

PANDORA

a profecia

UM JOGO DE FABRÍCIO ZUCCHERATO

BASEADO NO LIVRO

“PANDORA: A GAROTA INTERESTELAR”

DE P.C. SOBRAL

Livro de Campanha

VERSÃO: 1.00 (11/04/2022)

PERSONAGENS

Escolha um personagem para cada jogador e anote os atributos em sua FICHA DE PERSONAGEM.

	JÚLIUS	DEMÉTRIUS	QUERBI	GERBA
				
				
HABILIDADE ESPECIAL	LIDERANÇA	ESQUIVA	EMBOSCADA	TIRO LETAL
ATAQUE	 3	 2	 1	 4
DEFESA	 2	 2	 2	 3
AGILIDADE	 3	 4	 3	 2
INTELIGÊNCIA	 3	 3	 4	 2
ELEMENTO				
	PIVETE	PIETRO	PERBI	ARLEX
				
				
HABILIDADE ESPECIAL	BAZUCA	ARMADILHA	FUGA	BOTE
ATAQUE	 4	 2	 1	 2
DEFESA	 4	 4	 1	 2
AGILIDADE	 2	 1	 4	 2
INTELIGÊNCIA	 1	 4	 4	 4
ELEMENTO				

INIMIGOS

Em CONFLITO, jogue o dado para descobrir qual inimigo você enfrentará e anote seus atributos na coluna de conflito de sua FICHA DE PERSONAGEM.

SE TIRAR:			
	RINOCERONTE	TIGRE	FALCÃO
			
ATAQUE	 2	 3	 2
DEFESA	 4	 2	 2
AGILIDADE	 1	 3	 4
INTELIGÊNCIA	 3	 2	 3
ELEMENTO			
SE TIRAR:			
	TOURO	GORILA	LOBO-GUARÁ
			
ATAQUE	 4	 3	 2
DEFESA	 3	 3	 3
AGILIDADE	 2	 2	 3
INTELIGÊNCIA	 1	 2	 3
ELEMENTO			

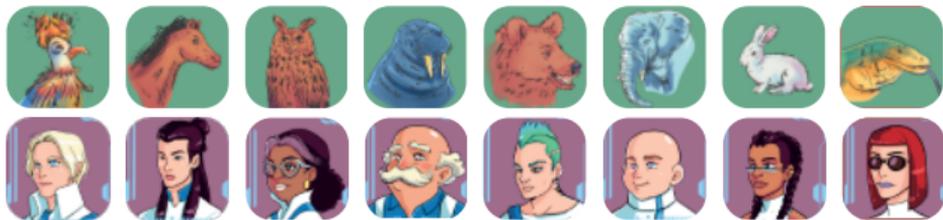
PRÓLOGO

A vida era bela e calma entre os animais do reino no planeta Artêmis, em volta da estrela Magnus. Porém, tudo mudou quando Artêmis entrou sob ataque de um terrível dragão chamado Perséfone que está escravizando animais e devastando o planeta.

Outrora lindo, agora o planeta jaz em caos e destruição. O céu deixou de ser azul. O cenário é de campos queimados, flores em chamas, animais mortos e doentes, terras inférteis e pulverizadas. Os poucos que tiveram a sorte de não ser escravizados ou mortos foram os que conseguiram escapar para outros planetas, assumindo formas humanas.

Uma antiga profecia previa que isso fosse acontecer e, segundo ela, uma garota especial estabelecerá a ordem, equilibrará os elementos, desfará as prisões e libertará o povo de seu mundo.

Você faz parte de uma grupo de animais que são a última esperança de Artêmis. Vocês partem em uma jornada de fé para localizar essa garota e concretizar a profecia para salvar seu povo e planeta.



MASSACRE

Sob o comando da terrível dragão Perséfone, uma enorme horda de Submetidos, perigosos animais ferozes de olhos vermelhos, se aproxima rapidamente de sua posição. Não há tempo e não resta alternativa a não ser fugir.

JOGUE O DADO:

SE SAIR:



CONFLITO

Vocês são cercados e devem lutar.



(ELEMENTO TERRA + 1 Defesa)

SE SAIR:



DANO: ATAQUE

A horda de Submetidos lança projéteis em sua direção.



(JÚLIUS escapa)

ZERMIS, O XAMÃ

Vocês encontram Zermis, o tatu xamã de Artêmis. Ele diz que a única salvação que resta é encontrar Pandora, segundo a antiga Profecia. Vocês devem deixar o planeta o quanto antes.

JOGUE O DADO:

SE SAIR:



BÔNUS: MEDITAÇÃO

Sob a orientação de Zermis e consumindo sementes de rosas sagradas, seu grupo se acalma e se vitaliza com meditação, preparando-se para a longa jornada.

SE SAIR:



SORTE: ATAQUE

Um bando de falcões Submetidos avista seu grupo e inicia um ataque rasante.

Tire  ou mais para escapar.



(GERBA escapa)

3

TRAVESSIA DO MAR

Sua única alternativa para sua jornada até a Terra é encontrar a supernave Nébulis. Ela se encontra escondida além do mar e vocês precisam atravessar a nado. Durante a travessia, Pitérios, perturbadores seres do mar, perseguem seu grupo.

JOGUE O DADO:

SE SAIR:



SORTE: ATAQUE

Os Pitérios se acumulam ao seu redor e cercam sua posição.

Tire  ou mais para escapar.



(ELEMENTO ÁGUA escapa)

SE SAIR:



SALVO

Vocês utilizam as bolas de ouvido para distrair os Pitérios e escapam.

Vocês encontram a supernave Nébulis. Ao iniciar o embarque, vocês são surpreendidos por animais Submetidos.

JOGUE O DADO:

SE SAIR:



CONFLITO

Vocês são alcançados pelos Submetidos e devem combater.

SE SAIR:



SALVO

Vocês conseguem escapar dos Submetidos, embarcam em Nébulis e decolam em direção ao espaço.

5

NÉBULIS SOB ATAQUE

Vocês deixam a atmosfera do planeta Artêmis, mas sua nave é atacada por projéteis disparados pela artilharia de Perséfone do solo.

JOGUE O DADO:

SE SAIR:



DANO: ATAQUE

Os projéteis atingem toda a fuselagem da nave Nébulis.



(*DEMÉTRIUS* escapa)

SE SAIR:



SALVO

Sua tripulação consegue realizar uma manobra evasiva e escapa dos ataques.

6

PERSEGUIÇÃO ESPACIAL

Uma frota de naves aranha comandada por Perséfone localiza sua nave e inicia uma perseguição.

JOGUE O DADO:

SE SAIR:



DANO: ATAQUE

As naves aranha lançam uma ofensiva contra sua nave.



(PIVETE escapa)

SE SAIR:



CONFLITO

Submetidos piratas conseguem invadir o interior de Nébulis e o combate é inevitável.



(ELEMENTO FOGO + 1 Ataque)

Sua tripulação é informada por uma espiã no planeta Terra, chamada Hortênci, de que ela localizou o paradeiro de Pandora. O comandante ajusta a rota da nave rumo à Terra.

JOGUE O DADO:

SE SAIR:



BÔNUS: TREINAMENTO

Sua tripulação recebe os mais diversos treinamentos e se prepara para o que lhes aguardam.

SE SAIR:



SORTE: FALHA OPERACIONAL

O sistema da nave sofre um blecaute geral.

Tire  ou mais para escapar.



(**QUERBI** escapa)

A tripulação se prepara para aterrissagem. Porém, ao passar pela Lua, criaturas Submetidas que estavam ocultas no compartimento de cargas surpreendem sua tripulação e tentam sabotar os mecanismos da nave, para impedir que vocês aterrissem.

JOGUE O DADO:

SE SAIR:



SORTE: ATAQUE

As criaturas conseguem danificar os cilindros de oxigênio da nave, deixando sua tripulação sem ar.

Tire  ou mais para escapar.



(**ELEMENTO AR** escapa)

SE SAIR:



CONFLITO

Vocês devem enfrentar as criaturas para que possam iniciar com segurança o processo de aterrissagem.

UM PLANETA HOSTIL

Sua tripulação, em sua forma animal, desce à Terra, em uma área urbana afastada. Na Terra, devido à quantidade menor de hidrogênio, os animais têm tamanho e força reduzida, se tornando indefesos perante os temíveis humanos. É necessário se mover com muita cautela. Vocês recebem a localização de Hortência e devem atravessar a cidade para chegar até ela.

JOGUE O DADO:

SE SAIR:



BÔNUS: ESPERANÇA

Pandora está por perto! Todos ficam em êxtase para encontrar o que parece ser sua única salvação.

SE SAIR:



DANO: ATROPELAMENTO

Ao atravessar uma estrada, vocês são atingidos por um caminhão.



(**PERBI** escapa)

Vocês chegam à cidade, seguindo viagem rumo à casa de Mirella. No caminho, vocês são surpreendidos por animais de olhos vermelhos. Os Submetidos já estavam atrás de Hortência.

JOGUE O DADO:

SE SAIR:



CONFLITO

Vocês precisam se defender dos animais.



(**PIETRO** faz a defesa dos inimigos ter -1)

SE SAIR:



SALVO

Vocês encontram uma rota alternativa.

Ao chegar em um beco, vocês encontram uma pequena ratinha. É Hortência! Ela avisa que Pandora é, na verdade, uma pequena menina terrestre chamada Mirella e que ela está próxima, mas para chegar até ela, vocês precisam passar por sua madrasta, Morgana, e suas filhas gêmeas, Clara e Juliette. Tenham muito cuidado, pois são criaturas muito malvadas!

JOGUE O DADO:

SE SAIR:



DANO: JULIETTE

Vocês encontram Juliette, que está com uma vassoura nas mãos. Ela avista vocês e ataca!



(ARLEX escapa)

SE SAIR:



SORTE: CLARA

Clara está tomando café quando avista vocês e joga o líquido quente em sua direção.

Tire  ou mais para escapar.

Mirella está próxima, mas é hora do último grande desafio. Morgana, uma mulher adulta e raivosa, de olhar assustador, avista seu grupo. Ela corre para a cozinha, pega uma faca e aponta em sua direção.

MORGANA

ATAQUE		3
DEFESA		3
AGILIDADE		3
INTELIGÊNCIA		3

JOGUE O DADO:

SE SAIR:



CONFLITO FINAL

Para chegar até Mirella, vocês devem enfrentar Morgana, a maior ameaça de todas.

SE SAIR:



CONFLITO FINAL

Hortência passa pela frente de Morgana que se assusta e, ao pular de medo, derruba sua faca.

(Morgana fica com 2 pontos de Ataque)

EPÍLOGO

Após a árdua última batalha, Morgana bate em retirada, correndo gritando pela rua, enquanto seu grupo celebra, vitorioso.

Enfim, vocês encontram Mirella: uma pequena e frágil menina, assustada e que não parece entender nada do que está acontecendo ao se deparar com esse grupo de animais.

Seria mesmo essa garota aparentemente indefesa a responsável por dominar o uso dos elementos e libertar o povo de Artêmis das poderosas garras do dragão Perséfone? Descubra lendo “PANDORA: A GAROTA INTERESTELAR”.

E, agora, a história começa de verdade. Boa leitura!

