

Fast Play

O Chamado de Cthulhu

**Regras Fast Play para
O Chamado de Cthulhu RPG
Incluindo a aventura
“A Assombração”**



Fast Play

O Chamado de Cthulhu

Regras Fast Play para O Chamado de Cthulhu RPG
Incluindo a aventura “A Assombração”

Escrito por: Ben Monroe, Sandy Petersen

Material Adicional: William Jones

Marketing & Propaganda gráfica: Dustin Wright

Ilustração Interior: Andy Hopp, Yurek Chodak, Bryan Reagan

Capa: Gene Day

Editorial: William Jones

Layout: Deborah Jones

Chaosium: Lynn Willis, Charlie Krank, Dustin Wright, Fergie, & varias outras criaturas

Tradução: Sectários de Cthulhu

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=30809715>

Diagramação: Ideos



Interessado em Chamado de Cthulhu da Chaosium? Você não está sozinho!

O **Chamado de Cthulhu** é um RPG clássico de Chaosium do horror Lovecraftiano em que os povos ordinários são confrontados pelas forças estarrecedoras e estrangeiras dos Mitos de Cthulhu (Cthulhu Mythos originalmente).

Mais de 225.000 cópias de **O Chamado de Cthulhu** foram vendidos desde seu lançamento, em 1981. Mais de 90 suplementos lançados foram impressos em um total de mais de 400.000 livros vendidos sobre os últimos 23 anos. **O Chamado de Cthulhu** ganhou mais de 40 concessões do Gaming including, prêmio dado por ser o melhor RPG de todos os tempos por leitores da Arcade Magazine. Em 1996, **O Chamado de Cthulhu** era o segundo RPG a ser incluído na Academy of Adventure Gaming Arts e Design Hall of Fame.

O **Chamado de Cthulhu** é reconhecido como um verdadeiro clássico. Este jogo continua a deleitar jogadores após 23 anos em um campo onde muitos jogos desaparecem dentro de três a cinco anos depois que seu lançamento.

O **Chamado de Cthulhu** é uma publicação da Chaosium Inc. Chaosium é uma das principais editoras de RPG de papel e esteve no negócio bem mais que 25 anos, onde a Chaosium é famosa por seus excelentes projetos do jogo, e ganhou muitas concessões da Adventure Gaming Industry.

Tudo que você precisa para jogar **O Chamado de Cthulhu** para a primeira vez é este livro, alguns dados, abundância da imaginação, e seus amigos.

Bem-vindos ao mundo de **O Chamado de Cthulhu**!

Fergie, Charlie Krank, Lynn Willis, e Dustin Wright - Os Autores da Chaosium.

chaosium@chaosium.com
<http://www.chaosium.com>

*As imagens usadas no conteúdo desse livro são para fins de resenhas, e não comerciais, pelo fato do livro ser gratuito.



Sectários de Cthulhu Grupo de Tradução

O grupo de tradução “Sectários de Cthulhu” nasceu quando, indignados pela falta de iniciativa na editora que tem os direitos autorais de **Call of Cthulhu** no Brasil, um grupo de pessoas resolveu se unir para poder levar o fascinante universo Lovecraftiano para os fãs que tem pouco ou nenhum acesso aos únicos materiais disponíveis de **CoC (Call of Cthulhu)**.

No Brasil, alguns livros de H. P. Lovecraft chegaram a ser lançados, mas a grande maioria é muito difícil de ser encontrada, até mesmo nos chamados “sebos”. Os poucos contos e português estão disponíveis graças a pessoas que como nós, decidiu tomar iniciativa, como nosso amigo Denílson Carareto, responsável por um dos melhores sites brasileiros sobre a obra Lovecraftiana (www.sitelovecraft.cjb.net).

Nós gostaríamos de agradecer a todos os membros da comunidade “Call of Cthulhu Brasil” por todo o apoio e incentivo para que nós terminássemos esse árduo trabalho.

“Gostaria de agradecer à minha família e meus próprios amigos de grupo, por todo o companheirismo e principalmente, ao grande mestre Howard Phillips Lovecraft. Vê esse trabalho realizado é mais um sonho realizado”.

Eduardo Costa da Silva
edu_lovecraft@yahoo.com.br

“Gostaria de agradecer a minha família e amigos, por me incentivarem em tudo que eu faço. E ao Grande Cthulhu por não ter devorado a minha alma... ainda!”.

Henrique Carvalho Costa
henriqueobaum@hotmail.com

“Agradeço à Chaosium por permitir a tradução desse material. Obrigado por abrir uma janela para que possamos vislumbres mundos de terror e maravilhas sem fim.”

Luciano Giehl

“... Agradeço à minha família e amigos, aos que participaram do projeto de tradução, a todos que nos auxiliaram e incentivaram, e também ao grande mestre H. P. Lovecraft”.

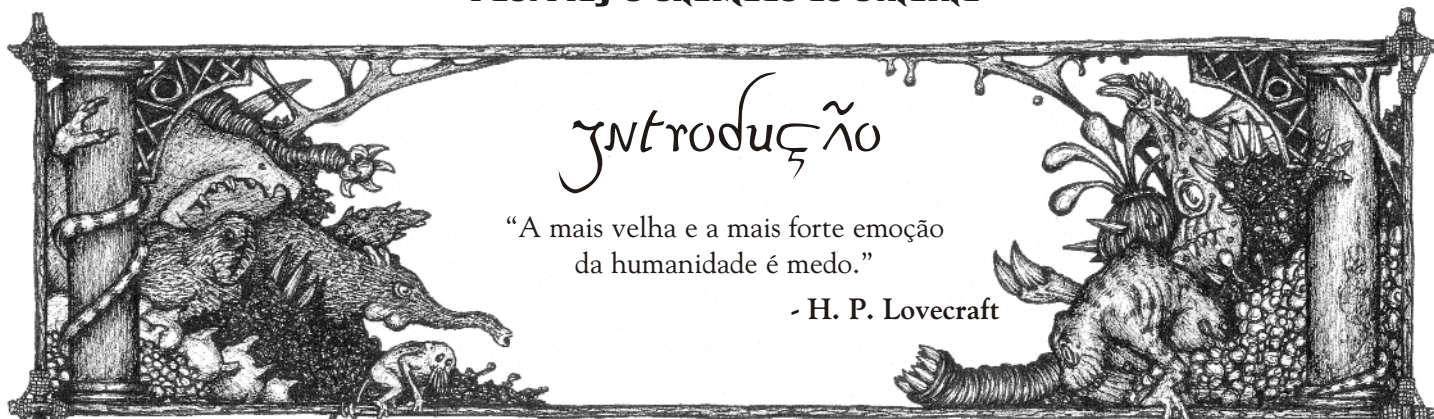
Khalil Andreozzi Naime
kammaine@yahoo.com.br

“Agradeço à minha família e aos companheiros do grupo, por realizarem esse ótimo trabalho. E claro, agradecer ao Grande Mestre H.P. Lovecraft por dividir conosco suas mais belas(?) visões!”.

Daniel Albino
nielalbino@hotmail.com

Crítica, Sugestões e Elogios (a melhor parte... hehehe).

sectarios_de_cthulhu@yahoo



Horror. Terror. Medo é o centro de nossa existência. Histórias de Horror são uma catarse do pavor que guardamos em nossas almas diariamente. “O Chamado de Cthulhu” (Call of Cthulhu originalmente) é um jogo que nos permite explorar esse medo, trazer monstros e terrores para nossa realidade, e lutar contra eles pelo bem de nossa alma e sanidade.

Se você já jogou outros Jogos de Interpretação (RPG's) em outras ocasiões, então você tem uma idéia de como ele funciona: um grupo de jogadores senta ao redor de uma mesa e descreve as ações de seus personagens, enquanto um jogador (o mestre do jogo, Guardião ou Keeper como nós o conhecemos em O Chamado de Cthulhu) guia os demais através do cenário. Entretanto, este jogo é diferente dos outros RPGs. Em O Chamado de Cthulhu, os jogadores interpretam pessoas comuns lançadas em circunstâncias extraordinárias. Você não possui armas mágicas com as quais possa enfrentar as coisas terríveis que vagam pelo mundo. Não há como pedir ao governante local que envie exércitos para ajudá-lo. Você possui apenas sua perspicácia, sua coragem e suas habilidades para enfrentar os horrores dos Mitos de Cthulhu. Na sua forma mais simples, O Chamado de Cthulhu é um jogo sobre heróis.

Heróis que compreendem que o mundo está repleto de terrores alienígenas que planejam a destruição da humanidade, e que resolvem contra atacar por conta própria.

A mais simples metáfora para uma sessão de O Chamado de Cthulhu remete para a fábula do Menino Holandês. Imagine uma represa que está rachando e um menino que coloca seu dedo no buraco, evitando que a rachadura aumente e inunde uma cidade próxima. Porém, imagine que o conto siga de outra maneira, imagine que dentro da represa está um tubarão faminto. O menino coloca seu dedo no buraco, e o tubarão o arranca.

Ele coloca outro para conter a enchente, outro e mais outro. E sempre o tubarão continua mordendo.

A rachadura não para de aumentar, até que ele tem que enfiar seu braço inteiro.

Se ele falhar, se ele deixar seu posto, a represa irá ruir, e muitas vidas serão perdidas. E assim ele decide ficar; resoluto em suas convicções.

Ele pode morrer, mas a humanidade irá viver por sua causa.

O livro em suas mãos fornece todas as informações que você precisa para criar um personagem para o RPG O Chamado de Cthulhu, assim como uma breve demonstração de como é o jogo.

Muitos detalhes do jogo e algumas regras foram propositalmente omitidos aqui, simplesmente por que O Chamado de Cthulhu é um jogo de mistério.



Ⓢ que é Cthulhu?

O jogo O Chamado de Cthulhu é inspirado pelas histórias dos Mitos de Cthulhu, escritas na Época da Depressão pelo autor H. P. Lovecraft e seus colaboradores.

Cthulhu é o nome de uma entidade maligna, um Monstro/Sacerdote/Divindade vinda das estrelas, e que é citada várias vezes nos trabalhos de Lovecraft, sobretudo no conto “O Chamado de Cthulhu”.

Incontáveis histórias foram escritas ao longo dos anos expandindo as criações de Lovecraft. Autores como Robert E. Howard e Robert Bloch extrapolaram os conceitos originais criando suas próprias interpretações. Autores de terror atualmente, como Clive Barker, Stephen King, Kathe Koja e Caitling R. Kierman demonstram terem sido influenciados por Lovecraft.

Se você nunca leu um livro de Lovecraft, você está perdendo muito. Há coleções que trazem as principais histórias escritas por Lovecraft que servem como introdução para esse RPG.



Se os jogadores apreenderem demais a respeito do mundo, isso poderá diminuir a atmosfera de tensão necessária para criar um bom mistério.

Uma vez que tenha jogado um ou dois cenários, provavelmente você desejará se aprofundar mais nas regras e nos mistérios de **O Chamado de Cthulhu**. Para criar seu personagem, você precisará apenas de quatro dados de seis lados (d6). Para jogar o jogo, você precisará de um conjunto completo de dados. No mínimo um de cada tipo: 4,6,8,10,12 e 20 lados.

Criando Investigadores

Para jogar **O Chamado de Cthulhu** você precisará criar um personagem. Os personagens interpretados pelos jogadores são chamados de “Investigadores”, uma vez que eles passam a maior parte de seu tempo investigando os horrores relacionados aos Mitos de Cthulhu. Criar seu próprio investigador é uma tarefa simples descrita em seguida. É preciso que você tenha à mão um papel para anotar suas estatísticas, sendo que o ideal é que preencha a ficha do RPG.

Há uma ficha nas páginas 21 e 22 ou você pode fazer o download gratuitamente na página oficial da editora Chaosium em: www.chaosium.com. Busque em “Free Downloads” e em seguida em “Characters Sheets, Keeper Forms, and more”.



Os Atributos Primários

Um personagem de **O Chamado de Cthulhu** possui sete atributos primários.

Cada um desses atributos é descrito abaixo, bem como a maneira de rolar os dados para definir seu número nesse atributo.

Força (FOR) mede a capacidade física de seu investigador. Ele influencia na quantidade de dano que o personagem pode causar ao acertar um soco ou um pontapé, assim como sua força para agarrar, segurar ou erguer objetos pesados.

Role três dados de seis lados (d6) e some todos eles

Constituição (CON) mede a resistência de seu investigador. Ele influencia na quantidade de dano que seu personagem pode receber antes de cair inconsciente ou morto, assim como define o quão resistente ele é à ação de doenças e venenos. Role três dados de seis lados (d6) e some todos eles para obter sua CON.

Destreza (DES) mede a agilidade e velocidade de seu investigador. Role 3 dados de seis lados (d6) e some todos eles para obter sua DES.

Tamanho (TAM) mede a massa física de seu investigador. Ele influencia em quanto dano seu personagem pode receber, e em quanto dano ele é capaz de causar. Também mede o peso do investigador, definindo se os horrendos monstros são capazes de erguê-lo do chão e jogá-lo através de uma sala. Role dois dados de seis lados (d6) e some os dois. Em seguida adicione mais seis ao resultado para determinar seu TAM.

Inteligência (INT) mede a capacidade de raciocínio e a astúcia de seu investigador. Role dois dados de seis lados (d6) e some os dois. Em seguida adicione 6 ao resultado para determinar sua INT.

Poder (POD) mede a combinação de magnetismo pessoal, força de vontade e estabilidade mental de seu investigador. Ele influencia a capacidade de seu personagem de empregar magias, assim como sua resistência mental aos horrores dos Mitos de Cthulhu, capazes de levar um indivíduo à loucura.

Role 3 dados de seis lados (d6) e some todos eles para obter seu POD.

Aparência (APA) mede o charme e apelo físico de seu investigador.

Role três dados de seis lados e some todos eles para obter sua APA.

Educação (EDU) mede os conhecimentos acumulados pelo investigador através de seus estudos ou de sua experiência na “escola da vida”.

Role três dados de seis lados, some todos eles, em seguida adicione três para obter sua EDU.

Note que antes do início do jogo, você pode trocar qualquer resultado que use a mesma forma para obtenção do valor. Em outras palavras, você pode trocar qualquer dos seus valores obtidos em Força, Constituição, Destreza, Aparência ou Poder entre si.

Você só pode trocar Tamanho por Inteligência e vice-versa. Enquanto Educação permanece aquela rolada. Se os rolamentos obtidos para seu investigador forem muito baixos, você pode (com a permissão do Guardião) rolá-los novamente.

Os atributos medianos estão entre 10-11, se você possuir vários atributos abaixo desse número, você pode novamente com o consentimento do Guardião re-rolar um ou dois. Note que em certas circunstâncias, interpretar um personagem com atributos abaixo da média pode ser tão interessante quanto interpretar um que possua atributos excepcionalmente altos. Tudo depende de criar um personagem com o qual o jogador se sinta satisfeito.

Os Atributos Secundários

Existe no jogo uma série de atributos que são determinados depois de definidos os atributos acima. Estes são os seguintes: Idéia, Conhecimento, Sorte, Bônus de Dano, Pontos de Magia, Pontos de Vida e Sanidade.

Idéia é simplesmente seu atributo INT multiplicado por cinco. Este valor é usado como um rolamento de porcentagem para conceder ao seu investigador informação, para que ele obtenha conclusões lógicas e chegue a determinadas conclusões em certas situações. Rolamentos de porcentagens serão discutidos no tópico “Sistemas de Jogo” mais adiante.

Conhecimento corresponde ao seu atributo EDU multiplicado por cinco. Este valor é usado como um rolamento de porcentagem para determinar conhecimentos gerais obtidos graças a sua educação.

Sorte corresponde ao seu atributo POD multiplicado por cinco. Este valor também é usado como um rolamento de porcentagem. Rolamentos de Sorte são usados em situações de crise ou para evitar que coisas ruins aconteçam.

O **Bônus de Dano** é quanto dano extra seu investigador é capaz de causar com um ataque físico bem sucedido. Some seus atributos FOR e TAM e consulte a tabela de Bônus de Dano para encontrar seu Bônus.

Tabela de Bônus de Dano	
FOR + TAM	Bônus de Dano
2 a 12	-1d6
13 a 16	- 1d4
17 a 24	0
25 a 32	+ 1d4
33 a 40	+ 1d6

Pontos de Magia (PM) equivalem ao seu atributo POD. Pontos de Magia aumentam e diminuem à medida que seu personagem utilizar magias ou ativar objetos místicos. Se os seus PMs chegarem a 0, seu investigador cai inconsciente até que ele possa recuperar ao menos um ponto. Cada hora de descanso repõe um ponto perdido.

Pontos de Vida (PV) são obtidos somando-se TAM e CON e dividindo o total por 2. Frações são arredondadas para cima. À medida que o investigador recebe dano através de combates ou outros eventos, seus pontos de vida são reduzidos. Se seus pontos caírem para apenas 2, seu investigador cai inconsciente. Se ele chegar a -2 ou menos, ele está morto.

Sanidade (SAN) começa com um valor igual ao seu atributo POD multiplicado por 5. Circule esse número na ficha de seu personagem. Este valor é usado como um rolamento de porcentagem que representa a capacidade de seu investigador de permanecer estóico em face aos mais variados horrores. À medida que o investigador é confrontado pelos horrores dos Mitos de Cthulhu sua sanidade diminui. Ela, no entanto, pode aumentar além do número inicial, mas jamais pode ser mais alta do que 99 - Mitos de Cthulhu (ver em Habilidades).

Ocupação e

Habilidades



Nesse momento você deve definir o que o seu Investigador faz para viver. A escolha de sua Ocupação irá influenciar a seleção de habilidades para seu personagem. Para começar, escolha uma ocupação. Qualquer profissão que você ache interessante para jogar é válida, mas antes é melhor confirmar com o Guardião. Algumas ocupações típicas em **O Chamado de Cthulhu** são professor, psiquiatra, caçador de tesouros, ocultista e arqueólogo. No entanto as ocupações são limitadas apenas pela sua imaginação.

Uma vez que tenha selecionado a sua ocupação, você deve procurar por uma lista de habilidades para seu personagem. Escolha oito habilidades que sejam apropriadas para um investigador com a sua ocupação. Essas serão as suas “Habilidades Ocupacionais”.

Você agora deve distribuir pontos na forma de porcentagens nessas habilidades ocupacionais. Antes de fazê-lo tenha em mente que nenhuma habilidade pode no início do jogo ser superior a 75%. Além disso, nenhum investigador pode adicionar pontos à habilidade Mitos de Cthulhu durante a criação do personagem. É assumido que no início do jogo, todos os personagens são ignorantes da ameaça representada pelos Mitos.

Você deve multiplicar o número de seu atributo EDU por vinte para obter o número de pontos a serem distribuídos entre as suas Habilidades Ocupacionais. Adicione qualquer número desses pontos às oito habilidades que você escolheu. Cada habilidade na ficha de personagem possui um número entre parênteses. Esta é a “Chance Básica” que todo investigador possui para testar a habilidade. Qualquer número que você distribua em uma habilidade, é somado à Chance Básica. Por exemplo, se você adicionar 15 pontos à habilidade “esconder” (que tem uma Chance Básica 15) você obtém um total de 30% em “Esconder”. Todos os números são anotados na ficha no espaço ao lado do nome da habilidade.

Após selecionar as suas habilidades ocupacionais, é hora de determinar suas “Habilidades de Hobby”. Estas são habilidades que seu personagem obteve ao longo de sua vida.

Para determinar quantos pontos você tem para distribuir, multiplique seu atributo INT por dez.

Distribua esses pontos em quaisquer habilidades na sua ficha de jogador (mas lembre-se que não é permitido empregar pontos para aumentar Mitos de Cthulhu).

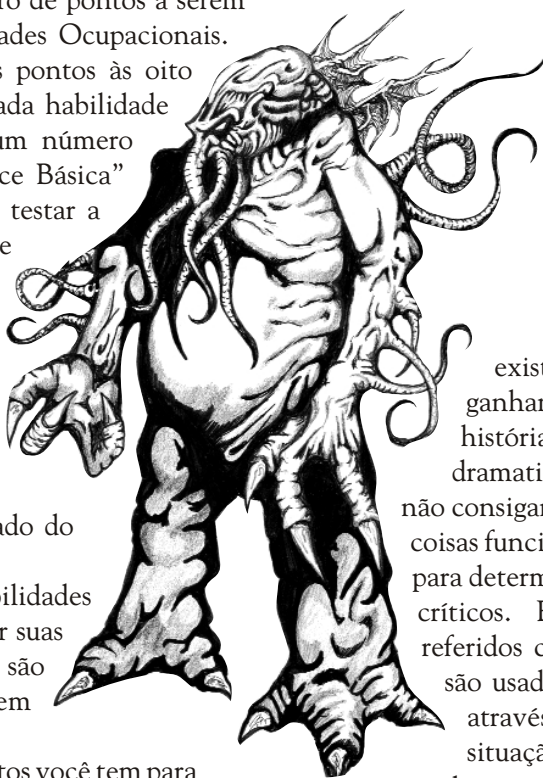
Toques finais

Agora você tem algo que parece com um personagem concluído.

Volte à porção superior da ficha de personagem, escolha um nome, o sexo, idade, e todas as outras informações a serem preenchidas.

Examine a sua ficha como um todo e verifique se os seus atributos estão corretos, bem como as habilidades que você concedeu ao personagem. Observando todas estas informações, você já pode ter uma boa idéia de quem é o seu personagem.

Também é importante preencher algumas informações quanto ao histórico de seu investigador e sua personalidade. Quem é ele? Onde ele cresceu? Como é sua família? Quanto mais tempo você gastar pensando nessas respostas, mais você irá desenvolver a personalidade do seu investigador.



II Sistema de Jogo

Jogando

Em um jogo de RPG, não existe vencedor ou perdedor. Todos ganham se o Guardião contar uma boa história e se os jogadores sentirem a dramaticidade do conto. Vocês perdem caso não consigam se divertir. Porém, para manter as coisas funcionando, é preciso haver rolamentos para determinar o resultado das ações e eventos críticos. Em geral, esses rolamentos são referidos como “Teste de Habilidade” e eles são usados em situações de estresse. Andar através de uma rua vazia não é uma situação de estresse. Correr através de corredores escuros cheios de detritos, sendo perseguido por carniçais uivando, é um exemplo de situação de estresse.

Rolando Dados & Testes de Habilidade

Diferentes dados são usados para determinar o resultado de eventos em uma sessão de O Chamado de Cthulhu. Para jogar este jogo, será necessário possuir ao menos um dado de cada tipo: 4, 6, 8, 10, 12 e 20 lados. Você precisará de um dado conhecido como “dado de porcentagem”. Este será um dado de dez lados convencional. Os números no jogo são fáceis de serem obtidos. Você sempre saberá qual dado deve rolar ao ver informações como 1d6 ou 3d10.

O primeiro número corresponde à quantidade de dados a serem rolados. O segundo número (depois do d) lhe diz o tipo de dado a ser usado. Portanto, 1d6 significa rolar um dado de seis lados. Enquanto 3d10 significa rolar três dados de dez lados, adicionando os valores de cada um. Se você vir algo como 2d6 +6 significa que você deverá rolar dois dados de seis lados, somar o resultado, e acrescentar seis ao valor. Um dos rolamentos mais comuns que você terá de realizar nesse jogo, chama-se “Rolamento de porcentagem”. Todas as habilidades, e também Idéia, Conhecimento, Sorte e Sanidade utilizam rolamentos de porcentagem. Este rolamento é obtido usando o dado de dez lados. Se você possuir dois dados, defina qual deles corresponde à unidade e qual será a dezena. Role os dois dados em conjunto para obter um número entre 01% e 00%. Caso você tenha apenas um dado role duas vezes: primeiro a unidade e depois a dezena. Se o número obtido for igual ou menor do que a porcentagem anotada em sua ficha de personagem, você conseguiu realizar o teste com sucesso.

Ex: Jane pretende rolar os dados para saber se sua personagem percebe um zumbi se esgueirando em um cemitério. Ela possui 45% na habilidade “Observação”. Ela rola dois dados de 10 lados ao mesmo tempo para obter seu rolamento de porcentagem, que resulta em um “6” na dezena e um “3” na unidade. Juntando a informação ela obtém 63, um número acima do valor de sua habilidade, que é de 45%. Nesse caso ela teria falhado e não teria visto o zumbi.

Em geral o Guardiã diz quando o jogador deve fazer um rolamento.

Sempre que você fizer um rolamento de porcentagem em que o resultado seja cinco vezes menor do que seu total, você obtém um sucesso crítico. Por exemplo, rolando um número de um a nove ao possuir os mesmos 45% em Observação resultaria em um sucesso crítico. Nesse caso seu sucesso acarreta em uma informação extra ou em um êxito surpreendente. Da mesma forma, obter um rolamento de 100% (00) ocasiona uma falha crítica. Nesse caso o investigador terá falhado miseravelmente em seu esforço, receberá informação errada ou interpretará erroneamente um acontecimento.

Sempre que você obtiver um resultado menor do que o expresso na ficha, marque o pequeno quadrado ao lado do nome da habilidade. No final do jogo, o Guardiã dirá que seu personagem pode aumentar as habilidades em que ele conseguiu sucesso.



Dessa vez, você deve rolar mais do que o número ali expresso. Caso você consiga fazê-lo poderá aumentar em 1d10 o valor total. Em outras palavras, quanto mais você conhece uma habilidade mais difícil é aprender algo novo a respeito dela.

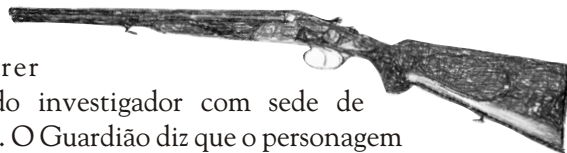
A Tabela de Resistência

Em algumas ocasiões, você precisará fazer testes que não estão cobertos pelas habilidades expressas na ficha. Nesse caso, você deverá procurar em seus atributos primários e determinar qual é o mais adequado para cada situação, e então testar contra um valor determinado pelo Guardiã na “Tabela de Resistência” (The Resistance Table, pág.15).

Por exemplo, digamos que a Força de seu investigador é 13 e que ele está em uma disputa de queda de braço contra Robert (outro personagem), que tem Força 18. Você deve buscar na tabela de Resistência na coluna “Ativa” o valor 13 e em seguida o valor 18 na linha que diz “Passivo”. No local em que a linha e a coluna se cruzam você encontrará o número percentual a ser rolado no teste. Se você rolar um número igual ou menor em sua porcentagem, seu personagem consegue vencer. Um número maior faz com que o oponente vença a disputa.

Em outros casos a Tabela de Resistência pode ser usada para determinar o resultado de uma situação. Imagine que seu personagem está explorando os corredores de uma tumba escura e repleta de detritos. Um bando de carniçais percebe sua presença e começam

a correr atrás do investigador com sede de sangue. O Guardiã diz que o personagem pode correr pelos corredores, mas que deve fazer um teste de Destreza (DES) contra dificuldade 14 para não pisar em falso e cair. Nesse caso, encontre o valor do cruzamento de sua destreza na coluna Ativa contra o valor de 14 na coluna passiva. Role o dado de porcentagem: um número menor ou igual possibilita passar pelos obstáculos sem problemas. Um número maior reflete numa falha, e provavelmente o personagem se verá em maus lençóis.



Da mesma forma, o Guardião pode pedir por um teste de resistência entre a DES de seu investigador e a DES dos carnicais que o perseguem. Nesse caso você deve testar uma habilidade contra a outra, da mesma forma usada para testar quem seria vitorioso na queda de braço. Nesse caso, entretanto, você substitui a FOR pela DES. A tabela de Resistência também é usada em testes para resistir aos efeitos de magias, cruzando os valores de Poder de quem lança a magia e de quem é alvo da mesma.

Sanidade

Os horrores dos Mitos de Cthulhu ameaçam tanto a mente quanto o corpo. O choque psicológico ocasionado pelo encontro com um desses horrores é um dos maiores perigos que um personagem pode enfrentar neste jogo. Investigar os mistérios antigos em **O Chamado de Cthulhu** cobra um alto custo para a sanidade dos investigadores, e pode eventualmente levar à loucura.

Sempre que seu personagem encontrar uma das horrendas criaturas dos Mitos, ou cruzar com algo mundano, porém assustador (por exemplo, descobrir o cadáver mutilado de um amigo), você deve fazer um rolamento de porcentagem contra seu atual valor de Sanidade. Se o resultado do rolamento for acima de seu valor atual de sanidade, significa que o personagem falhou no teste e como consequência perderá um número maior de pontos de sanidade. Se o resultado obtido for igual ou inferior ao valor atual, significa que o personagem perderá menos ou nenhuma sanidade.

O custo de sanidade por ver uma criatura ou passar por situações horríveis é definido por números como “0/1d6” ou “2/1d10”.

O número antes da barra informa quantos pontos de sanidade seu personagem perde se ele rolar abaixo de seu atual número; o número depois da barra representa quanta sanidade o personagem perde ao rolar acima de sua sanidade atual.

O número de pontos perdidos deve ser imediatamente descontado e o novo número passa a ser usado em testes futuros. Isso significa que quanto mais sanidade você perde, mais difícil se torna resistir a futuros rolamentos.

Infelizmente, repor os pontos perdidos de sanidade é um processo longo e árduo. Talvez você tenha de internar seu personagem em uma casa de repouso ou encontrar algum tipo de psicoterapia que garanta o retorno de alguns pontos.

Geralmente, no final das aventuras, seu personagem consegue obter alguns pontos de sanidade como recompensa, sobretudo se o cenário tiver sido concluído com sucesso. Além disso, quando seu personagem consegue aumentar uma habilidade acima de 90% através de sua experiência, ele também recupera alguns pontos de sanidade.

À medida que a sanidade de seu personagem diminui, ele vai se tornando cada vez menos estável e apresenta sérias desordens de natureza mental. As regras completas de Sanidade não estão incluídas aqui, mas o Guardião fará com que você saiba quais os efeitos da degradação mental no decorrer do jogo.

Combate

Combate em **O Chamado de Cthulhu** é perigoso e mortal. Quando você é confrontado com os horrores dos Mitos, é em geral uma boa idéia fugir, ou evitar o confronto de qualquer maneira. Porém, em algumas situações não há outra opção senão sacar armas e fazer o melhor possível.

As regras de combate em **O Chamado de Cthulhu** são simples. Quando um combate ocorre, todos os investigadores, assim como os monstros e personagens controlados pelo Guardião agem em uma ordem regulada pelo seu atributo destreza (DES) acrescida do rolamento de um dado de dez lados. Aqueles que obtiverem o maior número agem primeiro e em ordem decrescente.

Um turno de combate não é medido em tempo, e é mais bem descrito como “longo o bastante para que todos os envolvidos possam fazer uma ou duas coisas pertinentes”. O decorrer do combate é controlado pelo Guardião, que rege o que um personagem pode ou não fazer. Não existem regras específicas de movimentação.

O Guardião simplesmente dá a cada participante a oportunidade de fazer alguma coisa rápida o bastante quando chega sua vez.

Quando chega o momento de atacar, seu personagem simplesmente escolhe um alvo e rola a habilidade pertinente.

Se ele estiver atirando com uma arma, deve especificar qual, e verificar a porcentagem nessa habilidade, como por exemplo, “Rifle 50%”. Se o personagem estiver tentando socar ou chutar o inimigo, ele deve usar a habilidade apropriada com a margem percentual expressa na ficha.



Tabela de Armas

Arma	Dano	Porcentagem Base
Faca Pequena	1d4 + BD	-1d6
Espada	1d6 + 1 + BD	- 1d4
Revolver/Pistola	1d8	0
Escopeta	4d6	+ 1d4
Rifle	2d6 +4	+ 1d6



Assim como em qualquer teste, nos combates você deve rolar os dados percentuais buscando um número igual ou menor do que o valor designado na ficha do personagem.

Se você conseguir essa meta, então atingiu seu oponente provocando o dano apropriado à arma que está usando.

A Tabela de armas concede alguns exemplos de dano produzido por diferentes armas. Note que muitas armas de “contato” (armas usadas em combate físico tais como facas, soco inglês, ou mesmo punhos) recebem um dano adicional regulado pelo seu Bônus de Dano.

Quando um alvo é atingido, faça o rolamento do dano e subtraia o número do valor corrente de Pontos de Vida. Se um personagem em um único dano perder metade ou mais de seus pontos de vida, deverá fazer um rolamento percentual abaixo de sua Constituição vezes cinco, para não cair inconsciente. Alguns alvos possuem uma proteção ou resistência que reduz o valor do dano, fazendo com que o indivíduo perca menos Pontos de Vida. Isto é raro para um investigador, mas certos monstros e criaturas que você encontrará podem possuir algum tipo de proteção.

Se o seu investigador receber dano, assim que ele chegar a dois ou menos pontos de vida, ele cairá inconsciente devido à gravidade dos ferimentos.

Se o investigador perder pontos que o levem abaixo de -2, ele morre.

Livros e filmes recomendados

Os seguintes livros e filmes podem ser usados para exemplificar como deve ser o clima em uma sessão de **O Chamado de Cthulhu**. Obviamente, você não precisa estar familiarizado com nenhum destes antes de jogar, mas é possível usá-los como referência de inspiração.



HP Lovecraft

A Sombra sobre Innsmouth, O Horror de Dunwich, Nas Montanhas da Loucura, A Coisa na Soleira da Porta, Dagon*, O Chamado de Cthulhu*, O Caso de Charles Dexter Ward*, O Horror no Museu *, O Sonho na Casa Assombrada*, Um Sussurro nas Trevas*, Os Outros Deuses* e Herbert West Reanimator

Clive Barker

Os Livros de Sangue, Renascido do Inferno

Filmes

Alien, Dagon, Madrugada dos Mortos, À Beira da Loucura, Re-Animator, O Chamado, O Enigma do outro Mundo, Call of Cthulhu 2005* (curta metragem)

* Sugestões dos tradutores.

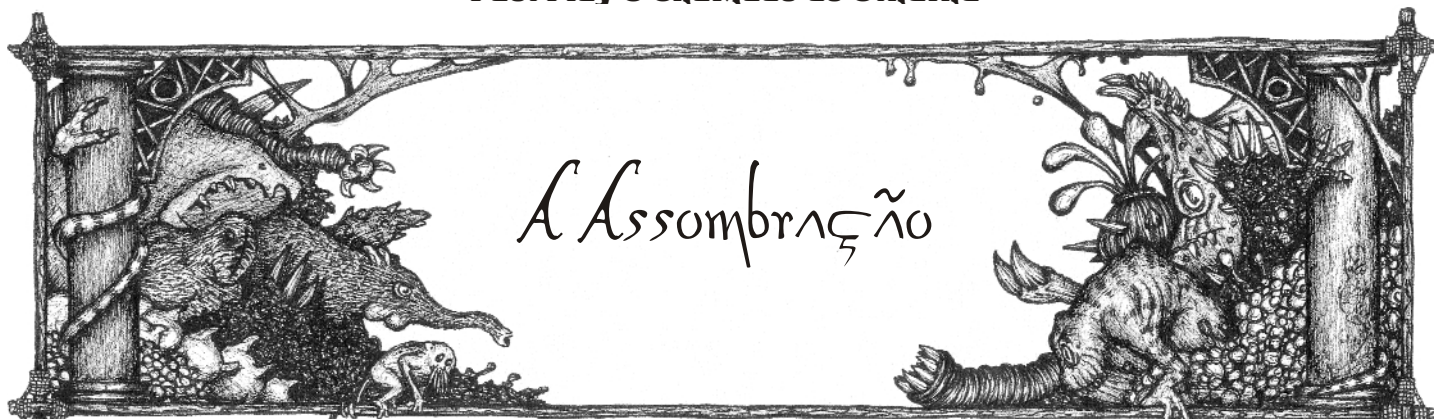


Tabela de Resistência

Característica Ativa

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
11	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
13	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—
14	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—
15	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—
16	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—
17	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
18	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
22	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
23	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
24	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
25	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
26	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
27	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
28	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
29	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
30	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
31	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Para obter sucessos, role 1d100 com valor igual ou menor que o número indicado



Transformações do Guardiã

Mais pessoas jogaram essa aventura de O Chamado de Cthulhu do que qualquer outra. Sobre o título de “A Casa Assombrada” foi incluída com o jogo desde o começo. Para muitos, ela foi sua primeira aventura de Cthulhu. A maioria das pessoas familiarizadas com o jogo lembra-se de ter sido confundida por ela. Seu título foi mudado para evitar confusão com outra aventura em outro livro, e encorajar keepers experientes a darem uma nova olhada.

“A Assombração” é recomendada para investigadores iniciantes. Guardiões podem escurecer ou clarear seu aspecto, ajustando os danos e a motivação de Corbitt: isso oferece desafio genuíno, e um ou mais investigadores facilmente podem morrer nas mãos de Corbitt.

O ano simbólico é 1920. Poderia ser em qualquer era. A locação simbólica é Boston, Massachusetts, mas pode ser aonde o Guardiã desejar.

Os mapas de O Chamado de Cthulhu são freqüentemente esboçados à mão-livre, ao invés de desenhados precisamente.

As relações mostradas são importantes, mas distâncias exatas e ângulos não são. Parte disso é em expectativa de que o Guardiã ou um jogador irão esboçar versões maiores à mão-livre das representações do local, e parte porquê as armadilhas em O Chamado de Cthulhu são intelectuais ou emocionais, as quais o Guardiã pode descrever, ao invés de armadilhas físicas que são camufladas e esperam ser acionadas por algum movimento azarado.

Para estender o tempo de jogo, aumente a parte da frente desse cenário, caracterize o proprietário, as negociações com os investigadores, e processo de descobrir as pistas. Para diminuir o tempo de jogo, traga os investigadores direto para a casa de Corbitt.

Quase todos os cenários de Cthulhu começam com a acumulação de evidências.

O Guardiã talvez queira avisar investigadores novatos sobre isso se eles não tiveram a chance de coletar pistas e conduzir entrevistas. Essa aventura deve levar poucas horas para ser completada.

Estude os poderes de Corbitt, e jogue-os de maneira perspicaz. A maior parte da diversão do Guardiã nesse cenário vem dos eventos desconcertantes no quarto de cima # 3.

Segredo do Guardiã

O corpo de Walter Corbitt está enterrado no porão de uma casa. A mente de Walter Corbitt continua viva, continua ciente dos eventos de dentro da casa, e continua tendo influência em partes particulares da casa.

Corbitt sabe uma magia dos Mitos que preserva sua identidade e o torna capaz de animar seu corpo depois da morte.

Ele algumas vezes vampiriza ou de outra forma, depreda os atuais moradores da casa, e expulsa ou mata aqueles que descobrem seu segredo. Para resolver o mistério proposto a eles, os investigadores devem aprender sobre Corbitt. Corbitt estará ciente dos investigadores e tentará confundir-los a respeito da casa. Falhando nisso, ele tentará assassiná-los.

Problema

Um proprietário pedirá aos investigadores para examinarem a velha casa de Corbitt na parte central de Boston. Os inquilinos anteriores foram envolvidos numa tragédia, e o dono queria entender os acontecimentos misteriosos na casa e esclarecer tudo de uma vez por todas. Ele oferece reembolso aos personagens dos jogadores pelo tempo e pelo aborrecimento.

Como o proprietário sabe sobre os investigadores, o que ele irá pagar, e até o que ele quer fazer pode ser negociado pelo Guardiã e jogadores.

Falhando outras idéias, tente o seguinte: (1) O primo do proprietário era amigo de um dos investigadores na universidade cada investigador tem interesse em mistério e no oculto. O primo fez a recomendação. (2) O proprietário oferece aos investigadores \$20 por dia no total, com um bônus de \$100 dólares quando eles puderem dar à propriedade um certificado de que é segura. (3) Ele quer ter certeza de que pode alugar a propriedade de novo sem provocar alguma tragédia nova. O proprietário dá aos investigadores as chaves, o endereço, e \$50 em dinheiro como adiantamento. O resto é deixado na responsabilidade dos investigadores.

A tragédia que aconteceu

A família Macario se mudou para a casa em 1918. Um ano depois de ter se mudado, o pai teve um sério acidente e desde então ficou violentamente insano. Ele foi enviado para uma instituição. Durante o último mês, a mãe também ficou louca. Ambos murmuravam sobre uma forma assombrada com olhos flamejantes. Eles contaram eventos inexplicáveis ocorridos na casa. Nenhum dos dois queriam entrar em um quarto em particular que ficava no segundo andar. O proprietário sabia que haviam rumores sobre a casa ser mal-assombrada antes de comprar o lugar, mas a propriedade custou uma pechincha boa demais para ele resistir. O proprietário quer os investigadores para acabar com os rumores e com a lembrança dos mesmos ou então exorcizar as assombrações.

Informações dos Jogadores

Agora os jogadores podem fazer o que eles quiserem. Atuando como o proprietário, o Guardião deve responder perguntas suficientes para dar a eles linhas de ação para seguir com a investigação, porém o proprietário nunca viu uma assombração ou evento estranho na casa, e também não sabe o que os Macarios viram. Se os jogadores não chegarem a um acordo sobre o que fazer, eles podem rolar dados para resolver o conflito. As evidências no resto dessa subseção são organizadas na ordem mais provável com que o investigador possa encontrá-las.

Se os jogadores imediatamente enviarem os investigadores para a casa de Corbitt, alerte-os, mas deixe que eles façam seu caminho.

A Família Macario

Marido e esposa foram enviados ao Sanatório Roxbury, há algumas milhas de Boston.

Vittorio continua completamente louco, e uma entrevista com o homem desorientado que fala murmurando não irá revelar nada.

Gabriela está consciente e acessível, porém o Guardião deve acabar com a entrevista rapidamente no momento em que as perguntas começarem a perturbá-la imensamente.

A Senhora Macario tem pouco a dizer. Uma presença maligna vive na casa, a qual ela odeia pensar sobre. Pela noite ela algumas vezes notava aquela presença exercendo influência sobre ela. Quando estava nervosa, a coisa podia fazer pratos ou outros objetos voarem em volta da sala. Na maioria das vezes, a coisa odiava o marido dela, Vittorio, e concentrava-se nele. O Guardião pode responder mais perguntas, mas ela é incapaz de dar informações específicas. Depois que os investigadores visitarem a casa, o Guardião pode deixá-la ser mais precisa e sociável.

Enquanto estão no sanatório, os investigadores descobrem que o doutor dos Macario está fora da cidade, como seu substituto está um doutor visitante do Sanatório Arkham. O Guardião deve notar que isso é um gancho na aventura que conduz para o suplemento “Arkham” da Chaosium (CHA 2342)

Os dois garotos Macario estão sob os cuidados de parentes em Baltimore.

Os investigadores podem visitá-los, mas eles não saberão de nada, exceto que eles sentem falta de seus pais e que na casa em que moravam anteriormente, eles sempre sonhavam com um homem estranho com olhos flamejantes.

Notícias de jornal

Com uma rolagem bem-sucedida de Idéia, um dos investigadores sugere fazer uso dos arquivos de jornal (os artigos arquivados) no Boston Globe, um jornal diário de boa reputação.

Vindo como um grupo, os investigadores precisam de uma jogada bem-sucedida de Lábia ou Persuasão para conseguirem entrar, ou uma carta de confirmação vinda do escritório do prefeito, ou uma autorização por chamada telefônica de qualquer editor no jornal.

Os recortes pertinentes são organizados pelo endereço da rua. As histórias envolvendo os Macarios são resumidas e não informativas: o Globe relata os fatos como os investigadores já os conhecem.

Também está presente uma reportagem de 1918, a qual nunca foi publicada. Ela informa que em 1880, uma família de imigrantes franceses mudaram-se para a casa, mas fugiram depois de uma série de acidentes violentos que deixaram os pais mortos e as três crianças feridas.

A casa por longo tempo permaneceu vazia.

Algumas vezes, cópias das notícias de jornal são

Em 1909, outra família se mudou para a casa, e imediatamente foi vítima de uma enfermidade. Em 1914, o irmão mais velho ficou louco e se matou com uma faca de cozinha, e a família desconsolada se mudou pra outro lugar. Em 1917, uma terceira família alugou a casa, mas eles saíram quase imediatamente, depois de todos terem ficado doentes ao mesmo tempo.

Se um investigador flertar com sucesso o (a) bibliotecário (a) (APA x3 ou menos) ou fazer uma jogada de Status bem-sucedida, ele (a), comenta que os arquivos do Globe não retornam para antes de um incêndio ocorrido em 1878. A casa de Corbitt talvez tenha sido mencionada antes disso.

Guardião podem incluir informações adicionais sobre a casa de outras fontes, como escritas ou jornais escritos por ocupantes anteriores.

A Livraria Principal

Essa instituição respeitável tem vários itens interessantes escondidos, mas os investigadores precisam de uma rolagem bem-sucedida de Pesquisar separadamente, para achar cada um dos seguintes itens:

- Em 1835, um mercador próspero construiu a casa, mas imediatamente ficou doente e vendeu-a para um tal Sr. Walter Corbitt.
- Em 1852, Walter Corbitt é processado pelos vizinhos, que fazem um petição para forçá-lo a deixar a área “em razão dos hábitos curiosos e do comportamento inoportuno.”
- Evidentemente, Corbitt ganhou o caso. Seu obituário em 1866 mostra que ele continuou a viver no mesmo lugar. Também afirma que um segundo processo estava sendo empreendido para prevenir Corbitt de ser enterrado em seu porão, como era de sua vontade.
- A conclusão do segundo processo não está gravada.

Cada item está em jornais diferentes e leva quatro horas para encontrar.

Sala de Registros

Com uma jogada bem-sucedida de Pesquisar, os registros da corte civil mostram que o executor do testamento de Walter Corbitt foi o Reverendo Michael Thomas, pastor da Capela da Contemplação & Igreja de Nosso Senhor Concessor dos Segredos.

O registro das igrejas (também disponível na Sala de Registros) aponta o fechamento da Capela da Contemplação em 1912.

Se os investigadores pensarem em procurar pela Capela da Contemplação nos registros da corte criminal, eles encontram referências às ações realizadas em 1912, mas os registros atuais não estão presentes. Se os investigadores tiverem sido educados com o (a) secretário (a), ele (a) aponta que sérios crimes poderiam ser tratados na corte municipal, na corte do bem-comum, ou na corte federal. Uma jogada bem-sucedida de Leis pode indicar a mesma coisa. Os registros de oficiais da cidade que participaram em prisões ou apreensões estão arquivados na Estação Policial Central.

Supremo Tribunal; Estação Policial Central

Usando uma jogada de Leis, Status, ou Lábia para ter acesso aos registros. Eles relacionam uma incursão secreta na Capela da Contemplação. A incursão policial foi ocasionada por depoimentos de testemunhas que juravam que membros da igreja eram os responsáveis pelos desaparecimentos de crianças na vizinhança. Durante a incursão, três policiais e dezessete membros do culto foram mortos por troca de tiros ou fogo. Relatórios de autópsia são singularmente não-detalhados e imprecisos, como se o investigador não tivesse realmente feito os exames.

Apesar de 54 membros da igreja terem sido presos, todos, exceto oito deles, foram libertados. Os registros dão pistas de uma intervenção ilegal nos procedimentos judiciais por um importante oficial local, apresentando uma explicação de histórias vergonhosas da batalha a maior ação criminal na história da cidade nunca apareceu no papel. Pastor Michael Thomas foi preso e sentenciado a 40 anos na prisão por 5 acusações de homicídio em segundo grau. Ele escapou da prisão em 1917 e fugiu do estado.

Enquanto investigadores estão olhando entre os arquivos, eles descobrem um recorte que descreve uma incursão que tomou lugar na Igreja de Congregação em Kingsport, 1731. Apesar desse evento ser não estar relacionado, a similaridade deve atrair a atenção dos jogadores. O Guardião deve anotar que essa informação conduz à uma aventura no suplemento da Chaosium, “Kingsport” (CHA 8804)

A Vizinhança

A maioria das pessoas que viviam na área antes da 1ª Guerra Mundial mudaram-se ou morreram. Novos escritórios e negócios substituíram os lares do século 19, e o terreno de Corbitt com seu jardim da frente crescido em excesso é agora a única residência privada no quarteirão.

Os investigadores encontram um tal Senhor Dooley, um vendedor de cigarros e jornais, que lembra da área vagamente. Ele é capaz de apontar onde a Capela da Contemplação fica, algumas quarteirões de distância.

A Capela da Contemplação

O que restou da capela fica no fim de uma rua torta e suja. As ruínas dela são tão expostas e tão cobertas de vegetação que a pedra acinzentada e fragmentada parece mais ser uma pedra natural que muros e edificações anteriores. Os investigadores passam por um muro desmoronado com símbolos pintados de branco, aparentemente pintados recentemente três Y's arranjados em forma de triângulo, com o topo de cada Y tocando os outros dois Y's. No centro está pintado um olho. Quando os investigadores aproximam-se do símbolo, eles sentem formigamentos irritantes em suas testas, como dores de cabeça, mas não exatamente. Enquanto eles continuarem perto da capela, eles continuaram se sentindo assim, e finalmente não poderão esperar para sair da área. Quando eles saírem, a irritação pára.

O auxílio ao jogador a seguir é uma imagem desse símbolo. Mostre-a aos jogadores.



Rondando a capela, eles encontram em sua maioria blocos de granito, suportes meio-queimados de madeira apodrecida, e entulho ancião. Em algum ponto, eles são avisados de que o chão onde estão pisando está revestido de placas de piso fracas: chame por uma jogada de dado D100 igual ou menos que DESx4.

Aqueles que falharem na jogada não conseguem agarrar em algo seguro quando sentem o piso cair. Eles caem 10 pés (aproximadamente 3,05 metros) de altura para dentro do porão. Cada investigador que caiu perde 1D6 pontos de vida.

Essa parte do porão estava isolada do resto, era alcançada por escadas separadas, agora soterradas por toneladas de entulho. Dentro dessa sala estão dois esqueletos vestidos em fragmentos ou mantos de seda, possivelmente cultistas que esconderam da polícia e pereceram no fogo.

Na sala também estão armários de registros apodrecidos da igreja. Em um ponto (jogada bem-sucedida de Pesquisar para achá-lo) um jornal das atividades do culto afirma que Walter Corbitt foi enterrado no porão de sua casa “de acordo com seus desejos e com os desejos Daquele que Espera na Escuridão”.

Acorrentado numa mesa apodrecida está um enorme volume feito em pele de animal, escrito à mão em Latim, mas tão apodrecido e comido por vermes que nada pode ser lido dele, exceto frases ou cartas a não ser que o Guardião escolha de outra forma.

A Velha Residência de Corbitt

Casa e terrenos: O bangalô de tijolos está sombreado pelo novo edifício mais alto que fica do outro lado. A casa é de frente para a rua. Na parte de trás estão crescendo em excesso plantas e uma árvore meio tombada. Acesso para a parte de trás existe nos dois lados da residência.

Estudando a casa, o observador é impressionado pelo jeito como a casa parece desaparecer para dentro da sombras produzidas pelo edifício próximo, e como as janelas vazias acortinadas escondem todo entendimento do que repousa lá dentro.

Investigadores que já tenham sido submetidos a eventos misteriosos ou ocultos em suas vidas sentem algo sinistro internamente, mas não podem apontar nenhuma evidência para apoiar seus sentimentos.

A porta da frente está trancada com uma única fechadura. Quatro travas adicionais parecem ter sido adicionados nos últimos dois anos. Se o investigador pensar em testar as janelas do andar de baixo, ele perceberá q todas foram pregadas pelo lado de dentro.

Estude o plano fornecido. Esboce cada andar conforme os investigadores os exploram.

Andar de Baixo

SALA 1: uma sala de depósito, cheia de caixas e ferro-velho como tanques de água enferrujados e bicicletas velhas. No canto direito no fim da sala está um armário, fechado por tábuas. Se ele for aberto à força, três livros se encontram dentro dele, os diários de um certo W. Corbitt, um antigo morador da casa, como indicado pelo endereço no começo do volume um.

Os Diários de Corbitt estão em Inglês claro, apesar de algumas vezes redigidos de forma estranha. Os três volumes levam um total de dois dias para serem lidos, adicionam +4 de Mitos de Cthulhu, e custam 1D4 Pontos de Sanidade.

Eles descrevem vários experimentos ocultos de Corbitt, incluindo uma invocação e outra mágica, e descreve claramente a técnica Invocar/ Controlar Trôpego Dimensional (veja a descrição de magias nesse livro). Nenhuma outra magia está presente nos diários. Essa magia leva 2D6 semanas para aprender depois que os diários tiverem sido lidos, provavelmente demorará muito tempo para ser útil nessa aventura”.

Também localizado nessa sala está um livro sobre demonologia. O título está apagado e indiscernível, mas a maioria das páginas continuam legíveis. Algumas das páginas estão com as orelhas dobradas em uma seção sobre os Cavaleiros do Crepúsculo de Prata. O Guardião deve anotar que isso leva à uma aventura no suplemento da Chaosium, "Shadows of Yog-Sothoth" (CHA 2397)

SALA 2: um segundo depósito, esse parece ser destinado em sua maior parte para móveis quebrados e outros itens os quais talvez tenham sido desmanchados para queimar em um fogão à lenha.

SALA 3: a sala de limo, onde estão pendurados casacos, galochas, chapéus, e guarda-chuvas. Vários sacos de carvão para o fogão da sala de estar estão aqui. Uma jogada de Idéia nota que a porta lateral está trancada com três travas e duas fechaduras.

SALA 4: a sala de estar, ela contém mobílias convencionais como um rádio, poltrona, cadeiras acolchoadas, e estantes carregadas de quinquilharias. Uma jogada de Idéia nota quantidades incomuns de cruzes, imagens da Virgem, e outros artefatos da religião Católica.

Investigadores que observarem isso se sentiram inexplicavelmente deslocados. O nome do artista é Nelson Blakeley. O Guardião deve anotar que essa imagem conduz à uma aventura no suplemento da Chaosium, "Dreamlands".

SALA 5: a sala de jantar, completa com uma longa mesa de mogno, um armário embutido, e sete cadeiras. Três lugares estão arrumados, e não-utilizados. Restos de sopa de arroz apodrecem numa vasilha.

SALA 6: uma cozinha convencional, com congelador, fogão à lenha e forno, e uma despensa miserável.

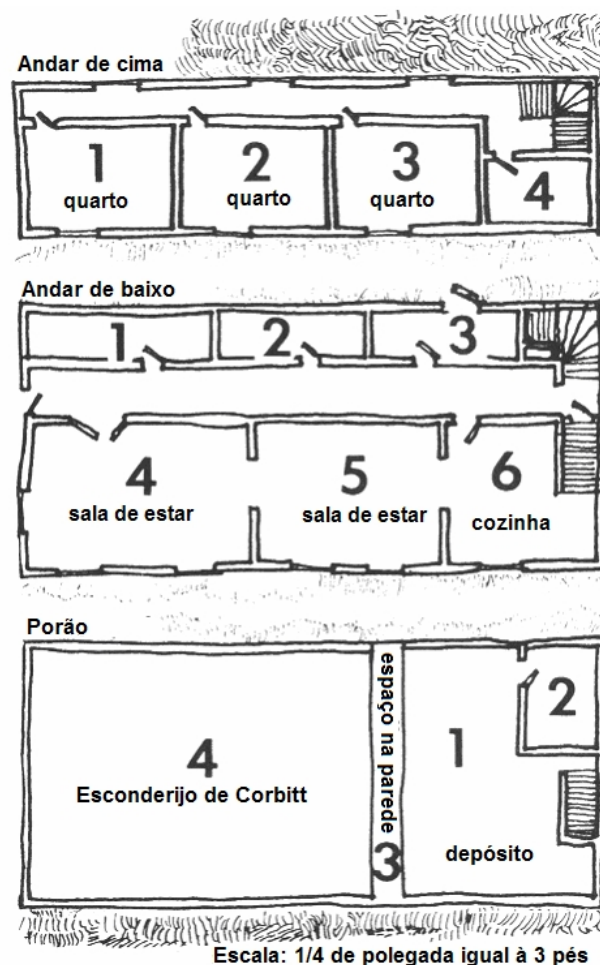
Alguns dos alimentos são comestíveis tem sopa em conserva e carne, sementes de arroz, algumas massas, algumas garrafas de vinho caseiro.

Os produtos que não estragaram foram comidos pelos ratos, julgando-se pelas pegadas deixadas para trás.

Andar de Cima

SALA 1: um quarto normal, com cama de casal, estante de livros, e vista da janela, aparentemente o quarto de Vittorio e Gabriela. Mais cruzes e várias velas estão aqui, e um rosário e breviário encontram-se sobre uma mesa perto da cama.

SALA 2: duas camas pequenas, brinquedos,



SALA 3: contém uma armação de cama, molas da cama expostas, e um armário.

Apesar de não-utilizado, esse quarto parece com os outros dois quartos. Ele foi, em outro tempo, o quarto do próprio velho Corbitt. Ele ficava aqui por tanto tempo que sua influência psíquica prolonga-se, e ele é capaz de realizar certas ações nesse quarto. Qualquer coisa que ele faça, manifesta um cheiro horrível um sinal certo dos Mitos.

Investigadores bisbilhoteiros encontrarão um cartão pessoal de negócios dentro das gavetas do armário. Ele revela o nome do Doutor Henry Armitage, e no verso está um número de telefone. O Guardião deve anotar que isso conduz à uma aventura no suplemento da Chaosium, "Dunwich". (CHA 8802)

- Ele pode causar barulhos altos que emanam desse quarto. Esses barulhos podem ser ouvidos de qualquer lugar da casa.

- Ele pode formar uma poça de sangue (tirado dos ratos que ele matou) no chão, ou fazer gotejar do teto ou das paredes.

- Ele pode fazer um som de pancada e de arranhão na vidraça ou na porta.

- Ele pode mover a cama à uma boa velocidade, rápida o bastante para acertar uma pancada forte contra qualquer coisa no quarto.

Apesar de Corbitt permanecer quieto no início, se os investigadores parecerem determinados a aprender os segredos da casa, então Corbitt tenta convencê-los de que esse quarto é o centro da perturbação psíquica.

Para esse fim, ele usa as poças de sangue e os barulhos.

Se um investigador não é convencido, Corbitt tenta atraí-lo para esse quarto e matá-lo, primeiro atraindo o investigador até a janela dando batidas nela, depois fazendo a cama se mover rapidamente, acertando o investigador e o arremessando através da janela.

O vidro quebrado e a queda custam para a vítima 2D6 pontos de vida.

SALA 4: pia, banheira, e uma privada com um reservatório em cima. Toalhas e outros pertences continuam aqui, típicos de uma família de quatro membros. Uma poça repugnante de água se acumulou na banheira, alimentada por uma torneira pingando que não pode ser fechada completamente.

O Porão

SALA 1: a porta para o porão tem uma fechadura e três travas, podendo ser aberta do lado da escada somente. Embaixo está o depósito principal do porão. As escadas estão em má-conservação, e Corbitt desligou a eletricidade do porão na caixa de fusíveis no andar superior na cozinha.

Cada investigador deve fazer uma jogada DES x7 ou menos, ou perde 1D6 pontos de vida por cair nas escadas frágeis.

Na pequena sala estão espalhadas ferramentas, canos, tábuas, pregos, parafusos, e assim por diante.

As paredes laterais são de tijolos. A parede frontal (#3) é de madeira, como também são as paredes da sala abaixo das escadas (#2).

A FACA FLUTUANTE: na Sala 1, se um investigador procurar entre a bagunça e receber uma jogada bem-sucedida de Observação, ele ou ela acharam uma velha faca com um punho adornado o qual a lâmina está revestida por uma estranha ferrugem.

Essa é a adaga mágica de Corbitt, e a ferrugem é na verdade o sangue seco das vítimas.

Corbitt pode fazer essa faca flutuar no ar e tentar esfaquear alguém. Cada tentativa custa à Corbitt 1 ponto de mágica; ele pode fazer um ataque por round, e sua chance de acertar o alvo é igual aos pontos de magia atuais de Corbitt x5 ou menos no D100. Porque a faca se move magicamente, e não partilha da FOR de Corbitt, não adicione seu dano bônus a um ataque bem-sucedido.

Um investigador pode tentar bloquear a faca com um lixo pode se defender (chance básica de 30%) nada mais de útil está na sala. Ver a faca atacar dessa maneira custa para cada investigador 1/1D4 pontos de sanidade.

O investigador pode tentar agarrar a faca no ar (ele ou ela deve fazer uma jogada num D100 de DES ou menos). Se o investigador conseguir segurar, compare sua FOR contra os pontos de mágica atuais de Corbitt. Se Corbitt ganhar, a faca é libertada à força e o investigador perde 1 ponto de vida por mãos cortadas. Tentar libertar a faca custa para Corbitt outro ponto de mágica.

SALA 2: um depósito vazio, antigamente usado para guardar carvão. A porta para a calha de transporte de carvão do lado de fora foi pregada firmemente.

SALA 3: a parede oposta às escadas é feita de tábuas cuidadosamente fixadas. Se elas forem quebradas ou removidas, um espaço apertado é visível entre duas paredes de madeira. Odores repugnantes emanam dos ratos que se alojam aqui. Se os investigadores não derem aos ratos espaço para escapar, eles atacam qualquer um que tentar explorar esse espaço. Tem seis bandos de ratos. (Veja nas notas Bando de Ratos)

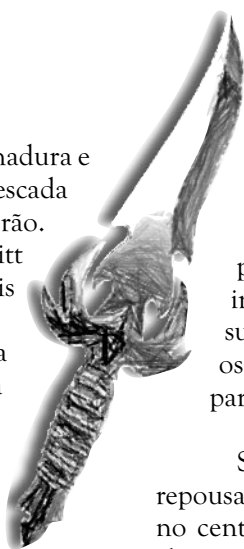
Gravadas na parede interna estão as palavras "Capela da Contemplação", mas entalhes irregulares e arranhados requerem uma jogada bem-sucedida de Observação para serem percebidos. Se os investigadores abrirem caminho através dessa parede, eles se encontram na Sala 4.

SALA 4: esse é o local secreto de Corbitt. Ele repousa imóvel e aparentemente morto numa plataforma no centro da sala. Ele é descrito na subseção "Corbitt" abaixo.

O chão é terroso, e tem uma mesa no canto sudoeste com alguns papéis enrolados sobre ela. Eles esfrelam e viram pó se tocados. O que os investigadores conseguem ver parece com um horóscopo.

Se eles restaurarem ou fotografarem esse material, o Guardião deve revelar sua verdadeira natureza em alguma aventura posterior.

Corbitt precisa de 2 pontos de magia para mover seu corpo por cinco rounds de combate, então ele fica completamente relutante de se mover a menos que seja ameaçado.



Então ele levanta de sua plataforma, custando para todos os observadores 1/1D8 pontos de sanidade, e ataca.

Enquanto estiver na plataforma, ele pode decidir lançar magias, se ele já não tiver feito isso.

Conclusão

Se os investigadores tiverem resolvido o mistério e derrotarem Corbitt, o proprietário faz o pagamento rapidamente e felizmente. Se eles disserem à ele que nada está errado, ele passa uma noite na casa para ter certeza, e é esfaqueado até a morte no porão pela adaga mágica de Corbitt. Os investigadores então devem provar que a casa é assombrada para escaparem das acusações de assassinato feitas pela polícia.

RECOMPENSAS

Se Corbitt for subjugado e destruído, cada investigador participante ganha 1D6 pontos de Sanidade.

Em volta do pescoço de Corbitt está uma jóia negra fixada numa corrente. Se a pedra for retirada dos restos mortais dele por um investigador, a pedra se dissolve nas mãos do investigador e adiciona 1 POD para sua característica. Essa pedra mágica ajudou a alimentar o poder imortal de Corbitt. **F i n a l m e n t e**, o proprietário satisfeito paga-os a remuneração e o bônus.

EXTENSÃO

Guardiões irão ter notado o símbolo recém pintado na pedra na Capela, como também a evidência de encobrimento em relação a incursão policial em 1912. Conexões para o que talvez seja uma grande conspiração estão disponíveis e podem ser retomadas algum tempo depois.

Sobre o Ilustríssimo Sr. Walter Corbitt

Ele é uma figura decaída, esticada, de aspecto rígido de uns seis pés de altura, muito magro e despido, com olhos vítreos e terrivelmente chamejantes, e um nariz parecido com uma lâmina. Ele perdeu todo seu cabelo, e suas gengivas contraídas fazem seus dentes parecerem muito longos. Dele vem um forte odor penetrante, doce, parecido com milho apodrecido. Ele talvez seja silencioso no começo, mas em algum ponto será mais convincente fazê-lo rosnar, berrar, gargalhar, ou zombar. Ele não respira.

Corbitt não é verdadeiramente um vampiro, nem qualquer monstro reconhecível ele é um feiticeiro no processo de transformar-se em algo completamente inumano.

A luz do Sol causa dor à ele e é muito reluzente para ele conseguir ver confortavelmente nela. Ela pode matá-lo, mas de qualquer forma, cabe ao Guardião determinar. E apesar dele beber sangue para se alimentar, ele poderia também comer cenouras beber sangue é somente mais divertido.

Seu feitiço de Proteção Carnal tem o seguinte efeito: disparos e golpes somente lascam pedaços do seu corpo, fazendo-o parecer ainda mais horripilante que ele já é. Outros feitiços de Proteção Carnal podem funcionar de formas aparentemente diferentes.

Sua carne seca e dura como ferro é invulnerável enquanto o feitiço dure. Se um dano exceder a armadura, seus pontos de vida reduzem normalmente. Ele nunca cura. Atingindo zero pontos de vida, Corbitt se reduz a pó e nunca mais retorna.

Com sua versão do feitiço Dominar, Corbitt pode mentalmente obscurecer a mente de um investigador por vez, enquanto o alvo estiver fisicamente na casa. Isso custa para Corbitt 1 ponto de magia, e ele deve superar o POD da vítima com o dele mesmo na Tabela de Resistência. Se Corbitt obtiver sucesso, o alvo fica entorpecido por 2D3 turnos de combate (Guardiões notem que essa quantidade difere da mágica "Dominar" no Grimório). Enquanto estiver nesse estado de torpor, a vítima é sujeita aos comandos telepáticos de Corbitt. Ele (a) não cometerá atos suicidas, apesar de cometer atos homicidas ou estúpidos e descuidados (como tentar engolir uma faca de açougue), podem ser tentadas. Acordando, a vítima não conseguirá se lembrar do que aconteceu.



Sanidade Temporária

Se um investigador perde 5 ou mais pontos de Sanidade em consequência de uma única jogada de Sanidade, ele (a) sofreu um trauma emocional mais grave. O jogador deve rolar um D100. Se o resultado for igual ou menor que INT x5, o investigador entende completamente o que viu, e fica insano por um número de minutos ou horas. Se isso acontecer, o Guardião deve selecionar se o jogador desmaia, tem um ataque de gritos, ou entra em pânico. Esse efeito durará 1D10+4 rounds de combate.



WALTER CORBITT, Morto-Vivo Maligno

FOR (Força) 18
DES (Destreza) 7
CON (Constituição) 22
APA (Aparência) 1
TAM (Tamanho) 11
EDU (Educação) 16
INT (Inteligência) 16
SAN (Sanidade) 0
POD (Poder) 18
PVs (Pontos de Vida) 17

Bônus de Dano (DB): +1D4

Armas: Adaga Mágica Flutuante, pontos de magia x5%, dano 1D4+2 (sem db)

Garras* 50%, dano 2D3+db

*Ser ferido por essas garras corre sério risco de adoecer. Um dia depois, a vítima se fica delirante e permanece assim por 30-CON (Constituição) dias, recuperando ao final desse tempo com uma jogada de D100 de CON x5 ou menos. Falhando, ele (a) perde 1D3 CON (Constituição), e continua delirante por outros 30-CON dias, e o procedimento se repete até que o investigador se recupere ou morra. CON (Constituição) perdida não regenera.

Mágicas: Dominar, Proteção Carnal, Invocar/Controlar Trôpego Dimensional.

Artefato Mágico: Adaga Flutuante.

Habilidades: Ocultar 30%, Mitos de Cthulhu 31%, Jazer 72%, Ouvir 60%, Iludir 64%, Furtividade 80%.

Um Grimório dos Mythos

Dominar: torna a vontade do alvo a vontade do invocador. Dominar custa 1 ponto de magia e 1 ponto de Sanidade. Compare o POD do invocador com o do alvo na Tabela de Resistência: com um sucesso, o alvo obedece aos comandos do invocador até que a próxima rodada de combate seja concluída.

A magia afeta somente um indivíduo por vez e tem um máximo de 10 jardas (9,14 metros). Obviamente, o comando ou comandos tem que ser compreensível para o alvo, e a magia talvez seja quebrada se um comando contradizer a natureza básica do alvo. Dominar pode ser lançado e relançado quantas vezes o invocador achar possível, permitindo que um alvo seja controlado sem interrupção por vários minutos. Cada uso da magia tem o mesmo custo e o mesmo limite. Relançá-la é quase instantâneo: Dominar pode ser utilizado somente uma vez por rodada.

Proteção Carnal: garante proteção contra ataques físicos. A magia custa 1D4 pontos de Sanidade e uma variável quantia de pontos de magia. Cada ponto de magia gasto dá ao invocador (ou ao alvo escolhido) 1D6 pontos de armadura contra ataques não-mágicos. Essa proteção desgasta-se ao bloquear um dano. Se uma personagem tem 12 pontos de Proteção Carnal para defesa, e for atingido por 8 pontos de dano, sua Proteção Carnal é reduzida para 4 pontos, mas ele (a) não recebe dano.

A magia leva 5 rodadas para ser lançada, e dura 24 horas ou até que a proteção acabe. Uma vez lançado, o feitiço não pode ser reforçado com mais pontos de magia, nem ser relançado até que o velho feitiço de proteção acabe.

Bando de Ratos, Rattus Novergicus

Há aproximadamente 10 ratos em cada bando, no total eles só podem fazer 1D3 dano por turno, a porcentagem de sucesso de acerto dos bandos é igual ao número de bandos que estão atacando x5. Um ataque bem-sucedido de um investigador mata um rato e espanta todo o bando daquele rato, abaixando a porcentagem de sucesso de ataque dos outros bandos.



Para ter acesso ao guia de todas as publicações e novidades da Chaosium, acesse o site www.chaosium.com

informações Pessoais

Nome do Investigador _____

Residência _____

Descrição Pessoal _____

Família e Amigos _____

Episódios de Insanidade _____

Machucados e Ferimentos _____

Marcas e Cicatrizes _____



História Pessoal

Renda e Poupança

Renda _____

Dinheiro em mãos _____

Poupança _____

Propriedades _____

Estado real _____

Equipamentos

Livros de Mitos

História de Investigação



Artefatos Mágicos/Magias Conhecidas

Artefatos _____ Magias _____

Certificado Nº **650901**

Testemunha:

Vincent Goodrich
Diretor do asilo:

Condição atual (selecione uma):

☐ Oscilante ☐ Tratável ☐ Incurável

Sendo **prejudicial** a (selecione um):

☐ Si próprio ☐ Outros

Que conste que _____ do Asilo Arkham foi examinado
pelos funcionários desta Instituição e encontra-se extremamente
afligido pelas condições mentais descritas abaixo.*
Nessas circunstancias, então, este

Certificado de Insanidade

é emitido no dia corrente ____ do mês de ____, no ano de ____.

*Confira e selecione o(s) item(s) abaixo:

- ☐ Demência Precoce
- ☐ Desilusão
- ☐ Paranoia
- ☐ Mania de Perseguição
- ☐ Mania Disfórica
- ☐ Distúrbio de Identidade Dissociativa
- ☐ Melancolia Regressiva
- ☐ Distúrbio de Estresse Pos-traumático
- ☐ Dissonia
- ☐ Neurastenia
- ☐ Excentricidade Móbida
- ☐ Tricotolomania Amnésia
- ☐ Catatonía
- ☐ Esquizofrenia

- ☐ Distúrbio de Despersonalização
- ☐ Síndrome De Tillinghast
- ☐ Hipocondria
- ☐ Monomania
- ☐ Alucinações: ☐ Visual

- ☐ Transtornos Alimentares (especifique) _____
- ☐ Distúrbio Obsessivo-compulsivo
- ☐ Síndrome Do Pânico
- ☐ Ansiedade De Separação
- ☐ Paralisia Histerica
- ☐ Síndrome De Auto-flagelamento
- ☐ Medo De Rejeição
- ☐ Pavor Nocturnus

- ☐ Psicastenia
- ☐ Transtorno Explosivo Intermitente
- ☐ Evisistomofobia
- ☐ Agateofobia
- ☐ Nictofobia
- ☐ Outras Fobias (especifique) _____
- ☐ Megalomania
- ☐ Paragrafia
- ☐ Parafilia (especifique) _____
- ☐ Transtorno Psicótico Transitorio
- ☐ Oligofrenia
- ☐ Frenite
- ☐ Mudez Seletiva
- ☐ Outros (especifique) _____