nessa condição ele é tratado com as regras básicas de um extra

Projétil de sangue: O Defunto pode disparar projéteis de sangue usando Atletismo contra seu alvos um número de quadros igual a 2xVigor, causando 2d6 de dano se acertado.

Medo -2 (-3 se for alguém conhecido do alvo):

Morto-Vivo: +2 Resistência, +2 para se recuperar o estado de abalado. Não sofre dano adicional em ataque localizados. Ignora penalidade de ferimento. Não respira, e é imune a doenças e veneno.

ANCESTRAIS, SENHOR DOS MORTOS

Senhor dos Mortos é uma identificação dada a mortos-vivos que anteriormente foram líderes religiosos, magos ou shamans, portando algum resíduo mágico em seus corpos e almas corrompidos, podendo também conjurar magias. Apesar do nome, eles não dominam outros defuntos, mas possuem poderes que podem auxiliar outros mortos-vivos. Eles aparentam ser vagamente semelhantes aos Defuntos, mas são ligeiramente maiores que suas contrapartes.



38

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d8, Espírito d6, Força d8, Vigor d8

Perícias: Atletismo d6, Furtividade d6, Conjurar d6, Lutar d6, Perceber d6, Intimidar d6.

Aparar: 5; **Movimentação:** 4; **Resistência:** 7

Complicações: Lento (Maior)

Vantagens: Antecedente Arcano (Magia)

Garras: For.+d6

Destemido: Senhor dos Mortos são imune a medo e intimidação

Projétil de sangue: O Senhor dos Mortos pode disparar projéteis de sangue usando Atletismo contra seu alvos um número de quadros igual a $2 \times \text{Vigor}$, causando $2d6+2$ de dano se acertado,

Morto-Vivo: +2 Resistência, +2 para se recuperar o estado de abalado. Não sofre dano adicional em ataque localizados. Ignora penalidade de ferimento. Não respira, e é imune a doenças e veneno.

Poderes: Senhores dos Mortos possuem 15 pontos de poder e os seguintes poderes: *Enredar*, *Explosão* (Bola de fogo), *Medo*, *Proteção* e *Raio* (de fogo)



ANCESTRAIS, IRMÃ DO DESESPERO



Irmã do desespero são entidades criados por um acúmulo de sentimentos sombrios e malignos relacionados a vida feminina, especificamente de crianças, e isso também reflete a mulheres que em sua morte não conseguiram reencontrar a alma de seus familiares. Elas agem com verdadeiras matriarcas em regiões que contém grandes concentrações de Ancestrais. Elas se assemelham a mulheres mas só possuindo a parte superior, suas mãos parecem garras, além terem um tom de pele azulado mortificado e chifres

Atributos: Agilidade d6, Vigor d8

Perícias: Atletismo d4, Furtividade d6, Perceber d8, Intimidar d6, Conjurar d10.

Aparar: 2; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 8

Vantagens: Antecedente Arcano (Bruxa)

Etérea: Podem passar por objetos sólidos e só pode ser ferido por armas ou munição sobrenatural ou poderes

Destemido: Irmãs do Desespero são imune a medo e intimidação

Morto-Vivo: +2 Resistência, +2 para se recuperar o estado de abalado. Não sofre dano adicional em ataque localizados. Ignora penalidade de ferimento. Não respira, e é imune a doenças e veneno.

Mais Aliados: Irmãos do Desespero podem usar o Poder Invocar Aliado sem gastar pontos de Poder uma vez por rodada. Os aliados sempre são defuntos.

Voo: Irmãos do Desespero só se deslocam voando e voam até no máximo 5 metros de altura.

Poderes: Irmã do Desespero possui 20 pontos de poder e os seguintes poderes: *Aumentar/Diminuir Característica, Enredar, Devastação, Medo, Proteção e Raio (de fogo), Teleporte, Invocar Aliado (Defuntos)*

Os Cegos

Cegos são uma raça de trogloditas agressivos e territoriais. Apesar do nome, a cegueira deles é semelhante ao de uma topeira, preferindo a escuridão do que a luminosidade. Eles possuem a pele esverdeada, e um único olho grande e cinzento que toma metade de suas cabeças, com exceção dos Nalas, que seus olhos são amarelos. Cegos geralmente usam equipamentos rudimentares como bestas e machados, feitos de ossos e madeira, eventualmente produzem seus próprios explosivos, que usam para atacar seus inimigos e abrir passagens. Apesar da sensibilidade visual, toda esta espécie tem alta percepção sensorial, podendo facilmente identificar um inimigo só pelo som ou respiração. Eles possuem uma curiosa capacidade de adestrar aranhas, principalmente aranhas gigantes. Existem 3 tipos: Guardiões, Sentinelas e Nalas.



CEGO, GUARDIÃO

As maiores entre os Cegos, são corpulentos e pesados. Apesar de sua aparência, não são muito bons no combate corporal, são lentos e as vezes desajeitados. Mas o que falta e maestria no combate, eles têm em poder de fogo: eles possuem uma besta pesada estilizada, especialmente feita pra eles de madeira e ossos e ferro. Apesar da aparência rudimentar, é capaz de prender um homem de 1,70m numa parede com excepcional facilidade



Atributos: Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d8, Vigor d10

Perícias: Atletismo d6, Furtividade d4, Lutar d6, atirar d10, Perceber d10.

Aparar: 5; **Movimentação:** 5; **Resistência:** 8

Complicações: Cego, Obeso

Vantagens: Atirador, Arma Predileta Aprimorada (Besta Rústica)

Garras For + d4

Alta percepção Sensorial: Guardiões possuem o olfato, tato e audição extremamente apurados, portanto independem da visão para poder realizar qualquer tarefa que dependa da visão, exceto leitura. Sua percepção é de cerca de 30 quadros. Esta vantagem também lhes garante +2 em teste de percepção que não dependem da visão

Vulnerabilidade a Luz: Guardiões são exatamente vulneráveis a luz. A cada minuto exposto a luz solar ou algum objeto que produza efeito semelhante, ele recebe 1 ponto de fadiga, se sofrer perda de 3 pontos, morre.

Equipamento: Besta Rústica (2d8+1, 1 Tiro, CDT 1, 20/40/60)

CEGO, SENTINELA

Abaixo dos guardiões, no entanto mais atléticos e hábeis no combate corpo a corpo, as sentinelas servem como protetores das galerias das cavernas dos Cegos, portam

explosivos que servem para atacar seus inimigos e abri passagem pelos túneis. Andam com machados de ossos e mostram-se muito competentes utilizando armas tão rudimentares. Geralmente não usam armaduras, preferindo somente o uso de pulseiras de ossos e calças.



40

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d4, Espírito d6, Força d6, Vigor d8

Perícias: Lutar d8, Atletismo d10, Perceber d10, Furtividade d6.

Aparar: 7; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 7

Complicações: Cego

Vantagens: Musculoso, Contra-Ataque, Bloquear

Alta percepção Sensorial: Guardiões possuem o olfato, tato e audição extremamente apurados, portanto independem da visão para poder realizar qualquer tarefa que dependa da visão, exceto leitura. Sua percepção é de cerca de 30 quadros. Esta vantagem também lhes garante +2 em teste de percepção que não dependem da visão

Vulnerabilidade a Luz: Sentinelas são extremamente vulneráveis a luz. A cada minuto exposto a luz solar ou algum objeto que produza efeito semelhante, ele perde 1 ponto de fadiga, se sofrer perda de 3 pontos, morre.

Equipamento: Machado de Osso (For. +d8)

CEGO, NALA

Nala são pequenos Cegos de olhos amarelados, tem no máximo 30cm, possuem membros superiores grande como porretes para compensar a parte inferior atrofiada dos seus corpos, eles têm um único olho amarelado e são os únicos que não tem baixa visão entre as espécies de Cegos, aparentemente é o único da espécie que demonstra alguma expressão além das carrancudas e fechadas normais dos cegos, possuindo um sorriso demoníaco, como se fossem pequenos diabretes atormentando suas vítimas. São fracos e costuma atacar em grupo.

Atributos: Agilidade d10, Astúcia d4, Espírito d4, Força d6, Vigor d4

Perícias: Atletismo d10, Furtividade d6, Lutar d10, Perceber d6.

Aparar: 7; **Movimentação:** 8; **Resistência:** 3

Complicações: Pequeno

Vantagens: Ligeiro, Atacar Primeiro

Punhos: For + d4

Vulnerabilidade a Luz: Nalas são extremamente vulneráveis a luz. A exposição solar ou de objetos que produzam este efeito o matam instantaneamente.



Purr-Linn

Raça Simiesca que reside desde os tempos primordiais do Vale Perdido, um dos primeiros problemas que a linhagem de Turok teve que lidar. São muito grandes e fortes, mas possuem pouca inteligência. No entanto isso não impediu Primagen de ter concedido a eles tecnologia para poder subjugar tribos e civilizações humanas próximas de seus territórios. Tem a pele azul-acinzentada, no entanto seus ombros, joelhos e a parte inferior da perna tem uma pelagem que varia entre o marrom e o verde musgo. Existem 3 classe: Juggernauts, Atiradores e os Marretas.



PURR-LINN, JUGGERNAUT

41



A classe mais alta de Purr-Linns, diferente dos outros, possuem uma armadura que protege boa parte de seus corpos e carregam grandes espadas que eles portam com facilidade numa única mão. Suas Espadas também disparam tiros de plasma, no entanto são mais eficientes em combate corpo a corpo. Possuem uma intimidadora máscara de guerra com vibrantes olhos vermelhos, medem certa de 4 metros de altura. São poucos os dessa classe, mas são intimidadores e usam da violência para poder disciplinar outros Purr-Linn inferiores.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d12+1, Vigor d12

Perícias: Atletismo d10, Lutar d12, Atirar d4, Intimidar d8, perceber d4

Aparar: 4; **Movimentação:** 6; **Tensão máxima:** 6 **Resistência:** 15 (3)

Complicações: Sanguinário (Maior), Sensível (Maior)

Vantagens: Brutamontes, Musculoso, Furioso, Frenesi Aprimorado, Nervos de Aço aprimorado

Tamanho +4 (Grande): tem o tamanho de um rinoceronte

Irritadiço: Juggernauts são temperamentais, quando sofrem dano com ampliação de alguma fonte, ele lutará com todas as suas forças para erradicá-la. Para todos os efeitos, ele se focará no alvo que provocou maior dano sobre ele, ignorando qualquer outra ameaça. Isso faz com seu Aparar diminua em 2 pontos, e acerto com armas de fogo aumente em +2. No entanto, adiciona +2 em todas as rolagens de Lutar, Força, dano de combate corpo a corpo e Resistência. Ele é incapaz de fazer qualquer teste de perícia que exija concentração, exceto intimidar.

Implantes: Aumento de Atributo, Surto de Adrenalina (Compêndio de ficção científica pág. 33)

Equipamento: Armadura pesada (+3 Res), Espada Grande energizada (For+d10, -1 Aparar/ Disparo 2d6, 10/20/30, CDT 1, 3 tiros)

PURR-LINN, ATIRADOR

Uma classe de atiradores, são ligeiramente menores que um Purr-Linn normal. Provavelmente por que carregam de forma irregular grandes cargas de munição junto a metralhadora giratória. Não passam de Purr-linn anões que se divertem atirando em animais menores com suas armas enormes. São desprezados por outros Purr-Linn por escolherem o caminho simplório das armas de fogo.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d4, Espírito d6, Força d8, Vigor d8

Perícias: Atletismo d6, Lutar d6, Atirar d8, Intimidar d8, perceber d4

Aparar: 5; **Movimentação:** 5; **Resistência:** 7

Complicações: Lento



Vantagens: Musculoso

Mochila de munição Frágil: Atiradores carregam grandes mochilas de munição, a munição é muito vulnerável a tiros e explosivos. Se a mochila for atingida, ela provoca uma explosão média que causa 3d8 de dano na área

Equipamento: Gatling (2d8, 24/48/96, CDT 3, 100 tiros).

PURR-LINN, MARRETA

42



Purr-Linn de escala mais baixa, mas ainda sim ameaçadores. Apesar de renegarem a tecnologia dada por Primagen, apresentam o mesmo grau de hostilidade que sempre trouxeram para a linhagem Turok. São mais bestiais que seus irmãos evoluídos, possuem punhos enormes e correm como gorilas. Atacam com o que estiver ao alcance, podendo até arremessar rochedos contra suas vítimas.

Atributos: Agilidade d4, Astúcia d4, Espírito d6, Força d10, Vigor d10

Perícias: Atletismo d10, Lutar d8, perceber d4

Aparar: 4; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 12

Complicações:

Vantagens: Musculoso, Brutamontes, Brigão

Punhos: For+d8

Tamanho +4 (Grande): Tem o tamanho de um hipopótamo

Irritadiço: Marretas são temperamentais, quando sofrem dano com ampliação de alguma fonte, ele lutará com todas as suas forças para erradicá-la. Para todos os efeitos, ele se focará no alvo que provocou maior dano sobre ele, ignorando qualquer outra ameaça. Isso faz com seu Aparar diminua em 2 pontos, e acerto com armas de fogo aumente em +2. No entanto, adiciona +2 em todas as rolagens de Lutar, Força, dano de combate corpo a corpo e Resistência. Ele é incapaz de fazer qualquer teste de perícia que exija concentração, exceto intimidar.

Mantídeos

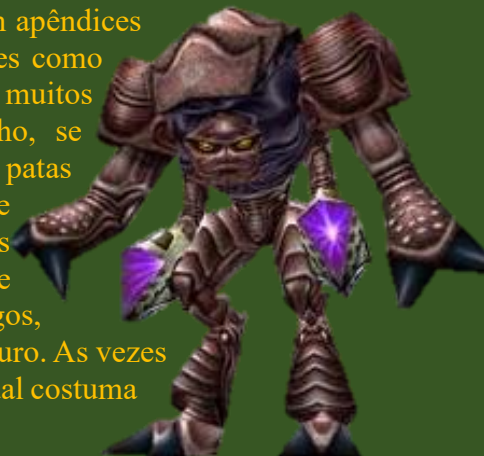
Como dito antes, apesar do nome não se trata da espécie dos Louva-deuses, mas sim de uma facção formadas por insetos que antes foram escravos desta espécie de insetos, após uma rebelião devorando seus senhores, desenvolveram inteligência e ficaram mais fortes, numa espécie de mutação quimérica. É uma raça extremamente inteligente e organizada, onde cada inseto inteligente possui uma função bem restrita a qual eles respeitam com muita devoção a sua rainha. Apesar da inteligência, a estrutura mental de um mantídeo é rigorosamente voltada para a atividade a qual são direcionados, isso se dá pelo extremo vínculo mental que eles tem por suas rainhas, o qual eles só consideram a sua atividade, a função que devem fazer e a busca pelo resultado, desconsiderando qualquer senso deliberativo que possa ter de pensar se aquilo que está fazendo é correto ou se não existe uma forma mais eficaz de fazer aquela função. Isto faz com que eles tenham uma forte resistência a ataques mentais. As rainhas dos Mantídeos almejam expandir sua colônia para fora de suas bases e espalhar sua coligação insetóide para todo o resto do Vale perdido e os outros mundos. Embora não exista uma estrutura de castas, existe uma estrutura de funções que condiciona certas espécies de mantídeos a terem utilidades

prioritárias maiores que a dos outros, sendo eles: Soldados, Zangões, trabalhadores e Ácaros.



MANTÍDEO, SOLDADO

Soldados são grandes e pesados besouros, possui 6 patas, sendo duas inferiores que agem como pernas, duas centrais que parecem apêndices estilizados com canhões de energia e os membros superiores como largos braços. Possuem uma forte carapaça capaz de resistir a muitos tiros e golpes até poder ser abatido. Apesar do tamanho, se aproximar dele é letal, devido a velocidade que balança suas patas superiores. Suas carapaças são uma mistura entre o marrom e vinho, que as vezes pode reluzir uma certa beleza mortal pelas luzes de dentro da Colméia, nelas fica acoplado um grande canhão de plasma que eles usam para atingir múltiplos inimigos, ataque esse que o força a ficar na posição comum de um besouro. As vezes costuma andar com alguns Mantídeos Ácaros pelo corpo, o qual costuma arremessar em seus alvos



Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d8, Força d10, Vigor d10

Perícias: Atletismo d8, Furtividade d4, Lutar d10, Atirar d10, perceber d6

Aparar: 7; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 13 (4)

Vantagens: Atacar primeiro aprimorado

Punhos: For+d6

Armadura +4: Carapaça

Tamanho +2: Tem o tamanho de um urso

Lealdade a Rainha: Soldados nunca deixarão de seguir as ordens da rainha, lutarão até seus limites para proteger a colônia e quem a rainha julga precisar de proteção.

Quatro Membros: Um soldado possui quatro patas voltadas para funções manuais e de combate, possuindo dois fortes braços e dois braços com canhões de energia.

Membros treinados: Soldados ignoram -2 de penalidades de mão inábil com seus membros.

Compromisso com a Rainha: +2 para resistir poderes mentais e a efeitos de Convencimento

Implantes: Arma de Longa distância (acoplado nas costas) (Canhão de Plasma 24/48/96, 5 tiros, cdt 1, 3d8)(Compêndio de ficção científica pág. 33)

Equipamento: 2 pistolas de Energia (2d8, 24/49/96, CDT 1, 10 tiros)

MANTÍDEO, ZANGÃO

Zangões são uma classe inferior a soldados, geralmente trabalham de guardas fazendo escolta e como batedores, as vezes se deslocam voando em mochilas propulsoras. Apesar da aparência e do tamanho ligeiramente maior que de um humano comum, eles são silenciosos, só guinchando quando está em seus últimos momentos de vida. Geralmente tem uma carapaça com coloração verde, seu corpo é uma mistura de louva-deus com formiga, tem um par de pinças que saem de seus abdomens para pegar objetos. Lutam usando um par de pistolas de energia menores que os dos soldados. Quando atacam usam suas pinças ou improvisando golpes com suas pistolas.



Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d6, Força d6, Vigor d8

Perícias: Atletismo d8, Lutar d8, Atirar d8, Perceber d6, Furtividade d8

Aparar: 6; **Movimentação:** 6 **Resistência:** 8 (2)

Vantagens: Prontidão

Armadura +2: Carapaça

Compromisso com a Rainha: +2 para resistir poderes mentais e a efeitos de convencimento

Lealdade a Rainha: Soldados nunca deixarão de seguir as ordens da rainha, lutarão até seus limites para proteger a colônia e quem a rainha julga precisar de proteção.

Silencioso: +2 em testes de furtividade.

Voador: consegue voar com movimentação 4

Equipamento: 2 pistolas de Energia menores (2d6, 20/40/60, CDT 1, 10 tiros), mochila de propulsão.

MANTÍDEO, OPERÁRIO

Apesar do nome, este mantídeo tem grande domínio em engenharia, controlando as atividades remotas da Colmeia, principalmente programando as torretas. Seu corpo insetoide é uma mistura de grilo com vespa com uma carapaça em tom cinzento, não possuem asas e se comunicam por meio de ruídos de grilo. Por serem mantídeos operários, não são hábeis em lutar e foram criados de forma que se houver alguma chance, devem fugir e contatar o zangão mais próximo. Lutam por necessidade, apesar de sua natureza e criação serem covarde. Geralmente lutam em três. Mas quando só resta um, este foge para se proteger ou para chamar reforços.



Atributos: Agilidade d6, Astúcia d10, Espírito d4, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atletismo d4, Furtividade d6, Conhecimento Batalha d6, Lutar d6, perceber d6, Conhecimento (tecnologia) d10

Aparar: 6; **Movimentação:** 6 **Resistência:** 6 (1)

Armadura +1: Carapaça

Compromisso com a Rainha: +2 para resistir poderes mentais e a efeitos de convencimento

Covarde em menor número: Se o Trabalhador estiver sozinho e perceber que não tem vantagem em combate, fugirá para se esconder ou chamar reforços, além disso possui -2 para todos os testes que envolvem Espírito.

Domínio tecnológico: Enquanto o Operário estiver operando Torretas, elas receber +2 de bônus em atirar e para superar o Estado Abalado.

Lealdade a Rainha: Soldados nunca deixarão de seguir as ordens da rainha, lutarão até seus limites para proteger a colônia e quem a rainha julga precisar de proteção.

Punhos: For+d4

MANTÍDEO, ÁCARO

Novamente, apesar do nome, não se trata do pequeno aracnídeo, foi só um apelido dado a eles pelo seu comportamento parasítico e repugnante. Os Ácaros se assemelham vagamente aos ácaros da Terra, mas ao contrário de seus colegas da Terra, parecem mais



insetos do que aracnídeos. Esses ácaros ostentam seis pernas em vez de oito, possuem espinhos afiados em vez de corpos lisos e têm o que parecem ser olhos compostos, enquanto que os normais são cegos. Eles variam de tamanho dentro da Colmeia, no entanto isso pouco interfere na forma como atacam, a carapaça juvenil não é tão forte quando a de seus outros irmãos. Aparentemente este é o primeiro estágio evolutivo de um mantídeo, sendo que a Rainha decide que tipo de mantídeo novo ele será a partir da criação e alimento que fornecerá ele. Geralmente atacam de forma numerosa, entre 3 a 5 Ácaros. Pelo formato de sua cabeça, a Perfuradora de Cérebro é incapaz de atingi-lo.

45

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d4, Força d4, Vigor d4

Perícias: Atletismo d6, Furtividade d4, Lutar d8, perceber d6

Aparar: 7; **Movimentação:** 6 **Resistência:** 3

Vantagem: Esquiva

Complicações: Pequeno

Compromisso com a Rainha: +2 para resistir poderes mentais e a efeitos de convencimento

Lealdade a Rainha: Soldados nunca deixarão de seguir as ordens da rainha, lutarão até seus limites para proteger a colônia e quem a rainha julga precisar de proteção.

Mordidas: For+d4

Carnívoros

Raça anciã a serviço d'O Esquecimento, também conhecidos como Crias do Esquecimento. Possuem bases escondidas no Vale Perdido desde os primórdios da criação, são canibais, mas tem preferência por usuários de magia, principalmente druidas. A energia mágica consumida é transportada para O Esquecimento, afim de fazê-lo despertar para dominar o Vale Perdido e, por fim, toda a dimensão. Já promoveram muitos genocídios no Vale Perdido. São inteligentes e altamente tecnológicos, tendo grande domínio do uso de cibernéticos, embora possuam recursos ilimitados de tecnologia, também sente atração pelo domínio da magia Arcana, algum tipo de herança d'O Esquecimento. Eles adquirem esse conhecimento pela Mãe dos Carnívoros. Possuem uma sociedade bem estruturada, podendo os menores subirem patentes ficando mais fortes. Eles possuem os seguintes tipos: Sentinelas, Guarda da Morte, Senhores da carne e os Altos Sacerdotes do Esquecimento.

CARNÍVOROS, SENTINELAS

Atléticos e velozes, são meio franzinos, mas muito eficientes com as armas que portam, misturando combates com espadas e granadas, semelhantes aos seus primos sentinelas Cegos, são velozes e ágeis. Usam visores enxertados em seus crânios, os quais concedem infravisão. Geralmente lutam em grupos de 3 e não usam armaduras.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d6, Espírito d6, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atletismo d8, Furtividade d6, Lutar d8, Perceber d6, Conhecimento Geral d4.



Aparar: 6; **Movimentação:** 10; **Tensão Máxima:** 6 **Resistência:** 5

Vantagens: Ligeiro, Retirada

Implantes: Aprimoramento nas pernas, Visão aprimorada (Infravisão)- (Compêndio de ficção científica pág. 33)

Equipamento: Espada longa Dentada (For+d8), Granadas de energia (x5) (3d6)

CARNÍVOROS, GUARDAS DA MORTE

Guardas da Morte foram Sentinelas que ganharam o direito de beber um pouco do Sangue da Mãe dos Carnívoros para crescerem ainda mais.

Usam armaduras roxas e grandes canhões de energia. Apesar de pesados com suas armaduras e armas, eles tendem a usar o ambiente ao seu favor, se escondendo e buscando coberturas.

Tal como os sentinelas, também usam granadas, no entanto usam de forma improvisada seu canhão para atacar alvos próximos.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d6, Força d8, Vigor d8

Perícias: Atletismo d6, Conhecimento Geral d4, Furtividade d4, Lutar d6, Atirar d8, Perceber d6.

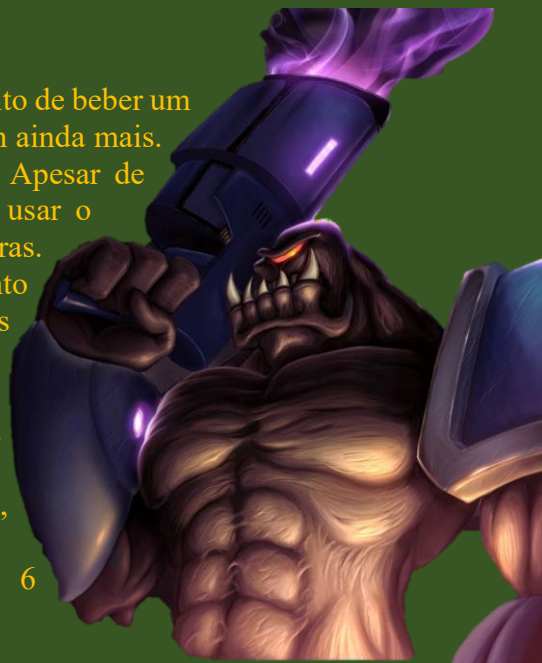
Aparar: 5; **Movimentação:** 6; **Tensão Máxima:** 6

Resistência: 9 (3)

Vantagens: Atirador, Focado

Implantes: Visão aprimorada (Infravisão)- (Compêndio de ficção científica pág. 33)

Equipamento: Canhão de Energia (2d6, CDT 1, 10 tiros, 24/48/96), Granadas de energia (x5) (3d6), Armadura média Carnívora (+3, Protege Braços, pernas e Tronco.)



46

CARNÍVORO, SENHOR DA CARNE

Um dos mais evoluídos entre as Crias de d'O Esquecimento, os Senhores da Carne foram guardas que passaram pelo ritual da "Carne da Mãe", nada mais do que se alimentar de um pouco da carne da Mãe dos Carnívoros, poucos Carnívoros sobrevivem a esse processo, no entanto os que sobrevivem vem mais fortes e capazes de conjurar magias, independente das armas dadas para os seus irmãos mais novos. A mutação desenvolvida a partir do canibalismo faz com que chifres surja por seus braços e costas, suas mãos se modificam para se tornar garras, e como prêmio pela sua alta patente, recebem uma armadura pesada sangrenta, mostrando poder e imponência sobre sua espécie e seus inimigos.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d8, Espírito d8, Força d12, Vigor d10

Perícias: Atletismo d8, Furtividade d4, Conhecimento Batalha d8, Lutar d10, Conjurar d8, Perceber d6.



Aparar:7; **Movimentação:** 6; **Tensão Máxima:** 8 **Resistência:** 12

Garras: For + d8

O Uivo do Senhor: Senhores da Carne fornecem +2 em espírito em testes para sair do estado Abalado a todos os Carnívoros a até 10 quadros de distância dele.

Bater onde dói: Caso um personagem realize um ataque corpo a corpo e erre o Senhor da Carne, ele pode realizar um contra-ataque localizado em qualquer parte do corpo com uma única penalidade de -2

Implantes: Visão aprimorada (Infravisão), Surto de Adrenalina (Compêndio de ficção científica pág. 33)

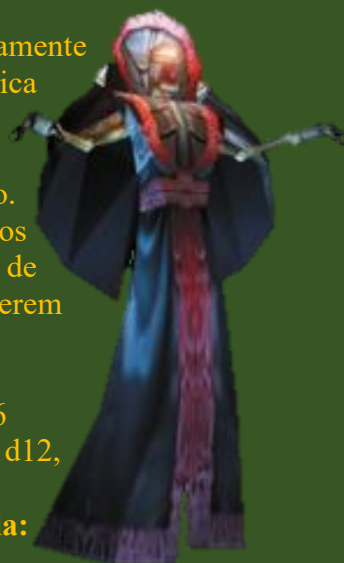
Feitiços: Senhores da Carne Possuem 20 pontos de Poder e as magias Atordoar, Cegar, Enredar, Raio, Rajada.

Equipamento: Armadura Pesada Carnívora (+5 Res, Protege Braços, pernas e Tronco.)



CARNÍVOROS, ALTOS SACERDOTES D'O ESQUECIMENTO

Criados como conselheiros diretos d'O Esquecimento, eles não exatamente foram crias diretas da Mãe, tanto que possuem uma aparência física esquelética, diferente dos seus meios-irmãos musculosos. No entanto, foram tocados diretamente pelo Esquecimento, sendo formidáveis feiticeiros cósmicos, e detectores de usuários de magia do Vale Perdido. Ainda que detenham de tanto poder, são covardes, não foram preparados corretamente para enfrentar todos os perigos do Vale, sendo capazes até de manipular outros seres para fazerem seus serviços e só quando tiverem certeza que está tudo seguro que entram em ação.



Atributos: Agilidade d6, Astúcia d12, Espírito d10, Força d4, Vigor d6

Perícias: Atletismo d4, Conhecimento Geral d10, Lutar d4, Conjurar d12, Perceber d8, Furtividade d6, Persuadir d8.

Aparar:7; **Movimentação:** 6 (voando); **Tensão Máxima:** 6 **Resistência:** 7

Extremamente Covarde: Apesar de sua gama de poderes e capacidades, um Sacerdote do Esquecimento teme o contato com criaturas do Vale Perdido, recuando sempre que possível destas criaturas e buscando recursos para se manter longe.

Gravitação pessoal: Sacerdotes do Esquecimento são grandes feiticeiros cósmicos, sua existência dimensional é tão distorcida que não são capazes de tocar o chão no Vale Perdido, tornando-os capazes de se locomover livremente flutuando e voando em baixa velocidade. Seu voo é silencioso, lhe garantindo +2 de furtividade no ar.

Resistência Dimensional: Sacerdotes são resistentes a qualquer forma de dano que não pertença a dimensão d'O Esquecimento, portanto sofre somente metade do dano de fogo, frio, eletricidade, ácido. No entanto sofre o dobro do dano de Poderes vindos da Luz e são imunes a poderes das trevas, por conta destes elementos pertencerem a todas as dimensões.

Implantes: Visão aprimorada (Infravisão)(Compêndio de ficção científica pág. 33)

Detectar Magia: Sacerdotes da Carne conseguem sentir magia até um raio de 1km.

Feitiços: Sacerdotes da Carne Possuem 40 pontos de Poder e as magias Amigo das Feras, Armadura, Atordoar, Barreira, Campo de Dano, Cegar, Confusão, Conjurar Aliado, Devastação, Dissipar, Drenar Pontos de Poder, Explosão, Enredar, Intangibilidade, Leitura Mental, Raio, Rajada, Telecinese, Zumbi.

Equipamento: Traje dos Sacerdotes d'O Esquecimento (+2 Res, Protege Braços, pernas e Tronco.)

Infantaria Alien

Apesar do nome, eles podem ser considerados habitantes do Vale Perdido. Eles são um produto da nave de Primagen. Quando ele ficou em estase, sua nave permaneceu ativa, colhendo material genético e componentes minerais pra produzir defesas e coletores por toda a região, assim juntando uma massa genética eficiente para produzir clones daquilo que fosse o melhor daquele mundo, tudo para fortalecer a soberania do futuro retorno de Primagen. Estes seres são mistura de massa orgânica com máquinas, buscando coletar o que há de melhor na junção cibernética, tornando-os perigosos principalmente com o armamento alien contido na nave.

48

INFANTARIA, BIO-BOT



A classe mais básica da Infantaria. Apesar de não ser tão eficiente em combate, é uma unidade especializada em conserto e manuseios de dispositivos das instalações de Primagen. Geralmente trabalham mais de um Bio-Bot trabalham juntos para mais eficiência. Esta unidade tem um pouco mais de 1,5m de altura e se desloca usando uma única cora presa a seu tronco. Quando precisam correr, usam seus membros superiores pra se deslocar mais rápido, podendo até mesmo tentar atropelar seu alvo.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d8, Espírito d6,

Força d6, Vigor d6

Perícias: Atletismo d8, Lutar d6, Atirar d6, perceber d8, Consertar d8, Eletrônica d8.

Aparar: 5; **Movimentação:** 8; **Resistência:** 7 (2)

Vantagens: Ligeiro

Garras: For+d4

Armadura +2: Placas metálicas

Atropelar: Quando o Bio-Bot realiza um deslocamento de pelo menos 6 quadros até um alvo, este mesmo alvo precisa fazer um teste de agilidade para não sofrer 2d6 de dano de colisão com o Bio-Bot

Construto: Bio-Bots recebem +2 para sair do estado de Abalado, ignoram um nível de modificador de ferimentos, não respiram e são imunes a doenças e venenos.

Implantes: Arma de Longa distância (acoplado nas costas) (Canhão de energia 24/48/96, 10 tiros, cdt 1, 2d6)(Compêndio de ficção científica pág. 33). Não pode se mover quando for realizar o disparo, Afinidade com Eletrônica (+2 em rolagens de eletrônica)

INFANTARIA, SOLDADO

Soldados são a linha de frente em proteção e ataque contra ameaças de Primagen. Eles altos e desengonçados, possuindo uma face tentacular e um par de pistolas no lugar das mãos apesar do andar desastrado, são resistentes e buscam privilegiar-se de posições estratégicas para atacar.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d6, Força d8, Vigor d8

Perícias: Atletismo d4, Lutar d6, Atirar d6, perceber d6. **Aparar:** 5;

Movimentação: 8; **Resistência:** 10 (2)

Complicações: Atrapalhado (Maior)

Vantagens: Ambidestria, Atirar com Duas armas

Armadura +2: Placas metálicas

Tamanho +1: Soldados tem o tamanho de um gorila.

Construto: Soldados recebem +2 para sair do estado de Abalado, ignoram um nível de modificador de ferimentos, não respiram e são imunes a doenças e venenos.

Implantes: Arma de Longa distância (no lugar das mãos) (pistolas de energia 12/24/48, 10 tiros, cdt 1, 2d6)(Compêndio de ficção científica pág. 33). Não pode se mover quando for realizar o disparo, Aprimoramento de Pernas.



INFANTARIA, GUARDA DE ELITE



Guardas de Elite são as unidades mais poderosas da infantaria, além de serem fortes e bem equipados, possuem uma série de implantes que o tornam não só ameaçadores em sua forma de proteger, como também cruéis em sua forma de caçar.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d6, Força d12+1, Vigor d12+2

Perícias: Atletismo d8, Lutar d8, Atirar d10, perceber d8, furtividade d4.

Aparar: 5; **Movimentação:** 8; **Resistência:** 15 (2)

Vantagens: Musculoso

Armadura +2: Placas metálicas

Punhos: For.+d6

Tamanho +4: Guardas de Elite tem cerca de 3,5m

Construto: Guardas de Elite recebem +2 para sair do estado de Abalado, ignoram um nível de modificador de ferimentos, não respiram e são imunes a doenças e venenos.

Implantes: Arma de Longa distância (Canhões de Plasma 50/100/200, 20 tiros, cdt 1, 2d10)(Compêndio de ficção científica pág. 33). Mochila Propulsora (+4 para testes de Atletismo para fazer saltos, salto vertical aumenta em mais +4m), dispositivo de camuflagem (-4 contra testes de perceber, 3 rodadas), Infravisão (consegue ver alvos quentes até 20 quadros de distância, mesmo sob escuridão)

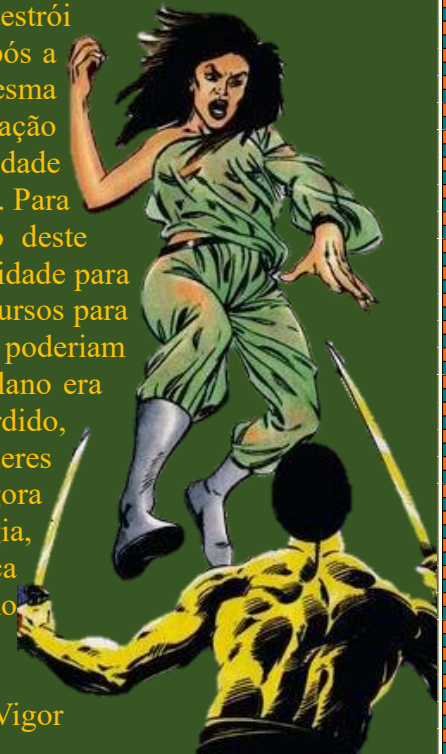
AS GRANDES FORÇAS DO VALE PERDIDO



DEUSA-MÃE

50

Deusa-Mãe tem uma origem curiosa. Antes de se auto intitular com esta alcunha, Erica Pierce trabalhou com Phil Seleski, também conhecido como Solar, outro herói da editora Valiant, numa usina nuclear. Graças a uma quase explosão na usina, Seleski e Erica ganharam seus poderes. No entanto, num evento em que Solar destrói a terra e se manda de volta no tempo, manda também Erica. Após a reconstrução da Terra e do universo, Erica presencia a si mesma matando seu marido. Enlouquecida pela destruição e recriação imperfeita do universo, Deusa-Mãe procurou reparar a realidade apagando tudo e recomeçando com os fluxos de tempo alinhados. Para isso, mata sua versão do atual universo, sequestra seu filho deste universo e transporta a sua cidadela San Gabriel e a Torre da Unidade para o Vale Perdido. Uma região além tempo e espaço que possui recursos para ela alcançar seus planos. Erica trouxe consigo humanos que poderiam ajuda-la em seu projeto, no entanto alguns alegaram que seu plano era insano, e deserdando e formando pequenas sociedades no Vale Perdido, formando uma geração de humanos capazes de dominar poderes cósmicos. Com um exército inferior ao que esperava, Erica, agora Deusa-Mãe decide por adestrar os dinossauros usando tecnologia, assim criando os Bionossauros. Ela também criou uma raça humanoide geneticamente modificada que misturava gene humano com de dinossauros, sendo eles os Saurianos ou Dionosoides.



Atributos: Agilidade d6, Astúcia d12+2, Espírito d10, Força d6, Vigor d8

Perícias: Atletismo d4, Lutar d6, Atirar d6, Conjurar d12+4, Perceber d12, Persuadir d12, Conhecimento Geral d12, Conhecimento Acadêmico d12.

Aparar: 9; **Movimentação:** 12; **Resistência:** 12 (6)

Vantagens: Resistência Arcana Aprimorada

Múltiplas Personalidades e Bipolaridade: Deusa-Mãe desenvolveu um problema em particular que adquiriu junto com seus poderes, e que afeta diretamente a toda a realidade a sua volta. Ela tem uma condição especial de múltiplas personalidades e Bipolaridade. Devido a sua natureza cósmica atemporal e dimensional, sua versão corpórea vive um eterno conflito de poder interno com várias versões dela mesma, muitas vezes pondo em risco seus próprios planos, ou na pior das hipóteses, todas as suas mentes colaborando com vários planos sub-engatilhados. Eventualmente esses conflitos podem atrapalhar sua quase onisciência.

Imortal: Deusa Mãe a muito tempo não pertence mais ao plano mundano. Ela vive em uma suspensão de sono, entre o manto etéreo e o planeta Terra. O que os mortais veem, falam ou tentam tocar nada mais é do que uma projeção cósmica. Caso ela seja derrotada, sua projeção se extingue e volta a sua mente, como um baque que a força a pensar em novos planos, que podem durar dias, anos ou séculos.

Gravitação Repulsora: Deusa-Mãe possui uma essência repulsora a objetos físicos, o que torna muito mais difícil ela ser atingida por ataques convencionais. Isso garante a ela

um aumento de +4 em seu aparar e uma penalidade de -4 para ataques a distância contra ela.

Quase Onisciência: Deusa-Mãe tem plena consciência de todas as atividades a sua volta num raio de 10km de distância.

Refazer o Tempo: Deusa-Mãe Tem poderes de mudar pequenos fragmentos do tempo. Quando ela julgar que está em desvantagem no combate, pode sofrer 1 ponto de fadiga para refazer toda a rodada desde o início, como se ela não tivesse existido. Benes gastos de seus inimigos não são restituídos

Feitiços: Deusa-Mãe Possui 60 pontos de Poder e as magias Amigo das Feras (que incluem Bionosauros inteligentes), Adivinhação, Armadura, Atordoar, Aumentar/Reduzir Característica, Barreira, Campo de Dano, Cegar, Confusão, Conjurar Aliado, Crescimento/Encolhimento, Cura, Deflexão, Devastação, Dissipar, Drenar Pontos de Poder, Explosão, Enredar, Falar Idioma, Fantoche, Golpear, Iluminar/obscurecer, Intangibilidade, Invisibilidade, Leitura Mental, lentidão, Manipulação Elemental, Medo, Mudança de Forma, Proteção Ambiental, Raio, Rajada, Rapidez, Sono, Telecinese, Teleporte, Velocidade, Zumbi.

Equipamento: Véu de Repulsão Cósmica (+6 Res, Protege Cabeça, Braços, pernas e Tronco.)

PRIMAGEN

O Primagen é uma forma de vida alienígena com poderosos poderes telepáticos, cujas ações levaram à criação da Terra Perdida há muitas eras. Após sua nave bater num planeta em sua protoforma, Primagen se colocou num estado de animação suspensa. Mal ele sabia que tinha criado o Universo e, principalmente, o Vale Perdido, com a colisão de sua nave e mais do que isso, despertou O Esquecimento. Agora sua nave era o coração de Gallyanna. Ao acordar, ele descobriu que sua nave havia sido envolta no centro desse novo mundo estranho, cheio do que ele considerava nada mais que baratas. Disposto a sair daquele planeta, nem que ele matasse milhões de criaturas no processo, convocou mentalmente todas as facções possíveis oferecendo poder e riqueza a eles, seu poder aumentou ainda mais com a ajuda d'O Esquecimento e seus Servos Carnívoros. Primagen é cruel por sua arrogância elitista, mas é capaz de reconhecer seus erros, muitas vezes postergando seus planos considerando que talvez possa estar errado. Mas são poucos os que foram capazes de ver esse outro lado do alienígena.



Atributos: Agilidade d6, Astúcia d12, Espírito d10, Força d12, Vigor d10

Perícias: Atletismo d6, Lutar d10, Atirar d12, Perceber d10, Conhecimento Geral d10, Persuadir d12, Psiônico d10, Perceber d8.

Aparar: 7; **Movimentação:** 6; **Resistência:** 15 (4)

Tamanho +4 (grande): Primagen tem mais de 4 metros.

Garras: For+d8

Mente Expandida: Primagen vem de uma raça alienígena muito avançada e inteligente, capaz de poderes psíquicos de grande potencial. Ele recebe +2 de bônus no uso de poderes Psiônicos, além de todos seus poderes terem o dobro da distância de alcance.

Mutante: A queda no Vale Perdido feriu gravemente o corpo de Primagen. Enquanto ficou em animação suspensa, a sua nave buscou alguma forma de restaurar o corpo de seu dono, buscando material genético no planeta. Ao despertar, seu corpo apresentou mutações, elas foram as seguintes.

- ❖ **Asas de Vespa:** Primagen é capaz de Voar.
- ❖ **Patas Insetóides:** Com a perda de seu braço esquerdo, duas garras de insetos cresceram no lugar. Eles funcionam como a regra dos tentáculos, mas sem o bônus de +2 em agarrar. Ele pode fazer duas ações extras sem a penalidade de múltiplas ações.
- ❖ **Patas de Rinoceronte:** Parte dos seus membros inferiores foram comprometidos, agora possuindo patas de rinoceronte. Quando ele sobrevoa em rasante, pode fazer um ataque de Esmagar com um dano de For+d10 num raio de 4 quadros.
- ❖ **Pele Reforçada:** Vindo da recombinação de várias criaturas de Gallyanna, a nave filtrou o que havia de mais reforçado em todo o planeta sem comprometer ainda mais a aparência de seu dono. Primagen possui +4 de Armadura.
- ❖ **Regeneração Rápida:** Como um processo de auto aperfeiçoamento, a nave foi capaz de coletar com toda a massa cósmica vinda da realidade e com ela uma sintetização de genes ao ponto de encontrar algo capaz de regenerar seu mestre, para que ele não sofra novamente este tipo de estresse físico.

Magias: Primagen Possui 40 pontos de Poder e as magias Armadura, Atordoar, Barreira, Confusão, Conjurar Aliado, Explosão, Leitura Mental, Limpeza Mental, Telecinese.

Equipamento: Gatling Laser (3d6+4, 50/100/200, PA2, Cdt 4, 500 tiros)



O ESQUECIMENTO

Antes de nosso universo ser criado, e antes da Terra Perdida, havia O Esquecimento, uma entidade selvagem flutuando pelo cosmos como uma monstruosa água-viva. O Esquecimento consumiu todo planeta com o qual entrou em contato, invadindo os corpos dos vivos e devorando-os por dentro, alimentando-se das próprias energias dos mortos e moribundos. Quando a Nave de Luz de Primagen foi destruída, a explosão criou uma onda de energia que desencadeou uma reação em cadeia tão poderosa que o universo como ele existia foi completamente destruído. A onda de choque resultante aniquilou o corpo d'ó Esquecimento, rasgando-o em pedaços. No momento em que o Vale Perdido foi criado, O Esquecimento primeiro sentiu dor, medo e depois ódio.

A vida surgiu na sequência da morte, e um novo universo nasceu: o universo. O Esquecimento conseguiu sobreviver. Embora quase obliterado pela pura fonte de energia que mais tarde seria conhecida como Bolsa Espiritual, O Esquecimento sobreviveu e, enquanto recuperava sua força, começou a procurar uma maneira de fazer um buraco na paisagem etérea que separa o mundo do Vale Perdido com os dos Vales Perdidos de inúmeras dimensões. A linhagem Turok deve morrer, para que a Bolsa Espiritual que carrega os últimos vestígios da energia cósmica, a sua ruína, desapareça, e então o caos assuma o universo, e O Esquecimento possa renascer completamente e se tornar o ser mais poderoso que já existiu.



Atributos: Agilidade d6, Astúcia d10, Espírito d12+2, Força d12+2, Vigor d12
Perícias: Atletismo d6, Lutar d12, Atirar d12, Perceber d8, Conhecimento Geral d12+2, Conhecimento Batalha d12+2, Persuadir d12, Conjurar d12.

Aparar: 8; **Movimentação:** 8; **Resistência:** 12

Tamanho 4 (Grande): A forma física d'O Esquecimento tem 4,5m de altura.

Punhos: For+d8

Robusto: Oblivion não sofre ferimento se ele sofrer outro estado de Abalado enquanto estiver abalado.

Dois pares de braços: O Esquecimento possui um par extra de braços em seu abdômen que usa especialmente para conjurar magias. Isto permite que O Esquecimento conjure magias como uma ação sem penalidades de múltipla ação.

Regeneração Rápida: O Esquecimento pode fazer um teste de vigor para regenerar 1 ferimento por Rodada

Resistência Dimensional Superior: O Esquecimento é resistente a qualquer forma de dano que não pertença a sua dimensão, portanto sofre somente metade do dano de fogo, frio, eletricidade, ácido, e também de ataques físicos. No entanto sofre o dobro do dano de Poderes vindos da Luz e é imune a poderes das trevas, por conta destes elementos pertencerem a todas as dimensões.

Imortal: O Esquecimento pertence a sua própria dimensão, derrota-lo em sua forma física o faz ser banido de volta a sua dimensão. Caso ele se veja em desvantagem de combate, pode sacrificar seu corpo e desprender uma parte vital de seu corpo para possuir uma vítima Extra.

Magias: O Esquecimento possui 60 pontos de Poder e conhece boa parte das magias do livro básico



A MÃE DOS CARNÍVOROS

Na escala de comando dos Carnívoros, a Mãe dos Carnívoros é a segunda no comando. Este ser albino, obeso e ciclópico é a genitora e fonte de poder dos Carnívoros. Possui Membros largos e fortes, apesar de andar se arrastando. Aparentemente sua carne serve ao ritual de elevação de patente entre os Carnívoros, dando poder aos mais fortes e uma morte lenta e dolorosa para os mais fracos. Sendo sua carne fonte de ritual, ela foi presenteada com poderes regenerativos, uma forte resistência a dor e ferimentos, e provavel imortalidade, considerando que alguns Turoks afirmaram ter matado ela em algum momento de suas vidas.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d10, Força d12, Vigor d12

Perícias: Atletismo d12, Lutar d12, Perceber d6, Foco d8, Conhecimento Geral d6.

Aparar: 8; **Movimentação:** 8; **Resistência:** 12

Tamanho +4 (grande): Mãe dos Carnívoros é alta e larga.

Tentáculos: For+d6

Extremamente Obesa: A Mãe dos Carnívoros tem sua velocidade de corrida diminuída em 1 passo. No entanto tem um Bônus de +2 em sua resistência.

Olho Ciclópico: A Mãe dos Carnívoros tem -2 em testes de perceber.

Robusto: A mãe dos Carnívoros não sofre ferimento se sofrer outro estado de Abalado enquanto estiver abalada



Brutamontes: A Mãe dos Carnívoros considera a Força como atributo ligado a perícia atletismo.

Tentáculos: A Mãe dos Carnívoros possui em cada um de seus braços um trio de tentáculos, que causam dano referente ao descrito em suas habilidades, com alcance de 4 quadros e fornecendo +2 de bônus em agarrar e atletismo para testes de escalada e se pendurar em objetos. Não é aplicada a penalidade de ações múltiplas caso os tentáculos sejam usados para atacar ou agarrar algum alvo.

Regeneração Lenta: A Mãe dos Carnívoros pode fazer um teste de Vigor para se curar uma vez ao dia.

Imortal: Após ser incapacitada, A mãe dos Carnívoros regenera seu corpo em 3d20 de anos. Sua recuperação é em escala subatômica.

Magias: A Mãe dos Carnívoros possui 15 pontos de Poder e tem o poder Convocar Aliado.



RAINHA MANTÍDEOS

Toda Colmeia de Mantídeos precisa de uma rainha, elas governam de forma psíquica, fazendo comandos mentais sobre seus servos que a atendem sem nunca contrariar. Cada Rainha desenha e constrói mentalmente as labirínticas colmeias. Semelhante aos seus servos, são insetóides quimerizados, a diferença está em sua cabeça alienígena que difere totalmente da aparência de seus servos. Possui a mistura de vários de insetos e talvez algo mais, no entanto sua estrutura é a soma de um Louva-Deus com uma formiga. Alguns historiadores teorizam que Tal'Set tenha sido responsável indireto pela ascensão dos Mantídeos, ao matar um dos Louva-Deus líderes que estava montando uma base numa das Catacumbas do Vale Perdido, facilitando o levante de insetos escravos canibalizarem seus escravizadores e assim transformando a Colmeia híbrida e de alguma forma evoluindo seus líderes.

Atributos: Agilidade d10, Astúcia d8, Espírito d8, Força d10, Vigor d12

Perícias: Atletismo d12, Lutar d12, Atirar, 12, Perceber d6, Conhecimento Geral d10, Foco d10.

Aparar:7; **Movimentação:** 8; **Resistência:** 12 (8).

Vantagens: Frenesi Aprimorado

Armadura +4: Carapaça

Carapaça Quimérica: Rainha Mantídeo não possui nervos de dor na região torácica, fazendo com que ela sofra metade do dano nesta região, no entanto sofre dano normal nas suas extremidades, como a cabeça, patas e principalmente se abdômen de inseto. Por fim, ela sofre o dobro do dano por ataques baseados em fogo.

Escaladora: A Rainha Mantídeo é capaz de andar pelas paredes se nenhuma dificuldade

Garras: For+d6

Robusto: A Rainha dos Mantídeos não sofre ferimento se ele sofrer outro estado de Abalado enquanto estiver abalado

Tamanho +2: A rainha possui o tamanho de um urso

Veneno: os ataques com ampliação das Garras da Rainha Mantídeo provocam envenenamento. O alvo precisa obter sucesso num teste de Vigor enquanto tiver sido envenenado, do contrário sofre fadiga. se sua fadiga tiver sido esgotada por meio do



veneno, o alvo morre. Um antídoto ou outro uso de meios de cura de fadiga removem a condição de envenenamento

Magias: A Rainha dos mantídeos tem poderes baseados em Dom e 25 pontos de poder: Confusão, Elo mental, Rajada, Raio.

CAMPAIGNER

Campaigner é um título dado a senhores da guerra que são representados como braços direitos para as entidades vigentes no Vale Perdido, seus propósitos quase darwinianos são de causar o caos e a discórdia entre todos os seres de Gallyanna a fim de encontrar os seres mais fortes e recrutar-los. Elegido um Campaigner é um processo trabalhoso, que envolve reconhecer o histórico de sobrevivência do candidato, que por vezes pode ser alguém aliciado e forçado a ser este senhor da guerra. O processo de transformação é doloroso e desfigura completamente um Campaigner de forma que só o que resta da aparência dele é uma leve memória de seu passado. Apesar do nome se referindo a um, ativista ou insurgente, um Campaigner nada mais é que um tirano a disposição de seus mestres, usando da violência e da força para manter o controle sobre os mais fracos. As vezes o poder sobe à cabeça, fazendo com que um Campaigner deseje tomar o poder para si. Obviamente, ele só buscará isso se nenhuma entidade estiver ativa no Vale Perdido, afinal seu poder está muito a baixo de qualquer entidade vigente. No entanto, neste processo oportunista ele começa a busca com seu exército relíquias que os tornem páreos contra todas as entidades e até mesmo humanos dispostos a contrariarem eles, como o caso da Linhagem Turok. Muitos já foram Campaigners, seja humano, dinosóides e até mesmo Carnívoros. Todos passam por um processo doloroso e cibernético para se tornar uma das forças mais intimidadoras do Vale Perdido. Um dos mais conhecidos Campaigners é James Dunlap, um soldado da Secessão.



55

Para ser um Campaigner, adicione as seguintes características ao vilão. Se ele for um extra, se tornará automaticamente uma carta selvagem.

Aumento de Característica: Um Campaigner aumenta duas Habilidade em 1 passo

Cibernético: Um Campaigner sofre um processo de transformação de alta tecnologia, recebendo uma pele reforçada e algumas outras melhorias convenientes ao tipo de senhor da guerra que ele pretende ser. +2 de bônus de armadura e quaisquer dois implantes do Compêndio de ficção científica ou da criatividade do mestre. Além disso também recebe a habilidade racial *Construto* (pág. 20, SWADE). No entanto sofre o dobro do dano por ataques de origem elétrica.

Lider Agressivo: Campaigner ter +2 de Bônus em intimidação. Toda vez que ele é sucedido em intimidação num combate, ele concede um bônus de +2 em Lutar ou atirar de aliados em até 10 quadros de distância por 1 rodada. Ele pode usar esta Habilidade uma vez por rodada.

CONSELHO DAS VOZES

O Conselho de Vozes é o corpo governante de Galyanna. Residem na cidade da Luz Eterna, que serve como uma capital do Vale Perdido. Milhares de anos atrás, cada membro do Conselho, ao envelhecer ou sofrer de doenças, teve suas mentes carregadas em um enorme sistema de computador e seus corpos colocados em estase, efetivamente tornando-os imortais. É um conselho de seres variados, predominantemente tiveram seus governantes como humanos e saurianos. Embora eles raramente falem pessoalmente com os cidadãos de Gallyanna, algo que os tornou objetos de lendas há muito tempo, eles nomearam um contato, o Orador da Luz Eterna, para comunicar seus decretos. Na época do despertar do Primagen, Adon desempenhou o papel de Orador. O Conselho, na verdade, é um órgão dominante tirânico e fará o que for necessário para garantir sua sobrevivência primeiro e a cidade em segundo, mesmo que isso signifique a destruição de bilhões de seres inocentes.



56

A LINHAGEM TUROK

Ao longo da história, uma linhagem de famílias nativo-americanas protegeu secretamente a Terra da invasão de raças de dinossauros evoluídos e outras formas de vida alienígena que vêm de um mundo de constante caos, o Vale Perdido da Galyanna. Esses guerreiros recebem o título de Turok, que na língua Saquin significa Filho de Pedra, Filho da Terra ou Protetor da Terra. O manto de Turok é transmitido de uma geração para outra, o filho mais velho do Turok anterior geralmente é homenageado com o título e seus deveres. Em tempos de necessidade, no entanto, uma mulher ou outro membro masculino da família Fireseed pode arcar com o ônus. O título de Turok é exclusivo da família Fireseed. Os guerreiros Turoks passados, presentes e futuros devem vir da família Fireseed, pois o ônus da responsabilidade é muito pesado para quem não conhece os modos dos Turok.



RELÍQUIAS E OBJETOS EXCEPCIONAIS

Gallyanna é um mundo cheio de feitiçaria e tecnologia. Devido ao seu estado caótico e perigoso, o imprevisível sempre se fez presente neste mundo. No entanto, entidades, humanos e até forças sobrenaturais buscaram alternativas para ter algum controle sobre esse estado, nem que fosse mínimo. Xamãs anciãos, em seus momentos terminais de vida se viram na necessidade de passar entre gerações objetos que eles abençoaram. Fragmentos vindo de fora do planeta pode apresentar mecanismos impressionantes e inesperados. Aqui apresentaremos alguns desses objetos que fazem parte do universo de Turok. O mestre é encorajado a desenvolver mais destes objetos, sempre dando um ar misterioso, tecnológico, místico ou xamânico.

57

BOLSA ESPÍRITUAL



Talvez o objeto mais icônico do universo de Turok. Com uma aparência completamente mundana, parece uma bolsa artesanal com ornamentos nativo-americanos. Porém, no seu interior, parece uma grande dimensão de bolso, o qual um Turok tem acesso a suas armas, relíquias, equipamentos e até mesmo lugares. Para qualquer outra pessoa, o seu interior parecerá de uma bolsa comum, somente para um Turok e algumas pessoas por permissão ou coação de um Turok são capazes de ver e tocar seu interior. A origem desta bolsa não é muito clara, os Turoks não costumam contar a verdadeira origem, entretanto alguns falam que Pal'Seg'Na'Saquin, conhecido pelo diminutivo Saquin, o primeiro Turok, em suas viagens em busca de salvar seu povo, descobriu no interior de uma caverna, ainda na terra, uma lasca de âmbar. Na crença de que ela salvaria o seu povo, tentou destruir a lasca, no entanto ele não sabia que o interior dela era havia um fragmento do Big Bang, que o levou a Gallyanna.

Eventualmente ele descobriu uma forma de voltar ao seu povo, descobrindo o potencial do âmbar e carregando-a em sua bolsa. Infelizmente ele acabou trazendo dinosóides perigosos para o planeta, carregando agora um fardo de proteger seu povo e Gallyanna, se auto-intitulando Turok.

PEITORAL DE SAQUIN



Uma aparente armadura indígena comum, como se fosse uma camiseta com placas de madeira leves, com ornamentos indígenas, talismãs, e pinturas de guerra. Abençoado por Saquin, concede ao usuário uma proteção completa mágica de +4 de Armadura, não possui requerimento de força e pode ser vestida por dentro de outra armadura.

PERNEIRAS MÁGICAS

Outro artigo abençoado por Saquin. Parece com uma perneira comum usada por indígenas e caubóis, com um couro que cobre as calças da sujeira e outras adversidades do mundo. Estas perneiras tornam o usuário muito mais rápido que um humano comum, dobrando seu deslocamento e aumentando seu dado de corrida em 1 passo.



58

MONÓCULO DO FALCOEIRO



Um monóculo de cor alaranjada, uma mistura de tecnologia e magia desconhecida. Permite o usuário ver a distância de até 2 km, mas sua principal função é de ver camuflagens e disfarces. Seu uso inicial foi o de desmascarar dinosóides que se disfarçam de humanos e fazem espionagem e sabotagem em Gallyanna e a Terra.

ORB DE DOBRA

Um orb escuro, parecendo uma pérola negra só que opaca. Aparentemente foi criada a partir dos resíduos do combustível do salto temporal da nave de Primagen. Ele serve para detectar portais em Gallyanna e na Terra, além de permitir o usuário e quem o toca ser transportado para aquele portal. A viagem para um portal provoca um efeito alucinógeno. Todos que fizerem esta viagem precisam fazer um teste de Vigor, numa falha sofre 1 ponto de Fadiga. A viagem é curta, as vezes até instantânea, mas durante a viagem pode haver um estresse físico e mental.



DISPOSITIVO DE CAMUFLAGEM SAURIANO

O dispositivo é uma pulseira de tecnologia exótica, grossa que ocupa parte do antebraço do usuário, um presente dado pela Deusa-Mãe na criação dos saurianos. Seu primeiro teste foi quando saurianos foram enviados na guerra da Secessão pelo lado dos confederados. Faz com que o usuário se passe por um humano quase que perfeitamente, somente sendo percebida a diferença quando o Sauriano apresenta seus comportamentos incomuns, como usar sua mordida para atacar, por exemplo. Além disso o dispositivo só permite que o usuário tenha uma forma humana padrão, só podendo troca-la possuindo outro dispositivo. Muitos Saurianos gostam tanto de sua forma humana que realmente assumem como uma segunda identidade. Apesar de seu um dispositivo usado por Saurianos, qualquer outra espécie humanoide inteligente pode utilizar esta pulseira. No entanto só saberá usar corretamente fazendo um teste de Eletrônica.

GANCHO DE ENERGIA



As vezes uma mistura de tecnologia e magia produz resultados muito construtivos. O que foi o caso do Gancho de Energia. Esta pulseira metalizada dispara um pequeno gancho junto com uma corda semitransparente. Prático e cômodo, serve para escalar grandes estruturas, e puxar pequenos objetos, disparando o gancho a até 30 metros de distância. Alguns aventureiros imprudentes ou não muito inteligentes podem tentar usar este artefato contra inimigos, no entanto o ganho não é potente o suficiente para machucar seus alvos, e muitas vezes puxar o alvo requer uma disputa de Força quase como um cabo de guerra, sendo mais útil as vezes contra animais pequenos.

59

TALISMÃ DO SALTO DE FÉ



Uma pequena chapa de ferro rudimentar que tem talhado de forma rústica o desenho de duas montanhas e sobre ela a linha de um arco. Capacita o usuário a dar saltos em grandes distâncias sem a necessidade de impulso. O usuário deve realizar um teste de Espírito, com um sucesso ele é capaz de realizar um salto até 5x o valor de seu dado de Espírito naquele momento.

TALISMÃ DO CORAÇÃO DE FOGO



Uma pequena chapa de ferro com um desenho rudimentar de uma chama, pintado numa cor quase que de cobre. Após ter sucesso num teste de Espírito, o artefato fornece ao usuário a incrível capacidade de andar sob magna e lava incandescente sem sofrer ferimentos pelo seu valor de Espírito em minutos, além disso o usuário só sofre metade do dano de poderes vindo do fogo enquanto estiver sob esse efeito.

TALISMÃ DO OLHO DA VERDADE



Uma pequena chapa de ferro com um olho talhado de forma rudimentar. Com um sucesso num teste de Espírito, permite o usuário ver o invisível pelo número de minutos igual seu Espírito, sejam os efeitos de invisibilidade de origem mágica, tecnológica ou seres naturalmente invisíveis. Também cria tangibilidade sobre objetos e serem invisíveis que possuem habilidades de ficarem etéreos. Apesar do nome, só identifica o que é invisível, não objetos e seres que a natureza da camuflagem não seja o invisível.

TALISMÃ DO SOPRO DE VIDA



Este talismã possui um desenho de pequenas ondas em um rio. Inicialmente este talismã servia como uma espécie de poder purificador de rios tomados pela morte, venenos e toxinas. No entanto foi recentemente descoberto que ele também purifica alimentos e remove venenos da criatura que o usuário tocar se obtiver um sucesso num teste de Espírito menos a potência do veneno (-3 Letal, -2 Moderado, -1 Paralisante ou Nocauteador).

TALISMÃ DOS SUSSURROS

60



Provavelmente o talismã mais misterioso. Possui o desenho de uma lufada de vento. O usuário passa a ouvir sussurros ao vento. Até o usuário se acostumar com esta característica, ele sofrerá uma penalidade de -2 em perceber usando a audição. Quando o usuário se concentra, poderá fazer um teste de Espírito. Com um sucesso é capaz de ouvir os espíritos, pode ouvir conselhos, informações e até mesmo maldições de espíritos raivosos. O usuário também pode conversar com os mortos, tocando no cadáver de alguma criatura. O tempo de conversa é igual ao dado de Espírito do usuário.