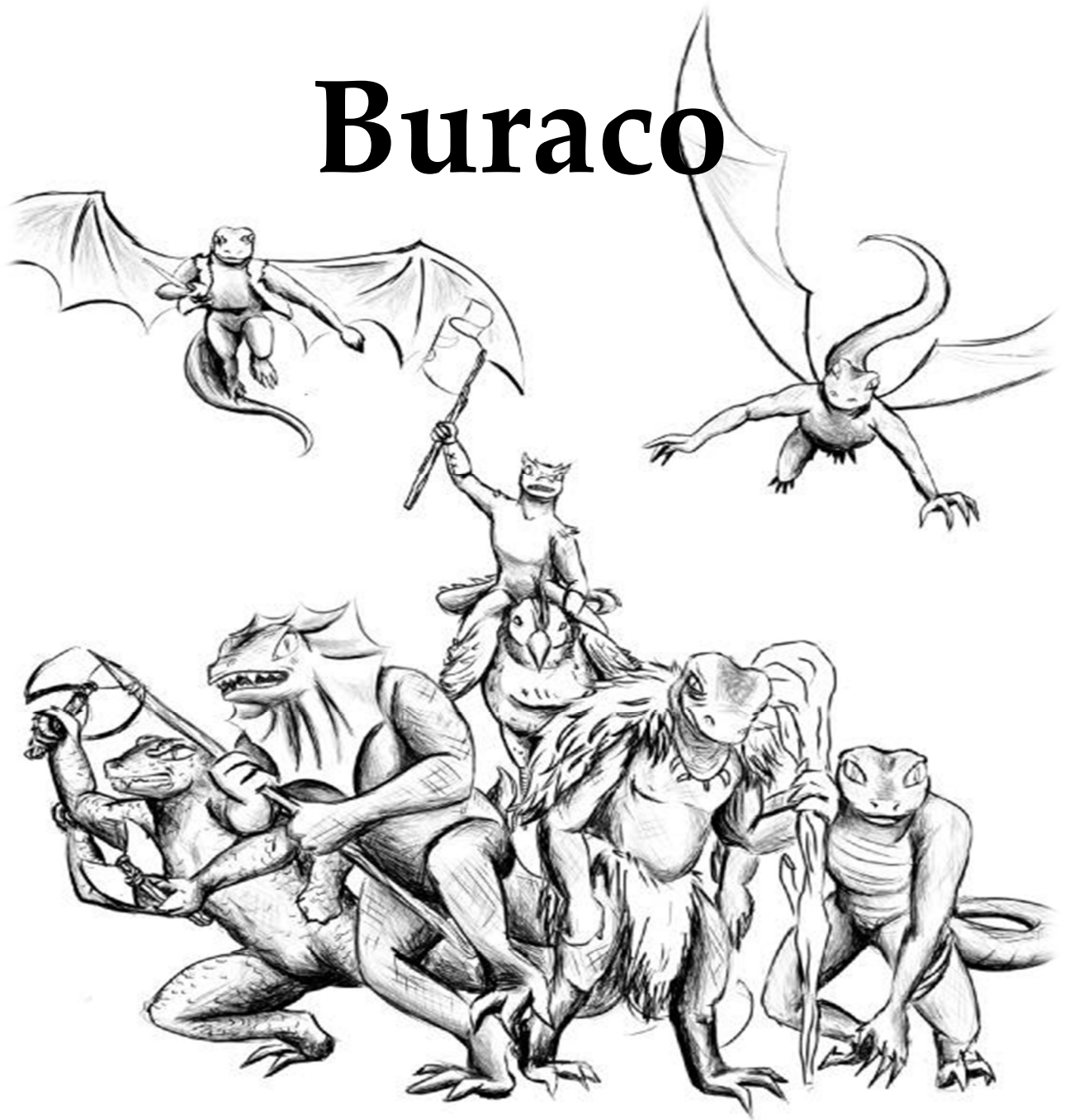


# Saindo do Buraco



**Uma Aventura  
Resistência Glórqui**

**FASTPLAY GARRUCHA**

**Saindo do Buraco**

**PATAS E CAUDAS**



**AVANTE!**

# SAINDO DO BURACO

*Saindo do Buraco* é uma aventura “one-shot” ou “garrucha”, porque também tem só um tiro. Você pode jogar essa aventura com um grupo de amigos uma vez só, aprender um pouco do sistema e criar sua própria aventura depois ou pode usá-la como gancho inicial para uma campanha, ou ainda, incluí-la no meio de sua campanha, se você já começou uma. Os personagens prontos a disposição são exemplos de Glórquis sem experiência adicional adquirida em campanha, logo, talvez você queira ajustar o volume e gravidade dos Desafios em um jogo no meio de uma campanha.

Como aventura-garrucha, você só precisa desse documento para jogar. Os Desafios propostos estão descritos e qualquer outra coisa você pode improvisar. Tendo o livro Resistência Glórqui em mãos você pode criar seus próprios personagens para jogar essa aventura e inventar novos Desafios para ela sem dificuldades.

Em *Saindo do Buraco* o grupo se encontra na situação precária de cativos dos zumanos, a raça mamífera alienígena que ... (são humanos, ok? Mas são humanos vizinhos planetários dos glórquis, os calangos bípedes inteligentes e mutantes que são os protagonistas aqui) que chegou em sua adorável Tchuruba, seu planeta natal que eles insistem de chamar de XFUrf-14, mas não ficarão assim por muito tempo. Os zumanos tipicamente só exploram o planeta, sujeitando os glórquis a empregos mau remunerados na sua própria terra, mas por vezes eles usam da força para prender os glórquis em cativeiros onde são forçados a trabalhar até morrer em um acidente ou de exaustão. Estes glórquis vivem isolados, incapazes de conseguir ajuda de outros como eles ou mesmo de reportarem como os zumanos estão sendo péssimos visitantes para as outras comunidades que ainda vivem em tribos dos glórquis. Alguns glórquis até são fascinados pela tecnologia e sofisticação zumana, outros são apenas indivíduos que preferem viver sob o jugo do que

lutar e arriscar a morte. Alguns mais, porém, se juntam à Resistência Glórqui e combatem os zumanos para tomar de volta sua Tchuruba.

Nessa aventura os jogadores ainda não são membros da Resistência, mas já ouviram falar dela. Cada um tinha seu papel de onde veio, até o dia súbito que um ‘camião’ de zumanos chegou “pedindo” trabalhadores glórquis, prometendo barriga-cheia e de sobra. A lameira tem estado desequilibrada desde que os zumanos chegaram trazendo poluição e drenando lugares para achar coisapreta, assim, recusar comida é difícil, ainda mais sob a mira das armas dos zomi, mais letais que flechas e espadas. Os personagens se juntaram a outros e quando viram, estavam com correntes nos pés e uma picareta nas mãos. Cavar era preciso, os zomi queriam achar



coisaquebrilha. Geralmente só xamãs e glórquis curiosos ligam para isso, já que a única coisa que ela faz é brilhar e ser uma pedrinha, mas os zomi sendo zomi, desde que acharam uma dessas ali inventaram de procurar por ela em vez de só por suas

## O RPG Resistência Glórqui

chuga-chugas no chão atrás da coisapreta. Por dias os personagens cavaram, tiraram baldes e baldes de lama, filtraram em busca de coisas brilhantes e mesmo achando uma ou outra, nada de serem liberados para verem suas famílias. Vários entre eles morreram e agora chega. É hora de Resistir.



Como deu para entender do sumário da aventura, Resistência Glórqui é sobre calangos bípedes, hábeis e inteligentes que se opõem a opressores (z)umanos. Esse jogo é um RPG de mesa que emprega dados de seis faces (d6), fichas de personagem preenchidas com lápis e que demanda só entender um cadinho das regras e conhecer a proposta do jogo para funcionar. Ele pode ser jogado também pela internet com o uso de calculadores de dados e salas de conferência online, ou simplesmente da maneira que preferir. Para entender como o jogo funciona, alguns conceitos principais precisam ser esclarecidos. Eles vão se repetir durante todo o jogo. São eles:

## Parada de Dados

Dependendo da ação, o Mestre definirá se é uma ação referente ao Atributo Mu, Mi ou Fu. Após, o jogador deverá anunciar se possui algum Predicado, Habilidade ou equipamento referente àquela ação que lhe adiciona algum dado extra. Cada ponto de Atributo equivale um dado à Parada de Dados do jogador, assim como todos os Predicados e equipamentos (a maioria dos equipamentos soma apenas 1 dado, alguns mais avançados ou bem especializados somam mais). Habilidades conferem bonificações singulares. Note logo abaixo que chamaremos de **Tentativa** a Parada de Dados do Jogador. O Mestre, por sua vez, tem sua Parada de Dados chamada de **Desafio**.

## Dificuldade

**Atributos:** São três, Muque (para as tentativas físicas), Miosos (para as tentativas intelectuais) e Fuça (para o não-sei-o-quê mais)

**Predicados:** São modificadores de 1d a favor em certas Tentativas que seu personagem tem talento ou treinamento. Ou desfavorecimento.

**Vantagens:** Sustança (sua "vida"), Pitaco (interfere no jogo) e Venta (sua energia especial)

Como algumas ações podem não ser realizadas com sucesso, será necessária a realização de testes com os dados. E, dependendo da ação e das conjecturas que a envolve, uma ação pode ser considerada **fácil**, **mediana** ou **difícil** para serem realizadas:

**Ações fáceis** são realizadas comumente pelos jogadores e que não apresentam nenhum obstáculo em serem desempenhadas, no entanto, há uma pequena chance de (ou o Narrador torce para) algo dar errado.

**Ação mediana** é a que os personagens geralmente realizam com facilidade, no entanto há um pequeno obstáculo (inclusive o Narrador de novo) contra eles e chance razoável de que algo saia de seu controle.

Já na **difícil** o personagem não possui qualificação, características e há certas restrições ou contratempos (olha o Narrador maldito aqui de novo) e, se algo der errado, muita coisa ruim pode acontecer.





O Narrador recolhe para si uma Parada de Dados respectiva à dificuldade do teste. Dificuldade fácil, ele possui um dado para rolar, enquanto a mediana, dois e a difícil, três dados. Oposta à Tentativa do jogador chamamos de **Desafio** a Parada de Dados do Mestre.

<b>Ação Fácil</b>	<b>Parada de dados do Desafio = 1d</b>
<b>Ação Mediana</b>	<b>Parada de dados do Desafio = 2d</b>
<b>Ação Difícil</b>	<b>Parada de dados do Desafio = 3d</b>
<b>Ação decisiva</b>	<b>+ 1d para cada fator complicador</b>

## Tentativa X Desafio

Decidida a Parada de Dados, ambos os lados rolam os dados. O objetivo do jogador é superar com seus dados cada um dos resultados do Narrador e oriundo da dificuldade da tarefa que realiza. **O empate nos dados**

**favorece a Tentativa.** Assim, a princípio, parece que se o jogador tem apenas um dado a favor da sua Tentativa poderia vencer apenas Desafios fáceis. Isto não é verdade graças a um mecanismo chamado Explosão. Cada resultado que cair em “seis” adiciona um dado à Tentativa do e este dado pode gerar novos dados sucessivamente – a

**Ações Decisivas** – Por outro lado, se houver circunstâncias em que dificultam ainda mais o desenrolar do teste, o Mestre poderá utilizar mais dados (até seis) em sua parada de dificuldade. Decisão essa indicada àquelas ações decisivas, por assim dizer. Nestas ações, cada fator complicador que o Mestre contar acrescentará um dado à Parada de Dados de Desafio.

isto chamamos “**Explosão**”. O resultado desse novo dado é agregado ao resultado final como se estivesse ali desde o começo. Por outro lado, cada dado com resultado “um” transforma o menor resultado maior que um na Parada de Dados em outro resultado “um” – e isto se chama “**Redução**”. Como um resultado um apenas vence um resultado igual do Desafio (o empate favorece a Tentativa), fica bem mais difícil vencer uma Tentativa após uma Redução ou duas. Porém, se um jogador conseguiu “um” e “seis”, o seis pode até ser reduzido a um, mas um dado novo é jogado pelo jogador graças à explosão do seis.

## Sucessos e Saldos

Sucesso são todos os resultados que foram maiores ou iguais ao resultado equivalente do Desafio. Cada Desafio tem um número inicial de dados que equivale ao número de Sucessos que o jogador precisa obter para ter uma Tentativa Bem Sucedida. Aos dados excedentes chamamos de **Resto**. Para vencer o teste, o jogador deverá ter uma quantidade de sucesso igual ou superior à dificuldade: ações **fáceis**, o jogador deverá ter no mínimo o saldo de **um sucesso**, para as **medianas dois**, enquanto para a **difícil, três sucessos**, e assim sucessivamente.

As parselhas vencidas pelo Desafio reduzem o saldo de sucessos obtidos. Quando o Saldo de Sucesso é maior ou igual ao necessário para vencer o Desafio, temos uma **Tentativa Bem Sucedida**. Mesmo que haja dados adicionais lançados no Desafio, por causa da Regra da Explosão, isto não aumenta o total do Saldo de Sucesso necessário para obter uma vitória – mas eles ainda podem deduzir sucessos da soma com vitórias. Por outro lado, se os dados do Desafio acabam e

o total de Saldo de Sucessos não foi obtido, o Resto não faz diferença alguma para o jogador. Importa mais a “qualidade” dos dados que a “quantidade”. *Se um jogador tinha 5 dados para vencer apenas um, mas o Desafio tirou um 5 e os dados do jogador foram todos abaixo de 5, ele ainda vai ter falhado, mesmo sendo uma tarefa fácil.*

Um jogador pode decidir rolar um dado de cada vez e parar de lançar dados quando for o suficiente para vencer o Desafio, que é lançado primeiro, para definir o quão difícil será lidar com aquilo. Se ele chegar no resultado suficiente pode parar por ali, para evitar lançar um dado “um” e perder um sucesso já obtido. Isto vale também para dados oriundos da explosão. O Mestre, contudo, sempre lança todos os seus dados, inclusive os da Explosão, logo no início da Tentativa, o que pode até deixar algo que parecia difícil subitamente mais fácil graças a uma Redução, tudo depende da sorte.

O **Resto** serve para qualificar a grandeza do sucesso do jogador, assim como qualquer saldo excedente de Sucessos. *Um jogador que vence um Desafio Difícil (3 dados), obtendo um Saldo de 3 Sucessos e ainda 2 de Resto seria igualmente bem-sucedido como um outro que tirou apenas 3 Sucessos e nenhum Resto.* Para quem tem Resto e Sucessos excedentes, a vitória parece fácil ou de alguma forma mais elaborada. Se era uma tarefa que demorava algo mais, pode acabar mais cedo, ou uma refeição para um público exigente, ela foi mais que satisfatória. Em Tentativas Resistidas e combates, isto pode mudar um pouco.

**Sucesso Integral** - Para além de obter um sucesso, com ou sem algum dado excedente como resto ou sucesso extra, é possível obter um Sucesso Integral quando cada dado que você tinha a seu favor vence os dados do oponente, não sendo apenas superior o seu saldo de sucessos, mas uma vitória total nos dados. Um Sucesso Integral representa uma ação perfeitamente realizada ou “mais-que-perfeito”,

feito o verbo. Geralmente, isto por si só já representa um resultado excelente, em um ataque isto resulta no maior dano que pode causar e nos outros casos, é uma cena com tudo a seu favor naquele momento. Caso precise de alguma implicação mecânica, ou se alguma Habilidade ou arma prever um benefício adicional no Sucesso Integral, você poderá aplicar neste momento. Alternativamente, se não houver um efeito a aplicar você pode incluir algum efeito contínuo, durando até a próxima rodada como uma vantagem a favor do autor da Tentativa (ou contra seu oponente) de +1d para continuar tendo sucesso nas tentativas seguidas, em um combo!



*Psiiu: Se você é jogador de outros RPG's e estava procurando um acerto crítico, você achou ele aqui.*

**Falha Simples** – Falha Simples é quando a tentativa não vence os resultados ou não alcançou o Saldo de Sucessos igual à quantidade mínima da dificuldade. Em alguns casos, isto significa que alguma coisa deu certo, mas não saiu tudo como o planejado. Uma porta pode ter sido aberta, como o pretendido no exemplo, mas barulho foi feito e alertou quem estava lá dentro. Em outros casos, isto significa que a Tentativa falhou, mas não bloqueou futuras novas tentativas. Pode ainda dar certo, só vai levar mais tempo.

**Falha Completa** – Falha completa é quando o saldo de sucessos é zero ou menos. Isto significa que a Tentativa fracassou e não há mais como consertar o que foi feito. Um arrombamento provocou um alarme sem que a porta fosse aberta; uma manufatura estragou os materiais e criou algo inútil; uma persuasão irritou o ouvinte e ele não quer mais ver a sua cara. Note que todo teste Fácil geraria uma Falha Completa, mas a isto acrescentamos uma observação: não existe Falha Completa em testes Fáceis, é fácil, basta

tentar outra vez e o problema vai ser resolvido. Se você tiver chance de tentar de novo, claro.

**Tentativa resistida** - Em vez de apurar uma ação baseada na dificuldade, o Mestre vai simplesmente opor uma **resistência** do personagem dele contra a Tentativa do jogador. Estes testes não são baseados na mesma regra da Tentativa X Desafio, já que os dois, estão tentando ser bem-sucedidos, aqui fazemos uma disputa de **Parada de Dados contra Parada de Dados**.



*Dois personagens desejam convencer um terceiro, mas este só vai ouvir um deles. Para definir qual é o mais eloquente, esses dois disputam uma Tentativa Resistida, ambos realizam uma disputa de Paradas de Dados de Fu contra Fu. Aquele que possuir mais sucessos, vence. Logo depois, neste mesmo exemplo, o terceiro personagem poderá também realizar outro teste resistido do seu Mi contra Fu daquele que ficou para conversar com ele, para saber se é convencido ou não da lorota.*

Redução e Explosão valem para Testes Resistidos, assim como Predicados e outros modificadores. Geralmente quem iniciou a tentativa joga primeiro e ninguém leva vitória em caso de Empate.

O Narrador pode decidir acrescentar um pouco de sal na ferida se o jogador conseguir tirar 1 em cada um de seus dados, seja originalmente, seja por redução. Nestes casos, sem nenhuma graça o personagem desastrosamente falha e isto pode gerar para ele uma desvantagem de 1d a facilitar os testes do seu oponente até a próxima rodada. Na próxima vez que tentar acalmá-lo ou se tentar insistir na barganha naquela hora, o personagem pode ter +1d no Desafio que vai enfrentar. *Outra PS: Se você estava procurando a Falha Crítica porque já jogou outros RPG's, acabou de encontrar ela. Mas não exagere, Falhas Completas são comuns, especialmente quando os personagens estão fazendo algo fora de sua especialidade, tente fazer que elas sejam... "educativas", mas não frustrem demais os jogadores (vai vendo!)*

Logo, se ao final das rolagens ninguém vencer, a disputa ficará assim mesmo, empatada. Apenas um de Saldo de Sucessos é necessário para garantir a vitória, logo, cada Sucesso excedente e o Resto qualifica a vitória igualmente. Naturalmente, o Sucesso Integral de um é a Falha Completa do outro. É a vida, mesmo em Tchuruba.

**Confrontos** usam regras um pouco diferentes e vamos entrar nelas na Aventura em si, mas os Narradores desse RPG só precisam se preocupar em fazer Confrontos SE a cena envolver uma “luta limpa”. Nessa aventura-garrucha nossa, não vai rolar luta limpa, só tiro covarde, emboscada traiçoeira e porrada na nuca – é também uma minuta das regras, o Combate demora um tempo para explicar, então só precisa saber o seguinte, por aqui: se um dos zomi atirar em um dos glórquis enquanto ele foge, o narrador vai substituir as regras de Confronto (encontradas no livro completo) por uma Tentativa do Glórqui de evitar tomar tiro até morrer. Claro, isso pode ser feito também no jogo completo da Resistência Glórqui, é até a sugestão em missões de sabotagem e furtividade, assim como para fazer cenas mais rápidas, sem turno e retorno como costuma ser o combate no RPG, mas se você estiver usando essa aventura com o livro completo em mãos, fique à vontade para usar todas as regras de Confronto.

No caso de um dos zomi atirando no glórqui a fugir, o Desafio pode ser Médio se estiver longe do atirador, Fácil se estiver longe e no escuro e Difícil ou “Mais que Difícil” (4d) se estiver bem na cara do trabuco. Lembrando que o personagem só evitaria o tirambaço nas costas caso ele tivesse saldo superior ao total de dados da dificuldade. Se era Difícil e o Saldo de Sucessos foi 2, então o personagem tomou um tiro de raspão? Quanto é isso? Vamos ver logo mais nas Vantagens e Ziqueziras.

A mesma coisa vai para o caso de os Glórquis armarem uma emboscada para os zomi ou investirem na porrada contra eles. O glórqui fazendo um ataque natural com suas garras, mordidas ou



veneno faz a jogada com os dados adicionais que conta em sua ficha e o zomi em questão resiste com seu atributo Físico se for um ataque à sua vista ou Mental, se for um ataque Furtivo. Um Sucesso Completo significa nocaute OU morte, dependendo de a arma ser letal ou não. Um Sucesso Parcial significa que o zomi ficou de Leseira, mas ainda está de pé, o próximo golpe de sucesso parcial põe ele de Pé-na-Cova.



Agora, as **Vantagens**:

- ☛ **Sustança (St)**, baseada no Muque do Personagem, é a sua “vida”, quanto mais dela, mais castigo o Glórqui aguenta. Se um dos zomi ferir o seu personagem nessa aventura tire 5 de St por sucesso dele.
- ☛ **Pitaco (Pt)**, baseada nos Miolos do Personagem, ela representa a capacidade do personagem de fazer planos mirabolantes darem certo, com ela o jogador pode fazer uma proposta de resolução de uma cena ou de ocorrência de um evento conveniente (estes eventos podem dar +1d de bônus em uma cena, por exemplo, para todos que empregarem isso a favor), o Mestre pode aceitar ou recusar o Pitaco, se aceita, o jogador deduz 1 ponto dali. O jogador também pode converter uma ação em que não tirou Sucesso na Tentativa em Sucesso usando um Pitaco, mas também depende da autorização do Mestre. Se for um confronto final, uma ação que deixa algo que devia ser desafiador em coisa fácil demais o Mestre é livre para não topar o Pitaco, o Narrador é o responsável pelo que acontece ou deixa de acontecer na cena, afinal. Pi que não

é gasto na sessão significa que seu personagem fez os planos bem o bastante para não precisar do Pitaco, ou que foi mais... contemplativo e observador, o Pi restante vira Experiência. Como essa é uma aventura-Garrucha, você não precisa se preocupar em economizar.

- ✦ **Venta (Vt)**, é o sopro divino do personagem, sua essência ou simplesmente seu fôlego mesmo. Vt é consumida no uso de certas Habilidades, além de servir também como ferramenta de “dar uma roubadinha” nos dados. Você pode usar Vt para converter um dado, mesmo um dado que caiu em 1 (ou foi reduzido a 1) para o número que quiser, gastando Vt igual ao valor do dado que quer. Assim, se faltava um Sucesso para você ter Saldo suficiente para concluir sua ação com Sucesso Integral, você pode converter um dado que estava em “1” e perdendo para um “3” do Desafio em um número de 3, vencendo por meio do empate, ao custo de 3 de Vt. Mesmo que você suba um dado para 6 por meio disso, o dado alterado não “explode”, apenas serve subir um dado a 6 usando Vt para equiparar-se a um Desafio de número 6.

**A Ziquezira:** Quando os Glórquis estão gravemente feridos, muito cansados ou doentes, o sintoma disso é chamado em geral e ziquezira. Uma Ziquezira comum se chama Leseira e vem da **perda de metade da St do Glórqui**. Em alguns casos, a Leseira pode ser provocada por conta de algum envenenamento, falta de comida, bebida, insolação, frio, além dos sofrimentos, que é a causa mais típica no jogo – o Mestre pode fazer o Glórqui perder St por causa disso ou só determinar que o personagem está Lesado por isso. Se o personagem tiver mais de uma causa para estar sofrendo de Leseira, isso não gera uma “leseira em dobro”, ele continua só Lesado.

No estado de Leseira os personagens recebem penalidades em todos os testes: Todas as Tentativas realizadas possuem penalidade de -1d, por conta de dores, fadiga ou falta de concentração. Se o personagem chegar a 0 dados por causa disso, deve tentar outra abordagem, porque na atual não consegue ter forças para o fazer. Um personagem com 1 de Muque, por exemplo, tipicamente está lesado quando chega a 5 de St e não conseguirá fazer testes de Muque se não tiver um predicado a seu favor para lhe dar algum dado a mais. Todavia, se ele tiver 2 ou mais de Miosos ou Fuça ele ainda poderá testar e tentar usar a cabeça (ou o instinto) para escapar dessa situação.

Outra coisa ocorre, contudo, se o personagem sofreu mais do que Leseira, se perdeu tanta St que está à beira da morte, com o **Pé na Cova**, como é mais comum afirmarem os glórquis. **O glórqui está penacovante quando tem apenas 1 ponto de St para cada ponto de Muque que possui.** Logo, com 3 de Muque, um personagem está com o Pé na Cova a partir do momento em que chega a 3 de St. Ele está pertinho de morrer e recebe mais penalidades do que no estado de Leseira. Todas as Tentativas realizadas possuem penalidade de -2d, afinal, o personagem encontra-se gravemente ferido e à beira da morte. Do mesmo modo que na Leseira, ele não consegue fazer Tentativas se não lhe sobraem dados ou estiver com “dados negativos”. O jogador (ou por imposição do Mestre) pode considerar melhor deixar o personagem nocauteado nessa situação, especialmente se não tiver atributos maiores que 2. Se continuar de pé, o personagem não consegue mais se mover regularmente, se deslocando apenas 1m em sua ação livre, 3m se usar sua ação para isto. Deve estar com muita perda de sangue, fome ou com cansaço.

O Personagem precisa de tratamento médico imediato ou morrerá logo. O Mestre pode deter a Recuperação (veja adiante) de um personagem nesta condição, a menos que ele receba atenção

médica. Isto representa o fato de que os personagens não são imortais e que como parte da atividade heroica deles, precisam procurar se cuidar e se recuperar pode ser parte das etapas necessárias para concluir uma missão, exigindo também ação e planejamento para ser conseguido. Um personagem que fique moribundo tempo demais certamente irá bater as botas se sofrer qualquer outra privação por mais algum tempo, logo, cuide do seu personagem e evite expor ele a mais riscos, a menos que esteja disposto a sacrificá-lo.

Como essa é uma aventura-garrucha, você não precisa se preocupar tanto com a Recuperação, mas se seu personagem penacovante não for enfaixado para impedir sua situação de piorar, na melhor das hipóteses ele terá uma morte heroica como baixa dessa missão. Se o personagem receber **Primeiros socorros** - Cada Saldo de Sucesso e Resto em teste de Mi ou Fu recupera 1 St.

Isso é o que podemos resumir das regras, segue agora mais um *tequinho* de informação para jogar com glórquis. Essas dicas são apenas sugestões para jogar Resistência Glórqui e se você quiser dar um tom diferente à sua partida de RPG, é completamente livre para fazer isso, mas se quiser alguma ideia, zoia aqui:

☛ Dica 1: Nomeie seu glórqui divertidamente. Você pode fazer o nome que achar engraçado e soar “rude”, mas não grosseiro, não é para fazer trocadilhos ofensivos, apenas toscos e engraçados, é uma linha fácil de seguir, como Furucurúnculo, Barrigadágua, Ziodemais, Teubá Fofedi, etc. Outra opção é fazer um barulho interessante, como Dunco ou Kango, dissílabos dão um ritmo bom assim, muitas vezes compostos, Dunco Kango, por exemplo.

☞ Dica 2: Se não tem ideia, jogue 1d6 duas vezes para cada nome, depois junte os dois nomes, conforme as equivalências dos dados:

Primeira parte do nome:

1 – BRU- 2 – TON- 3 – MUN- – 4 MÓ- – 5 SAN- – 6 LUN-

Segunda parte do nome:

1 -NCU - 2 -NTO - 3 -QUI - 4 -GAR – 5 -GOR – 6 -QUA

Nota dos zomi lidando com o terceiro glórqui capturado naquele mês: “Pelo jeito, tem muita gente por aí tirando 1;1;6;1...”

Daí, se você tirar nos dados 2 e 3, depois 4 e 6, teria um nome glórqui Tonqui Móqua. Pronto! (nota pro GM: essa é uma ferramenta fácil para nomear seus NPCs em qualquer jogo!)

☞ Dica 3: Glórquis não são educados nas mesmas coisas que nós, mas eles receberam educação dos anciões e dos mais experientes, de modo que os saberes do seu trampo eles vão conhecer bem a fundo, mas fora disso, como eles não foram para a escola e os zomi exercem influência sobre eles de um modo bem episódico, eles vão saber uma coisa ou outra de como funcionam máquinas, palavras rebuscadas e eles têm a tendência de inventar palavras se não sabem o que significam, você pode usar palavras que pareçam complicadas com um significado que decidiu arbitrariamente para elas. Então, para seu glórqui, no seu vocabulário, “prosopopeia” pode significar aventura, daí propõe aos amigos de cova que “entrem nessa prosopopeia comigo, vamos fazer história, meus amigos prosopopeicos!” e os demais, se também não sabem do que você está falando, vão só assumir que você sabe o que fala, a menos que tenham mais Miolos que você.

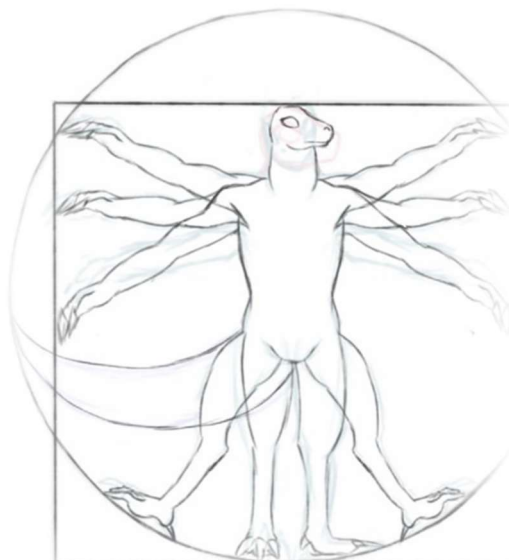
☞ Dica 4: Isso é para o narrador, mas os glórqui também têm essa opinião. A maioria dos zomi que veio parar em Tchuruba

e que vão ser achados nessa aventura se encontra ou entediado ou frustrado. O planeta tem mosquitos enormes, cobras e lagartos para todo lado e os glórquis, por mais que sejam explorados como mão-de-obra, são assustadores com seu porte inteiro, então eles ficam bem nervosos e tentam disfarçar isso parecendo machões e espertões, mas é bem provável que no fundo eles gostem do melodrama de uma boa radionovela e queriam estar tomando chazinho da vovó em casa.

☛ Dica 5: Não espere que os outros glórquis sejam corajosos como seus personagens, não é porque eles são covardes, mas os glórquis não têm nenhuma visão de “morte heroica” na sua cultura. Eles esperam viver a mais longa vida possível, no maior conforto possível,

☛ Dica 6: Desenhe seu próprio Glórqui! É fácil, é divertido, é sem preocupação. Veja os traços dele e veja como você o imagina. O Baikal desenhou alguns deles no anexo das fichas de Personagens prontas, você pode ver como é simples, basta imaginar um calango bípede com os traços que deu de especial e pronto! Glórqui desenhado. Um glórqui desenhado ajuda a imaginar esta incrível criatura, mas se você quiser pode pegar na internet algum que seja parecido. Existem muitos lagartos bípedes por aí afinal, obrigado Japão.

É isso pessoal, esperamos que se divirtam. Daqui para frente começa a aventura, se você vai jogar, não é o narrador dessa vez, **PARE DE LER AQUI!**



# PRÓLOGO

*Era mais uma noite fria que começava. Bom, fria para os glórquis. Os zomi suavam em suas roupas cáqui de sargentos quase todas as noites até chegar a madrugada em Tchuruba. Assim, dividindo uma cova que protegia da chuva na cara, mas não impedia a lama de seus pés de aumentar de volume, longe das suas ferramentas, mas ainda com grilhões nas pernas, vocês estão prontos para se levantar. Ao longo do dia, uma chave foi derrubada por um dos feitores na lama e assegurada por um de vocês. Livres dos grilhões, vocês podem finalmente escapar.*

O acampamento onde estão é uma escavação para extração de pedras preciosas, coisaquebrilha, segundo os glórquis. Os glórquis aqui presentes foram retirados de suas tribos e alguns foram até retirados da beira da estrada. Abordados por zomi armado e proposta de comida fácil por trampo honesto, a maioria não nasceu peão de cavar buraco, foi tornado assim pelo cativeiro.

Nada contra cavar buraco, mas Tchuruba tem um relevo e clima peculiar. Chove para danar. Logo, cavando buraco, um glórqui fica cheio de lama rapidinho. Baldes e baldes de água enlameada são retirados dos buracos e dispensados num buraco maior, o Fosso. O Fosso é escavado pelos glórquis mais coitados e nem se sabe quão fundo é. Uma escada leva os glórquis lá para baixo e um guindaste puxa baldes de coisaquebrilha achada e cascalho para examinarem e leva comida. Tudo isso foi visto rápido antes dos glórquis, com grilhões nos pés, serem levados para seus próprios buracos, onde determinaram que deviam cavar e procurar por mais coisaquebrilha, “diamantes”, eles diziam, assim como “gemas e outras pedras preciosas”. Pedra preciosa que não se precisa para viver, vê se pode!

Confinados ali até agora, os personagens sabem que existem outros glórquis presos como eles, que existe uma Resistência lá fora. Eles conseguiram uma chave que caiu na sua cova por acaso do bolso

de um dos seus carcereiros. Agora é a chance que têm para escapar dali. É hora de fazer um plano!

*Mapa da Escavação onde estão os glórquis. Há uma estrada de chão que leva para esse lugar, rodeado por dois perímetros de cerca de metal com arame farpado no topo. Alguns postes com lâmpadas iluminam o buraco e a beira da estrada. Logo na saída do buraco há um barracão grande dos zomi onde eles dormem, comem e fazem suas zumanidades. Ao lado dali tem uma garagem que cabe dois veículos de frente, um caminhão que cabe uns doze na carroceria e mais um par na cabine e um carro conversível com assento para cinco, talvez mais pendurado, mas não espere que isso seja rápido. Existe ainda uma casinha de ferramentas com alguns barris de gasosa guardados ali, além de querosene e outras coisas que queimam, peças sobressalentes e o paraíso limitado de um Faz-tudo. Os zomi mantêm alguns cães de guarda amarrados nos fundos do barracão, eles latem e são soltos se alguém inventa de fugir. Depois do portão há um par de rampas que levam aos dois níveis de escavação antes do fosso, os glórquis dos personagens estão em um deles no nível mais baixo.*





# O PLANO

Os personagens têm como primeiro ato na sua Aventura bolar um plano para escapar dali. Não mostre o mapa para eles ainda. Descreva o que eles viram no passado e deixe eles rabiscarem se quiserem. O mapa serve para o Narrador se guiar, por enquanto.

É importante os jogadores saberem:

- As ferramentas: eles começam ali embaixo sem armas além das suas naturais, mas os grilhões são correntes de meio metro que poderiam servir para alguma coisa e como armas improvisadas têm Classe 1 (ou seja, dão +1d nos ataques); eles têm pás e picaretas que podem ser usadas da mesma forma. Além disso, existem baldes, dois deles.
- Os perigos lá de cima: eles sabem que existem uma dúzia de zomi lá em cima e talvez até o dobro disso de glórqui nos outros buracos. Eles não sabem nada sobre os outros glórquis, a comunicação “buraco-a-buraco” é difícil, já que não dá para ouvir claramente o que um diz de um buraco, só escutar barulho. Os zomi lá de cima conseguem escutar mais ou menos, mas têm que chegar perto do buraco para ouvir direito. Tábuas ligam os buracos e eles tiveram uma noção geral de que estão dentro de um perímetro cercado, que um cadeado fecha o portão sob corrente e que dos zomi, meia dúzia anda bem armada. Essa meia dúzia é formada por uns três que são evidentemente “pé-de-lama”, são eles que vigiam os glórquis, castigam e usam os tais tiros de ziquezira.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Tiro de Ziquezira é um dardo tranquilizante. Eles usam cargas que dariam para derrubar elefantes nos glórquis. Um tiro desses que acerte é glórqui capotado na certa, mesmo se rolar só um sucesso parcial do zomi atirador, se for sucesso integral eles capotam na hora a vítima, para cada dado de vitória do Glórqui na disputa ele ganha 1 rodada para agir antes de capotar, mas age com Leseira, isto é, menos 1d nas suas Tentativas. Dardos assim são cargas únicas e requerem o uso da escopeta de cano longo que fica geralmente guardada, cada tiro demanda outro turno em recarga. Os zomi vêm armados com elas se os glórquis estão se fazendo bagunça, mas em regra portam rifles comuns para dar tiro de verdade.

- Além dos três pés-de-lama, os glórquis certamente viram o Capitão, o Cap é um cara graúdo que usa uns uniformes com umas estrelas a mais no peito e nos ombros e ele raramente põe o pé na lama, vem andando nas tábuas que interligam os caminhos do buraco e examina às vezes os frutos das escavações.
- Outros que eles sabem que tem por ali é um Engraxado, um sujeito que dirige os veículos e os mantém em ordem, era quem dirigia o carro quando eles foram trazidos para cá, ele tem uns trejeitos diferentes que o Narrador pode inventar para identificar, como mascar tabaco ou falar enquanto morde um palito de dente, ele tem também cheiro de óleo de máquina e graxa e costuma vir fazer manutenção do guindaste; outro é o Engenheiro, provavelmente pronunciado com “i” e sem ditongos até pelos zomi, ele é civil, não que os glórquis separem civis de militares, mas o uniforme dele é mais azulado, tipo jeans, que cáqui, ele foi visto com uma prancheta e usa óculos, parece ser inteligente; mais uns cinco são operários também de macacão jeans com umas camisas xadrez, não parecem portar armas e parecem ter sido os responsáveis por colocar a estrutura inicial nos buracos, devem estar cavando outro lugar, feito os glórquis, mas do jeito macilento dos zomi.
- Existe um poste no interior da escavação onde glórquis que tentam fugir foram pendurados e castigados, em alto e bom som para todo glórqui preso ouvir, até os do fosso, estes glórquis depois foram enviados para o fosso ou colocados em buracos isolados, ou mortos, porque nunca mais os glórquis nas covas voltaram a ver eles.
- Existem cães de guarda, vocês escutam eles latindo de tempo em tempo e uivando quando ... se sentem sozinhos ou algo assim. Os bichos são alienígenas também e são assustadores com o barulho todo que fazem, em Tchuruba

a maioria das coisas é silenciosa (e mortal). Se fazem barulho devem ser piores ainda.

- ☛ Os zomi escutam o rádio, geralmente durante o período da noite, quando apenas um ou dois ficam de guarda e os demais se juntam em algum lugar (na garagem, mas os jogadores não sabem onde fica o rádio, saindo do buraco e vendo as construções lá fora poderão ver a antena acima da garagem) para escutar o rádio. Um dos personagens, se não for alterado os seus traços, tem Anteninhas de Formiga e consegue escutar o rádio. À noite passa um tanto de notícias, daí uma novela, depois um programa de comédia ou de contos estranhos e continua com música por mais umas duas horas até umas dez horas da noite, que é quando a maioria das luzes é apagada, com a exceção daquelas dos postes. O rádio também é usado para comunicação com os zomi de fora, assim é possível saber que se fizerem estardalhaço os zomi poderão contatar reforços.
- ☛ O buraco tem uns 5 metros de profundidade, é uma boa queda, mas alguns dos glórquis poderiam escalar, mas com os grilhões, seria bem difícil fugir sem levar um tiro antes. Os grilhões reduzem o deslocamento de um glórqui, mesmo pendurado na parede, a 1m por turno.

Eles podem ter essencialmente duas filosofias, a de se salvar e pronto, talvez buscar ajuda com a Resistência Glórqui depois, OU a de causar uma rebelião e salvar todo mundo, ou pelo menos o máximo possível de gente. Se eles forem pela segunda via, tenha em mente que os outros glórquis estão assustados e intimidados com os maus tratos, eles vão precisar de um bom discurso para convencer eles, além de corda e sorte.

Assim, podemos imaginar algumas abordagens:

- ☛ Sutil: eles escapam na calada da noite, driblam os guardas e fogem a pé, sem fazer estardalhaço. O desafio aqui é

driblar os cães que eles escutam latir, os zomi armados e os outros zomi que fazem suas outras coisas de suposto trabalho por ali. Eles não podem tentar só cavar um buraco até sair, por exemplo, porque descobririam que tem uma chave sumida no dia seguinte. Talvez pudessem usar isso para atrair um zomi para dentro para pegar um deles, mas o narrador deve ter em mente que os zomi geralmente não entram no buraco, no máximo jogam uma corda lá dentro, que devem os glórquis se agarrar ou amarrar nela para subirem.

- ☛ Bruta: eles podem somente escalar livres dos grilhões e sair na porrada com todo mundo pela frente, torcendo para não tomar tiro, tomando as armas dos zomi (que eles não sabem usar, então tem +1d para o defensor não levar o tiro, com a exceção do Faz-Tudo, que pode se virar com elas) e assim, se tiverem muita sorte e bons pitacos, escaparem.
- ☛ Ardilosa: eles podem inventar uma história, atrair os zomi em uma cilada e um a um eliminar cada um deles, até libertar o buraco ou pelo menos abrir um caminho para escaparem.

Deixe os glórquis discutirem o plano a vontade e estimule eles a ter ideias bizarras, porque os glórquis não estão acostumados a planos muito elaborados. Os mais mioludos (miolos 3 ou mais) podem ser estimulados a pensar mais ângulos, o Narrador pode preferir informar a este alguns detalhes mais do que foi visto na hora que propõem suas ideias para simular a diversidade do bando de glórquis. Feito o plano, é hora para a ação.

# AÇÃO!

Uma vez posto em ação o plano, o que resta é ver o que acontece.

O primeiro Desafio a frente deles é o de escalar o buraco, são 5m de subida e isso pode ser um desafio médio de Muque, geralmente. Logo, o Narrador joga 2d e o jogador tem que vencer isso. Se ajudando os jogadores podem ter 1d de bônus de circunstância a seu favor ou até dispensar a rolagem dos dados, de acordo com o plano.

Enganar os Zomi para ir até lá já faz parte da ação principal, sendo uma ação de Fuça contra Mental ou Social, o que for maior (Mental, Social? os zomi têm Fi de Físico, no lugar de Mu, de Muque, Me, de Mental, em vez de Mi, de Miolos e So, de Social, no lugar de Fu, de Fuça, porque ... bom, é o vocabulário deles! St e Vt é normal. Eles não têm pitacos). Para isso, informamos ao Narrador como são as fichas dos Zomi por ali:

- ☛ O Capitão: (invente o nome se quiser, mas a maioria só chama ele de Capitão ou de Senhor, mesmo, pense no sobrenome que vem junto, talvez, Baldson, Chauven, Kahl, Calvo... não estamos dizendo que ele usa peruca, mas se você quiser...)

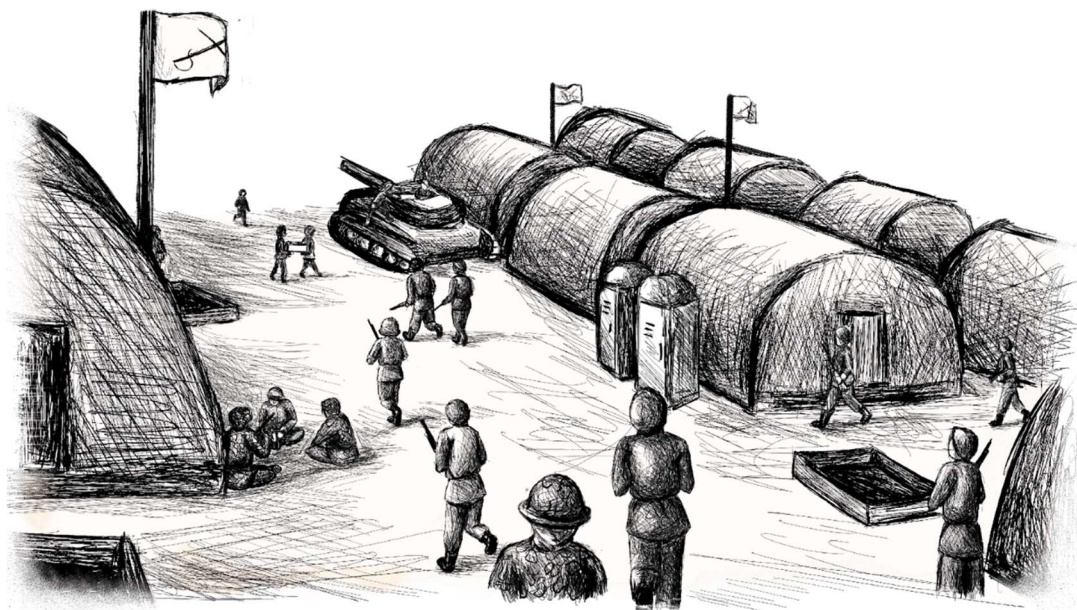
Status do zomi:

Fi: 04; Me: 02; So: 02; St: 40; Vt: 20

Habilidades: Piloto; Imponência (+1d para assustar com So ou Fi).

Ao atacar com seu revólver favorito, ele joga com +4 dados, em um total de 8d. Ele é o “chefão” da história, logo, se ele for atacado, mesmo com um tiro ou um golpe, remova sempre só 5 St por Saldo de Sucesso, em vez de “atirou-matou”.

*Mais um Psiu: Os zomi têm Venta, os outros personagens do Narrador não-zumanos também, como glórquis também cativos e animais, mas a maioria não consome Vt para usar Habilidades nessa sessão, então o Narrador pode usar a Vt para ajudar seus personagens numa cena do mesmo jeito que faz um jogador, mas para não embarçar cenas demais, ele pode decidir fazer isso somente em tretas importantes, como a treta com o Capitão do acampamento ou outra cena decisiva, ou não usar, simplesmente!*



☛ O Engraxado: (pense num cara carrancudo e nomeie assim)

Status do zomi:

Fi: 03 Me: 03; So: 01/ St: 30; Ap: -; Vt: 10

Habilidades: Especialista em Reparo de Carros; Piloto

Predicados: Sei dirigir (completar com o tipo de veículo); Sei consertar veículos; Lutador com Ferramentas.

Equipamento: Pistola Leve (+2d, 5d ao todo), Submetralhadora (+4d, 7d ao todo) OU Chave Inglesa (+2d, 6d ao todo por causa do predicado), charuto e fósforos, além de mais umas ferramentas no bolso e um chumaço de lã cheia de graxa.

☛ Os três Pés-de-Lama: (talvez queira chamar eles com três nomes patetas como Dodo, Dada e Dudu, ou talvez de Mo@, L@rry e C@rly.., ou qualquer outro nome para zomi bocó assim)

Status do zomi:

Fi: 03 Me: 02; So: 02/ St: 30; Ap: -; Vt: 20



Habilidades: Ataque Especial (com o fuzil eles têm +1d)

Predicados: Escolha um para cada um.

Equipamento: Pistola Leve (+2d, 5d ao todo), Fuzil (+6d, 10d ao todo) OU Escopeta (+5d, 8d ao todo, pode estar com munição para atordoar), cigarros, chicletes ou balas no bolso. Os fumantes também carregam isqueiros ou fósforos.

- ☛ O sargento comunicador: (esse fica mais quieto, ele é de escutar mais que falar, os glórquis nem devem saber que existe, mas é quem fala no rádio com estranhos, então o de anteninha pode reconhecer ele depois)

Status do zomi:

Fi: 02 Me: 03; So: 02/ St: 20; Ap: -; Vt: 20

Habilidades: Especialista em Telecom, Sentidos Apurados (joga 3d para escutar as coisas ao redor).

Predicados: Conserta rádios; Entende Códigos; Conheço Teorias que revelam a verdadeira verdade por trás de tudo

Equipamento: Pistola Leve (+2d, 5d ao todo). Uma gaita.

- ☛ O engenheiro terceirizado: (doutor alguma coisa, porque ele tirou PhD para vir extrair joias da lameira)

Status do zomi:

Fi: 02 Me: 04; So: 01/ St: 20; Ap: -; Vt: 10

Habilidades: Especialista em Mineração.

Predicados: Entendo de pedras; Entendo de joias; Entendo de Lama.

Equipamento: Pistola Leve (+2d, 5d ao todo), uma prancheta, caneta, lápis, borracha, uma bússola, uma lupa, uma lente de aumento para olhar joias e óculos.

- A piãozada: (são 5 terceirizados que estão geralmente no barracão às noites e pelo restante do campo fora do buraco ou operando maquinário no buraco de dia, podem ser chamados para ajudar os zomi de guarda de noite e se juntam às vezes para ouvir a novela no rádio)

Status do zomi:

Fi: 03 Me: 02; So: 01/ St: 30; Ap: -; Vt: 10

Habilidades: Especialista em Mineração.

Predicados: Forte, Sei operar Máquinas, Sou um piloto treinado que tem de girar manivelas para viver

Equipamento: Uma ferramenta pesada (+2d, total, 5d) ou a arma mais próxima de um zomi caído se a treta estiver séria, mas preferem fugir a lutar afinal.

Por fim, existem 1d6 glórquis em cada um dos outros buracos. No mínimo há 15 glórquis na instalação, sem contar os do Fosso, ou os próprios personagens. Assim, se só cair 2 nos dois primeiros buracos e houver 4 jogadores, tasque uma multidão de outros nos buraco que resta ou invente mais buracos até dar 15.

Os glórquis lá dentro são mais “comuns”, eles têm menos traços que os personagens dos jogadores, além do corpo calangotropomórfico da sua espécie, jogue 1d6 para saber o traço. Se mais de um glórqui no mesmo buraco tiver traço igual ou você notar semelhança, digam que são parentes.

1 – Réptil Raiz: O glórqui tem uma cauda de serpente no lugar das pernas. A ponta do rabo ainda funciona como um rabo de glórqui



e pode se separar do corpo. Este glórqui fica preso em seu buraco com o uso de um piercing na lateral do corpo serpentiforme e precisa da chave para escapar, não podendo andar muito longe. Mesmo removidas as correntes da parede, elas ainda se arrastam presas ao seu corpo. Escalar, contudo, é mais fácil, eles têm +1d para isso e podem saltar, se estiverem soltos, a própria elevação do buraco.

2 – Patadas Grosseiras: O glórqui tem mais que um pé de sola grossa (os glórquis nunca usaram sapatos), tem um verdadeiro casco de mula queratinoso e pode usar eles para dar uma patada, um belo coice que dá +2d ao Muque no ataque desarmado e em sucesso integral atordoa a vítima.

3– Aquático: O glórqui tem uma crista que ajuda na natação, assim como pés com patágio que ajudam nessa mesma atividade. O glórqui poderia ser muito útil se houvesse um rio, mas mesmo sem um por perto, ele pode usar sua crista de peixe de aquário para chamegar outros glórquis e tem +1d na Fuça para ajudar a convencer outros a seguirem seus apelos.

4 – Garras e Escamas: Este é um glórqui que podia ser um soldado perfeito, se não estivesse escavando. Ele joga +1d para se defender por conta das escamas duras nas costas e +1d nos ataques desarmados por conta das garras.

5 – Chifres (Par): Como um dragão ou um boi escamoso, o glórqui é chifrudo, tem um par de chifres na cabeça e pode chifrar seus oponentes. Cornear um oponente dá +2d no Muque para um ataque desarmado, 3d se ele tiver como correr até o oponente!

6 – Tentáculos: Escolha um lugar, os tentáculos podem substituir dedos, membros, parecer um cavanhaque-de-lula, brotar das costas, do abdome. Eles servem para dar um abraço tentacular. É um ataque desarmado com +1d, mas sucesso prende o alvo, em vez de causar dano de imediato. Por turno tire uns 5 da St do alvo preso e todo turno ele disputa de novo seu Físico contra o

Muque+1d do Tentaculoso para tentar se libertar. Se o tentaculoso quiser cobrir silenciar o alvo enquanto o aperta (+18 para os conoisseurs) ele perde 1d na sua Tentativa, mas sucesso amordaça o alvo.

Os atributos dos Glórquis presos são todos 2, mas um por buraco você pode fazer ser o mais forte, inteligente ou xeroso e dar +1 em um dos atributos. Você também pode fazer glórquis “a-traçados”, só com estas estatísticas e alguns predicados, isto é, um bônus de +1d.

Os glórquis podem ser nomeados pegando apelidos com seus traços, inventando ao sabor da vontade do Narrador ou usando a ferramenta geradora de nomes presente nesse livro.

### **Salvando glórquis:**

Só porque um jogador salvou um glórqui não significa que ele “controla” suas ações. Na verdade, dependendo do caso o glórqui nem quer sair do buraco, faça cada cova ter a sua opinião. Eles podem achar mais seguro viver ali que no pântano, ou dizer isso porque não querem correr o risco de tomar um tiro nas ventas, ou ainda ser um glórqui de direita que acha que está ajudando a civilização a chegar em Tchuruba. O Desafio de Fuça para convencer é maior quando o grupo é maior (difícil, 3d) e menor para um sujeito isolado (fácil, 1d), ou médio em outros casos. O Narrador pode interpretar diferentes vozes e opiniões, para dar ideia aos jogadores de que argumentos usarem para ajudar os outros glórquis. Nem todo glórqui é um escalador nato (com a exceção dos nagas répteis-raízes e pah), então os glórquis podem ter que ajudar eles a sair do buraco ou só torcer para dar certo.

Um grupo de glórquis saído de uma cova pode agir como uma “multidão” para suas Tentativas. Resolva essas ações de modo simplificado, como um predicado a favor da multidão. Se um glórqui sozinho tinha lá seus 2d contra os 2d da subida, em conjunto isso conta como um predicado. Se um glórqui joga 3d para atacar

desarmado um dos zomi. Em vantagem numérica ele pode ganhar 1 ou 2 dados a seu favor. Simples, né? Já os ataques dos zomi contra eles você faz individualizado, ou nem faz rolagem se o tiro for claro, um tiro, uma queda, vai fazer companhia pros Terrigartos. Também conte como predicado a favor dos zomi escutar os glórquis se movendo em bando, cada grupo que se reúne ao dos personagens dá +1d a favor do zomi de orelha aberta para escutar eles escapando.

*Nota: se um dos jogadores bater as botas contra os zomi, ele pode escolher um dos glórquis resgatados e gerar um nome – se ainda não tem definido. Logo, salvar glórquis pode funcionar como “vida extra”, além de ser filocalangotrópico! O glórqui novo é geralmente menos habilidoso, tendo 10 pontos de St por ponto de Muque, 1 Pitaco por Miolo e 10 pontos de Vt por Fuça, um dos atributos será 3 e os outros dois será de valor 2. Simples!*

### **O Fosso:**

Os glórquis podem tentar escapar pelo Fosso, ou salvar glórquis que foram para lá. O Fosso é um mistério até para os zomi. Eles começaram a cavar ali e depois de um tempo, acharam uma caverna e começaram a expandir ela para achar mais coisas, encontrando uma pedra preciosa ou outra, mas depois de mais tempo, não acharam nada, então continuaram cavando. Daí começaram os sumiços. Os glórquis não sumiam para sempre, novos glórquis levados para lá relatavam encontrar restos mortais de seus predecessores. Munidos só de suas armas naturais e ferramentas, outros glórquis tinham pelo menos de reunir provas de que criatura habitava lá as profundezas.

Se os glórquis decidirem ir por esse caminho, encontram túneis escuros e os zomi eventualmente vão ficar esperando eles saírem desesperados e lhes encher de chumbo se estiverem pouco arrependidos (isto é, se ainda estiverem hostis). Lá dentro existe uma



minhocôca e ela é um trem faminto que só! Os túneis são estreitos e apertados. Os glórquis em certo momento serão subitamente atacados por ela. O ataque súbito é feito com 8d e um sucesso integral engole o glórqui e o devora, levando-o para dentro da terra. Se não der certo, o jogador atacado é

o único que pode atingir a criatura com um ataque corporal. O grupo pode recuar para a câmara mais aberta vizinha em um turno de movimento acororado, inclusive aquele que atacou e foi atacado. Ali eles podem esperar o próximo ataque súbito da minhocôca e em seu retorno o glórqui com mais Fuça e bônus de sentidos pode jogar uma disputa contra a Fuça dela (4d) para notar sua aproximação e avisar os demais. Se avisados, os glórquis agem primeiro quando ela emerge nessa câmara. Do contrário, ela age primeiro. A Minhocôca tem os seguintes status:

Mu: 06; Mi: 01; Fu: 04/ St: 60; Ap: -; Vt: 40

Habilidades: Visão além do alcance; Ataque em movimento; Brutamontes.

Predicados: Gulosa; Lenta; Fujo de batalha perdida; Traíçoeira.

Isso significa que ela joga 7d para atacar enquanto se move pelo campo de batalha. Cada Sucesso integral dela agarra e puxa mais um glórqui para dentro da terra, fazendo ela se enterrar para depois de algum tempo irromper de novo para encher o bucho mais uma vez. Um sucesso parcial causa danos como o dos zomi contra os glórquis, isto é, 5 de St por saldo de sucesso. Ela consegue devorar 3 glórquis,

se ela devorar três, ela desaparece para fazer a digestão e os demais podem continuar a explorar os túneis, se tiverem coragem. Para simplificar, ela precisa receber três ataques com Sucesso Integral para morrer. Para ser derrotada, contudo, só é preciso de 2, ela foge depois disso porque evita batalhas perdidas. Se estiver querendo contar a St dela, são 20 St perdidos por cada sucesso integral e 5 St por sucesso parcial. Mas você pode preferir só causar dano com sucesso integral para dar maior clima de terror. A ideia é os personagens acharem melhor fugir dela do que lutar. Mas em RPG nunca é bom fechar todas as portas, assim, se matarem a minhococa ou a botarem para correr, os jogadores conseguem explorar mais os túneis e eventualmente acham uma saída para uma terra mole, lama fresca e por fim, saem em um pântano fresquinho e livre, longe dos zomi e num lugar que eles não podem os perseguir. Se os personagens apenas saciaram o estômago dela, você pode fazer um retorno dela justamente na hora que chegam a essa terra macia, o bicho pronto para fazer uma sobremesa de mais um deles!

*Nota: evite usar os glórquis resgatados apenas como vida extra, mas você pode fazer eles morrerem sendo puxados pela minhococa no primeiro ataque dela, os demais glórquis não têm coragem para enfrentar uma coisa assim e vão correr, mesmo que isso signifique a morte no cativeiro, a menos que um Líder Revolucionário glórqui tenha nascido nessa aventura e realmente capture os espíritos deles para lutar e jamais se entregar. É difícil, mas não é impossível.*

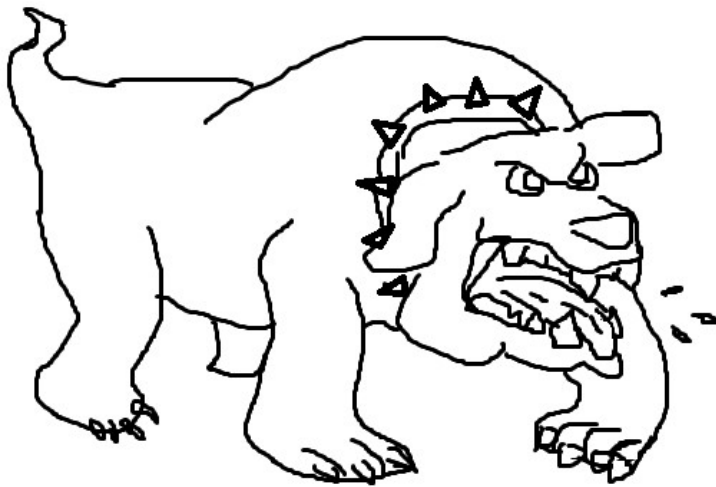
### **Pulando a cerca:**

O caminho mais razoável é sair de fininho, considerando o apreço de um glórqui pelas escamas no seu lombo. Mas esse caminho envolve duas cercas, uma em torno do buraco, outra no perímetro externo. Além do que o Narrador pode ver no mapa, o perímetro se estende a “oeste” da ilustração onde outros buracos são feitos para a prospecção de novos sítios ricos em pedras preciosas. Esse “campo

furado” pode virar uma perfeita zona de tiro, pois os cães perceberão os glórquis e irão latir, mesmo que eles tenham conseguido pular a cerca. Os zomi então vão abrir fogo. São tiros a distância, difíceis, mas os glórquis podem usar os buracos para pegar cobertura de tempo em tempo, se planejarem correr dos buracos a cada recarga das armas. Os cães podem ser soltos em cima deles, também.

A cerca é um Desafio de Muque de 3d para ser ultrapassada, mesmo por quem tem mãos de lagartixa, que no máximo lhe dá +1d. Sucesso parcial faz o glórqui ultrapassar a cerca, mas ele sofre ferimentos, perdendo 5 + (2 por Desafio não ultrapassado) de St, cortando-se no arame farpado em serpentina.

A cerca do perímetro externa também tem o mesmo desafio, mas é possível vencer um Desafio de Fuça de 3d (o jogador ganha +1d na Tentativa se há bastante cooperação) para encontrar um buraco nela onde possam escapar.



Os cães de guarda são “monstros alienígenas” de uns 30kg cada um, tem uns magrelos no meio, mas a mordida é igualmente dolorida para um glórqui. Uma mordida de cão não é letal, mas “segura” o

glórqui no chão. Ela causa 5 de dano na St em um sucesso parcial e um Sucesso Integral derruba o glórqui no chão e o imobiliza, além de causar o dano na Sustança. Se separar do cachorro envolve um teste de Mu do glórqui vs 3d. Eles podem ser derrotados da mesma maneira que os zomi. Sucesso integral capota o bichim, parcial deixa ele lesado.

Status do bicho:

Mu 3 Mi 1 Fu 2      St 36 Vt 20

Habilidades: Ataque de Presas (+2d, total de 5d na mordida), Imponência (Fu+1d para intimidar os glórquis)

Predicados: Farejo bem, Escuto bem, Enxergo mal mas enxergo no escuro, Não resisto a carne fresca.

Se escaparem dos cães e das cercas o Narrador pode narrar um final feliz OU pode por os zomi para perseguirem os glórquis de carro, chamando reforços (clone a equipe de pés-de-lama e ponha eles noutra carro), de modo que Tentativas de se esconder na selva pode ser o remédio necessário para evitar um final ruim. Mas ainda assim, um final. Se quiser poupar os jogadores, mas colocar a eles a par da dura realidade de Tchuruba e motivá-los a se juntar à Resistência, alguns dos que escaparam com eles, NPCs, podem vir a ser capturados nesse reforço dos zomi.

### **Encarando o portão:**

Se os glórquis quiserem encarar de frente (talvez com a força dos números de uma libertação das outras covas discreta) ou na surdina tentarem atrair os zomi para abrirem o portão para eles, eles podem escapar pela porta da frente, pelo portão da frente, na verdade. Nessa rota os glórquis precisam lidar com os cães de guarda (1d6+2 deles), que estão presos, até os zomi os soltarem, a luz dos postes facilitando serem vistos (+1d para os Mi dos homens notarem os glórquis) e os turnos de guarda. Normalmente não tem zomi algum no buraco, mas um deles patrulha a beira do portão checando os buracos e vendo se está tudo em ordem lá por baixo. Mais tarde ele pega uma cadeira e espera, cochila às vezes, consciente de que os cães notariam algo que ele não perceberia nem mesmo acordado. Na madrugada fica apenas um dos zomi pé-de-lama acordado, mas os outros em um par de turnos se põe prontos para agir, sem botas e uniforme, mas de armas na mão, usando apenas os calções e regatas brancas de “antigamente”. Os glórquis que quiserem passar de fininho de madrugada precisam pular a cerca sem fazer barulho

(sucesso integral) ou dar um jeito de enganar um dos zomi para que eles entrem nos buracos e esqueçam o portão aberto. Eles também podem tentar romper o cadeado na força (4d de desafio para Muque, predicados e habilidades de brutamontice se aplicam)

Superado o portão, vencer a vigilância do zomi deve ser fácil na alta madrugada, mas não dos cães, a menos que “carne fresca” seja providenciada. Eles ficam calados enquanto rosnam e disputam o pedaço de carne jogado lá – a única carne que os glórquis têm é a sua própria cauda. Todo glórqui tem o “rabo solto”. Isso dá a eles a habilidade natural de arrancar o próprio rabo de forma indolor, como mecanismo de sobrevivência evoluído a uma forma de telecinese ou controle remoto do próprio rabo.

*Arranca-Rabo: É a capacidade de controlar telepaticamente sua cauda, ordenando-a a ações como movimento, ataques de constrição, e outras ações possíveis que uma cauda seja capaz de realizar. Ela possui o valor de Mu igual de seu dono menos 01 ponto e St igual a 10. Para arrancar a cauda não se gasta Venta, embora o gasto de 05 St seja necessário. Mas, ao realizar contato telepático, o personagem deverá gastar 02 pontos de Vt com duração de uma cena.*



Seguir o resto do caminho de fininho pode ser fácil, mas há outro portão no final e não tem jeito dele estar aberto de madrugada. A chave fica na garagem, onde se pode escutar uma música estranha sendo tocada. Não vem do rádio, é um gramofone! O capitão é insone e ele estava ouvindo música clássica para passar o tempo. Enfrentar o capitão é uma baita treta! Além dele ser duro na queda, a luta atrairá a atenção de todos os zomi ainda vivos no lugar e virão acudir o



capitão. Uma opção é tentar chegar de mansinho e esfaquear o capitão pelas costas com um chifre, uma mordida peçonhenta ou apertar seu pescoço, mas isso requer duas vitórias: a primeira de Fuça+1d (a música ajuda a distrair o Cap) contra os Miolos do Capitão, a segunda, de Muque contra Muque, pois ele não se deixa dominar facilmente. Vários glórquis podem saltar sobre o capitão para tentar ajudar o glórqui em ataque furtivo, somando +1d, mas isso aumenta +1d para os Miolos do capitão, pois mais gente = mais barulho.

Outra ideia é furtivamente pegar as chaves do portão e escapar, é a mesma dificuldade, Fuça+1d vs Miolos do Capitão, com o problema de que se não o detiverem antes, assim que o portão é aberto o capitão vai atrás deles no carro, apoiado por um dos zomi que estiver por perto. O capitão vai dirigir e um pé-de-lama atira ou o engraxado dirige e o cap atira. Os glórquis ganham +1d para escapar do tiro por causa do balanço do carro, mas não é um tiro muito distante, são desafios médios, uns 5 deles, até poderem testar para se esconder e sumir da vista. Mais uma forma de escapar vivos – mas impossível para escapar com vários outros glórquis, logo chegam os outros zomi e capturam o resto.



# CONCLUSÃO

Na porradaria, na maciota ou na coragem, os glórquis escapam ou morrem tentando sair do buraco. Tente deixar o final da aventura mais fluido possível, os jogadores estarão empolgados se acumularem sucessos ou amedrontados se a coisa está encrencada, você pode substituir desafios específicos contra habilidades e atributos dos NPCs por testes Médios ou Difíceis nessa hora e os jogadores podem tentar usar seus Pitacos restantes para abrirem portas, lembre-os disso, que podem usar os Pitacos não só para garantir sucessos, mas para criar oportunidades para seus personagens. Evite coisas como “ah, um dos soldados deixou cair também a chave do portão aqui” por 1 pitaco, mas algo como “um dos zomi era cabeludo e deixou um grampo de cabelo aqui, eu quero usar Fuça para com esse grampo abrir o cadeado do portão” é bem mais admissível. Ou seja, o Pitaco abre a janela para escapar, mas ainda precisa pular dela para ser bem-sucedido.

Parabenize os jogadores pelos feitos, conte quantos foram salvos por seu heroísmo – ou quantos ainda precisam ser resgatados. Celebre a vitória e agora, se junte à Resistência! (ou tire uma folga do sufoco antes).

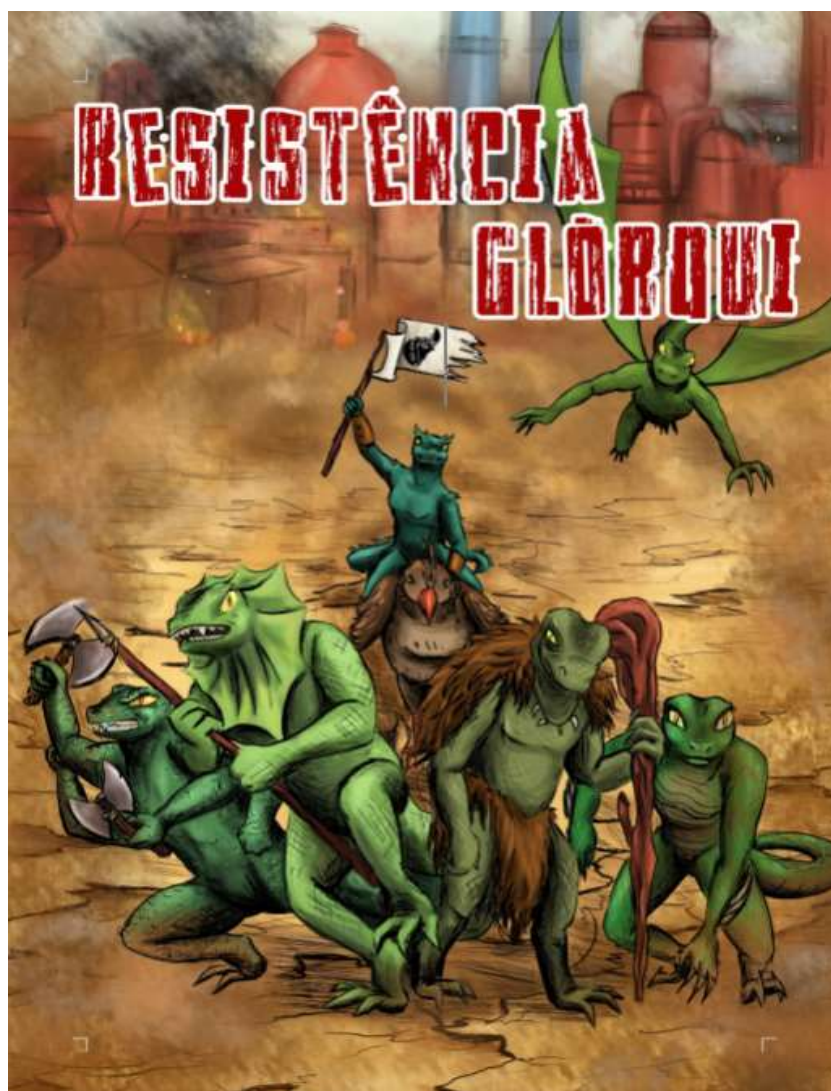
Esta é uma demonstração do jogo que criamos, a Resistência Glórqui (RG). Você pode adaptá-la como aventura introdutória de sua campanha de RG ou fazer dela uma missão de resgate, no mesmo molde, plano, ação e conclusão. Nesse caso, tente acrescentar mais elementos da parte da fuga, pois os zomi devem conseguir passar um rádio antes de serem abatidos por invasores ou surpreendidos pela fuga em massa e caminhões de reforços podem perseguir os rebeldes, ou isso pode ser uma semente para outra aventura depois. Claro, se uma missão for perfeitamente executada em sigilo, não haveria por que serem seguidos. Mas novamente... Glórquis raramente fazem planos tão meticulosos assim...

Se tiver dúvidas, elogios ou sugestões, procure nos contatar por meio do nosso e-mail, [jotunraivoso@gmail.com](mailto:jotunraivoso@gmail.com)

Adquira o Resistência Glórqui no Dungeonist pelo link:

<https://www.dungeonist.com/marketplace/product/resistencia-glorqui/>

E, você quer pagar menos? Use o Cupom “GARRUCHANOZIMI” e pague apenas R\$5,00 no livro. Uma pechincha.



## Apêndice: Personagens Prontos.

Criamos alguns personagens para você jogar essa aventura sem precisar do livro para criá-los. Você só precisa escolher o seu e nomear. Se quiser trocar os predicados, basta riscar o predicado atual e colocar outro no lugar na mesma lógica, “sou bom numa coisa” ou “sou ruim numa coisa”, se fizer isso, você pode colocar duas boas coisas no lugar, mas só faça isso de por uma coisa ruim uma vez!

Você pode desenhar seu glórqui no verso da ficha, ou pode ver aqui as ilustrações do Baikal dos glórquis destas fichas:



*o Guerreiro*



*o Faz-Tudo*



*o Expedicionário*



*o Sombra*



*o Xamã das Montanhas*



# RESISTÊNCIA GLÓRIONI

Sua Graça

Jogador

Trampos Guerreiro

**Experiência**

Investida Atual

9

**Deslocamento**

Básico Corrida

6m

24m

**Atributo**

**Vantagens**

Mu ●●●○○○

St

Máxima Atual  
36

Mi ●○○○○○

Pt

1

Fu ●○○○○○

Vt

10

**Condição**

Leseira (50% ou -St)  ○

Pé na Cova (1 St por Mu)  ○

**Traços**

**PC**

Bafo de Dragão

6

Crista

1

Presas Terríveis

2

Sangue Quente

3

Cauda Solta

0

**P  
r  
e  
d  
i  
c  
a  
d  
o  
s**

Lutar com Armas Brancas

Nunca fujo de uma boa briga!

Bom de briga



# RESISTÊNCIA GLÓRINI

Sua Graça

Jogador

Trampos  
Expedicionário

**Experiência** Investida  Atual

**Deslocamento** Básico  Corrida

**Atributo** **Vantagens**

Mu ●●○○○ St

Mi ●●●○○ Pt

Fu ●●○○○ Vt

**Condição** Leseira (50% ou -St)    
Pé na Cova (1 St por Mu)

Traços	PC
Chifres Soltos	3
Manta de Espinhos	2
Garras	1
Cauda Solta	0

**Predicados**  
Combate com armas brancas à distância  
Observação  
Eu sou um cabra da Peste (intimida os outros fácil)





# RESISTÊNCIA GLÓRIONI

Sua Graça

Jogador

Trampos Sombra

**Experiência**  
 Investida  Atual

**Deslocamento**  
 Básico  Corrida

Atributo	Vantagens	Máxima	Atual
Mu ●●○○○	St	<input type="text" value="20"/>	<input type="text"/>
Mi ●●○○○	Pt	<input type="text" value="2"/>	<input type="text"/>
Fu ●●●○○	Vt	<input type="text" value="30"/>	<input type="text"/>

**Condição**  
 Leseira (50% ou -St)  ○  
 Pé na Cova (1 St por Mu)  ○

Traços	PC
Patás Macias	2
Presas Terríveis	2
Presas Peçonhentas	2
Cauda Solta	0

<b>P r e d i c a d o s</b>	Golpes Silenciosos
	Poucas Palavras
	Acrobático



# RESISTÊNCIA GLÓRORI

Sua Graça

Jogador

Trampos  
Faz-Tudo

**Experiência** Investida Atual

**Deslocamento** Básico Corrida

## Atributo Vantagens

Mu ●●●○○○ St Máxima Atual

Mi ●●●○○○ Pt

Fu ●○○○○○ Vt

**Condição** Leseira (50% ou -St)    
 Pé na Cova (1 St por Mu)

Traços	PC
Anteninhas de Formiga	3
Penoso	2

P r e d i c a d o s	Coletor de Sucata
	Reparo de Maquinário
	Operar Maquinário
	Pedante imitação de zumano (negativo -1d)
	Amante das Palavras



# RESISTÊNCIA GLÓRIONI

Sua Graça

Jogador

Trampos Xamã

**Experiência** Investida  Atual

**Deslocamento** Básico  Corrida

## Atributo Vantagens

Mu ●●○○○	St	<input type="text" value="20"/>	<input type="text"/>	
Mi ●●○○○	Pt	<input type="text" value="2"/>	<input type="text"/>	
Fu ●●○○○	Vt	<input type="text" value="30"/>	<input type="text"/>	

**Condição** Leseira (50% ou -St)

Pé na Cova (1 St por Mu)

Traços	PC
Pés de Pato	1
Barbatanas	2
Olho Extra	1
Dedinhos de Lagartixa	2
Cauda Solta	0

P r e d i c a d o s	Herbalismo
	Conselheiro
	Sobrevivente
	"Caolho" - cobre dois dos olhos (tem três) e teoricamente libera um olho a cada "grau" do seu poder (Tabu) - Negativo

