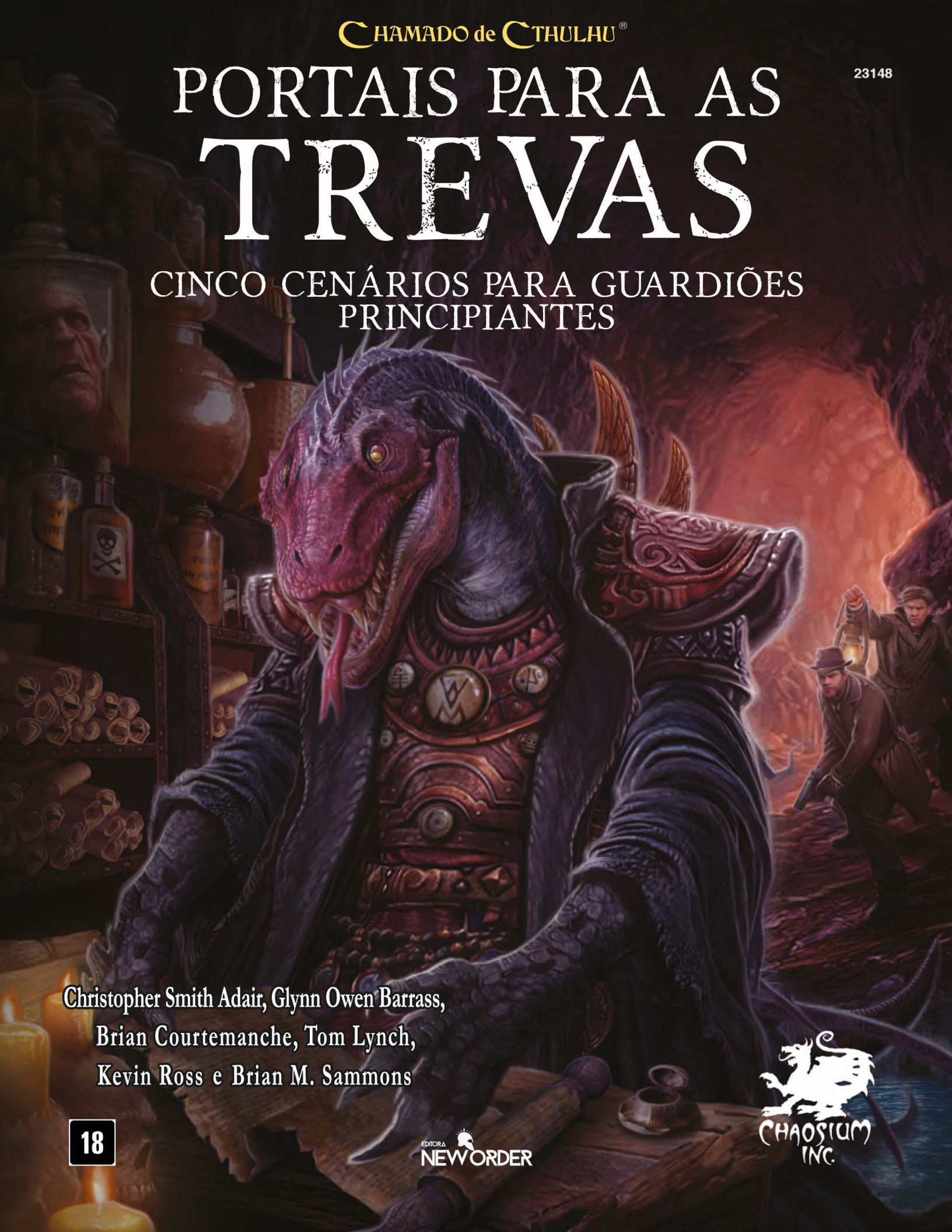
CHAMADO de CTHULHU®

23148

PORTAIS PARA AS TREVAS

CINCO CENÁRIOS PARA GUARDIÕES PRINCIPIANTES



Christopher Smith Adair, Glynn Owen Barrass,
Brian Courtemanche, Tom Lynch,
Kevin Ross e Brian M. Sammons

18

EDITORA NEW ORDER

CHAOSIUM INC.

PORTAIS PARA AS TREVAS

CINCO CENÁRIOS PARA GUARDIÕES PRINCIPIANTES

BRIAN M. SAMMONS,
KEVIN ROSS,
CHRISTOPHER SMITH ADAIR,
BRIAN COURTEMANCHE,
GLYNN OWEN BARRASS,
E TOM LYNCH

CHAOSIUM INC.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

CRÉDITOS

Escrito por
Brian M. Sammons, Kevin Ross, Christopher Smith Adair, Brian Courtemanche, Glynn Owen Barrass, e Tom Lynch

Editado por
Brian M. Sammons e Mike Mason

Desenvolvido por
Mike Mason

Arte da Capa
Victor Manuel Leza Moreno

Arte Interior
Celeste Burcham
Pat Loboyko
Eric Lofgren
Loïc Muzy
Wayne M. Miller
Jonathan Wyke

Cartografia
Dean Engelhardt

Diagramação e Projeto
Nicholas Nacario e Michal E. Cross

Créditos Individuais
Introdução e Nada mais Negro escritos por Brian M. Sammons, Compartilhando Pesadelos escrito por Kevin Ross, A Escuridão Embaixo da Colina por Christopher Smith Adair, Genius Loci por Brian Courtemanche, Servos do Lago por Glynn Owen Barrass, e Laços que Nos Unem por Tom Lynch

Testadores
William R. Hennings, Wilmon Black, William Messerschmidt, Gordon Wiley, Michael Benoit, e Brett Bossert

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Editores
Anesio Vargas Júnior e Alexandre "Manjuba" Seba

Tradução
Thiago Souto Queiroz

Diagramação
Thiago Souto Queiroz

Revisão e preparação de texto
Renan Barcellos

Revisão ortográfica
Leon Santos

Consultores
Flavio Lucio Nunes Abal e Luciano Paulo Giehl

EDITORA NEW ORDER
ww.neworderediteora.com.br

DOORS TO DARKNESS
is copyright © 2016 by Chaosium Inc. All rights reserved.
The names of public personalities may be referred to, but any resemblance of a scenario character to persons living or dead is strictly coincidental.
This supplement is best used with the CALL OF CTHULHU (7th Edition) roleplaying game, available separately from www.chaosium.com
This is a work of fiction. The names of personalities, places, and events may be referred to, but any resemblance of scenario and game related characters to persons living or dead is strictly coincidental. All material is fictionalized and described through the lens of the Cthulhu Mythos, and no offense to persons living or dead is intended.
The reproduction of material from within this book for the purposes of personal or corporate profit by photographic, electronic, or other retrieval media is prohibited.
All material concerning the inventions of Brian Lumley as portrayed in his works are used with his kind permission.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 4

COMPARTILHANDO PESADELOS 7

A ESCURIDÃO EMBAIXO DA COLINA 14

GENIUS LOCI 35

SERVOS DO LAGO 56

LAÇOS QUE NOS UNEM 76

NADA MAIS NEGRO 96

CONJUNTO DOS RECURSOS DO JOGADOR 111

PERSONAGENS PRÉ-CONSTRUÍDOS 126

ÍNDICE 136

BIOGRAFIAS DOS AUTORES 140

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

INTRODUÇÃO

Por Brian M. Sammons

A ideia por trás deste livro veio de várias fontes diferentes que pareciam combinar como manteiga de amendoim e geleia ou a cidadezinha de Innsmouth e sexo sem preservativo. Em primeiro lugar, muitos Guardiões parecem sempre procurar cenários "one-shot" que podem ser completados durante uma única sessão, com o mínimo de preparo e confusão possível. Quer seja para uma aventura rápida, quando a maior parte da turma habitual não pode comparecer à sessão do jogo, ou para utilização em convenções, os cenários deste livro foram concebidos com esse objetivo em mente. Cada um pode ser normalmente concluído dentro de quatro a cinco horas. Para deixar o livro ainda mais fácil de se "pegar e jogar" *Chamado de Cthulhu*, foram incluídas dez fichas de investigadores pré-construídos para promover jogos rápidos, a qualquer hora e em qualquer lugar.

Outra coisa que muitos Guardiões, antigos e novos, sempre pedem são cenários para apresentar novos jogadores a *Chamado de Cthulhu*. Apesar de existir o clássico *A Assombração* do *Livro de Regras Rápidas de Chamado de Cthulhu*, nós sentimos que mais opções é sempre uma coisa boa. Então, esses cenários também foram escritos com o Guardião e os jogadores neófitos em mente. Cada cenário aqui apresentará aos novatos em *Chamado de Cthulhu* como interpretar horror, mistério, investigação, interações entre personagens, monstros, feitiços, o básico do Mythos de Cthulhu, perda de pontos de Sanidade e combate. Além disso, espalhadas em cada cenário estão várias Sugestões para o Guardião. Estas devem ser tratadas exatamente como sugestões, isto é, ideias e indicações sobre como executar o jogo—mas não são regras escritas em pedra. Os Guardiões devem se sentir à vontade para usar aquelas que acharem interessantes, e ignorar aquelas que não gostam.

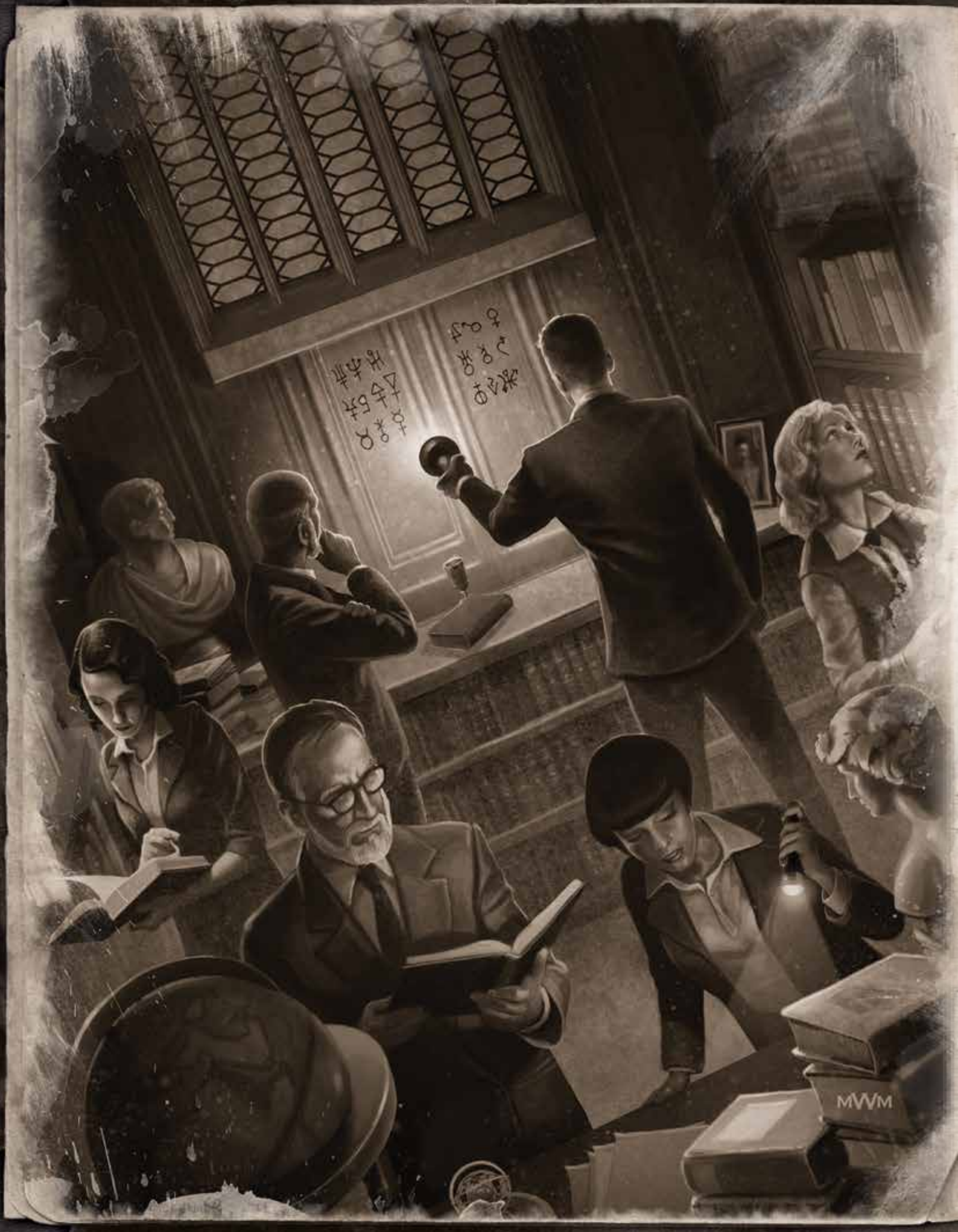
Para ajudar ainda mais os iniciantes neste jogo, o veterano escritor e editor de *Chamado de Cthulhu*, Kevin Ross, escreveu um capítulo cheio de conselhos sobre como narrar *Chamado de Cthulhu* e o que o torna tão diferente de qualquer outro jogo de RPG por aí. Mesmo aqueles Guardiões já bem versados no jogo e no Mythos de Cthulhu podem querer dar uma olhada neste capítulo, pois ele está repleto de bons conselhos.

Falando em Guardiões e jogadores experientes, não confundam esses cenários com uma caminhada fácil no parque. Embora a letalidade geral tenha sido propositadamente reduzida um pouco para eliminar o temido "Total Party Kill", cada aventura oferece muitos desafios e novos mistérios para explorar. Todas poderiam facilmente ser inseridas em uma campanha já em andamento para quebrar um pouco o ritmo das coisas, oferecendo missões paralelas ou uma interessante noite de investigação irrelevante ao tema principal da campanha. E como mencionado anteriormente, *Portais para as Trevas* pode ser um rápido choque de terror para aqueles momentos em que nem todos os jogadores habituais estão disponíveis para a sessão de jogo.

Perto do final deste livro, você encontrará dez investigadores prontos para usar, mas, claro, se você preferir criar os seus próprios ou fazer os jogadores criarem os seus, tudo bem também.

Para encerrar, todos nós envolvidos neste livro esperamos que você goste de abrir esses *Portais para as Trevas* e descobrir os segredos e perigos que se escondem do outro lado. Esperamos que, se você for um novato em *Chamado de Cthulhu*, essas pequenas fatias de horror do Mythos de Cthulhu aumentem seu apetite, para que você continue jogando este jogo premiado, e possa descobrir por si mesmo o quão profunda é a escuridão.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com



Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

CAPÍTULO 1

COMPARTILHANDO PESADELOS

Dicas para mestrar e jogar Chamado de Cthulhu.

Por Kevin Ross

INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta uma visão geral dos vários aspectos de narrar e jogar *Chamado de Cthulhu*: desde a criação de investigadores e aprendizado das regras até a elaboração de enredos de mistério e a criação da atmosfera de um jogo de terror. Isso foi pensado como uma coletânea de dicas, e Guardiões e jogadores são encorajados a seguir apenas as sugestões com as quais se sentem à vontade para usar. Talvez a coisa mais importante que precisa ser lembrada sobre jogar *Chamado de Cthulhu*—na verdade, qualquer jogo de RPG—é que esse é o seu jogo. Você deve joga-lo de acordo com seus próprios gostos e desejos. Regras, aventuras e suplementos publicados estão disponíveis para você usar, alterar ou ignorar como desejar. Depois de comprá-lo, ele é seu, e nenhuma regra corporativa obrigatória, meta-enredo ou agenda purista deve impedi-lo de fazer o que quiser com as regras de qualquer RPG. Por esse motivo, você não deve esperar que todos os grupos joguem exatamente da mesma maneira.

ESTILOS DE JOGO

Isso nos leva ao primeiro passo de nossa jornada: que tipo de jogo você quer narrar ou jogar? Uma boa maneira de garantir uma campanha ou jogo saudável é fazer uma reunião entre Guardião e jogadores para discutir o tipo de jogo eles desejam antes mesmo de criar personagens. Essa discussão deve resultar em um estilo que atraia a todos os envolvidos, já que todos terão alguma contribuição para a natureza do jogo.

Você quer jogos que procurem emular a ficção de Lovecraft ou outro dos muitos autores que criaram ficção "cthulhiana" nos últimos noventa e tantos anos (ou talvez mais, nos casos de proto-Lovecraftianos como Machen, Stoker, Le Fanu, Hodgson, etc.)? Existe uma grande variedade de estilos a serem extraídos da ficção inspirada no Mythos de Cthulhu. As obras de Lovecraft tendem a descrever protagonistas acadêmicos que geralmente fogem ou enlouquecem (ou ambos) quando os antagonistas de outros mundos aparecem, enquanto que os heróis fictícios de August Derleth e Brian Lumley utilizaram a magia do Mythos e tecnologia alienígena para lutar contra Cthulhu e seus asseclas. O tom padrão do jogo encontra-se em algum lugar dentro dessa faixa, com pesquisa acadêmica e trabalho de detetive geralmente levando a doses generosas de ação e suspense, no melhor estilo Indiana Jones e outras aventuras pulp. As aventuras mais populares de *Chamado de Cthulhu* incluem as campanhas *Máscaras de Nyarlathotep*, *Horror no Expresso do Oriente* e *Além das Montanhas da Loucura*, e estas englobam diversos estilos desde viagens de aventura ao redor do globo (à la Derleth e Indiana Jones), uma turnê européia por lugares refinados e exóticos, até uma longa jornada ao derradeiro pesadelo lovecraftiano nos desertos antárticos.

Para jogos mais orientados à ação pulp, Guardiões e jogadores devem tentar manter os investigadores vivos por mais tempo. Isso pode ser feito por meio de regras da casa, jogadas de dados discretamente adulteradas, personagens não-jogadores que sirvam como "bucha de canhão" (pense nos "camisas vermelhas" de *Star Trek*), ou outros meios. É claro que, para aqueles que desejem utilizar toda a ação pulp, pode ser uma boa comprar uma cópia de *Pulp Cthulhu!* da Chaosium.

Os chamados jogos "puristas" aspiram um tom mais parecido com a ficção e filosofias de Lovecraft. Esses jogos tendem a ser muito mais sombrios e fatalistas: muitas vezes, o melhor que os investigadores podem esperar em tais aventuras é fugir com suas vidas. As ameaças puristas tendem a ser muito mais poderosas e difíceis de compreender ou derrotar. As baixas de investigadores tendem a ser mais altas, sejam por morte ou por insanidade.

Novamente, isso não quer dizer que um mestre ou campanha deva ou vá sempre seguir um tom de ação pulp ou purista. A maioria dos jogos varia entre esses extremos, desde a investigação silenciosa até aventuras emocionantes e o clímax devastador que deixa mentes e corpos destruídos. Ambos estilos podem produzir jogos divertidos e memoráveis. Jogadores vão se lembrar de mortes espetaculares tão carinhosamente quanto das fugas desesperadas, insanidades trágicas ou hilárias, ou combates de roer as unhas.

Oposto: A Intriga do Mistério por M. Wayne Miller

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Criando Investigadores E Juntando Todos Eles

Antes de criar investigadores, os jogadores devem discutir que tipo de personagem querem jogar, talvez com o objetivo de otimizar as escolhas de ocupações e perícias para ajudar a garantir investigações bem-sucedidas. Um jogador pode escolher um estudioso com grande variedade de perícias acadêmicas ou linguísticas, outro pode querer interpretar um repórter intrometido com boas perícias furtivas e de comunicação, enquanto outro pode preferir um detetive particular ou um atleta profissional perito em combate, e assim por diante. Ninguém deve ser forçado a interpretar um personagem ou profissão que não queira, e mesmo que um grupo de investigadores acabe com vários tipos intelectuais e um solitário detetive particular ou detetive de polícia, bom, isso deve tornar a campanha igualmente divertida: *"Sabe, doutor, to meio cansada de ser sempre a primeira a entrar pelas portas, então que tal você abrir a porta do mausoléu dessa vez, hein?"*

Após os personagens terem sido criados, ou talvez durante a sua criação, o Guardião e os jogadores podem discutir como ou se os investigadores se conhecem—normalmente eles podem trabalhar juntos, ter família em comum, pertencer ao mesmo clube social, frequentar o mesmo bar, ou tem outras razões para se conhecer: amigos de colégio, companheiros de guerra, professores e alunos, repórter e informante confidencial, e assim por diante. Não é necessário que os investigadores todos se conheçam, desde que existam ligações entre alguns deles. Se o Guardião tiver outra ideia em mente para juntar os investigadores, pode ser que não haja nenhum elo entre eles: talvez sejam todos estranhos a bordo do mesmo vagão quando algo dá errado no metrô. Ou talvez os investigadores sejam testemunhas de algum assassinato bizarro ou de outro crime—talvez sejam até suspeitos! É menos trabalho para o Guardião se os relacionamentos forem predeterminados, mas isso não é necessariamente obrigatório.

O Gancho para a Aventura

Quando este livro foi escrito, *Chamado de Cthulhu* já tinha mais de 30 anos, e durante esse tempo, centenas de cenários foram publicados para o jogo. Com isso em mente, não deve ser nenhuma surpresa imaginar que encontrar novas e originais cenas introdutórias ou ganchos para aventuras possa se tornar um pouco difícil. A essa altura, jogadores veteranos do jogo já se cansaram das velhas e batidas introduções envolvendo parentes assassinados, cartas de amigos há muito perdidos, expedições arqueológicas desaparecidas, e ondas de assassinatos com toques esotéricos. O fato é, que é difícil criar um gancho original para um cenário, até porque, cada grupo será diferente do outro, e circunstâncias que pareçam atraentes para um grupo podem não ser apropriadas para outros. Muitos jogadores veteranos já terão visto praticamente qualquer coisa que um Guardião ou autor de cenário possa vir a lançar contra eles.

Por estas razões, o Guardião deve adaptar os cenários ao seu grupo o máximo possível. Se você estiver escrevendo seus próprios cenários, isso pode ser muito mais fácil, mas se estiver usando aventuras já publicadas, o Guardião deve fazer ajustes conforme for necessário. Um desses métodos de ajuste é substituir figuras importantes da aventura por personagens não-jogadores de origem ou história similar à própria campanha do Guardião—pessoas que já são conhecidas dos investigadores. À medida que a campanha progride, os personagens não-jogadores encontrados em aventuras anteriores podem reaparecer, talvez passando de papéis menores em aventuras anteriores para figuras centrais ou vítimas em outras mais recentes. Alternativamente, personagens não-jogadores de cenários já publicados poderiam ser introduzidos na campanha do Guardião bem antes de seus papéis "principais" na aventura publicada. Estratégias como essas podem ajudar a criar a sensação de um mundo de jogo mais profundo e realista.

O fardo de envolver investigadores em um cenário não deve cair somente sobre os ombros do Guardião, no entanto. É preciso haver um pacto tácito entre o Guardião e os jogadores, no qual esses últimos devem estar dispostos a confiar e a seguir os ganchos propostos pelo primeiro. Os personagens dos jogadores em *Chamado de Cthulhu* são chamados de "investigadores" por uma boa razão: eles *devem querer* investigar eventos estranhos. Os jogadores que insistem que o Guardião deve se virar para arrumar uma forma de arrastá-los para um cenário podem ser um incômodo (o Guardião já tem mais que o suficiente para se preocupar sem ter que convencer os jogadores a iniciarem uma investigação). Dê uma folga ao pobre Guardião, caso contrário ele poderá passar alguns minutos fazendo você interpretar seu professor universitário dando palestras, classificando teses, comparecendo a reuniões de equipe, lendo o jornal, jantando com a família, levando o cachorro para passear, e assim por diante. Enquanto isso, o resto do grupo ficará entediado pra diabo, esperando que você pare de bobeira e volte a ser um *investigador*.

Em suma, esteja disposto a trabalhar com o Guardião para fazer as coisas funcionarem. Ele ou ela quer ajudar, e provavelmente têm algumas coisas realmente interessantes guardadas na manga, se você colaborar...

Aprendendo as Regras (além de como contorná-las e ignorá-las)

Guardiões diferentes lidam com as jogadas de dados de formas diferentes; a maioria permite que os jogadores joguem seus próprios dados, mas em alguns casos Guardiões jogarão os dados em segredo para ocultar informações dos jogadores. Guardiões podem pedir testes de perícias específicas ou então os jogadores podem pedir para fazerem uma jogada.

Os resultados das jogadas bem-sucedidas são bem diretos—mas e as jogadas que fracassaram? (Especialmente aqueles que envolvem uma pista importante no cenário em questão.) Esta é uma reclamação recorrente dos críticos do jogo—o que acontece quando um teste vital para o andamento do jogo falha e os investigadores não encontram a pista chave ou não descobrem a informação vital de um informante, impedindo a aventura de avançar? A resposta depende de quanto o Guardião e os jogadores querem permitir que os dados sejam os árbitros finais do progresso da história dentro do jogo, assim como assegurar que tais pistas importantes possam ser encontradas de mais de uma forma (veja **Criando Mistérios e Investigando-os**). Para a maioria das pessoas, contar uma boa história é mais importante

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

do que seguir as regras de forma estrita. A versão mais recente do *Livro de Regras do Guardião de Chamado de Cthulhu* inclui regras para forçar jogadas (permitindo aos jogadores uma segunda tentativa), usar pontos de Sorte para ajustar resultados, bem como outros conselhos para manter os jogos seguindo seu rumo.

Guardiões devem tratar as jogadas e seus resultados como acharem adequado, contanto que sejam justos e consistentes em seus julgamentos. Isso é especialmente verdadeiro quando se trata de jogadas de dano em combate. *Investigadores* em *Chamado de Cthulhu* não são tão resistentes quanto personagens-jogadores de outros RPGs—um simples golpe das garras de um monstro ou o bastão de baseball de um cultista à espreita podem facilmente reduzir um investigador a zero pontos de vida num piscar de olhos, fazendo sua carreira chegar a um fim vergonhoso. Dada a letalidade do combate no jogo, Guardiões podem querer ser misericordiosos nos casos em que um investigador for abatido por puro azar, ou em um momento particularmente inoportuno (por exemplo, o sujeito era o único que sabia a pista chave para que o cenário siga seu rumo). Um Guardião deve ser perdoado se ele ou ela reduzir um resultado específico de dano ou deixar o investigador inconsciente, à beira da morte, em vez de matá-lo instantaneamente; o investigador precisará de semanas de recuperação, e pode sofrer efeitos incapacitantes a longo prazo, talvez até penalidades permanentes em atributos. Por outro lado, investigadores que desafiem o destino ou flertem com a morte, ignorando todos os sinais de perigo, devem ser deixados à mercê dos dados.

A sanidade é uma espécie de "pontos de vida mentais", e tende a diminuir mais rapidamente do que aumentar: Quanto mais um investigador aprende sobre o verdadeiro funcionamento do universo lovecraftiano niilista, sua capacidade de permanecer são entra em declínio. A maioria dos cenários oferece possibilidades de se recuperar Sanidade, frustrar agentes e objetivos das entidades do Mythos: derrotar cultistas importantes e criaturas abomináveis, impedir sacrifícios e rituais de invocação devem sempre resultar em algum aumento na Sanidade, por mais modesto que seja. Geralmente, perdas de Sanidade não tiram um personagem da ativa, como ferimentos graves podem fazer; um investigador insano pode exibir sinais de uma determinada fobia ou insanidade, mas geralmente apenas os piores casos necessitam de internação. Assistir à derrocada da Sanidade de um investigador em direção ao zero é um dos destaques de se jogar *Chamado de Cthulhu*. Jogar com um investigador insano também pode ser divertido, pois ele ou ela cria problemas para seus companheiros, que tentam administrar a doença enquanto lidam com o Mythos ao mesmo tempo.

Devemos lembrar que os dados estão lá para determinar as chances aleatórias, mas nem tudo deve ser confiado ao acaso e ao capricho deles. Às vezes, a história é mais importante que as regras.

Usando a Informação

Então nós vimos que os investigadores são frágeis e falíveis em um mundo de entidades muito perigosas, cujo território eles estão frequentemente invadindo. Como meros humanos podem esperar lidar com as maquinações de seres de incrível poder e antiguidade, capazes de viajar através do espaço, tempo e dimensões? Em *Chamado de Cthulhu*, conhecimento é poder. Investigadores bem-sucedidos sempre tentam acumular o máximo de informações possíveis antes de enfrentar os agentes do Mythos. Acompanhar pistas e conversar com testemunhas, pesquisar em bibliotecas e consultar especialistas—esses devem ser os primeiros e mais importantes passos em qualquer investigação.

A maioria das aventuras oferece dicas iniciais que devem ser seguidas pelos investigadores. Artigos de jornais podem mencionar testemunhas importantes, especialistas, autoridades ou parentes que precisam ser entrevistados para descobrir mais informações. Investigadores devem tratar cada pista e recurso do jogador como uma migalha que pode levá-los para o próxima. Entreviste alguém mencionado no artigo, fale com as famílias das vítimas, os policiais e assim por diante. Pesquise o histórico de pessoas, lugares e objetos e encontre livros sobre o assunto em questão—especialmente tomos do Mythos, que discutiremos mais adiante. Os jogadores devem delegar as tarefas básicas de acordo com suas áreas de especialização: jornalistas e detetives particulares devem entrevistar testemunhas e autoridades, tipos acadêmicos pesquisam na biblioteca e assim por diante. Com alguma sorte, as pistas, como peças de quebra-cabeça, começarão a indicar um panorama mais completo do que está acontecendo, e o grupo não vai se lançar em uma situação perigosa totalmente despreparado.

Investigadores espertos irão desenvolver contatos em jornais, bibliotecas, universidades e com funcionários da delegacia local ou do necrotério. Outros contatos úteis incluem comerciantes e antiquários, informantes e trabalhadores de rua (motoristas de táxi, estivadores, jornaleiros, etc.), que podem ser invisíveis para os outros, mas cujos olhos podem ter visto mais do que um cidadão comum. Cultive fontes onde quer que a oportunidade surja.

É claro que nem toda testemunha ou contato vai cooperar, então pode ser necessária alguma coerção, seja suborno, charme, ameaças físicas ou chantagem. Os Investigadores devem tomar cuidado para não desfazer-se das fontes que possam necessitar posteriormente, seja no caso atual ou nos futuros.

E quando a situação começa a ficar séria, os investigadores precisam necessariamente enfrentar o perigo sozinhos? Não, especialmente se eles tiverem provas de atividades criminosas que possam ser apresentadas às autoridades. Se eles estabeleceram boas relações com a polícia, trazê-los para um caso é ainda mais fácil e mais lógico. Isso pode ser desanimador para quem acredita que os investigadores devem lidar pessoalmente com as forças monstruosas que eles encontrarão na maioria das aventuras de *Chamado de Cthulhu*. Mas logicamente, se os investigadores alertarem as autoridades acerca de atividades suspeitas ou criminosas de antemão, isso evitaria acusações criminais contra os próprios, caso eles invadam algum lugar ou troquem tiros com um grupo de cultistas. Em alguns casos, é melhor (certamente mais seguro) deixar as autoridades lidarem com perigos em larga escala—embora os investigadores também devam perder pelo menos alguns pontos de Sanidade caso enviem a polícia e estes acabem sendo dizimados por horríveis monstros alienígenas. É claro que, se o grupo continuar correndo para a polícia com

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

histórias estranhas e afirmações infundadas que não dão em nada, as autoridades podem prendê-los ou ignorá-los quando mais precisarem da ajuda. No entanto, não se esqueça de que os investigadores são os personagens principais e evite tirar os holofotes deles.

Criando Mistérios e Investigando-os

Os cenários de *Chamado de Cthulhu* geralmente começam com algum tipo de evento estranho ou atividade criminosa. Isso pode ser tão óbvio quanto uma estátua estranha roubada de um museu ou o assassinato de um proeminente antropólogo, ou então tão sutis quanto luzes estranhas vistas pairando sobre o cemitério local. Como dito anteriormente, como os personagens-jogadores do jogo são chamados de *investigadores*, supõe-se que, de um jeito ou de outro, o Guardião pode induzi-los a investigar o assunto em questão.

Após os jogadores terem sido fisgados, o trabalho do Guardião realmente começa: apresentando as pistas e informações que apontarão os investigadores para a solução do mistério, seja descobrindo a identidade de um assassino ou interrompendo as maquinações de algum culto bizarro. O *Livro de Regras do Guardião de Chamado de Cthulhu* compara esse processo às camadas de cebola descascadas para se chegar à verdade no centro. Em termos de cenário, as camadas da cebola são compostas por pistas, depoimentos de testemunhas e outras formas de pesquisa. Às vezes, os investigadores podem ter que recorrer a artifícios ilegais ou a combate físico para obter pistas.

No caso de cenários publicados, as pistas a serem procuradas já foram criadas para o Guardião, junto com quaisquer antagonistas que os investigadores possam enfrentar no caminho. Guardiões que queiram inventar suas próprias aventuras terão que criar suas próprias pistas e informações, o que pode parecer assustador no começo.

Criar mistérios não é tão difícil quanto se poderia pensar. Há milhões de ideias para tramas e pistas a serem roubadas de filmes, livros, histórias e notícias. As coisas geralmente começam bem simples, com artigos de jornal ou depoimentos de testemunhas oculares. O que o artigo de jornal diz sobre o evento em questão? Quem viu isso acontecer? Quem eram as autoridades (policial, médica, necrotério) citadas? Quem foi a vítima (se houver)? A partir das informações iniciais, o próximo passo envolve entrevistar policiais, familiares e colegas de trabalho, ou pesquisar arquivos de jornais em uma biblioteca. O que essas pessoas sabem? O que eles viram? Quem poderia ser capaz de apontar os investigadores na direção de mais informações? O que sugere o histórico da vítima? O lugar do evento tem algum significado? Eventos como esses já aconteceram antes? Esses eventos (ou as pistas que sugiram seu acontecimento) são discutidos em obras históricas ou esotéricas? Pode haver múltiplos níveis desses passos iniciais, já que a investigação pode sugerir entrevistas com especialistas ou testemunhas adicionais, o que, por sua vez, leva a mais investigações, e assim por diante. O Guardião terá que decidir quais destas questões são pertinentes ao caso, e onde e como as respostas podem ser encontradas.

Se os investigadores perderem uma pista chave ou informação essencial para o caso, o Guardião pode tornar essa informação disponível em mais de uma fonte para manter a investigação progredindo. Talvez um detalhe negligenciado em um artigo de jornal seja mais tarde mencionado por uma testemunha ocular, ou uma referência em um tomo de conhecimento oculto que talvez não tenha sido traduzida seja conhecida por um especialista que os investigadores consultem em relação a um assunto completamente diferente. Além disso, se os investigadores realmente ficarem presos, apesar de terem encontrado todas as pistas necessárias, um Teste de Ideia poderá colocá-los de volta nos trilhos (veja a página 199 do *Livro de Regras do Guardião de Chamado de Cthulhu*).

Mais cedo ou mais tarde, os investigadores fatalmente acabarão violando a lei de uma forma ou de outra, seja ameaçando uma testemunha, ferindo a pessoa errada ou invadindo um local importante. E, mais do que provável, haverá pessoas ou coisas a serem confrontadas antes que o cenário chegue à sua conclusão. O que nos leva a...

Adversários, Humanos, e Nem Tanto

RPGs precisam de antagonistas, e em *Chamado de Cthulhu* esses inimigos incluem criminosos, loucos, cultistas, feiticeiros, pessoas possuídas e monstros que vão desde criaturas mortais com algum parentesco com a humanidade até seres alienígenas tão grandiosos e poderosos quanto deuses. Jogadores e Guardiões devem ter cuidado ao lidar com essas entidades. Investigadores tolos que se lancem ao combate mesmo com o mais fracos desses oponentes, podem acabar se vendo em apuros, e Guardiões que introduzem horrores muito poderosos contra um grupo desavisado, podem ver a campanha terminar num único encontro.

Como dito anteriormente, os investigadores de *Chamado de Cthulhu* tendem a ser mais frágeis que os heróis de outros RPGs. Mesmo um conhecimento casual das regras revela que um único tiro ou ferimento corporal significativo podem matar o personagem comum, então até mesmo os oponentes humanos são formidáveis. Loucos podem usar armas típicas de sua laia, como facas ou machados. Criminosos e capangas cultistas são mais propensos a usar armas de fogo, enquanto que os sacerdotes e feiticeiros podem usar tanto magia quanto armas de fogo. Qualquer um desses adversários ou armas podem ser mortais para os investigadores, então os Guardiões precisam nivelar os oponentes aos investigadores cuidadosamente. Inimigos com armas leves podem superar em número um grupo de investigadores bem armados, enquanto que oponentes mais fortemente armados devem ser menos numerosos, ou pelo menos não particularmente habilidosos no uso de suas armas.

Criaturas do Mythos, como abissais, mi-go e carniçais, são mais ou menos equivalentes a oponentes humanos em força de combate, no entanto, os investigadores têm uma vantagem já que algumas dessas raças não usam armas de longo alcance. Ainda assim, mesmo os carniçais e os mi-go (dois dos monstros menos poderosos do jogo) são resistentes a algumas formas de ataque. Os investigadores devem ser inteligentes e entrar em combate somente quando estiverem bem informados e preparados para tal—atacar o inimigo à distância ou quando ele não puder reagir de forma eficaz. Evite confrontos diretos com entidades maiores ou mais poderosas. Se necessário, use magia ou explosivos para lidar com grandes horrores como esses. Uma boa

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

diretriz é: quanto maior ou mais alienígena a criatura parecer, menos provável será que os investigadores consigam machucá-la. Não tenha medo de fugir, reagrupar, pesquisar e tentar novamente.

Os Guardiões são aconselhados a introduzir grandes monstruosidades com parcimônia por muitas das mesmas razões discutidas acima. Os jogadores eventualmente se cansarão de serem escorraçados por criaturas demasiadamente poderosas para serem enfrentadas ou que são jogadas de surpresa em cima do grupo. É uma boa ideia dar dicas sobre o que está por vir, seja por meio de relatos de testemunhas oculares, o destino de vítimas anteriores, marcas de garras ou outros rastros, odores hediondos ou poças de limo, entalhes primitivos ou outras representações, referências a tomos do Mythos e assim por diante.

Tenha certeza de que, não importa quantos avisos você dê, a curiosidade dos investigadores vai obrigá-los a querer ver as criaturas em carne e osso, e geralmente é aí que a diversão realmente começa. Primeiramente, a maioria dos monstros causam perda de Sanidade, e até mesmo esse golpe psicológico pode incapacitar um investigador. Guardiões gentis podem decidir que alguns monstros irão ignorar personagens fisica ou mentalmente incapacitados (um bom exemplo disso na ficção de Lovecraft seria quando o protagonista de "O Medo à Espreita" não foi incomodado, enquanto que o companheiro que estava dormindo ao seu lado foi terrivelmente assassinado). Entidades mais poderosas, como os Grandes Antigos ou Deuses Exteriores, podem até mesmo não reconhecer os seres humanos como ameaça, a menos que os mortais insignificantes os ataquem de alguma forma. Novamente, dependendo do tipo do seu jogo e quão estritamente você quer seguir as regras, o Guardião pode ser tão misericordioso ou implacável quanto a campanha ou cenário necessitar.

Elementos Comuns em Tramas Lovecraftianas

Cultistas e monstros estão entre os elementos mais conhecidos encontrados nos cenários de *Chamado de Cthulhu*, mas há outros, potencialmente mais interessantes e irresistíveis também: antigos diários e revistas, volumes esotéricos ou conhecimento sobre o Mythos de Cthulhu, artefatos bizarros e itens mágicos, estranhos sonhos e pesadelos horríveis, feitiços terríveis e assustadores rituais de culto. Essas são ferramentas úteis para o Guardião entregar pistas e avisos, bem como confundir, amedrontar e perturbar os investigadores—aumentando o clima e criando suspense.

Diários e revistas são fontes comuns de informação, talvez deixados para trás por vítimas recentes ou pessoas há muito tempo mortas relatando eventos que têm alguma relação com um caso atual. Tais textos podem oferecer dicas úteis e detalhes históricos pertinentes, mas provavelmente trazem quase nenhum conhecimento sobre ocultismo ou do Mythos de Cthulhu, e certamente nenhum feitiço. Alternativamente, eles podem ser encontrados nos covis de loucos, cultistas ou magos; divagações insanas ou planos meticulosos para o apocalipse. É mais provável que tais diários incluam conhecimento sobre o Mythos (geralmente não mais que 5-6 pontos) e possivelmente feitiços (1-3), além de quaisquer outras pistas e informações que o Guardião precise que sejam transmitidas. Perdas de Sanidade pela leitura de diários e registros devem ser razoavelmente baixas, dependendo da natureza do conteúdo (0 a 1D4 pontos para pessoas que não conhecem o Mythos e até 1 a 1D8 para feiticeiros do Mythos).

Mais poderosos são os raros tomos sobre o Mythos, incluindo o temido *Necronomicon*. Esses volumes são valiosos não apenas pelo seu uso em um determinado cenário, mas também como fontes de informação em campanhas em andamento. Um valor de Mythos de Cthulhu é atribuído aos Tomos do Mythos, cuja leitura incorre no aumento da perícia e a perda de Sanidade correspondente, que pode não ocorrer de uma só vez, mas ser distribuída ao longo do tempo necessário para a leitura do livro. Investigadores podem ler seus tomos do Mythos para pesquisa, usando o Nível de Mythos do livro para ver se ele contém informações pertinentes—outro método que o Guardião pode usar para transmitir pistas que os investigadores podem ter perdido.

Investigadores que descobrem artefatos estranhos podem pesquisá-los usando seus tomos sobre o Mythos e ocultismo para tentar identifica-los. Esses itens podem ser meramente representações grotescas de deuses ou monstros alienígenas, ou podem ter efeitos mágicos: causar pesadelos horríveis, drenando o POD, atraindo monstros ou auxiliando na conjuração de certos feitiços. Investigadores que possuem tais dispositivos, sejam modernos, de antiguidade impossível, ou mesmo de origem extraterrestre, podem chamar a atenção de cultistas, feiticeiros ou colecionadores inescrupulosos.

Muitos tomos do Mythos contêm feitiços ou rituais terríveis, alguns dos quais podem ser úteis para os investigadores. Feitiços que invocam ou dispersam entidades são frequentemente apresentados como o principal meio de derrotar cerimônias de cultos. Feitiços para convocar e comandar (ou entrar em contato) com as raças do Mythos também podem ser úteis, pois às vezes é possível negociar com essas criaturas para transportar grupos interessados ou inimigos específicos para locais distantes (até mesmo fora do planeta!) ou para atacar inimigos humanos ou monstruosos. Outros feitiços incluem proteções mágicas, como o poderoso Símbolo Ancestral, também encantamentos para armas e dispositivos mágicos.. Outros ainda são ataques mágicos que podem destruir os corpos e mentes de seus alvos. Todos esses feitiços do Mythos têm um custo (pontos de magia e Sanidade), com os mais poderosos exigindo sacrifícios drásticos de energia, e talvez até mesmo o gasto permanente de POD. Investigadores devem escolher com cuidado os feitiços que aprendem e devem ser ainda mais cautelosos ao usar tais poderes.

Os cenários lovecraftianos geralmente apresentam sonhos e pesadelos, sejam eles sofridos por espectadores ou testemunhas, ou até pelos próprios investigadores. Pessoas que foram expostas a objetos, entidades ou eventos do Mythos podem sofrer com sonhos sobre esses elementos, embora possam, ou não, se lembrar de detalhes. Esses pesadelos frequentemente oferecem pistas sobre a natureza da ameaça do Mythos que os causou—se eles puderem ser lembrados e decifrados. O Guardião também pode usar sonhos e pesadelos para fornecer pistas que os investigadores possam ter ignorado—muitas vezes à custa de um ponto ou dois de Sanidade. Tal sonhar noturno

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

não precisa ser literal; narre a natureza surreal, sem sentido, enigmática e confusa dos sonhos. Os Guardiões podem até mesmo enquadrar os sonhos de tal maneira que o alvo não saiba se está dormindo ou acordado (embora esteja além do foco deste ensaio, o suplemento *HP Lovecraft's Dreamlands* para *Chamado de Cthulhu* oferece um mundo inteiro para os investigadores explorarem em seus sonhos).

Clima

Chamado de Cthulhu é um jogo de terror e o Guardião deve tentar criar um clima propício ao gênero. Muitos Guardiões narram seus jogos à meia luz, ou até mesmo à luz de velas. O lugar aonde você joga pode fazer uma enorme diferença—é muito mais fácil criar um clima adequado jogando em um porão escuro, em vez da lotada sala de jogos de uma loja de quadrinhos local. Brincadeiras despreocupadas ou conversas excessivas podem matar o clima, então Guardião e jogadores podem querer limitar essas atividades também, ou pelo menos saber quando evita-las. Alguns Guardiões usam música de fundo como trilha sonora em seus jogos, usando desde o jazz de 1920 até música clássica, trilhas sonoras de filmes de terror, música ambiente, efeitos sonoros ou músicas feitas especificamente para jogos de terror. É uma questão de gosto, já que algumas pessoas acham que música de fundo também distrai muito, então o grupo talvez deva experimentar primeiro e discutir o que funciona para eles.

Para manter uma atmosfera apropriada, lembre-se que *Chamado de Cthulhu* é tanto um jogo de mistério e deslumbramento quanto de horror. Os investigadores estarão fazendo muitas tarefas e investigações mundanas, e assim podem ficar cansados e desatentos. O Guardião deve apresentar pequenos contratempos e "picadas" (como alguns cineastas as chamam) para agitar as coisas: um estranho parece seguir os investigadores (na verdade não está—dessa vez...), um som estranho em um beco próximo (gatos brigando), um livro está faltando na biblioteca (outra pessoa o folheava), e assim por diante.

Sons, cheiros e coisas estranhas também são úteis para criar desconforto. Quando a tensão está à flor da pele, qualquer coisa pode parecer ou soar suspeita, e investigadores que se assustam a cada barulho na janela acabam baixando a guarda—e então a verdadeira ameaça pode surgir repentinamente. Use os clichês do gênero de horror, mas tente usá-los com moderação. O vento soprando entre as árvores, galhos roçando na janela, luzes estranhas na encosta da colina, chuva, tempestades, raios, sombras e pessoas suspeitas ou francamente sinistras—tudo isso pode ajudar um pouco no clima se usados em pequenas doses.

Descubra o que assusta seus jogadores (ou seus investigadores) e faça uso desses medos, se possível. Medo de lugares confinados? O mar? Certos animais? Facas? Médicos? Qualquer um destes pode ser usado para desestabilizar ou aterrorizar jogadores e investigadores.

Quando as coisas ficarem sérias, aumente a tensão pedindo decisões rápidas. Em momentos de tensão ou horror, tente não permitir que o humor atrapalhe com o clima. Jogadas feitas em segredo pelo Guardião também podem deixar os jogadores nervosos.

Quando se trata de descrever as criaturas do Mythos, simplesmente não diga aos jogadores que estão sendo atacados por um carniçal. Descreva o monstro da forma mais evocativa possível: uma coisa semelhante a um homem escabroso, vestindo trapos velhos, cobertos de mofo e sujeira, fedendo à túmulo, com longos dedos cheios de sujeira e sangue; estranhos pés quase semelhantes a cascos, rosto humano horrivelmente alongado, como um focinho, com lábios sujos e dentes afiados; manchas indistinguíveis espalhadas pela boca, olhos bestiais, mas com o lampejo de uma zombeteira inteligência.

Quanto mais estranha a entidade, menos específica deve ser a descrição; seja vago e abstrato. Para um pólipo voador, por exemplo, o ar deveria tremeluzir como numa onda de calor, com o que parecem ser formas ou membros contorcidos dentro da neblina; sombras esfumaçadas sem forma embaixo de onde a coisa deveria estar, assombrosos assovios e cânticos subsônicos invadem os ouvidos, fazendo a pele arrepiar. Da mesma forma, prenuncie a chegada de algumas criaturas com rajadas de vento fedorento, brilhos liquescentes, pés trêmulos se arrastando, o bater de asas maltrapilhas, e assim por diante. Às vezes, apenas a sugestão do sobrenatural é mais que o suficiente para fazer os investigadores fugirem.

O Jogo é o Objetivo

Em última análise, *Chamado de Cthulhu* é seu e você deve jogar de acordo com seus gostos, usando as regras como achar melhor. Certifique-se de que todo mundo está se divertindo— ou pelo menos se divertido tanto quanto possível caso fungos de Yuggoth estejam eviscerando seu investigador favorito!

O mais importante a lembrar é que o Guardião e os jogadores estão criando uma história em que os investigadores são os protagonistas. Jogos que constantemente terminam em fracasso não vão ser muito divertidos a longo prazo, mas nem toda investigação terá um final feliz—assim como as histórias de Lovecraft. Torne os sucessos memoráveis e emocionantes, e faça as derrotas pelo menos tão significativas quanto: *"Bom, demos o nosso melhor, mas não éramos páreo para poderes como esses"*. No final, de acordo com Lovecraft, a humanidade irá perecer de qualquer maneira. Mas pelo menos nós—e os investigadores—poderemos dizer que demos o nosso melhor. Salvando o dia ou não, espero que suas façanhas contribuam para uma ótima história da mesma forma.

Não hesite em procurar inspiração em obras de Não Ficção! Que segredos se escondem no Manuscrito Voynich?

Oposto: Uma página do Manuscrito Voynich (fotografia da Universidade de Yale)

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

CAPÍTULO 2

A ESCURIDÃO EMBAIXO DA COLINA

Por Christopher Smith Adair

INTRODUÇÃO

Este cenário é apropriado para dois a seis investigadores, embora com uma pequena modificação possa ser executado para um único jogador. Os eventos podem ocorrer em qualquer época do ano, durante os anos 20, e podem ser transferidos para outras eras com o mínimo de esforço. Os investigadores são contatados por um conhecido, Josh Winscott, que recentemente descobriu um túnel embaixo de seu porão.

INFORMAÇÕES PARA O GUARDIÃO

A plácida cidade de Providence, Rhode Island, ainda mantém muito do seu encanto histórico. O legado da Nova Inglaterra, a partir do período colonial, pode ser vivenciado através de sua arquitetura e antiguidades encantadoras. Nem toda essa história é lembrada com carinho ou apreço, no entanto. Rhode Island era a única colônia da Nova Inglaterra a usar escravos para comércio e trabalho. Após a Revolução Americana, Rhode Island permaneceu importante para o tráfico de escravos, mesmo depois que o Estado iniciou o processo de emancipação e proibiu o comércio em 1787. John Brown, um rico comerciante e político, foi julgado em 1797 por violar essa lei e o Ato de Comércio de Escravos de 1794. Sua absolvição demonstrou que as leis podiam até existir, mas sua aplicação era outra história.

Gradualmente, as coisas mudaram. Rhode Island foi o primeiro estado a responder à convocação do presidente Lincoln para tropas, e ele dessegregou suas escolas em 1866. Na década de 1920, no entanto, ainda há aqueles que desejam manter Rhode Island racialmente "pura" e os anos após a Grande Guerra tem visto um aumento na presença da Ku Klux Klan.

Ao longo dos anos, houve rumores de que traficantes de escravos construíram túneis desde os ancoradouros na Rua Canal até suas mansões na Colina College visando contornar as leis. Agora, um escritor local chamado Josh Winscott acredita que possa ter encontrado a verdade por trás dessas lendas em seu próprio porão.

Existem túneis sob Providence, mas estes são muito mais antigos do que qualquer um suspeita. O povo serpente criou estas cavernas e túneis no início da queda do seu primeiro império durante a era dos dinossauros. Após um breve ressurgimento durante os primeiros anos da humanidade, muitos deles fugiram para a segurança das profundezas. Sua civilização entrou em declinio, e muitos entraram em hibernação, sonhando com uma época em que iriam acordar e governar a Terra mais uma vez.

Quando as leis antiescravistas começaram a ser promulgadas, muitos traficantes de escravos se preocupavam com o fato de seu sustento estar em perigo. Um comerciante de escravos, Elijah Winscott, julgou ter sido um golpe de sorte quando durante a construção de um túnel de drenagem sob sua nova propriedade desenterrou um túnel preexistente, grande o suficiente para um grupo de pessoas andar e que seguia na direção do rio. Winscott fez com que seus trabalhadores secretamente conectassem o túnel à orla. Mas isso acabou em tragédia. Enquanto os escravos marchavam sob a cidade, eles foram atacados por ghasts—monstruosidades bípedes mórbidas. Alguns escravos e seus captores foram mortos, mas a maioria foi arrastada ainda mais para as profundezas. Quando Winscott e seus homens vasculharam o túnel pelo paradeiro de sua carga humana e seus capatazes, tudo o que encontraram foram os corpos horrivelmente desmembrados. Eles rapidamente selaram as extremidades da passagem. Muito abaixo da terra, os cativos se tornaram escravos de S'syaa-H'risss, um feiticeiro pessoa-serpente.

S'syaa-H'risss, recentemente desperto, ainda estava superando os efeitos de um milênio de sono. O mundo mudara muito, e ele ficou descontente ao ver que a humanidade ainda prosperava e que o clima não era mais agradável. Ele permaneceu em suas cavernas, continuando pacientemente sua pesquisa arcana, esperando o momento certo para restaurar a grandeza de seu povo.

A CIDADE DE PROVIDENCE

A capital de Rhode Island é antiga, no que diz respeito ao Novo Mundo colonizado. Foi fundada em 1636 por um pequeno grupo de colonos liderados por Roger Williams em busca de liberdade

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

religiosa, não só da Inglaterra, mas também dos Puritanos da Colônia da Baía de Massachusetts. Depois que o povoado original foi estabelecido, perto de uma nascente de água doce no que hoje é a Colina College, lentamente se espalhou a partir de lá, até que seu crescimento foi estimulado pelo estabelecimento de um cais em 1680. Este cais tornou-se parte integrante do "comércio triangular": melaço, rum e escravos distribuidos entre as Índias Ocidentais, a África e as colônias Americanas. Depois que o comércio de escravos cessou, Providence continuou sendo um importante porto marítimo. No final do século XIX, foi uma das primeiras cidades dos Estados Unidos a estabelecer a manufatura industrial, e essa "Colmeia da Indústria" produzia têxteis, metais, maquinário, joalheria e prataria. A manufatura industrial em geral desacelerou abruptamente na década de 1920, mas a fabricação de joias continuou a crescer. Providence fica na cabeceira da Baía de Narragansett, e o Rio Providence atravessa o centro densamente povoado da cidade.. Muitos dos nomes das ruas de Providence recordam sua história de tolerância religiosa e comércio marítimo. Conta-se que Providence, como Roma, foi fundada em sete colinas. Sua área central tem numerosos edifícios do século XIX nos estilos Federal, Vitoriano e Art Déco. O East Side ainda mantém muitos edifícios no estilo Georgiano tardio do século XVIII. Mansões antigas e imponentes e outras casas, com seus basculantes acima de dois lances de escada com corrimões de ferro forjado e seus telhados triangulares ou com formato igual ao de celeiros, revestem as colinas e escondem o mundo moderno. Há algumas estruturas ainda mais antigas, como a primeira igreja Batista dos Estados Unidos, criada por Roger Williams dois anos depois de ele ter fundado o assentamento. Providence é também um lugar de aprendizagem, com a Universidade Brown (mudada para Providence em 1770) e a Escola de Design de Rhode Island (1877) sendo as instituições educacionais mais proeminentes, seguidas pela Universidade de Rhode Island e pela Universidade Católica Romana de Providence.

ENCONTRANDO JOSH WINSCOTT

Josh Winscott vem da orgulhosa e outrora abastada alta sociedade da Nova Inglaterra. Ele ganha a vida escrevendo artigos de revistas sobre uma variedade de assuntos, complementados por contos ocasionais. Um ou mais dos investigadores podem conhecê-lo da escola, através de círculos sociais ou profissionais, ou talvez até ser um membro da família dele. Seja qual for o caso, Winscott é amigo dos investigadores e confia neles o suficiente para compartilhar sua descoberta com eles.

Winscott convida os investigadores para sua casa recentemente herdada, dizendo-lhes que ele encontrou algo incrível que deseja que eles vejam. A casa fica na Colina College, aninhada entre outras residências que sobreviveram aos séculos XVIII e XIX. O sobrado pode ser encontrado no nº 79 da Rua Power, arbustos e árvores

A Biblioteca John Hay (fotografia da Biblioteca do Congresso)

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedro81@gmail.com

SUGESTÃO AO GUARDIÃO: LINHAS DE PESQUISA

Nenhuma pesquisa é necessária para a conclusão deste cenário, mas elas fornecem mais contexto e clima para os jogadores. Esta é também uma oportunidade para introduzir um aspecto tradicional de *Chamado de Cthulhu* a jogadores novatos. Guardiões podem sugerir e recomendar que os investigadores realizem uma pequena pesquisa antes de se dirigirem ao desconhecido.

Um bom exemplo de informação interessante que não é estritamente necessária para os investigadores encontrarem, mas que adiciona alguma profundidade ao cenário, é a carta de Jacob Bishop. Como previsto, há um local onde essa informação pode ser encontrada—o Ateneu. Investigadores podem não visitar essa biblioteca em particular durante a realização das pesquisas, ou podem recusar o custo da associação. Nesse caso, um Guardião que gostaria que os investigadores tivessem a oportunidade de encontrar a carta tem algumas opções. O Guardião poderia simplesmente fazer a carta ser encontrada em uma instituição que os investigadores estão visitando; quase qualquer biblioteca local poderia ter ela em sua coleção. Ele também poderia apontar os investigadores para o Ateneu através de um Teste de Saber, ou fazer com que um bibliotecário de outra biblioteca recomende o local para futuras pesquisas. Se certificar de que certas pistas sejam achadas não é trapaça; é apenas garantir que informações interessantes acabem nas mãos dos jogadores.

escondem sua faixada maltratada. Quando os investigadores batem, a porta se abre com rangidos. Investigadores que chamarem por Winscott logo ouvem uma resposta pedindo desculpas, que parece vir do subsolo. Ele grita para que eles entrem.

Logo, Winscott aparece das escadas que levam do porão para a cozinha. Os investigadores podem ver ferramentas, detritos, caixas e móveis cobertos espalhados pela casa. Winscott os convida para tomar um café, enquanto acende um cigarro turco e explica por que ele os convidou.

Durante a restauração, ele descobriu que uma parede de tijolos na área de armazenamento da adega escondia um túnel extenso. A princípio, parecia ser um antigo sistema de drenagem, mas depois ele descobriu que este estava ligado a uma passagem maior. Pensando que isso poderia ter algo a ver com os rumores sobre túneis de escravos de antigamente, ele dispensou os trabalhadores italianos que havia contratado. Ele está trabalhando sozinho desde então, abrindo caminho para que ele—e com alguma esperança os investigadores também—possam explorar os túneis. Ele está obviamente animado para começar, mas admite que está exausto demais, já que esteve trabalhando o dia todo. As explorações poderiam começar amanhã se os investigadores estiverem dispostos.

Ele pede que eles mantenham a descoberta em segredo e que venham bem munidos, recomendando que todos tragam equipamentos adequados, como botas resistentes e uma corda—uma lanterna, pelo menos. Ele não sabe como serão as condições ou o quanto os túneis se estendem; no entanto, eles devem se preparar para qualquer coisa.

Winscott está feliz em ser liderado pelos investigadores no que diz respeito a questão de quando começar a exploração, por isso, se alguém quiser realizar alguma pesquisa antes de entrar no túnel, Winscott está preparado para esperar.

CONDUZINDO A PESQUISA

Durante os preparativos para a expedição, os investigadores podem pesquisar vários tópicos, como a história da família Winscott e da casa, a escravidão em Providence e as lendas dos túneis de escravos.

Existem várias bibliotecas na cidade, assim como os escritórios do *Jornal de Providence*, o jornal diário mais antigo dos Estados Unidos. Duas bibliotecas, em particular, são fontes úteis de informações sobre o início da história de Providence, ambas a cerca de 800 metros ao norte da casa Winscott: a Biblioteca John Hay da Universidade Brown e o Ateneu de Providence.

- **Biblioteca John Hay:** A atual sede da coleção de bibliotecas da Universidade Brown foi inaugurada em 1910 e pode ser encontrada no nº 20 da Rua Prospect. A biblioteca é um edifício de mármore em estilo Renascentista Inglês, e já está se mostrando pequeno demais para conter adequadamente seu enorme acervo. A área pública do térreo é composta por uma longa sala de leitura com prateleiras de referência e periódicos. O mezanino acima da entrada é o Salão Harris, com pé direito de dois andares e lareira insculpida. O terceiro andar contém uma sala de livros raros, uma grande área de exposição e coleções especializadas, incluindo a Coleção Rider da história de Rhode Island.
- **O Ateneu de Providence:** O Ateneu fica no nº 251 da Rua Benefit e é uma biblioteca de empréstimo privada dentro de uma bela estrutura no estilo Revivalismo Grego construída em 1838. A biblioteca inclui muitos documentos históricos, mas o acesso é limitado aos membros que pagam uma taxa anual de US$ 15,00.

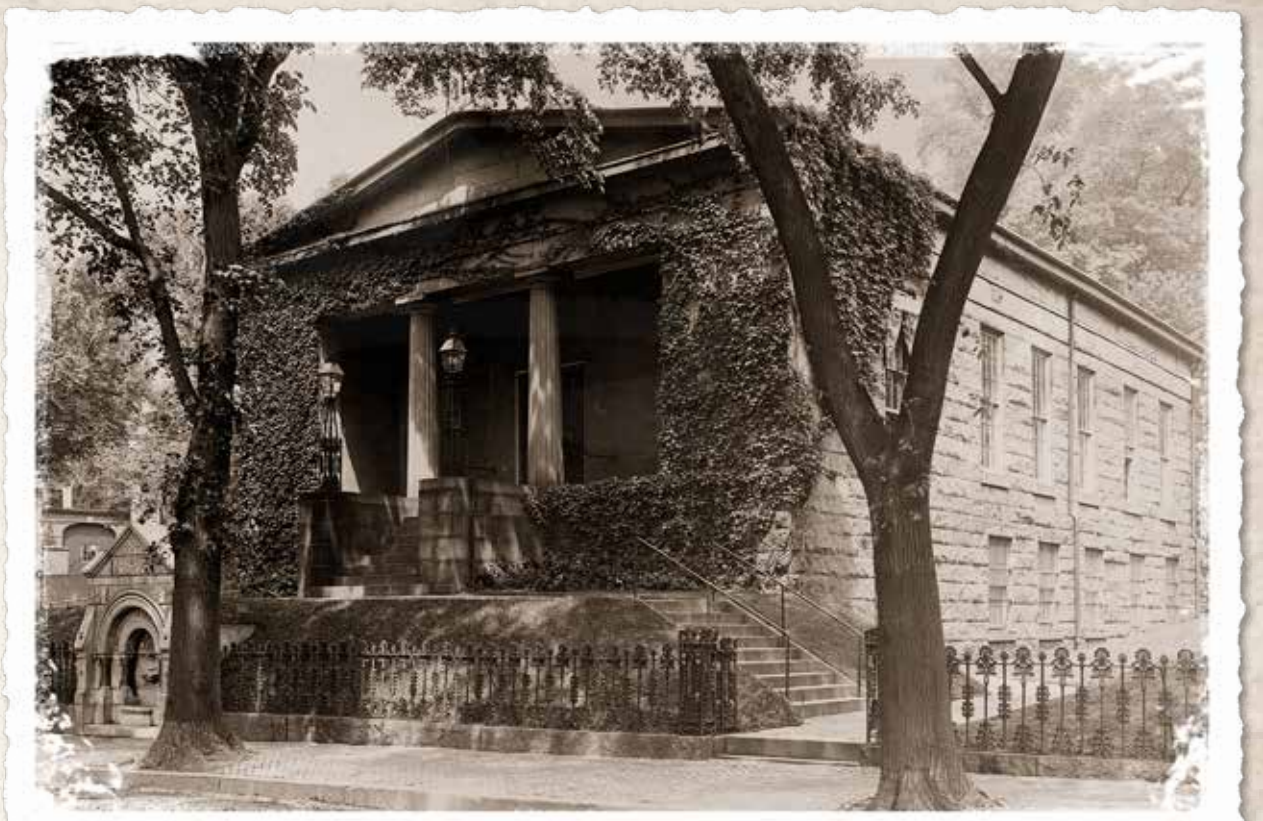
A seguir constam possíveis pistas que podem ser encontradas durante a pesquisa.

A Família Winscott

Os Investigadores podem pedir a Josh Winscott mais informações sobre a história de sua família, ou podem pesquisá-la independentemente, olhando nos registros do condado, artigos de jornais e fontes similares.

A casa nº 79 da Rua Power foi construída por Elijah Winscott, um comerciante de escravos, em 1796. Ele viveu nela brevemente antes de ficar doente, quando se aposentou e foi viver no campo, onde morreu em 1811. Micah Winscott, sobrinho de Elijah, herdou a casa. Com o fim do tráfico de escravos, os vários negócios remanescentes da

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com



O Ateneu de Providence (fotografia da Biblioteca do Congresso)

família, como fabricação de têxteis e destilação de rum, mantiveram boa parte da riqueza da família até depois da Guerra Civil. Com o fechamento de sua fábrica têxtil, a fortuna da família diminuiu consideravelmente. A tia viúva de Josh, Florence, morava na casa de Elijah Winscott até sua morte recente, quando foi legada a Josh.

A Escravidão em Providence

Os fatos a seguir podem ser descobertos em qualquer biblioteca local com um teste bem-sucedido de **Usar Bibliotecas**. Investigadores da região de Providence também podem conhecer essas informações com um teste bem-sucedido de **História**.

Rhode Island foi uma das colônias mais ativas do norte no mercado de escravos, controlando mais da metade do comércio em toda a América. Newport era o porto mais importante de Rhode Island, mas Providence também estava muito envolvida. Apesar da emancipação iniciada durante a Revolução, a posse de escravos continuou até a década de 1840. Originalmente, os escravos eram comprados principalmente nas Índias Ocidentais e trazidos de volta a Rhode Island para trabalhar em suas plantações. Quando o Congresso deu um ultimato ao comércio até o ano de 1806, Rhode Island serviu aos famintos mercados de escravos do Sul, transportando tantos escravos quanto podiam, o mais rápido que conseguiam. As condições dessa carga humana, já precárias, deterioraram-se rapidamente.

John Brown foi julgado em 1796 por violar as leis de comércio de escravos, mas foi considerado inocente. Um ano depois, ele foi julgado novamente, e seu navio negreiro, *Esperança*, foi confiscado. A família Brown, de Providence, esteve envolvida com sucesso no comércio de escravos durante décadas, tornando-se uma das famílias mercantis e políticas mais proeminentes da região. A Universidade de Rhode Island foi rebatizada de Universidade Brown em homenagem às suas doações.

Ao longo dos anos, a descoberta de túneis de drenagem e de depósitos frios feitos de tijolos sob algumas das casas da Colina College alimentaram especulações de que eles já foram um dia usados para contrabandear escravos após a aprovação das leis. Em 1901, uma pedra angular e um túnel próximo foram redescobertos durante as reformas na casa de John Brown. A pedra estava inscrita com o nome de Brown e uma data de 1786 e parece ter ficado na entrada de um grande túnel em direção à Rua Benefit. Era largo o suficiente para dois homens adultos rastejarem por ele. Enquanto o arquiteto chefe descartou-o como um canal de drenagem, a descoberta do túnel reviveu rumores de que ele havia sido usado para contrabandear escravos.

A Carta

Caso os investigadores visitem o Ateneu de Providence para pesquisar a família Winscott ou as lendas do túnel de escravos, eles terão a chance de encontrar uma fonte única de informação entre os arquivos de materiais coloniais. Com um teste bem-sucedido de **Usar Bibliotecas**, um investigador encontra uma carta de Jacob Bishop (veja o **Recurso do Jogador: Escuridão 1**).

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Recurso do Jogador: Escuridão 1

Providence, 5 de janeiro de 1811

Caro Phillip,

É com tristeza incomensurável que lhe informo que Elijah Winscott se foi deste mundo e está agora nos braços amorosos de nosso Senhor. Todos nós sabíamos que ele não estava bem de saúde há alguns anos, tanto em seu Corpo quanto em seu Espírito. Ele dificultara muito conhecermos seus problemas, pois havia abandonado a Companhia de seus Amigos. Eu o visitei na Casa de Campo onde ele tem vivido por alguns anos agora. Enquanto ele estava deitado doente em sua cama, ele quebrou seu silêncio e me contou uma História que não estou certo de que me lembro corretamente. Não sei, com certeza, se devo conta-la agora, mas sei que você se preocupava muito com nosso amigo.

Ele me lembrou que 15 anos atrás, ele ponderou sobre como poderíamos continuar nosso comércio, que nos servira tão bem. As odiosas leis contra o nosso sustento e os problemas que cercaram o bom John Brown lhe causavam transtornos sem fim. Bom, eu lembro, como você deve, o temperamento e os discursos de Elijah na Taverna durante esses dias. Nós julgávamos que fossem fantasias de sua mente e Bebida em excesso. Todos nós rimos ao ouvi-lo falar de como deveríamos cavar Túneis embaixo da cidade. Nós não sabíamos então que não era uma fantasia completa. Nós não sabíamos que ele estava fazendo planos em segredo. Porque quando o porão embaixo da casa de Elijah Winscott foi construído, um Túnel foi encontrado. Este Túnel seguia até próximo ao Rio, e não daria trabalho cavar ainda mais próximo. Ele usaria esta Passagem para pastorear os Escravos para dentro e fora da Cidade.

Tudo tinha sido definido, e Elijah aguardou feliz em seu Lar para que seus Homens lhe trouxessem seus Escravos. Mas eles não vieram. Quando ele começou a se perguntar o que os estava atrasando, ele e seus outros empregados desceram para ver o que poderiam encontrar. Eles encontraram a Morte. Esforçando a Voz, ele me contou de pedaços de Homens espalhados como Trapos pelo túnel, Homens Brancos e Escravos. Ele disse não poder ter certeza, pois não ficou ali muito tempo, mas achava que nem todos os Homens estavam entre os corpos, nem identificou nada sobre as Mulheres Escravas. Mas para onde os outros poderiam ter ido, e o que havia acontecido com eles? As sombras das Cavernas pareciam encara-lo, escondendo o mistério dele. Rapidamente ele retornou, e rapidamente construiu Paredes de Tijolo forte debaixo de seu Lar e perto do Rio para evitar contato com o que quer que estivesse lá embaixo.

Ele não soube o que era descanso daquele Dia em diante, certamente não enquanto permaneceu naquela Casa. Tudo o que sabíamos então era que ele adoeceu e não mais falou de esquemas para frustrar as leis. De sua cama doente, no final de sua vida, ele disse que Abismos mergulham profundamente sob a Cidade da qual ele havia desistido. Ele espiou pela Janela as Árvores de Bordo vermelhas e pareceu acalmar-se. Eu só posso imaginar que esta Casa de Campo lhe concedeu um pouco de paz até que ele soltasse seu último suspiro. Que seus herdeiros tenham mais sorte naquela Casa em Providence do que ele.

Com Sincera Estima,

Jacob Bishop

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

NAS PROFUNDEZAS

Ao retornar para a casa de Winscott no horário combinado, os investigadores não recebem resposta alguma ao bater na porta. Ela está destrancada, mas desta vez, o dono da casa não responde.

Seguindo até o porão, os investigadores encontram uma xícara de café frio. Ferramentas no chão perto de uma parede de tijolos, na qual um buraco (grande o suficiente para se passar) pode ser visto. Do outro lado do buraco há um túnel revestido de tijolos que se ramifica rapidamente no que parece ser uma caverna natural mais ampla (presumindo que os investigadores lembraram de trazer suas lanternas).

Um teste bem-sucedido de **Rastrear** encontra as pegadas de um homem indo para oeste no túnel, mas elas desaparecem quando passam os destroços e a poeira da escavação. Para o leste, após cerca de 15 metros, o túnel cedeu totalmente, aparentemente há algum tempo atrás. Rumo a oeste ao longo do túnel, depois de caminhar cerca de 60 metros, os investigadores se deparam com restos humanos antigos, a três metros de distância de uma abertura na parede sul. Estes pertenciam a cerca de seis pessoas, há resquícios de algemas de ferro ao redor dos membros de três deles. Um teste bem-sucedido de **Ciência (Biologia)** ou **Medicina** estima a idade dos ossos em cerca de 150 anos. Um teste bem-sucedido de **Arqueologia** ou **História** determina que a roupa apodrecida presente nos restos sem algemas é da época colonial. Muitos ossos estão separados, possivelmente devido à violência ou vermes. Um teste bem-sucedido de **Encontrar** descobre que há rasgos e manchas de sangue nas roupas (nenhum teste é necessário se um investigador afirmar que está examinando os trapos de perto).

O túnel oeste continua por um quilometro e seiscentos metros antes de terminar em uma parede antiga de tijolos (um investigador que fizer um teste bem-sucedido de **Navegação** percebe que está perto do rio). Perto da abertura na parede sul (na área dos restos mortais), um investigador que fizer um teste bem-sucedido de **Encontrar** descobre um toco de cigarro turco (deixado por Winscott). A abertura leva a uma passagem inclinada para baixo. O corredor dá voltas e mais voltas, e depois de cerca de meio quilômetro e uma profundidade de 60 metros, os investigadores passam por uma curva fechada e avistam uma luz constante e fraca. A passagem se endireita e a luz à frente fica mais brilhante, embora a fonte de luz permaneça desconhecida. Logo, a passagem se abre para uma enorme câmara iluminada por líquen fosforescente.

OS DOMÍNIOS DO POVO SERPENTE

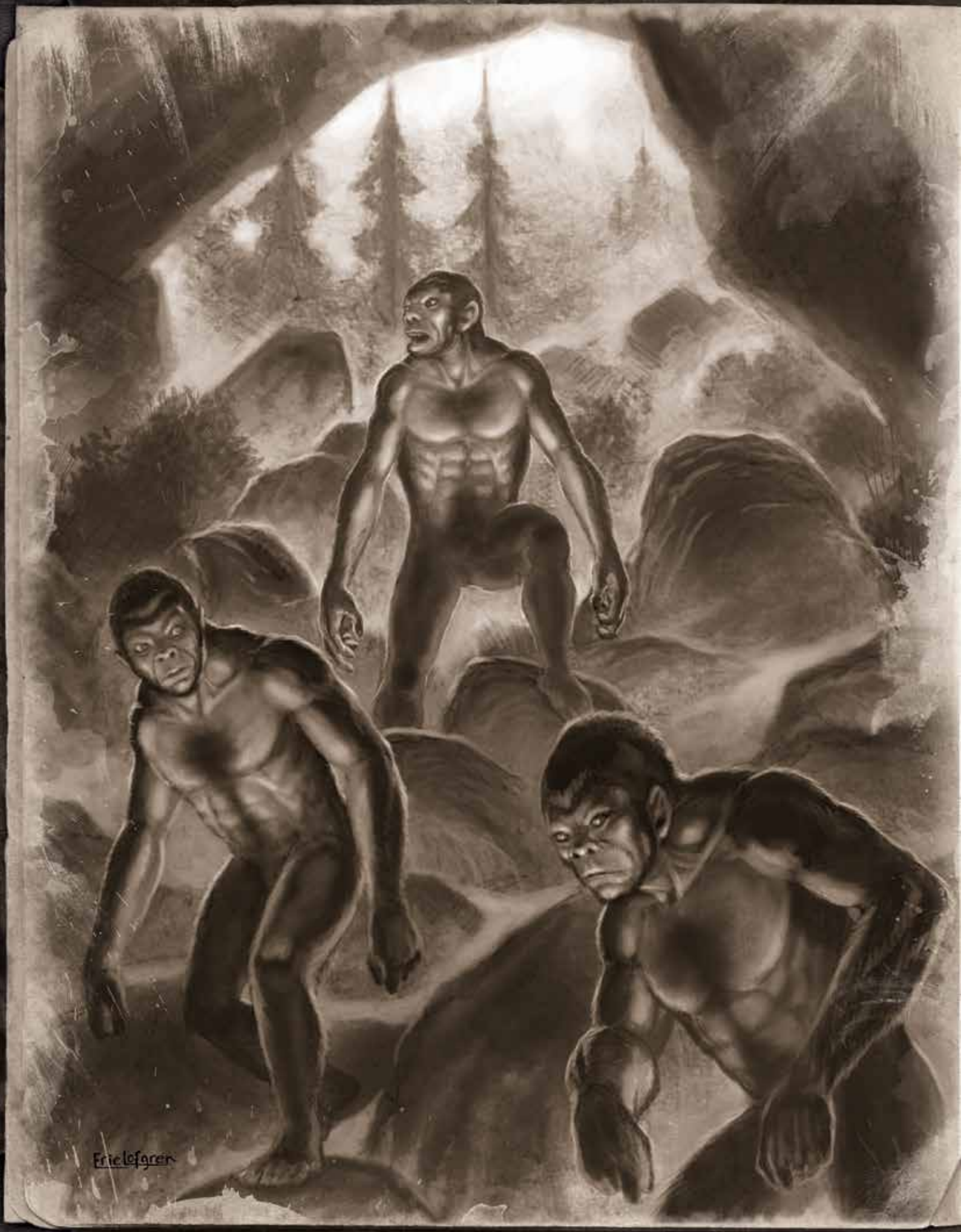
A câmara estranhamente iluminada é a entrada para um dos antigos domínios do povo serpente. Guardiões devem consultar o mapa na página 23, que detalha a localização das áreas descritas a seguir.

SALÃO DE ENTRADA

O salão é iluminado por uma luz ambiente emitida pelo líquen cultivado pelo povo serpente para esse propósito. A maioria dos túneis e cavernas espalhados pelo complexo são mal iluminados, como se estivessem cheios de velas. Os investigadores não precisam depender inteiramente de suas próprias fontes de luz, embora eles irão querer usá-las para inspecionar detalhes, ver coisas à distância ou navegar por terrenos acidentados ou especialmente sombrios. Descreva o misterioso crepúsculo e como as lanternas dos investigadores fazem uma dança perturbadora se retorcendo ao longo das paredes.

Ao entrar, os investigadores podem ver que as paredes foram decoradas com entalhes intricadamente esculpidos na pedra, incluindo nas colunas naturais que sobem até o teto a 30 metros de

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com



Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

HABITANTES DESAGRADÁVEIS DAS CAVERNAS

Além de S'syaa-H'risss, do povo-serpente, outros monstros se escondem no complexo de cavernas.

Os Degenerados

Essas criaturas patéticas são descendentes dos escravos e seus contrabandistas (capturados há mais de um século) sendo o resultado de gerações de endogamia em condições horríveis. Eles são raquíticos e peludos, parecendo uma raça desconhecida de primatas pálidos enquanto correm e se esgueiram pelos túneis. Seus crânios têm testa afundada, olhos grandes e mandíbulas alongadas como focinhos, seus braços são mais compridos do que de humanos comuns. Qualquer um que estude um degenerado subjugado ou morto e faça um teste de **Ciência (Biologia)** ou um teste Difícil de **Saber** reconhece a perturbadora relação da fera com a humanidade, o que provoca um teste de **Sanidade** (1/1D3 pontos de Sanidade).

Degenerados são cruéis e comem praticamente qualquer coisa, inclusive um ao outro; no entanto, eles são covardes se confrontados com força superior. Eles preferem atacar inimigos indefesos ou em menor número, se esgueirando e emboscando qualquer coisa que considerem uma presa. São capazes de escapar do perigo se contorcendo pelos túneis pequenos demais para criaturas maiores (de tamanho humano).

A princípio, essas criaturas podem observar os investigadores sem serem vistos, talvez roubando itens, esgueirando-se pelos pequenos túneis escuros ou rachaduras nas paredes (talvez permitindo aos investigadores **Escutar** ou **Encontrar** para notar uma mão pálida e peluda puxando alguma de suas posses através de uma rachadura na parede). O Guardião deve tentar espaçar os encontros e criar suspense. Os degenerados e sua presença podem ser encontrados em qualquer lugar nas cavernas. Alguns exemplos seguem:

- **Ossos:** Os investigadores encontram rastros, excrementos ou restos mortais. Impressões de pés e mãos que se assemelham às de crianças, mas que um teste de **Ciência (Biologia)** aponta como um pouco semelhantes a de macacos, possivelmente devido à deformidades. Investigadores descobrindo esqueletos podem inicialmente achar que encontraram ossos de macaco —um teste de **Ciência (Biologia)** não é capaz de especificar a espécie; no entanto, existem semelhanças perturbadoras com ossos humanos, o que provoca um teste de **Sanidade** (0/1 ponto de Sanidade). Os primeiros exemplares encontrados são antigos, enquanto que os posteriores estão relativamente novos. Nenhum esqueleto intacto é encontrado, e todos apresentam evidências de terem sido roídos e seu tutano sugado.
- **Sons:** Os investigadores ouvem (teste de **Escutar**) algo correndo, embora seja impossível dizer de onde vem. Podem ser ratos ou algo semelhante, em algum momento, os investigadores perceberão que algo maior está produzindo os ruídos.
- **Contatos Imediatos:** Quando os investigadores entram em uma área, eles ouvem ou veem algo rapidamente saindo de um pequeno túnel. Apenas o vislumbre de algum pequeno animal pálido. Mais tarde, eles podem ter uma visão completa dos degenerados, que podem fugir, atacar ou observar cautelosamente à distância.
- **Luta:** Os investigadores se deparam com dois degenerados engajados em combate. A luta é selvagem e cruel, os combatentes não vão reagir aos investigadores a menos que eles intervenham, caso em que eles param para atacar qualquer coisa próximo. Eventualmente, um degenerado rasga a garganta do outro e o devora. Assistir a luta de degenerados provoca um teste de **Sanidade** (1/1D6+1 pontos de Sanidade).
- **Emboscada:** Um degenerado tenta a sorte contra um investigador solitário (ou talvez na retaguarda do grupo). Permita que o investigador faça um teste para **Escutar** a fera atrás dele ou dela; caso contrário, o degenerado faz um ataque surpresa antes que algo possa ser feito.

Não há número fixo de degenerados, permitindo que o Guardião use tantos quantos forem necessários—pelo menos um degenerado por investigador +1D4. Estatísticas para os degenerados são apresentadas no **Apêndice A: Personagens e Monstros**.

Ghasts: Capangas Monstruosos

Há dois ghasts sobrevivendo do estoque original de escravos do povo serpente. Eles têm permissão para vagar livremente pelas cavernas, como cães de guarda. Ocasionalmente S'syaa-H'risss precisa que executem tarefas físicas. O Guardião deve usar os encontros com os ghasts quando for dramaticamente apropriado, assim como em resposta às ações dos investigadores. Se os investigadores fizerem barulho considerável ou permanecerem em uma área por muito tempo, há uma boa chance de que um ghast os encontre. Antes de encontra-los pela primeira vez, os investigadores podem encontrar suas pegadas em trechos de argila mais mole ou pegadas molhadas perto de fontes de água. As marcas lembram àquelas das patas de uma cabra ou de um bovino, mas são ligeiramente menores que as de um humano adulto. Um teste de **Ciência (Biologia)** é incapaz de determinar que espécie poderia tê-las feito, mas um teste de **Mythos de Cthulhu** os identifica como pegadas dos horríveis ghasts, seres que dizem assombrar criptas escuras abaixo da terra.

Estatísticas para os dois ghasts são apresentadas no **Apêndice A: Personagens e Monstros**.

Oposto: Os Degenerados por Eric Lofgren

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

SUGESTÃO AO GUARDIÃO: MOTIVANDO OS INVESTIGADORES

Diante do desconhecido, jogadores novatos (ou mesmo jogadores experientes com investigadores novatos) podem possuir uma resposta que eles acreditem ser perfeitamente razoável: fugir! Outros jogadores podem adentrar alegremente em qualquer mistério ou perigo. Se o Guardião souber ou suspeitar que os jogadores pertencem ao grupo mais cauteloso, uma motivação maior pode ser necessária para garantir que os jogadores se envolvam com o enredo. Assim que os investigadores perceberem que Winscott entrou no túnel sozinho, eles podem querer correr para buscar as autoridades. Um teste de **Inteligência** deve lembrá-los de que Winscott queria que eles mantivessem sua descoberta em segredo e que ele provavelmente está por perto. Ele pode ter se ferido e estar incapacitado de responder e, ao mesmo tempo em que arrumar um grupo de resgate profissional pode parecer uma boa ideia, o tempo pode ser importante. Se parecer que os investigadores estão prestes a irem embora (seja antes de entrar nas cavernas ou depois de explorar por um período), existem várias formas de atraí-los ou dissuadi-los. Eles poderiam ouvir um grito ou sons mais misteriosos vindos da escuridão. Degenerados ou ghasts poderiam levá-los mais para o fundo. O Guardião também poderia bloquear o caminho de volta com um misterioso e repentino desmoronamento. Os investigadores serão forçados a avançar, e o portal mágico no covil de S'syaa-H'risss será a única saída. Guardiões também podem causar um desmoronamento em algum momento, se não quiserem que o retorno pelas cavernas seja possível. Nesse caso, o portal também será a única saída.

altura. Os entalhes são muito antigos e cobertos de líquen; grande parte deste belo trabalho parece ter sido danificado. Cerca de 15 metros da parede leste desmoronaram, destruindo qualquer obra ou passagem que existissem ali.

Um teste bem-sucedido de **Arqueologia** revela apenas que os entalhes são extremamente antigos, possivelmente antecedendo as mais antigas pinturas rupestres até agora descobertas, ao mesmo tempo em que mostram uma habilidade e um estilo muito além da arte primitiva conhecida. Predominam temas com serpentes, algumas das quais são enormes. Certos desenhos de serpentes são repetidos, possivelmente tendo algum tipo de significado simbólico. Uma lua crescente branca aparece na testa de muitos dos mais elaborados entalhes de serpentes. Desenhos abstratos e geométricos, ziguezagues e espirais acompanham os entalhes das criaturas. Alguns deles poderiam ser alguma forma de escrita curvilínea, consistindo de curvas, cachos e laços. Um teste bem-sucedido de **Mythos de Cthulhu** revela que as palavras se assemelham a Aklo, uma língua esotérica supostamente adaptada de uma linguagem pré-humana.

MAIS FUNDO NAS CAVERNAS

As cavernas são úmidas e há estalactites, estalagmites e outras formações rochosas formadas por água em todo o complexo. Além do líquen brilhante, outras formas de fungos podem ser encontradas crescendo nas paredes, tetos e pisos. Gerações dessas formas tornaram os pisos macios com uma camada de argila. A umidade torna o piso escorregadio em alguns lugares e há água em certos pontos. Desabamento de rochas e colapsos bloquearam passagens e criaram obstáculos em alguns dos corredores.

Embora existam evidências de pedras trabalhadas em todo o complexo, o povo serpente usou as formações naturais tanto quanto possível, cavando túneis, criando paredes, expandindo câmaras e construindo suportes apenas quando necessário. Algumas superfícies são decoradas com mais serpentes e entalhes geométricos, assim como ocasionais textos incompreensíveis . Após os investigadores terem passado um certo tempo dentro das cavernas, um teste bem-sucedido de **Ciência (Geologia)** determina que as estruturas trabalhadas foram criadas ao longo de milênios, e as primeiras parecem ter sido completadas há milhões de anos. Tal constatação pode ser um choque para a maioria, provocando um teste de **Sanidade** (0/1D3 pontos de Sanidade).

Os investigadores não têm muita dificuldade em atravessar as cavernas durante a maior parte do tempo. Eles conseguem se lembrar de onde foram facilmente, mas se estiverem com pressa, Guardiões podem pedir um teste de **Navegação** para que encontrem o caminho de volta para uma área específica. Com um fracasso, os investigadores chegam a um beco sem saída e devem refazer seus passos.

Mover-se rapidamente pelas cavernas é perigoso e investigadores apressados ou correndo devem fazer testes de **DES** para evitar uma lesão, causando 1D3 pontos de dano. Se eles não estiverem usando suas próprias fontes de luz, o teste se tornará Difícil.

SALÃO DE HISTÓRIA

Esta longa câmara retorcida é extensivamente decorada com elaborados entalhes esculpidos em pedra. Embora os temas com serpentes e desenhos geométricos estejam presentes, há também uma série de murais. Primeiro, há gravuras de paisagens, repletas de torres e outras estruturas. Figuras reptilianas encapuzadas são representadas engajadas em diversas atividades. Algumas imagens mostram elas adorando uma enorme serpente com um símbolo de lua crescente na testa. Outras retratam o povo serpente e suas cidades sendo atacados por gigantescos répteis. Um teste bem-sucedido de **Saber** reconhece os répteis gigantes como sendo vários dinossauros, incluindo pterodáctilos carregando criaturas serpente para longe. Descobrir essas representações antigas, mas precisas, de dinossauros provoca um teste de **Sanidade** (0/1D3 pontos de Sanidade). As cenas finais mostram o povo serpente abandonando suas cidades acima do solo para os répteis e migrando para o subsolo, criando uma nova pátria sob a terra.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

O BREU

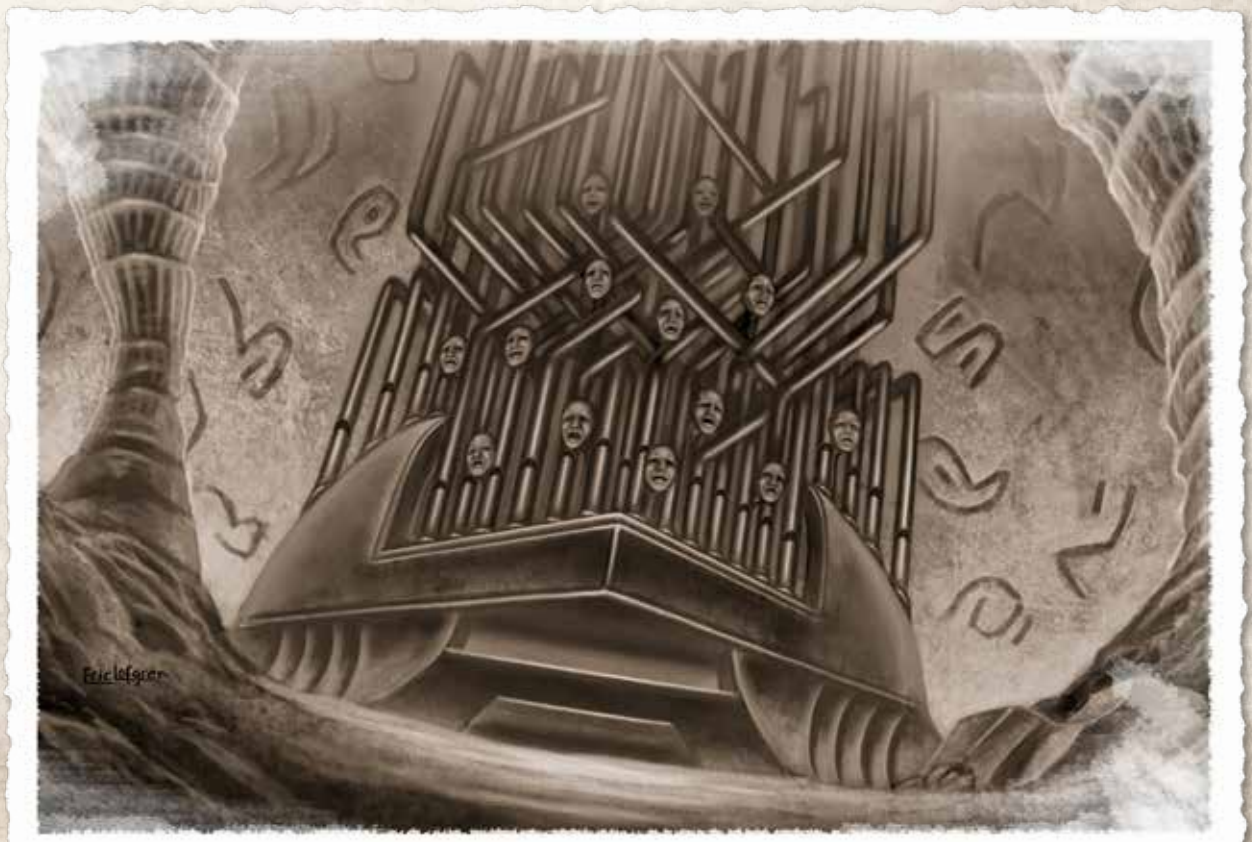
Aqui há uma passagem vertical para baixo que os investigadores devem descer para explorar mais. O chão da passagem fica 6 metros abaixo. Existem várias opções:

- **Saltar:** uma atitude arriscada, que pede um teste de **Saltar**: se bem-sucedido, o investigador só recebe 1D6 de dano pela queda; em caso de falha, o dano é 2D6
- **Escalar:** Usando as concavidades e nichos na parede, os investigadores devem fazer um teste de **Escalar**: se forem bem-sucedidos, eles chegarão ao fundo ilesos; Em caso de falha, o investigador não conseguiu encontrar um trecho adequado nas paredes para seguir a descida e pode optar por forçar o teste, demorando mais tempo e tentando uma rota diferente. Se mais uma vez o investigador falhar, é provável que ele caia, recebendo 2D6 de dano (Guardiões mais gentis podem dizer que a queda foi do meio do caminho e, portanto, causando apenas 1D6 de dano).
- **Usar uma Corda:** Os investigadores pensaram em trazer uma corda com eles? Se ninguém mencionou isso, permita um teste de **Sorte** para ver se um deles se lembrou. Há uma estalagmite resistente nas proximidades, na qual uma corda poderia ser amarrada, e deixada para o retorno. Permita a cada investigador um teste de **Escalar** com um dado de bônus: se bem-sucedidos, eles descerão até o fundo ilesos; se falharem, eles escorregarão na corda e cairão (recebendo 2D6 de dano), a menos que optem por forçar o teste para agarrar a mesma. Em caso de falha no um teste forçado eles caem e recebem 2D6 dano. Investigadores de raciocínio rápido podem realizar um teste de **Saltar** e, se forem bem-sucedidos, reduzem o dano pela metade.

A CÂMARA DE MÚSICA

A passagem se abre em uma ampla gruta onde nenhum líquen fosforescente cresce. Depósitos de cristais nas paredes brilham sob a luz das lanternas dos investigadores. O teto fica cerca de 45 metros acima. Espalhando-se pela parede oposta, há uma estrutura bizarra e retorcida, formada por tubos de bronze entrelaçados e cravejados de cristais de vários tamanhos e cores. Alguns canos perfuram a parede em vários lugares, enquanto outros terminam em extremidades pontiagudas. Há uma formação rochosa 6 metros à frente, esculpida na forma de uma espécie de cadeira, embora seu assento e espaldar curvados não sejam confortáveis para seres humanos.

Quando os investigadores entram pela primeira vez, eles não conseguem enxergar o que está no topo das extremidades pontiagudas. Ao se aproximar, eles percebem que há cabeças humanas fincadas nelas. Quando chegam à cadeira, eles ouvem o que a princípio parece um vento fraco. Mas logo percebem que o som está vindo das cabeças, gemendo baixinho em um cântico ululante.



O Salão de História e A Câmara de Música por Eric Lofgren

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

As cabeças foram preservadas, com runas sinuosas esculpidas em seu couro membranoso. Suas pálpebras estão fechadas e suas bocas e os músculos de suas gargantas se movem enquanto cantam. Algumas das cabeças pertenciam a homens de ascendência europeia, enquanto outras pertenciam a homens e mulheres de ascendência africana. A música sussurrante que sai das pacíficas cabeças tem uma espécie de beleza, mas ver essa monstruosidade provoca um teste de **Sanidade**. (1/1D4 pontos de Sanidade).

Caso alguém se sente no banco, o canto fica muito mais alto e complexo. As harmonias não se parecem com nada que os investigadores tenham ouvido. A natureza alienígena da canção enche os investigadores de pavor e provoca mais um teste de **Sanidade** (0/1 ponto de Sanidade). A estrutura é destruída se os investigadores causarem 15 pontos de dano na mesma. Note que ativar a música completa ou tentar destruir o dispositivo provavelmente chama a atenção de um ghast.

AS TOCAS

Uma série de câmaras interconectadas serve como covil dos degenerados. As tocas são imundas, cheias de ossos e dejetos, e consequentemente cheiram mal. Há sempre algumas criaturas descansando ou comendo aqui, amontoadas em vários cantos. Eles protegem com selvageria seu território e seus filhotes, mas podem ser espantados por uma demonstração de força—se dois ou mais forem gravemente feridos ou mortos, ou se armas de fogo forem disparadas. Degenerados em fuga podem atrair a atenção de um ghast—tiros certamente o farão.

Se os investigadores tiverem a oportunidade de revistar as tocas, peça um teste de **Encontrar** para que achem um testemunho meticulosamente entalhado em uma das paredes (veja o **Recurso do Jogador: Escuridão 2**).

A FISSURA

Uma fissura rompe o chão desta ampla porção do corredor. Se os investigadores estiverem confiando apenas na iluminação provida pelo líquen em vez de lanternas e não andarem com cautela, um teste bem-sucedido de **Encontrar** é necessário para evitar cair na câmara 3 metros abaixo, o que causa 1D6 de dano. A câmara cheia de destroços tem aproximadamente 6 por 9 metros, e os já conhecidos entalhes esculpidos em suas paredes revelam que ela já foi conectada a ainda mais cavernas que agora estão bloqueadas. Um investigador vai achar difícil sair do buraco sem auxílio (teste Difícil de **Escalar** ou um teste Regular caso seja auxiliado). Outro investigador acima pode baixar uma corda ou estender a mão e içar o investigador caído (usar uma corda fornece um dado de bônus para o teste).

Há um espaço de aproximadamente 1 metro de largura contornando a borda do buraco, que pode ser usado para caminhar cuidadosamente para o outro lado. Qualquer um que se envolva em combate enquanto estiver perto da fissura deve fazer um teste de **DES** para evitar escorregar ou ser jogado no buraco.

A PLANTAÇÃO

Fungos e líquenes estranhos crescem nesta grande câmara, cuidados por pelo menos dois degenerados. Alguns dos caules dos fungos se elevam mais alto que os investigadores. Uma névoa morna e úmida espirra de aberturas no teto a cada 10 minutos.

Os degenerados aqui ficam curiosos com a presença dos investigadores, mas continuarão trabalhando a menos que sejam perturbados. Se abordados pelos investigadores, os degenerados irão reagir com violência, porém, eles se dispersarão se forem feridos gravemente, um deles for morto ou se uma arma de fogo for disparada. Um ghast pode ouvir os sons de combate e procurar sua fonte. Mesmo que os investigadores não se envolvam em combate com os degenerados, os ghasts passam por aqui periodicamente e podem encontrar investigadores mais vagarosos. Os degenerados correm para longe se um ghast atacar os investigadores.

Apenas parte do que é cultivado aqui é destinada ao consumo direto; grande parte é destinada aos experimentos de S'syaa-H'risss (cultivados especificamente por suas qualidades tóxicas). Investigadores que decidam comer um fungo devem fazer um teste de **Sorte**: um sucesso significa que eles escolheram um espécime não comestível, mas inofensivo; uma falha significa que ele é venenoso. Comer um fungo venenoso exige um teste de **CON**: em caso de falha, 1D4 horas depois, o investigador começa a convulsionar e vomitar, bem como recebe 1D10 de dano (as dores de estômago cessam 1D4+1 horas depois); se for bem-sucedido, o investigador sofre cólicas estomacais 1D4 horas depois e recebe 1D5 de dano (reduzido a zero se for um sucesso Extremo). Guardiões mais severos podem decidir que os investigadores que fracassem nestes testes (e sobreviverem) devem usar um dado de penalidade em todos os testes até que os efeitos do veneno passem. (1D4 horas).

TEMPLO DO PAI DAS SERPENTES

Esta gruta é dominada por uma enorme coluna natural que foi esculpida à semelhança de uma grande serpente enrolada com o símbolo da lua crescente branca em sua testa formado a partir de pedras preciosas pálidas. Na frente da serpente há um grande altar marcado por manchas escuras (manchas de sangue) e decorado com runas e entrelaçados entalhes geométricos esculpidos na pedra. Incensários esféricos de ouro em suportes flanqueiam o altar, cada um despejando nuvens de incenso perfumado.

Investigadores explorando o templo devem fazer um teste de **POD**; os que forem bem-sucedidos recebem uma visão de Yig, o Pai das Serpentes. A visão toma a forma de uma cascata de cobras variadas que saem da boca da serpente esculpida, cada uma com um crescente branco na testa. Paralisados, os investigadores são rapidamente engolidos pela massa de serpentes. As cobras não os mordem nem os apertam, mas elas rastejam sobre eles e ficam passando a língua sobre suas peles. Logo, a língua de uma serpente titânica abre caminho através das cobras, como se estivesse provando os investigadores. Esta visão provoca um teste de **Sanidade** (1/1D4 pontos de Sanidade), mas também concede 2 pontos de Mythos de Cthulhu.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

TALVEZ ALGUÉM LEIA ESSAS PALAVRAS UM DIA, SE DEUS QUISER. EU, JOHN HARPER, ESCREVO AQUI PARA CONTAR A MINHA TRISTE HISTÓRIA E A DOS MEUS COMPANHEIROS. WINSCOTT NOS CONDENOU COM SEUS PLANOS ESPERTINHOS. ELE PENSOU QUE EVITARIA A ATENÇÃO DO ESTADO DE RHODE ISLAND COM O TÚNEL QUE ENCONTRARA. ELE DEVERIA TER PENSADO PRIMEIRO SOBRE O PROPÓSITO DESTE TÚNEL TER SIDO FEITO. ELE SE DISSE SORTUDO E ASSIM NOS AMALDIÇOOU. AO GUIARMOS SUA CARGA PELO TÚNEL, FOMOS ATACADOS POR COISAS HORRÍVEIS, E OS AFORTUNADOS FORAM ABATIDOS POR SUAS GARRAS E PRESAS. O RESTO FOI ARRASTADO PRA CÁ. O BOM LIVRO E OS PREGADORES NOS DIZEM QUE DEUS AMALDIÇOOU A SERPENTE CONDENANDO-A A RASTEJAR SOBRE SEU VENTRE PARA SEMPRE. POR QUE ENTÃO NOSSO NOVO MESTRE AINDA ANDA? COMO ELE E SUA ESPÉCIE ESCAPARAM DA JUSTIÇA DE DEUS? ELES DORMIRAM AQUI ANTES DA QUEDA E ASSIM PASSARAM SEM SER NOTADOS? AGORA NÓS SERVIMOS ESTA ODIOSA SERPENTE. ELE NOS COLOCA PARA TRABALHAR PARA ELE, TODOS OS HOMENS. ELE NOS OBRIGA A ACASALAR JUNTOS, COMO SE NÃO FOSSEMOS MAIS QUE ANIMAIS. EU VI MEUS COMPANHEIROS MORRENDO, DEFINHANDO OU A SERVIÇO DO PRAZER DA SERPENTE. ESTAMOS OCULTOS LONGE DOS OLHOS AMOROSOS DE DEUS.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

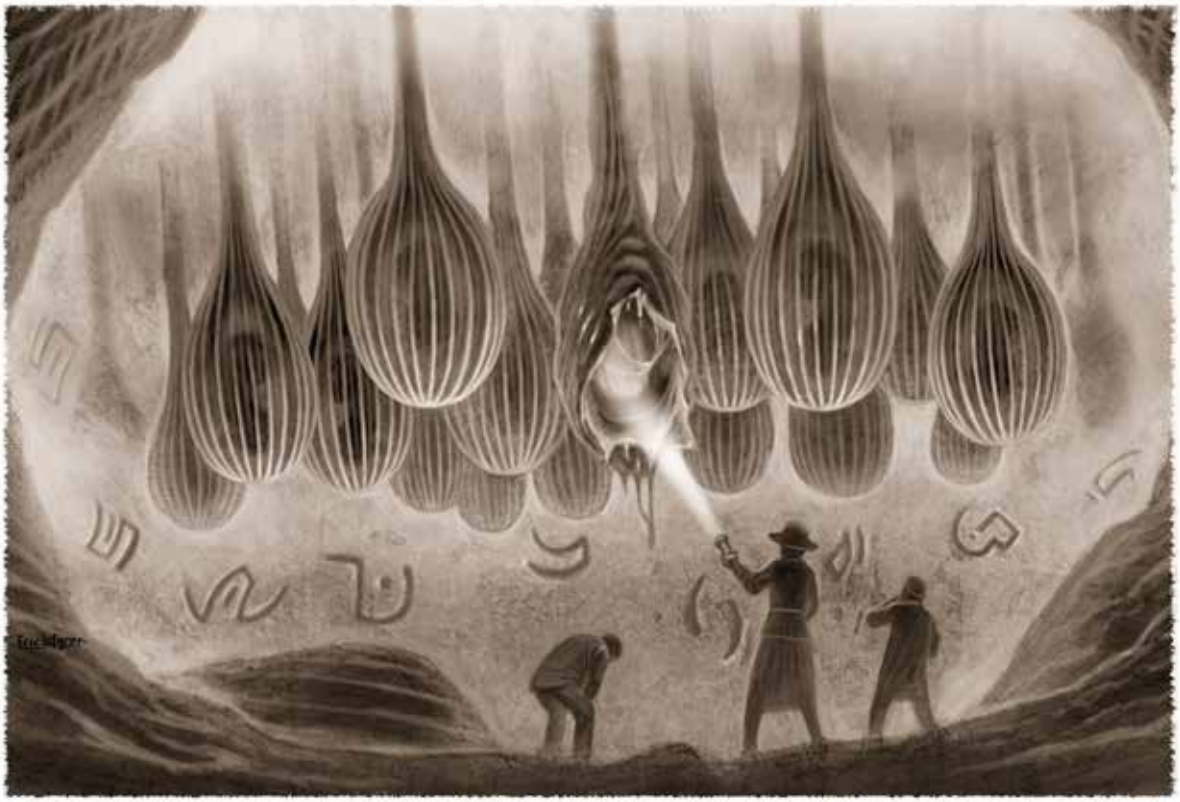
CÂMARA DE ANIMAÇÃO SUSPENSA

Pendurados no teto desta câmara estão vinte e um casulos membranosos de um amarelo translúcido, balançando levemente na névoa úmida que emana das aberturas no teto. Dentro dos casulos, pessoas-serpente podem ser vistas flutuando em um líquido verde espumante. Um casulo marrom semelhante a couro, no entanto, está rasgado e vazio. Este espetáculo bizarro provoca um teste de **Sanidade** (0/1D6 pontos de Sanidade).

Os casulos podem ser abertos, derramando seu conteúdo no chão. As pessoas-serpente dentro deles não estão prontas para despertar de seu sono de milênios, e acabam morrendo rapidamente. Leva vários minutos para abrir todos os casulos, o que pode chamar a atenção de um ghast. Os casulos são extremamente inflamáveis, e uma vez que o líquido dentro deles pega fogo, um gás sufocante é liberado. A menos que os investigadores estivessem prendendo a respiração, eles devem fazer um teste de **CON** na primeira rodada para evitar a inalação do gás. Se falhar, o investigador começa a sufocar e sofrer asfixia devido aos gases tóxicos, recebendo 1D4 de dano. A cada rodada a partir da primeira, outro teste **CON** é necessário (representando 1D4 de dano em caso de fracasso). A menos que um ghast esteja bloqueando a rota de fuga, são necessárias apenas duas rodadas para alcançar ar limpo. Investigadores espertos que planejem atear fogo aos casulos e se retirarem rapidamente (teste de **DES**) para uma distância segura podem evitar o gás.

SUGESTÃO AO GUARDIÃO: SUSSURROS DA SERPENTE

Caso alguém experimente as visões de Yig, o Guardião poderá tornar as imagens alienígenas tão vagas ou detalhadas quanto desejar. Os investigadores poderiam vislumbrar trechos da antiga adoração à Yig pelo povo serpente ou pelas culturas humanas pré-históricas (algumas das quais parecem bastante avançadas). Isso incluiria sacrifícios humanos, os corpos das vítimas se rompendo com venenos. Os investigadores também poderiam ver vítimas da Maldição de Yig, pois aqueles que ofendem o Grande Antigo sofrem mutações de feitio reptiliano ou dão luz à monstruosidades deformadas. Se apropriado, o Guardião também poderia usar esta oportunidade para mostrar outras visões (talvez de outros cenários deste livro) que poderiam plantar as sementes para futuras aventuras. Não se esqueça de descrever os sons e cheiros das visões, bem como as imagens. Fornecer informações multissensoriais pode tornar a cena mais vibrante e impactar mais os jogadores. Se alguém sofrer insanidade temporária ou indefinida neste momento, então a fobia mais adequada para o investigador seria a Ofidiofobia, o medo de cobras.



O Templo do Pai das Serpentes e A Câmara de Animação Suspensa por Eric Lofgren

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

CAPTURADOS!

O Guardião pode decidir que capturar alguns ou todos os investigadores é preferível a eliminá-los—os ghasts são perigosos e robustos, especialmente para investigadores sem um arsenal de armas. Lembre-se de pedir testes de **CON** quando os investigadores sofrerem uma lesão grave. Os ghasts podem realizar nocautes (se bem sucedido, o alvo fica inconsciente e perde um único ponto de vida). Certamente o mestre deles, S'syaa-H'risss, prefere que os intrusos sejam levados a ele para serem interrogados, escravizados ou usados em experimentos ou outros tipos de diversões.

O Guardião poderia tirar proveito da perícia Furtividade do ghast (70%) para pegar retardatários. Se um ghast conseguir emboscar e derrubar um investigador, ele poderá fugir com seu prêmio antes mesmo que alguém perceba. Mas Guardiões devem ser cuidadosos—capturar um investigador muito antes do clímax deixa o jogador ocioso enquanto todo mundo segue jogando.

Investigadores capturados estarão na alcova trancada nos aposentos de S'syaa-H'risss (ver **O Covil de S'syaa-H'risss**). Winscott já está lá, mas em seu atual estado mental, ele não consegue se comunicar, muito menos oferecer qualquer ajuda. S'syaa-H'risss ignora seus prisioneiros por dois dias, não lhes dando comida ou água, deixando-os sofrer nas condições úmidas de seus aposentos.

Os investigadores podem tentar escapar. As barras da alcova são resistentes, mas antigas, e um investigador fazendo um teste **FOR** pode envergá-las o suficiente para conseguir escapar. Há espaço o bastante para apenas um investigador trabalhar por vez e é algo que só pode ser feito enquanto S'syaa-H'risss estiver fora, em outro lugar do complexo. Aqueles que fizerem muito barulho podem chamar a atenção de S'syaa-H'risss (peça um teste de **Sorte**).

Caso S'syaa-H'risss perceba que um cativo está tentando escapar, ele irá puni-lo, provavelmente conjurando o feitiço Devastar ou Enfeitiçar Vítima (veja o *Livro de Regras do Guardião de Chamado de Cthulhu,* página 253 ou página 255, respectivamente). Um investigador corajoso o suficiente para fazer outra tentativa mais tarde deve ser bem-sucedido em um teste de **Sorte** para evitar ser notado por S'syaa-H'risss, que estará prestando mais atenção aos seus cativos.

Após os dois primeiros dias se passarem, S'syaa-H'risss bombeia água para dentro da cisterna e joga fungos variados pelas barras. Tanto a água como a comida foram misturadas com um veneno soporífero leve. Um investigador testando o gosto da água e fazendo um teste bem-sucedido de **Ciência (Farmácia)** percebe que algo foi adicionado nela. Aqueles que ingerirem o veneno devem fazer um teste **CON**: se falharem, caem em sono profundo, semelhante à um coma (por 1D6 dias). Este efeito só pode ser desfeito mais cedo através de um antídoto. Se o teste **CON** for bem-sucedido, ele ou ela sofre um dado de penalidade em todas as ações físicas (testes de perícia) por 2D10 horas (se o resultado for um sucesso Extremo, o veneno não fará efeito). S'syaa-H'risss supõe que os investigadores irão ingerir o que ele fornecer e não fica por perto para ver o que fazem.

Enquanto espera que o veneno tenha efeito, o homem-serpente se ocupa com outras atividades. Depois de passadas algumas horas, ele vai buscar um investigador. Ele assume que todos os investigadores capturados estão sofrendo com os efeitos do veneno (se todos se "fingirem de morto") e que eles não irão oferecer nenhuma resistência. S'syaa-H'risss abrirá a porta para a alcova e fará os degenerados arrastarem um dos investigadores para fora.

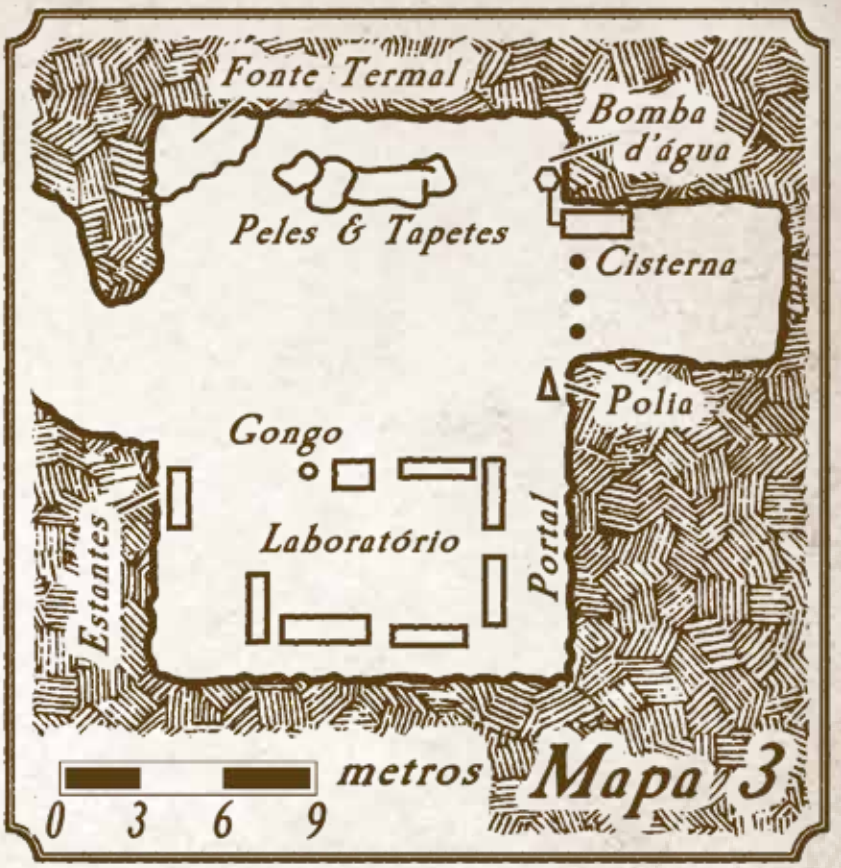
Uma vez que ele tenha um investigador, S'syaa-H'risss amarra-o a uma mesa e aplica o antídoto (acordando o investigador inconsciente). S'syaa-H'risss então passa a questionar o investigador em um ritmo sem pressa, a fim de aprender mais sobre o mundo moderno. Se o mesmo resistir, S'syaa-H'risss pode começar a usar métodos de interrogatório mais severos ou pode decidir usar o investigador como cobaia para suas experiências. O Guardião deve considerar encobrir todo os detalhes, dando dicas e permitindo que a imaginação do próprio jogador faça o resto. Espera-se que os investigadores tomem iniciativa e tentem escapar ou atacar o homem-serpente. Um investigador pode libertar-se das cordas que os prendem, fazendo um teste **FOR** para parti-las, ou um teste Difícil de **DES** (ou então um teste Regular de **Prestidigitação**) para libertar suas mãos.

Se um investigador for torturado ou usado como cobaia, ele deve fazer um teste de **Sanidade** (0/1D10 pontos de Sanidade) e também perder 1D3 pontos de vida. Aqueles que ainda estiverem na alcova poderão ouvir os gritos e também podem tomar iniciativa e tentar escapar para resgatar seu infeliz colega.

Ghast por Löic Muzy

Produto destinado à michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

O COVIL DE S'SYAA-H'RISSS



Os aposentos de S'syaa-H'risss também são seu lugar de trabalho. O ar é aquecido por uma fonte invisível, tornando-se como uma selva tropical, úmida e cheia de odores estranhamente perfumados. A área pessoal de S'syaa-H'risss é composta por travesseiros de couro e peles, e uma piscina de água termal. Nas proximidades, há uma grande alcova fechada por barras de ferro, na qual existe uma porta. Dentro da alcova, três magras crianças degeneradas rolam e choram em sua própria sujeira enquanto Josh Winscott, agachado em posição fetal, murmura para si mesmo.

O espaço de trabalho é composto por três prateleiras cheias de pergaminhos de couro (escritos usando os caracteres curvilíneos do povo serpente) e um enorme laboratório com alambiques borbulhantes e esterilizadores, junto com outros equipamentos alquímicos e arcanos espalhados nas mesas. Perto das mesas há um grande gongo de bronze.

As paredes possuem os característicos entalhes encontrados em outros locais nos túneis, mas a parede mais próxima do espaço de trabalho se destaca para qualquer um que faça um teste de **Encontrar** (ou inspecione cuidadosamente todos os entalhes). Os entalhes estão em um espaço compacto, não têm elementos pictóricos, exceto por uma infinidade de linhas em espiral, e não fluem e se entrelaçam com os entalhes das outras paredes. Um teste bem-sucedido de **Mythos de Cthulhu** reconhece os padrões e redemoinhos como indicativos de um portal—um portal mágico usado para viajar. Se alguém entrar na parede ou tocar nela, perde 1 ponto de magia, 1 ponto de Sanidade, e desaparece. Para o espectador, parece que a pessoa foi sugada pela parede. Qualquer um que use o portal dessa forma surge repentinamente em outra caverna desconhecida, cujos corredores eventualmente levam ao rio na área de Pawtuxet, 8 quilômetros ao sul de Providence. Nesse lugar, a parede também tem o mesmo padrão de linhas em espiral, que permite o retorno à câmara de S'yaa-H'risss (ao custo de 1 ponto de magia e 1 ponto de Sanidade). Os ghasts e degenerados são incapazes de usar o portão.

S'syaa-H'risss raramente vai a outro lugar. Ele passa a maior parte das horas em que está acordado em seu laboratório conduzindo experimentos mágicos ou estudando pergaminhos. Ocasionalmente ele vagueia pelos túneis atrás de espécimes de fungos. Ele é auxiliado por três degenerados, mais inteligentes e mais bem treinados, a quem ele confia para buscar e carregar itens. Ele ocasionalmente medita no templo ou relaxa na câmara de música. Ele come a cada dois ou três dias, engolindo por inteiro um dos bebês degenerados (ver essa refeição horrível provoca um teste de **Sanidade**, com perda de 0/1D2 pontos de Sanidade). Ele dorme apenas ocasionalmente, geralmente depois de comer. Ele é incapaz de fechar os olhos e às vezes cochila sentado em sua área de trabalho—os investigadores podem não perceber que ele está dormindo, a menos que observem sua absoluta falta de movimento. Seus assistentes dormem quando ele também o faz.

Investigadores furtivos podem ser capazes de observar S'syaa-H'risss ou surpreende-lo enquanto ele dorme ou se concentra em seu trabalho. Investigadores que reconhecerem o portal podem até ser capazes de passar rapidamente por ele. Se esta for a primeira experiência deles com o Mythos de Cthulhu (eles não terão a perícia Mythos de Cthulhu), então o Guardião pode fazer com que S'syaa-H'risss use o portal em algum momento, o que permite que os investigadores tenham noção do que se trata aquilo). Investigadores que estiverem observando S'syaa-H'risss secretamente enquanto ele estiver acordado devem fazer um teste de **Furtividade**. Se alguém falhar, S'syaa-H'risss se põe em estado de alerta. Se ele não os notar, eles podem continuar a observá-lo ou escolher atacá-lo—isso contaria como um ataque surpresa. Observe que se os investigadores ficarem temporariamente insanos, ou pior, podem chamar atenção para si mesmos.

Infelizmente, enquanto os investigadores podem ser capazes de se esgueirar até a porta da alcova, eles não serão capazes de abri-la sem um outro teste de **Furtividade** para operar a porta sem fazer barulho.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

O grande gongo de bronze é usado por S'syaa-H'risss para convocar os ghasts para ajudá-lo—se ele se sentir ameaçado, ele o fará. Um ghast aparece 1D10 + 2 rodadas após o gongo ser tocado. Se as coisas ficarem ruins para o homem serpente, ele tentará fugir pelo portal.

O laboratório é extremamente volátil. Se ateado fogo, atingido com tiros ou derrubados no chão, os líquidos se combinam e explodem, causando 3D6 de dano em um raio de 1 metro, 2D6 de dano a 2 metros de distância e 1D6 de dano a 3 metros de distância. Investigadores de raciocínio rápido podem tentar um teste **Esquiva** ou **Saltar** para fugir da zona de explosão (ou reduzir o dano causado). Note que um tiroteio dentro da câmara provavelmente atingirá os produtos químicos (balas perdidas têm 30% de chance de atingir o equipamento). Investigadores também podem pegar as várias garrafas e frascos contendo os produtos químicos, usando-os para atirar em seus inimigos. Se eles tiverem sucesso em um teste de **Arremessar**, o líquido tóxico causa 1D6 de dano por rodada durante 1D3 rodadas.

UM AMIGO EM APUROS

A exposição de Josh Winscott aos horrores de S'yaa-H'risss e seus lacaios o colocaram em um estado catatônico, incapaz de agir sem orientação. Ele pode ser encontrado agachado em posição fetal, resmungando para si mesmo sobre *"Cobras que andam"*, *"homens feras"* e as outras visões que ele testemunhou desde que, tolamente, foi sozinho investigar o túnel sob sua casa.

Um teste bem-sucedido de **Psicanálise** permite a um investigador acalmar Winscott e fazer com que ele cumpra silenciosamente instruções simples. Caso contrário, os investigadores terão que gentilmente levá-lo para fora do complexo. Em caso de combate, Winscott recuará para um canto e voltará a posição fetal. Se a situação for difícil e os investigadores estiverem em uma posição complicada, o Guardião pode fazer que Winscott momentaneamente caia em si, compreenda o que está acontecendo e se arrisque, com alguma esperança servindo como distração para que os investigadores consigam fugir ou se libertar. Enquanto fogem, os últimos sons ouvidos serão os gritos abafados de Winscott.

CONCLUSÃO

O principal objetivo dos investigadores deve ser resgatar Winscott e fugir. É claro que eles podem se contentar em simplesmente fugir com suas próprias vidas.

É perigoso tentar achar o caminho de volta, assolados por degenerados e perseguidos por ghasts. O portal é a saída mais segura e eficiente se os investigadores o descobrirem ou acidentalmente ativarem-no. Os investigadores também poderiam matar S'syaa-H'risss, assim como seus entorpecidos companheiros pessoas-serpente.

Se resgatado, Winscott nunca mais será o mesmo. A exposição aos terrores sob sua casa o levaram a um estado indefinidamente insano e ele receberá melhores cuidados em uma instituição privada, se os investigadores tiverem a gentileza de arranjar isso. Talvez com o tempo Winscott seja curado e sem chamar atenção venda sua casa para se mudar para um local menos preocupante. Alternativamente, sua experiência o leva a procurar a verdade sobre a história real da Terra, e ele começa a se aprofundar em outros relatos de estranhos encontros com "homens cobra" ao redor do mundo—o Guardião pode usar Winscott para fornecer pistas e informações para aventuras futuras dos investigadores.

Caso S'syaa-H'risss e as outras pessoas-serpente adormecidas sobrevivam, elas não serão uma ameaça imediata ao mundo da superfície—ainda. S'syaa-H'risss continuará pacientemente a aprender sobre a era atual e a procurar uma maneira de se adaptar ao clima mais ameno. Seus sonhos de um novo império do povo serpente levarão algum tempo para se concretizar, mas ai da humanidade quando esse dia chegar.

Não há nada que impeça os investigadores de voltarem, melhor preparados, para acabar com a ameaça do povo serpente, mas qualquer um que for às autoridades pedir ajuda para cuidar do "homem cobra que vive debaixo do solo" será ridicularizado por todos. Os investigadores estão por conta própria.

Se os investigadores decidirem deixar S'syaa-H´risss sozinho por enquanto, o Guardião terá a oportunidade de trazê-lo de volta em algum momento mais tarde (quando menos esperarem). Talvez ele busque vingança ou talvez esteja escrito no destino que os caminhos dele e dos investigadores se cruzem novamente.

Recompensas

Dependendo do resultado do cenário, aplique as seguintes recompensas aos investigadores sobreviventes:

- Por resgatar Josh Winscott, +1D6 pontos de Sanidade.
- Por abandonar Josh Winscott para um destino pior que a morte, -1D6+1 pontos de Sanidade.
- Por escapar (sem derrotar S'syaa-H'risss), +1D4 pontos de Sanidade.
- Por escapar e derrotar S'syaa-H'risss, +1D6 pontos de Sanidade.
- Por destruir o povo serpente em seus casulos, +1D4 pontos de Sanidade.
- Por derrotar um Ghast, +1D8 pontos de Sanidade (até uma recompensa máxima de 8 de Sanidade).

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

APÊNDICE A: PERSONAGENS E MONSTROS

JOSH WINSCOTT, *amaldiçoado por seu legado*

FOR 55 **CON** 65 **TAM** 50 **DES** 45 **INT** 75
APA 65 **POD** 50 **EDU** 85 **SAN** 36* **PVs**: 11
Dano Extra: 0 **Corpo:** 0 **Movimento:** 8 **PMs:** 10
**Indefinidamente insano quando encontrado nas cavernas.*

Combate

Briga	50% (25/10), 1D3 de dano
Esquivar	25% (12/5)

Perícias

Arremessar 45%, Escalar 40%, Furtividade 30%, História 30%, Lábia 40%, Nível de Credito 60%, Ocultismo 20%, Persuasão 50%, Psicologia 35%, Saltar 35%, Usar Bibliotecas 25%.
Línguas: Francês 65%, Inglês 85%.

DEGENERADOS, *humanos involuídos*

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	50	(3D6 ×5)
CON	35	(2D6 ×5)
TAM	20	(1D6+1 ×5)
DES	70	(4D6 ×5)
INT	20	(1D6 ×5)
POD	45	(2D6+2 ×5)

PVs: 5
Dano Extra Médio: –1
Corpo: –1
Movimento: 9
Perda de Sanidade: 0/1D4 por ver um degenerado.

Combate

Ataques por rodada: 1 (garra, soco ou clava)

Lutar	40% (20/8), 1D3-1 de dano
Clava	40% (20/8), 1D6-1 de dano
Esquivar	40% (20/8)

Perícias

Escalar 60%, Furtividade 50%, Roubar Coisas 60%, Saltar 60%.

GHASTS, *capatazes repugnantes*

FOR 110 **CON** 70 **TAM** 130 **DES** 65 **INT** 15
APA — **POD** 50 **EDU** — **SAN** — **PVs**: 20
Dano Extra: +2D6 **Corpo:** 3 **Movimento:** 10 **PMs**: 10
Perda de Sanidade: 0/1D8 por ver um ghast.

Combate

Ataques por rodada: 2 (garra, soco ou mordida)

Lutar	45% (22/9), 1D6 + 2D6 de dano
Esquivar	35% (17/7)

Perícias

Escutar 60%, Furtividade 70%.

Armadura: Nenhuma.

S'SYAA-H'RISSS, *cientista do povo serpente*

FOR 50 **CON** 45 **TAM** 65 **DES** 70 **INT** 90
APA — **POD** 95 **EDU** — **SAN** — **PVs**: 20
Dano Extra: 0 **Corpo:** 0 **Movimento:** 8 **PMs**: 19

Combate

Ataques por rodada: 1 (garra, mordida ou arma)

Lutar	50% (25/10), 1D3 de dano (ou faca, 1D6)
Mordida	35% (17/7), 1D8 de dano + veneno *
Esquivar	35% (17/7)

****Veneno: a vítima deve ser bem-sucedida em um teste Extremo de CON ou receber + 1D8 de dano.***

Perícias

Ciências (Biologia 70%, Química 90%), Encontrar 45%, Escutar 40%, Furtividade 50%, Intimidação 65%.
Línguas: Inglês 60%.

Armadura: 1 ponto, escamas de serpente.
Feitiços: Cântico de Thoth, Criar Portal, Devastar, Enevoar Memória, Enfeitiçar Vítima, Infundir Hidromel Espacial, Rajada Mental.
Perda de Sanidade: 0/1D6 por ver uma pessoa-serpente.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

CAPÍTULO 3

GENIUS LOCI

Por Brian Courtemanche

"Nenhum ser vivo consegue viver durante muito tempo sob condições de realidade absoluta, sem perder a sanidade."

—Shirley Jackson, A Assombração da Casa da Colina

INTRODUÇÃO

Este cenário é adequado para dois a seis jogadores, embora com uma pequena modificação possa ser executado para um único jogador. A ação acontece em Danvers, Massachusetts, a vinte e oito quilômetros ao norte de Boston, não muito longe de Arkham e Salém. O ano escolhido é 1925, mas pode ser realizado a qualquer momento durante a década de 1920.

INFORMAÇÕES PARA O GUARDIÃO

O Asilo para Lunáticos do Estado de Danvers (também conhecido como Hospital Estadual de Danvers) ocupa o topo da Colina Hathorne como um mosteiro medieval, uma grande pilha gótica de tijolos vermelhos e telhado de ardósia, ângulos agudos e janelas como olhos sem alma fitando o campo. Os extensos edifícios e terrenos abrangem enfermarias, dormitórios, escritórios, salas de exames, laboratórios, cozinhas, salas de trabalho, áreas de serviço, estufas, garagens e uma capela. Tudo organizado para manter uma pequena cidade de loucos funcionando com o mínimo de contato com o mundo exterior, até na próxima vida; um campo de oleiro fica no canto da encosta, reivindicando aqueles pacientes solitários sem parentes próximos.

O fato do hospício se localizar na Colina Hathorne é a fonte de todos os problemas se desenvolvendo nesse cenário. Durante séculos, um Lloigor habitou a colina, um lugar isolado adequado ao seu pessimismo cósmico. Os lloigor —inteligências invisíveis, insubstanciais, transitórias neste planeta—veem a verdadeira natureza do cosmos com uma clareza inabalável. Eles não conseguem suportar a composição juvenil do nosso planeta, nem o dinamismo inato das criaturas sobre ele. A Colina Hathorne sempre foi, portanto, um lugar maldito.

Nos tempos coloniais, o lloigor exerceu sua influência maligna sobre o magistrado Juiz John Hathorne, de Salém, que então tinha sua residência no topo da colina. Hathorne processou e perseguiu as chamadas bruxas de Salém em uma suposta febre de moralidade como um homem possuído. O estabelecimento do Asilo para Lunáticos do Estado de Danvers na mesma área, um século e meio depois, perturbou o lloigor mais uma vez. Ele acordou para encontrar um autêntico vilarejo de mentalmente vulneráveis os quais pode fazer de presa.

O Asilo para Lunáticos do Estado de Danvers tem estado sob a influência do lloigor por anos. Os moradores locais presumiam que os muitos acidentes e mortes no hospício eram o resultado inevitável de tantos lunáticos institucionalizados em um único local. Tudo isso mudaria com a chegada do Dr. William Shine, superintendente do hospital de 1890 a 1915. Viajante do mundo e alguém familiarizado com o Mythos de Cthulhu, o Dr. Shine descobriu a verdadeira situação em Danvers. Reconhecendo os sinais reveladores do Mythos, ele rápida e silenciosamente instalou um grande disco de granito inscrito com o Símbolo Ancestral na encosta da Colina Hathorne. Contido pelo poder do símbolo, o lloigor tornou-se prisioneiro, e sua maligna influência sobre os ocupantes da colina foi frustrada.

Com o tempo vem a mudança. Dr. Shine se aposentou do hospital, substituído pelo Dr. James Berger. O novo superintendente, ignorante aos poderes do Mythos e do horror sob seus pés, mandou construir um anfiteatro na colina, permitindo que os pacientes contemplassem a vista panorâmica do reservatório. O disco com o Símbolo Ancestral de Shine, considerado nada mais que decoração, foi removido. O lloigor, agora livre, retornou com uma vingança.

Na época do início desse cenário, o Dr. Berger, outrora um alienista gentil e de mente brilhante, foi transformado pelo lloigor em uma pessoa cruel e astuta. Berger administra o Hospício como seu feudo pessoal, infligindo mazelas às suas enfermarias. Rituais violentos são realizados sobre a lua nova para satisfazer os caprichos perversos do lloigor, com os celebrantes se debatendo e mutilando uns aos outros em um êxtase de reverência. Berger é salvaguardado de consequências devido ao isolamento físico e social do hospital, e por seu próprio prestígio profissional.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

SUGESTÃO AO GUARDIÃO: FISGANDO OS INVESTIGADORES

Uma maneira de realmente "fisgar" o interesse dos jogadores e seus investigadores é transformar Lawrence Croswell em um investigador "aposentado"—um antigo personagem jogador que sucumbiu à insanidade indefinida em um cenário anterior. Alternativamente, o personagem poderia ter sofrido ferimentos terríveis e assim precisado de uma convalescença prolongada, e que, durante a cura física, descobriu que suas cicatrizes mentais também exigiam recuperação em Danvers. Essa opção exige que o Guardião modifique um pouco o cenário, tornando Croswell o investigador aposentado, mas apresenta uma razão muito convincente para que os investigadores tomem conhecimento do pedido de ajuda de seu ex-colega.

ENVOLVENDO OS INVESTIGADORES

Lawrence "Larry" Croswell é um autor especializado no folclore, nas superstições e no sobrenatural da Nova Inglaterra. Sempre na busca da próxima lenda ou história de fantasmas, ele foi um solteirão convicto por toda sua vida, mantendo uma ampla rede de contatos em toda a Nova Inglaterra, incluindo muitos que compartilham seus interesses excêntricos.

As últimas façanhas de Croswell o deixaram espiritualmente e mentalmente abalado e ele se internou no Hospital Estadual de Danvers. Em vez de santuário, Croswell encontra o hospital sob o feitiço perverso do lloigor, assim como do superintendente Berger, que é um pequeno tirano sádico. Observações e conversas com outros pacientes fizeram com que Croswell acreditasse que algo sobrenatural pudesse estar por trás dos problemas do hospital. As investigações do escritor chamaram a atenção do lloigor, que deseja que Croswell seja detido. Consequentemente, Berger (sob o domínio do lloigor) fez com que a permanência de Croswell em Danvers fosse prolongada indefinidamente. O dócil Croswell foi rotulado como "extremamente perturbado" e transferido para a enfermaria J do hospício—reservada para os pacientes masculinos mais violentos.

Pouco antes de sua prisão na enfermaria J, Croswell conseguiu soturnamente enviar uma carta a um de seus amigos investigadores, um pedido para resgatá-lo do Hospital de Danvers. O Guardião deve escolher um dos investigadores para receber a carta de Croswell. Talvez o investigador seja bem conhecido do escritor, ou talvez eles tenham correspondido no passado. Outra opção é que Croswell faça parte da família. Dê a carta de Croswell ao investigador escolhido (**Recurso do Jogador: Genius 1**). A carta foi rabiscada a lápis em uma folha amarrotada de papel pautado, enfiada às pressas em um envelope amassado.

QUANTO A HISTÓRIA REAL DO HOSPITAL ESTADUAL DE DANVERS

Erguido em 1878, o Asilo para Lunáticos do Estado de Danvers ocupa uma área rural semi-isolada. "Terapia moral" era usada para normalizar as patentes: os moradores cultivavam a área, construíam estufas, cavavam túneis conectando instalações, cuidavam dos serviços básicos e faziam artesanato para vender aos mercados locais. No entanto, apenas algumas décadas após a sua criação, o hospital já estava superlotado e com falta de pessoal. Abordagens anteriores e mais brandas ao bem-estar foram substituídas por intervenções mais duras e mais convenientes: tratamento de choque, hidroterapia, terapia com insulina e lobotomias. Os habitantes raramente deixavam suas enfermarias, drogados e submissos.

Na década de 1990, o hospício era um fantasma decrépito de sua antiga glória. Décadas de cortes e declínio em sua população residente fizeram com que ele fechasse em 1992. Ficou abandonado por quinze anos. De acordo com testemunhos, muito do equipamento, mobiliário e registros de pacientes foram simplesmente deixados para enferrujar e apodrecer atrás de portões trancados. O prédio foi demolido e um complexo de apartamentos foi erguido no local. Apenas a fachada do prédio da administração central foi poupada. O campo de oleiro nas proximidades permaneceu, cheio de dezenas de sepulturas não identificadas, os últimos fantasmas do passado do hospício.

Guardiões podem achar útil assistir ao filme de terror *Sessão 9* (2001, Dir. Brad Anderson), que acontece no Hospital Estadual de Danvers. Assistir esse filme dá uma ideia da enormidade do hospício e da atmosfera misteriosa do lugar em seu extremo declínio

No dia seguinte, o mesmo investigador recebe outra carta (**Recurso do Jogador: Genius 2**), desta vez, a carta é datilografada em papel timbrado oficial do Asilo para Lunáticos do Estado de Danvers. Lendo a segunda carta, um teste de **Saber** bem-sucedido recorda o leitor que Croswell quase nunca usa seu nome formal "Lawrence" e em vez disso usa "Larry". Além disso, Larry nunca usa uma máquina de escrever, em vez disso dita seus manuscritos para um datilógrafo contratado.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Recurso do Jogador: Genius 1

Caro ,

Como você sabe, Eu recentemente me internei no Hospital Estadual de Danvers para uma pequena recuperação mental após minha mais recente incursão no sobrenatural. Eu cometi um terrível engano ao escolher Danvers. Estou em grande perigo físico, mental, e espiritual aqui. Existe uma "negatividade" pairando sobre este lugar. Eles não me deixam partir. É imperativo que eu envie esta carta secretamente já que eles lêem as correspondências.

Por favor venha e me resgate deste lugar pavoroso.

Seria prudente para você trazer companhia, já que vir até aqui sozinho seria um erro.

Seu amigo,

Larry Croswell

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Recurso do Jogador: Genius 2

Hospital Estadual de Danvers

Rua Maple 450 • Danvers, MA

Caro ,

Por favor ignore minha carta anterior para você.

Eu estava tendo um ataque de ansiedade

Tudo aqui está bem. Não venha aqui.

Eu preciso de mais descanso e orientação.

Obrigado.

Sinceramente,

Lawrence Croswell

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

VISITANDO O HOSPITAL ESTADUAL DE DANVERS

"Ao primeiro olhar do edifício, uma sensação de insuportável angústia invadiu o meu espírito."

—Edgar Allen Poe, A Queda da Casa de Usher

Uma sinuosa subida de uma encosta campestre através de um conjunto de altos portões de ferro leva ao extenso hospício de Danvers. Apresentando um edifício central com uma torre frontal, ladeado por alas adjacentes, a disposição do hospício sugere um morcego com asas estendidas. Numerosas dependências cercam o complexo principal, assim como árvores de folhas largas e sempre-verdes. Campos gramados e bosques circundam a colina. Normalmente uma bela vista, há uma atmosfera pesada e entorpecida nessas paragens.

Um grande reservatório oval está localizado na encosta ocidental da Colina Hathorne, cercado em três lados por árvores; sua costa oriental de frente ao hospício. A superfície do reservatório tem um brilho azul-cinzento, quase metálico. Um anfiteatro semicircular ocupa a encosta oriental da colina, tendo como pano de fundo a margem do reservatório. O anfiteatro parece ser uma construção razoavelmente nova.

Investigadores dentro dos limites do hospício, sendo bem-sucedidos em um teste de **POD**, experimentam uma sensação visceral de medo palpável, drenando um único ponto de Sanidade. Aqueles que obtiverem um sucesso Extremo no teste do POD também sentem um pensamento desconcertante—que o hospício está de algum modo "consciente" de sua presença e hostil à sua visita. Cada janela vaga e assustadora parece ser um olho frio e sem alma, penetrando seus pensamentos mais íntimos. Uma penumbra entorpecida permeia a atmosfera do lugar, sugando felicidade e esperança.

Dentro do infeliz interior do prédio da administração central, os investigadores notam um forte odor de antiséptico e que o chão fora recém-enxugado. Há grades em cada janela. Pacientes apáticos, vestidos com camisolas, se afundam em cadeiras de madeira ou vagam sem rumo. Uma enfermeira de aparência séria conduz bruscamente os visitantes ao consultório do superintendente do hospício, Dr. James Berger. Um teste bem-sucedido de **Encontrar** revela que metade da orelha esquerda da enfermeira parece ter sido mastigada ou arrancada.

O Dr. Berger é um homem severo e hostil, com trinta e tantos anos, vestindo um jaleco branco, com uma prancheta de aparência ofisiosa. Seu escritório possui numerosos diplomas e certificações emolduradas, uma grande mesa, vários armários de arquivo sobrecarregados e uma curiosa pintura de São Jorge e o Dragão. Nesta versão da pintura, o dragão está lacerando São Jorge; seu

Hospital Estadual de Danvers (fotografia da Biblioteca do Congresso)

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

SUGESTÃO AO GUARDIÃO: ESTE LUGAR ME DEIXA LOUCO

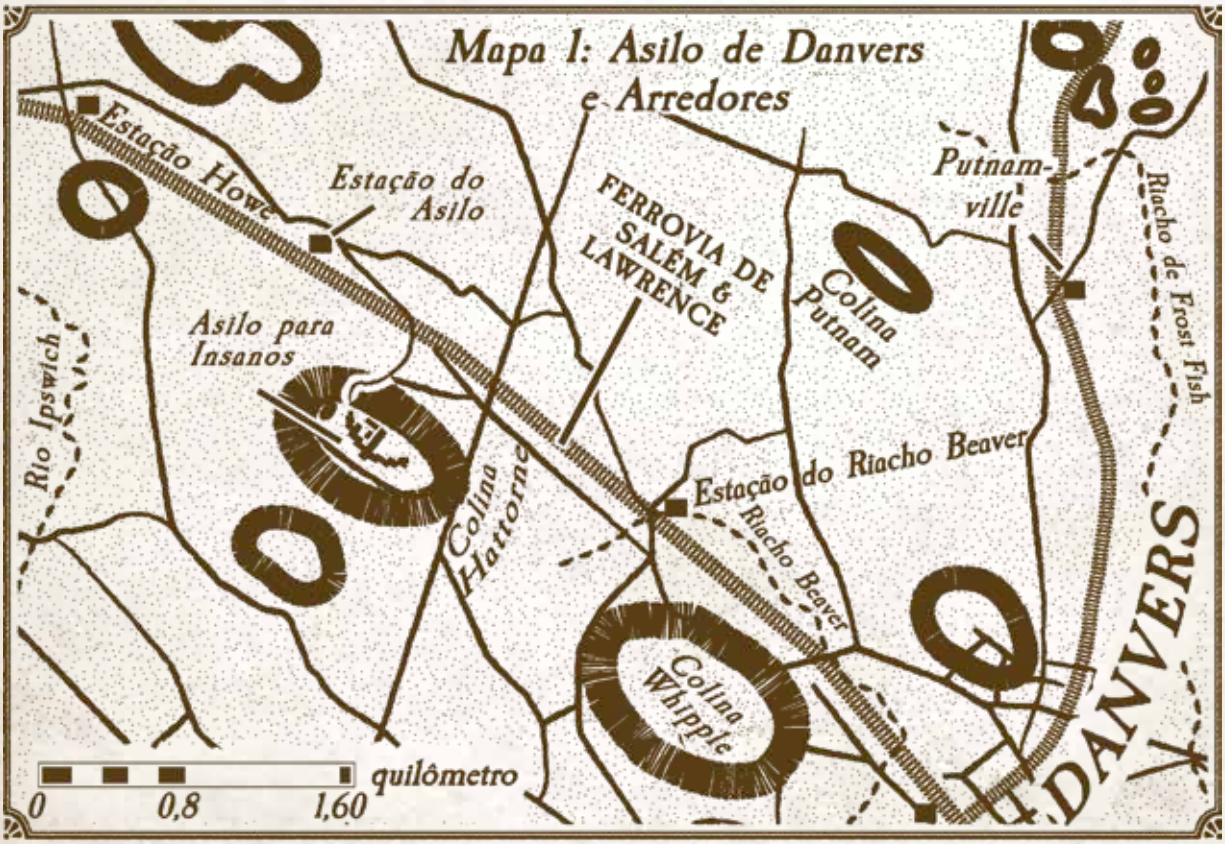
Perdas de pontos de Sanidade nem sempre precisam ser ocasionadas pela exposição a monstros cobertos de limo do além ou incidentes sangrentos de violência. Uma atmosfera sobrenaturalmente carregada pode, ocasionalmente, exigir testes de Sanidade como um aviso subconsciente de que algo está fundamentalmente errado com o local. Esses testes podem alertar os jogadores mais perspicazes de que a área pode exigir investigação adicional. É preciso ter cuidado para não abusar desse recurso, para evitar que todo local assustador esgote os pontos de Sanidade e a paciência dos jogadores..

cavalo eviscerado está caído próximo. A pintura é particularmente detalhada e bastante horrível. Se perguntado sobre a pintura, o Dr. Berger explica sucintamente que foi um presente que os pacientes lhe ofereceram por sua cuidadosa administração do hospital.

Há também uma foto emoldurada do *Notícias de Salém* com um jovem e mais feliz Dr. Berger em frente ao prédio da administração central do hospício apertando as mãos de um sorridente homem mais velho de óculos. A legenda sob a fotografia diz: *Dr. James Berger assume o Hospício do Estado de Danvers do Dr. William Shine.*

Perguntado por Larry Croswell, o Dr. Berger informa aos investigadores que o paciente está muito nervoso e fora designado para a enfermaria J, um local reservado para os pacientes masculinos mais violentos. Nenhuma visitação é permitida neste momento. Se for pressionado (com um teste bem-sucedido de **Direito**, **Medicina**, **Intimidação** ou **Persuasão**), o Dr. Berger, de má vontade, permite uma breve visita. Dois atendentes taciturnos e mal-humorados escoltam os investigadores pelas enfermarias trancadas até Croswell. Um teste de **Psicologia** bem-sucedido detecta que todos os pacientes nas enfermarias têm, visivelmente, medo dos dois enfermeiros.

Avançando através das enfermarias, a gravidade das condições dos pacientes aumenta correspondentemente. Quando os investigadores finalmente chegam a enfermaria J, seus sentidos são atacados: gritos, soluços e gargalhadas ecoam pelos corredores; fortes produtos de limpeza mal conseguem mascarar o fedor de urina e fezes. As portas agora são de metal. Um número chocante de pacientes não possui dedos, mãos ou mesmo membros. Uma figura atrás de uma porta de metal olha para os investigadores com órbitas vazias abertas. Mesmo entre os menos afetados, longas cicatrizes e estrias marcam a carne. Se questionados, os enfermeiros dizem de forma concisa que estes ferimentos são: "Resultados de infecção ou automutilação". Um teste bem-sucedido de **Encontrar** revela uma



Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

cicatriz vermelha no pulso de um dos atendentes, desaparecendo para dentro da manga de seu jaleco. Quanto mais os investigadores examinam a equipe, mais marcas e desfigurações parcialmente ocultas serão vistas, embora nunca explicadas. Simplesmente visitar a enfermaria J pela primeira vez provoca um teste de **Sanidade** (0/1D2 pontos de Sanidade).

Croswell está dentro do quarto J-12, aparentando abatimento. Ele (ainda) não possui as horríveis desfigurações exibidas por muitos na enfermaria J. Ele se alegra ao ver amigos, mas permanece desconfiado dos guardas grosseiros que pairam nas proximidades. Se os investigadores não pedirem aos enfermeiros alguns minutos de privacidade, Croswell irá. Eles cedem com olhares mudos para o paciente.

Momentaneamente livre de preocupações, Croswell fala livremente:

- Algo está muito errado com o Hospital Estadual de Danvers. Os pacientes são mantidos como prisioneiros e têm muito medo da equipe, especialmente do Dr. Berger.
- Depois de expressar seu desejo de deixar o hospital, Croswell foi enviado para a enfermaria J. Ele agora é virtualmente um prisioneiro, apesar de inicialmente ter se internado no hospital.
- Antes de seu banimento para a enfermaria J, Croswell fez amizade com um outro paciente chamado Andrew MacBride, que está internado na enfermaria H. Croswell diz: *"MacBride é tão desequilibrado quanto os outros, mas também parece saber o que realmente está acontecendo"*.
- O Dr. Berger ameaçou Croswell dizendo que: *"Ele está por passar por uma experiência e tanto quando o céu se preparar para receber a lua nova."* Isso encheu Croswell de pavor.

Depois de alguns instantes, os enfermeiros voltam, escoltando os investigadores de volta ao escritório do superintendente. Dr. Berger não permitirá que os investigadores façam que Croswell seja liberado sob quaisquer circunstâncias, mantendo a história de que Croswell está delirante e perigoso. Completamente escravizado pelo lloigor (assim como o resto do quadro de funcionários) Berger está além da persuasão. Dada sua posição elevada e credenciada, até mesmo investigadores com altos Níveis de Crédito, conexões legais ou outras vantagens sociais não poderão infringir as ordens do médico, pelo menos não no tempo necessário para salvar Croswell do destino que Berger planejou.

Verificando o calendário lunar é possível descobrir que a lua nova—quando o céu noturno é mais escuro—ocorrerá em poucos dias. Esse tempo é flexível, então Guardiões pode manter o ritmo do cenário dramático e empolgante. Os Investigadores devem ter talvez três dias para conduzir pesquisas, ponderar opções e experimentar a estranha ameaça do lloigor—ainda assim tente passar uma noção de urgência.

Os investigadores têm um dilema: cumprir as ordens do médico e deixar o amigo preso no hospício, ou encontrar uma maneira de liberta-lo, talvez os colocando em desacordo com a lei do país.

Note que as estatísticas para o Dr. Berger e do pessoal do hospício podem ser encontradas no **Apêndice A: Personagens e Monstros.**

SUGESTÃO AO GUARDIÃO: OLHOS POR TODA A PARTE

Esteja ciente de que tudo que os investigadores dizem ou fazem nas vizinhanças da Colina Hathorne é 100% observável pelo difuso lloigor. A criatura pode se comunicar telepaticamente com o Dr. Berger, assim, o alienista também pode estar ciente de seus atos e intenções, podendo antecipar suas ações.

O LLOIGOR TOMA CONHECIMENTO

O lloigor consegue perceber tudo o que ocorre na Colina Hathorne. Consciente dos investigadores no momento em que chegam ao local, a criatura não aprecia sua intrusão. Para tensão e perigo, Guardiões podem designar qualquer um dos seguintes incidentes em momentos oportunos, representando a reação do lloigor à presença dos investigadores:

- Um paciente grandalhão embosca um dos investigadores, batendo-o contra uma parede ou mesa. Ele agarra a vítima pelos ombros com as mãos, gritando furiosamente: *"O que você sabe? O que você sabe?"* Os enfermeiros intervêm rapidamente, puxando o paciente para longe de vista. Não há desculpas ou explicações oferecidas pela equipe mal-humorada.
- Em um corpo d'água raso e fétido (uma poça, uma pia, uma banheira), algo reptiliano e grande demais para tão pouca água desliza e submerge para longe da vista. É vislumbrado apenas por um instante, investigar a poça rasa revela o absurdo da visão—ainda assim a superfície da água ondula como se algo tivesse perturbado a mesma. Peça um teste de **Sanidade** (0/1 ponto de Sanidade). A água em si tem uma tonalidade cinza-azulada que desafia a explicação e a análise química.
- Um investigador aleatório (ou dois) é repentinamente subjugado por um surto de fraqueza e calafrios, pouco diferente de um ataque súbito de gripe. O(s) investigador(es) afetado(s) deve(m) fazer um teste de **CON** ou perder 5 pontos de CON. Esses pontos perdidos podem reduzir temporariamente os pontos de vida. Pontos de CON perdidos são recuperados depois de uma noite de descanso longe do hospício.
- Descendo um lance de escadas, um investigador é empurrado pelas costas por uma força invisível. O investigador deve ser bem-sucedido em um teste de **DES** ou sofrer uma queda desagradável causando 1D4 pontos de dano.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

O Desenho do Sapo por Pat Loboyko

- Os investigadores passam por um paciente que está rabiscando com giz os azulejos da parede. A imagem é a de uma criatura obscena, um sapo draconiano com uma infinidade de olhos. Pouco tempo depois, os investigadores passam por outro paciente desenhando uma criatura assustadoramente semelhante em um bloco de notas. Ainda mais tarde, um enfermeiro é visto limpando manchas de sangue de uma porta. As manchas parecem ser um desenho sugerindo a mesma criatura, provocando um teste de **Sanidade** (0/1D2 pontos de Sanidade).
- Todas as fotografias tiradas dentro do hospício ou em seu terreno saem uniformemente pretas, e bússolas se desmagnetizam.

PESQUISA E CONTEMPLAÇÃO

Em Relação ao Asilo para Lunáticos do Estado de Denver

Investigadores pesquisando a história do Hospital de Danvers têm a sua disposição uma gama de bibliotecas locais e sociedades históricas para consultar. Perto está a Biblioteca do Instituto Peabody de Danvers (a biblioteca pública da cidade), a Biblioteca Phillips no Instituto Peabody de Essex, nas proximidades de Salém, a Sociedade Histórica de Danvers, e os registros na Prefeitura de Danvers. Há também os arquivos de falecimentos do *Arauto de Danvers* e *Notícias de Salém*, os jornais locais. Cada pista listada abaixo é seguida de parênteses em itálico com a localização potencial e teste de perícia sugerido para encontrá-la.

- Pesquisar o Asilo para Lunáticos do Estado de Danvers em si revela fatos básicos de sua existência: erguido em 1876 a um custo impressionante de 1,5 milhões de dólares; as terras abrangem quase 200 acres; contagem de pacientes (aproximadamente 2.775 em 1925), listas de funcionários, relatórios financeiros, outros detalhes burocráticos normais. *(**Onde encontrado:** prefeitura ou bibliotecas locais. **Perícia:** Contabilidade ou Usar Bibliotecas)*.
- A terra ocupada pelo complexo do Hospício foi outrora a residência do juiz John Hathorne, magistrado chefe dos Julgamentos das Bruxas de Salém, e o homem pessoalmente responsável pelo envio de aproximadamente duas dúzias de "bruxas" para seus julgamentos, prisões e mortes. Hathorne foi o único executor a nunca se arrepender de suas ações. *(**Onde encontrados:** bibliotecas locais ou sociedade histórica. **Perícia:** Direito, História, Ocultismo ou Usar Bibliotecas)*.
- Artigos de jornais relatam que o hospício está superlotado e é a última opção de residência para muitos cidadãos instáveis e indigentes de Massachusetts. *(**Onde encontrados:** bibliotecas locais ou escritórios de jornais. **Perícia:** Usar Bibliotecas)*.
- Uma reputação sombria pairava sobre o hospício logo após sua construção, com um grande número de acidentes e mortes de pacientes. Nenhuma investigação oficial e conclusiva está

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Recurso do Jogador: Genius 3

registrada em relação a esses primeiros anos problemáticos. *(**Onde encontrados:** bibliotecas locais, sociedade histórica ou escritórios de jornais. **Perícia:** Direito, História, Usar Bibliotecas).*

- Warren A. Herrick, doutor em Medicina, superintendente original da Danvers, morreu no trabalho após cair de um lance de escadas no hospício em 1890. O Dr. William Shine foi nomeado o novo superintendente no mesmo ano. Logo após a nomeação de Shine, os percalços do hospício e as fatalidades diminuem drasticamente. *(**Onde encontrados:** Bibliotecas locais, sociedade histórica, escritórios de jornais, prefeitura. **Perícia:** Usar Bibliotecas).*

Seja no escritório do jornal, na prefeitura ou na biblioteca local, um teste bem-sucedido de **Usar Bibliotecas** descobre um artigo do *Notícias de Salém*, datado de três anos atrás—veja o anexo **Recursos do Jogador: Genius 3**. Ao lado do artigo, há uma fotografia de trabalhadores ajoelhados à beira da água, segurando fragmentos de um grande disco de pedra. Os fragmentos sugerem um símbolo de uma chama delimitada pelos contornos de uma estrela. Um teste bem-sucedido de **Mythos de Cthulhu** reconhece o mesmo como um Símbolo Ancestral. Em caso de fracasso, um teste de **Ocultismo** reconhece que os fragmentos carregam um símbolo místico, embora seu significado ou propósito em particular seja desconhecido.

Caso os investigadores não encontrem nenhuma das pistas, Guardiões generosos podem apresentar um bibliotecário tagarela, um funcionário prestativo ou um repórter sociável com algumas histórias para contar, que podem contar alguns dos detalhes com um teste bem-sucedido de **Persuasão**, **Charme** ou **Lábia** (ou o preço de uma bebida).

Observe que outras pistas podem ser encontradas ao pesquisar especificamente o Dr. Shine, o Dr. Berger e o Juiz John Hathorne (ver **Pesquisando o Doutor Shine** logo abaixo; **Pesquisando o Doutor Berger**, página 44; **Pesquisando o Juiz John Hathorne**, página 44).

Pesquisando o Doutor Shine

Investigadores pesquisando a História do ex-superintendente de Danvers, William Shine, com um teste bem-sucedido de **Usar Bibliotecas,** encontram um artigo do *Notícias de Salém*—veja **Recursos do Jogador: Genius 4**.

Aqueles investigadores que estiverem mais à vontade podem se misturar com os locais e perguntar nas comunidades de Salém e Danvers sobre o Dr. Shine. Peça por testes de **Persuasão**, **Lábia**, **Charme** ou, possivelmente, **Intimidação**, conforme necessário, para incentivar um ex-colega, dono de loja ou residente a falar sobre sua memória do Dr. Shine:

- Filho nativo de Salém, o Dr. Shine dirigiu o Hospício de Danvers de 1890 a 1915. Um solteirão de longa data que parecia realmente se importar com as pessoas sob seus cuidados e em sua vida. Ele morreu logo após sua aposentadoria em 1916 de causas naturais.
- Antes de seu mandato em Danvers, o Dr. Shine era médico e viajante do mundo. Suas excursões levaram-no a destinos exóticos em todo o mundo, como a África e a Ásia. Raro para seu tempo, Dr. Shine creditou os povos nativos que ele encontrou como tendo conhecimento valioso que poderia beneficiar o mundo moderno.
- O hospício tinha uma reputação obscura antes da nomeação do Dr. Shine: cheio de acidentes, disciplina frouxa e baixa taxa de recuperação de pacientes. Dr. Shine mudou as coisas. Durante seu mandato de vinte e cinco anos, o hospício se recuperou para se tornar um centro de tratamento modelo.
- Quando se aposentou, o Dr. Shine doou suas anotações pessoais e profissionais para o arquivo no Hospital de Salém.

SUPERINTENDENTE DO ASILO DANVERS CONSTRÓI ANFITEATRO PARA PACIENTES

Operários no Asilo para Lunáticos do Estado de Danvers iniciaram hoje as obras para a construção de um pequeno anfiteatro para usufruto dos pacientes. Os moradores irão desfrutar de um tranquilo espaço de conversação, leituras de poesia e perfomances musicais em um idílico ambiente ao ar livre ao lado do reservatório do asilo. "Um lugar lindo onde água e terra se encontram", diz o superintendente Dr. James Berger.

Morador do asilo e chefe dos funcionários, Andrew MacBride, acrescentou que sua equipe enfrentou alguma dificuldade quebrando e removendo um grande disco de granito com um desenho artístico, situado na encosta onde o anfiteatro será construído. O superintendente anterior do Asilo, Dr. William Shine, mandou colocar o disco na enconsta da Colina Hathorne. É dito que o Dr. Shine, um viajante do mundo, acreditava que o disco de granito era um símbolo de boa sorte para o asilo.

Moradores locais questionam a despesa da construção de um anfiteatro para doentes mentais. Contudo, Dr. Berger defende a criação do anfiteatro, explicando: "É importante lembrar que devemos visar o aprimoramento de todos os nossos cidadãos, especialmente aqueles considerados muito delicados ou danificados para fazer parte do fluxo e refluxo do mundo maior".

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

SHINE SE APOSENTA DO ASILO DANVERS

O Dr. William Shine, nativo de Salém, veterano superintendente do Asilo Estadual para Lunáticos em Danvers, vai se aposentar depois de vinte e cinco anos de serviço. Conhecido por sua grande erudição, comportamento gentil e tratamentos progressistas, é creditado ao Dr. Shine a renovação das instalações para a melhora de seus pacientes. Antes de sua chegada em 1890, o asilo sofria de má reputação e a moral da equipe era baixa. As taxas de acidentes e mortalidade dos pacientes estavam entre as mais altas do país.

O Superintendente Shine podia ocasionalmente parecer tão idiossincrático quanto a instituição que ele tão bem dirigira. Leitores de longa data podem se lembrar das queixas quando o Dr. Shine, com menos de um ano de posse, mandou que um disco de granito esculpido fosse posicionado na borda do reservatório da propriedade às custas dos contribuintes. O Dr. Shine era então, como ainda é, inflexível quanto a permanência inalterada do disco decorativo, mesmo quando o superintendente se despede da instituição. Independentemente de suas idiossincrasias, a capacidade do Dr. Shine de transformar o asilo em uma história de sucesso através de sua longa administração será seu legado duradouro.

Um viajante do mundo para locais exóticos durante seus anos mais jovem, o Dr. Shine afirma que agora aguarda por uma aposentadoria tranquila em sua cidade natal de Salém. O médico declarou sua intenção de legar seus textos pessoais e profissionais para o Hospital de Salém.

Em relação ao seu sucessor, Dr. James Berger, Dr. Shine elogia: "O doutor Berger será, sem dúvida, um protetor sincero dos aflitos e um bom mestre da instituição." Shine acrescenta: "Espero sinceramente que o doutor Berger deixe algumas pedras velhas sem serem reviradas e, em vez disso, concentre sua atenção no futuro brilhante do asilo." Nós do jornal, desejamos ao Doutor Shine uma aposentadoria longa e feliz.

As Anotações de Shine no Hospital de Salém

Os documentos do Dr. Shine definham em um canto empoeirado dos arquivos do hospital e não foram lidos desde sua doação. Os arquivos podem ser acessados com sucesso em **Charme**, **Direito**, **Lábia,** ou **Persuasão**. Uma vez autorizada a entrada, um teste bem-sucedido de **Usar Bibliotecas** descobre os documentos.

A maioria dos escritos são relatos irrelevantes da vida pessoal e profissional do Dr. Shine, incluindo suas viagens ao redor do mundo. Uma leitura diligente dos documentos no entanto mostra-se frutífera, ver **Recursos do Jogador: Genius 5**.

Pesquisando o Doutor Berger

Depois de algumas horas examinando papéis na Prefeitura de Danvers e um teste bem-sucedido de **Usar Bibliotecas**, os pesquisadores podem descobrir os compromissos profissionais do Dr. Berger antes de seu mandato em Danvers. Alternativamente, os investigadores com experiência médica podem conhecer os fatos dispostos abaixo com um teste Difícil de **Saber** bem-sucedido:

- Antes de se tornar superintendente do Asilo para Lunáticos do Estado de Danvers, o Dr. Berger passou por um mandato de sucesso no Asilo para Lunáticos Estadual em Austin, Texas. Lá ele era conhecido como um médico genial e completamente profissional.
- O histórico profissional do Dr. Berger é impecável, embora suas contribuições para periódicos profissionais e a participação em conferências profissionais tenham diminuído nos últimos anos. Colegas de trabalho presumem que ele está sobrecarregado com seu trabalho na instalação superlotada de Danvers.
- O Dr. Berger preside o Hospital de Danvers a aproximadamente dez anos. Nos últimos anos, ele deixou em falta seus contatos profissionais e aparentemente desestimulou o contato de colegas de trabalho perplexos.
- O Dr. Berger não é casado e não tem nenhuma família imediata na área. Ele tem seus próprios aposentos no hospício fornecidos para seu uso pessoal.

PESQUISANDO O JUIZ HATHORNE

Pesquisas em bibliotecas locais ou na Sociedade Histórica de Danvers sobre a Colina Hathorne, ou o seu homônimo, o Juiz John Hathorne, revelam o seguinte após um teste de **Usar Bibliotecas** ou **História** bem-sucedido:

- O hospício ocupa a terra que outrora foi propriedade do juiz John Hathorne, magistrado chefe dos julgamentos das bruxas de Salém. Hathorne foi pessoalmente responsável por enviar quase vinte bruxas para o julgamento, prisão e morte. Ele foi o único executor a nunca se arrepender de suas ações.
- Originalmente de Salém, Hathorne mudou sua residência para a colina em 1690. A colina era conhecida localmente como "lugar de bruxas" e um lugar onde os "nativos" no passado compactuavam com demônios e espíritos. Um antigo disco de

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

pedra com marcas pagãs ficava no topo da colina. Este era reverenciado pelos povos indígenas, que falavam *"Daquele que veio do céu"* e colocou a pedra, aprisionando um espírito maligno que assombrava a colina.

- Hathorne, um robusto puritano, removeu o disco e deliberadamente reivindicou a terra em nome de Deus, construindo sua propriedade sobre o local. O destino do disco (e uma descrição mais detalhada de suas marcas) desapareceu do registro histórico.
- Embora nunca tenha sido um sujeito genial, Hathorne construiu sua reputação em Salém como um magistrado justo e imparcial. Isso mudou drasticamente logo depois que Hathorne construiu sua casa na colina. O magistrado se tornou notavelmente vingativo tanto em sua vida profissional quanto pessoal, fazendo muitos inimigos. Hathorne perseguiu supostas bruxas e atiçou as chamas da histeria da feitiçaria com um zelo chocante, colhendo resultados horrendos que assombram a região até hoje.

ATENÇÃO NÃO DESEJADA

"Quando você encara o abismo, o abismo também encara você."

—Friedrich Nietzsche.

No decorrer de suas pesquisas, os investigadores perceberão que estão sendo observados e seguidos. Enquanto estiverem em uma biblioteca, escritório de jornal ou similar, um teste de **Encontrar** percebe um estranho pairando no limite da percepção do investigador. Se for encarado ou abordado, a figura se mistura no ambiente, desaparecendo rapidamente. Um teste de **INT** lembra o rosto de um desses "espiões" como sendo um membro da equipe de funcionários do hospício, vestido com roupas casuais.

Se de alguma forma ele for encurralado (Guardiões poderiam gostar de usar as regras de perseguição completas do ***Livro de Regras do Guardião de Chamado de Cthulhu***), a pessoa nega qualquer envolvimento, embora um teste de **Psicologia** bem-sucedido revele que não passa de uma mentira. Se pressionadas, essas pessoas recorrem a ameaças veladas, alertando os investigadores para: *"Deixem as coisas acontecerem"* e *"fiquem longe de Danvers que é melhor pra vocês"*. Na primeira oportunidade, o espião vai fugir—talvez entrando em um ônibus que passa ou em um carro a sua espera. Os homens estão sob ordens do Dr. Berger para acompanhar os investigadores e ver o que estão fazendo—eles também temem Berger e não revelarão seu mestre aos investigadores a menos que suas vidas estejam em jogo (teste Extremo de **Intimidação** por parte dos investigadores).

As estatísticas para os funcionários do hospício podem ser encontradas no **Apêndice A: Personagens e Monstros.**

SUGESTÃO AO GUARDIÃO: MANTENHA O RITMO

Chamado de Cthulhu é diferente de muitos outros jogos de interpretação devido à sua ênfase em investigação, descoberta e pesquisa. Um personagem com muita perícia em Usar Bibliotecas ou perito em ler Latim pode, em última análise, salvar o dia, apesar de seus colegas serem melhores em atirar ou em golpear inimigos. No entanto, não deixe que um teste de Usar Bibliotecas, Encontrar ou outro trave a investigação. Os investigadores falharão, muitas vezes de maneira espetacular. Permita testes forçados (assim como o uso de pontos de Sorte—se esta regra opcional estiver sendo usada), interpretando os resultados dentro do contexto do cenário. Pense em formas alternativas e inventivas de apresentar aos investigadores informações úteis para manter a aventura avançando. Não se esqueça de que, mesmo que eles não consigam passar em um teste forçado, eles ainda podem encontrar a pista, embora o preço da descoberta seja mais caro.

Por exemplo, se os investigadores simplesmente precisem encontrar um diário escondido em uma biblioteca desordenada para que os eventos do cenário sigam adiante, dê aos jogadores múltiplas oportunidades de encontrar o diário. Um teste forçado pode significar que tempo extra foi gasto na biblioteca em vez de encontrar as informações imediatamente. Talvez um teste fracassado requeira que os investigadores levem seu problema a um personagem não-jogador habilidoso. Esse personagem não-jogador (muitas vezes inventado na hora pelos Guardiões) pode exigir suborno ou favor pela cooperação, ou então complicar as vidas dos investigadores. Talvez um teste de perícia fracassado signifique que, mesmo que falte alguma informação, os investigadores terão de avançar mesmo assim—por vezes, a pista não é tão importante. O Guardião deve estar pronto para fornecer aos jogadores alternativas de progresso quando necessário. Resumindo: os testes fracassados não travam o cenário; eles simplesmente complicam as coisas de formas interessantes.

Se o texto do cenário indicar que certas pistas são encontradas na biblioteca local e, em vez disso, os investigadores forem para a prefeitura, o Guardião pode silenciosamente transferir essa informação da biblioteca para a prefeitura, para que as pistas possam ser encontradas e a ação avançar. Os investigadores (e jogadores) nunca saberão que as pistas foram originalmente planejadas para serem encontradas na biblioteca. O importante é que eles encontrarão as informações necessárias e a investigação poderá avançar. A modificação contínua e discreta do texto do cenário, é um típico recurso do Guardião, garantindo uma investigação animada e um bom divertimento para todos à mesa.

Se tudo falhar e os jogadores estiverem confusos e não souberem o caminho a seguir, então é hora de usar o teste de Ideia. Essa tática dará aos jogadores a pista mais importante que eles perderam e garantirá que o cenário volte aos trilhos.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

2 de Junho de 1890

Os problemas que afligem o asilo são profundos e de um tipo que meus estimados colegas jamais aceitariam como parte de um universo racional, ordinário. De fato, se eu comunicasse minhas convicções aos meus pares, me veria confinado a essas paredes como paciente, não como administrador. No entanto, já vi esses problemas antes em minhas viagens e devo agir rapidamente. A coisa, ciente das minhas suspeitas, agiu contra mim. Mas falei as palavras de proteção que aprendi há muito tempo naquela estranha e antiga cidade e até então estou seguro. Preciso encontrar o disco de Hathorne, e logo, de modo a conter aquela coisa que atormenta a todos aqui, torcendo mentes já danificadas e vulneráveis. Hathorne mandou removerem o disco, pensando que era um símbolo pagão de adoração a espíritos profanos. Mas que terrível engano de um zeloso pregador. Que os céus permitam que eu encontre o disco, e se encontra-lo, que ele contenha a coisa que age contra todos nós na Colina Hathorne.

12 de Novembro de 1890

Eu encontrei o disco de Hathorne. É, como eu suspeitava, um símbolo antigo de tempos ancestrais, uma proteção contra o que habita na própria terra e no ar da colina.
Misericordiosamente, o disco resistiu aos anos e a negligência notavelmente bem. O símbolo gravado em sua superfície é tão nítido quanto no dia em que foi colocado lá, mas por quais mãos? Melhor não me debruçar sobre esses mistérios eólios. Minha tarefa agora é instalá-lo mais uma vez sobre a colina, aprisionando o que, como os outros da sua espécie, é inimigo de nós que herdamos seu mundo.

Produto destinado à michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

3 de Dezembro de 1890

Está feito. O símbolo foi colocado sobre a terra, forçando às profundezas aquele que habita a colina em um torpor inquieto. Os contribuintes questionam a despesa de ter uma "peça decorativa inútil" incorporada ao asilo, mas não representam uma séria ameaça à sua permanência e, felizmente, não estão cientes de seu verdadeiro propósito. Mas para aqueles que sabem, o sinal servirá como uma proteção para o presente e o futuro. Já vejo sinais de recuperação nos pacientes e funcionários, como se estivessem emergindo de um longo pesadelo.

7 de Maio de 1915

Eu me encontrei com meu sucessor. O Dr. James Berger parece um jovem rapaz alegre e capaz. Observando sua natureza ativa, eu adverti o jovem médico a nunca remover o disco que fica na borda do reservatório sobre a colina. Ele vai acatar minhas palavras? Era impossível transmitir a ele minha verdadeira razão para ter colocado o disco todos aqueles longos anos atrás. Eu tive que inventar razões sentimentais para frisar a importância de deixar o disco sem ser molestado. Eu oro para que ele se lembre de sua promessa de deixar o disco sem ser perturbado.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Se os investigadores persistirem com as investigações, os esforços de intimidação serão redobrados:

- O telefone de um investigador específico toca na calada da noite (em casa, na casa de um amigo ou em um hotel). Atendendo a chamada, há apenas chiados de estática e estalos. A sensação de presença no outro lado da linha é palpável.
- O automóvel de um dos investigadores é vandalizado e os pneus cortados. Há uma mancha no pára-brisa dianteiro, uma pintura a dedo feita em sangue. A imagem lembra um dragão de muitos olhos.

Se valendo de uma reserva quase ilimitada de pontos de magia proveniente da população do hospício, o lloigor também pode agir contra os investigadores à distância—ele os marcou. Usando suas habilidades telecinéticas, uma série de eventos infelizes recai sobre os investigadores. Algumas sugestões incluem:

- O volante de um automóvel repentinamente se solta do controle de seu operador. Um teste de **Dirigir Automóveis** deve ser feito com sucesso ou um acidente acontece. Cada ocupante do veículo sofre 1D6 pontos de dano.
- Um pesado fardo de jornais amarrados cai de uma janela acima do investigador, potencialmente causando 1D4 de dano. O investigador deve ser bem-sucedido um teste de **Esquivar** ou ser atingido.
- Se o investigador mora na área, ou se está hospedado com amigos, os tubos do porão são afrouxados, causando um inundamento significativo. Isso provavelmente irá cortar o fornecimento elétrico. Estranhamente, não há entrada forçada na residência, embora os canos claramente tenham sofrido adulterações.
- Um barulho alto abaixo do solo chama a atenção de um investigador, talvez em um porão ou bueiro. Na descida, o lloigor telecinéticamente empurra a vítima, que deve fazer um teste Difícil de **FOR** ou arriscar tropeçar e cair, sofrendo 1D4 pontos de dano.
- Fazendo um teste de **POD**, um investigador tem a estranha impressão de que olhos hostis estão sendo lançados sobre as suas costas. Um estranho olha malevolamente para o investigador. Um teste bem-sucedido de **Psicologia** dá ao investigador a impressão inconfundível de que ele estava prestes a ser atacado. O observador, se confrontado, vira-se bruscamente e se afasta. Um simplório, o estranho não é capaz de explicar coerentemente seu comportamento e parece ter esquecido completamente qualquer coisa sobre tudo isso.

Uma Visita de Andrew MacBride

O Dr. Berger permite a "fuga" do paciente Andrew MacBride do hospício. Berger instrui MacBride a eliminar o mais intrometido dos investigadores—porém as coisas não acontecem como planejado. Um dos investigadores acorda no meio da noite e dá de cara um estranho imenso e sombrio pairando sobre sua cama. MacBride tem um comportamento agressivo e uma voz rouca, mas não tem a intenção de causar danos físicos. Leia ou explique o seguinte:

"Me ouça bem. Eu sou Andy MacBride. Eles sabem que estou andando por aí do lado de fora. Eles querem que eu dê um jeito para que você não volte mais ao hospital. Mas, em vez disso, estou dizendo a você o que eu não deveria. Então você ouça bem! Há algo terrível vivendo no hospital. Sempre esteve lá. É um poder que vive nas paredes, nos corredores e nos jardins. Dr. Berger vai sacrificar seu amigo Larry para a coisa na próxima lua nova. Larry não tem muito tempo!"

Após dar sua advertência, MacBride se esgueira de volta para a escuridão. Um dia após sua visita, os investigadores veem um artigo do Arauto de Danvers—**Recurso do Jogador: Genius 6**.

Investigadores que verifiquem com a Polícia de Danvers ou o escritório editorial do jornal podem, com um teste bem-sucedido de **Charme**, **Direito**, **Lábia** ou **Persuasão**, descobrir mais detalhes. Segundo consta, MacBride cortou seus próprios pulsos, falecendo devido à perda de sangue. Sem parentes conhecidos, ele será enterrado no campo de oleiro no topo da Colina Hathorne. Na verdade, MacBride foi assassinado pelos funcionários do hospício por revelar segredos aos investigadores.

LIBERTANDO LARRY CROSWELL

Investigadores que forem mais voltados a ação podem decidir atravessar o nevoeiro de perigos estranhos e simplesmente invadir o hospital de Danvers, e levar seu amigo à segurança. Mesmo quando o cenário, como foi escrito, guia os investigadores à cena final do clímax, se os investigadores executarem planos astutos e altruístas para resgatar seu amigo Croswell antes do ritual da lua nova, o Guardião tem o direito de seguir com o fluxo e deixar isso acontecer. Não há nenhum motivo para direcionar os investigadores antes da cena final, e isso apenas por questões de apresentar um desfecho se os jogadores estiverem se divertindo planejando e executando uma tensa incursão ao hospício para libertar um amigo. Um ataque para libertar Croswell pode ser tão difícil e perigoso quanto o Guardião desejar

Um ataque com esse objetivo não será uma tarefa fácil. No entanto, o Guardião deve ajustar adequadamente as probabilidades para combinar com as capacidades dos investigadores, tornando o.s eventos desafiadores, mas não impossíveis. Um grupo de investigadores composto principalmente por bibliotecários inteligentes e antiquários idosos pode encontrar muito menos resistência física do que um grupo composto principalmente por detetives particulares e aventureiros armados. Tensão é a chave para uma sequência memorável.

Um muro de três metros de altura corado por espigões e patrulhado por pares de subordinados corpulentos, cerca o terreno do hospício. Embora existam algumas exceções, os funcionários são contratados principalmente por sua força do que por qualquer acuidade mental ou força de caráter. Temerosos em contrariar o Dr. Berger e escravizados pelo lloigor, alguns desses homens mesquinhos ainda podem ser suscetíveis a subornos, coerção ou falsas promessas. As portas são tipicamente resistentes e trancadas (um teste Difícil de **FOR** para arrombá-las, ou um teste de

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Chaveiro para abrir a fechadura), embora alguns enfermeiros e ajudantes tenham chaveiros pendurados nos cintos ou enfiados nos bolsos do avental. Galpões de ferramentas e gabinetes médicos espalhados por toda a instalação podem fornecer todos os tipos de ferramentas úteis para disfarces e outros planos.

Os que forem apanhados pelos guardas são espancados até a submissão e levados diretamente ao Dr. Berger. O superintendente aprisiona cativos, sem preencher quaisquer relatórios. Tortura e sacrifício ao lloigor durante a lua nova devem ser esperados. O lloigor, no entanto, pode apreciar este jogo de gato e rato, permitindo que os investigadores capturados encontrem portas de celas misteriosamente destravadas ou outros acontecimentos extraordinariamente fortuitos (veja a seguir para saber mais sobre isso).

O lloigor: uma presença maligna, completamente alienígena e sempre consciente de tudo o que ocorre na Colina Hathorne. Como ele irá reagir a uma incursão? O monstro pode ainda permitir que os eventos se desenrolem, desapaixonadamente curioso sobre como os invasores se sairão, alimentando-se do sabor de sua ansiedade. Alternativamente, o lloigor pode executar qualquer uma de suas táticas paranormais para atormentar e angustiar os invasores do hospício, enquanto permite que eles executem sua missão de resgate. Afinal de contas, a fúria proveniente de um superintendente desesperado por perder seu sacrifício pode interessar o lloigor tanto quanto receber uma oferenda na próxima lua nova. O lloigor é uma inteligência alienígena maligna, extraindo o sustento do ódio, do medo e da miséria de seres humanos; se puder se refestelar com a raiva do frustrado Dr. Berger, ao mesmo tempo em que saboreia a ansiedade dos investigadores, poderia estar de bom tamanho para a criatura.

Além da insanidade do hospício dominado pelo lloigor, aqueles que entrarem com armas em punho também podem se ver em desacordo com os oficiais da lei e a imprensa por suas ações. Esses leigos desinformados estão mais propensos a aceitar o relato de Berger sobre um sequestro de pacientes por parte de criminosos do que qualquer coisa que os investigadores possam inventar em sua defesa.

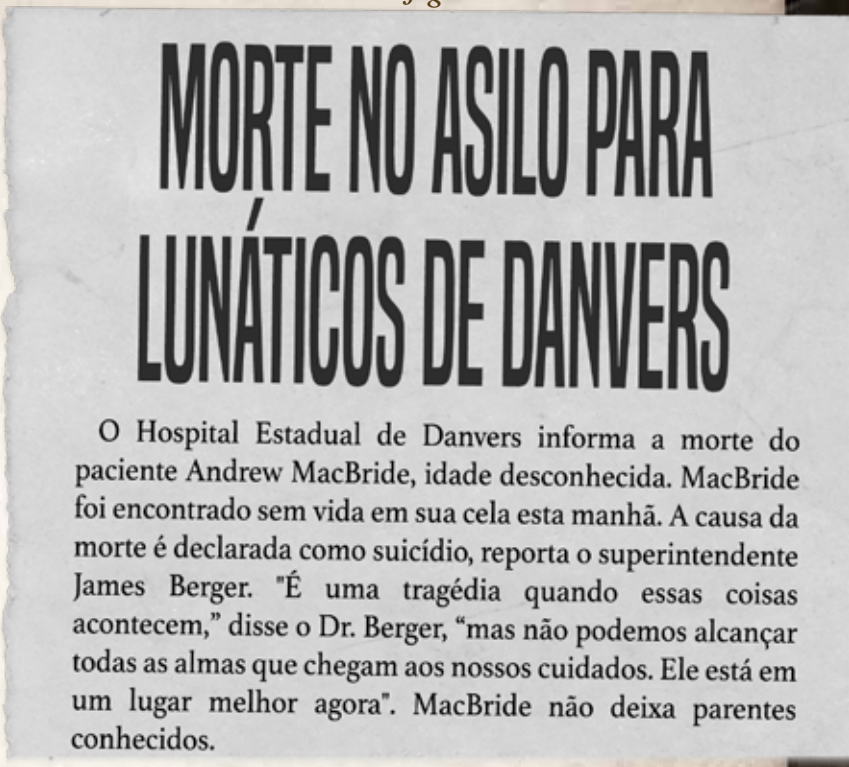
A LUA NOVA

Eu vivo nos fracos e nos feridos.

—Session 9

É durante a lua nova que o superintendente Berger planeja sacrificar Larry Croswell ao lloigor. As patrulhas de ajudantes nos jardins são canceladas nessa noite pelo Dr. Berger, para que os funcionários possam participar do ritual depravado. Nesse momento, investigadores discretos podem chegar até a área do ritual sem interferência—o Guardião não deve revelar este fato aos jogadores, mas sim mantê-los em suspense, pedindo por testes de **Furtividade**.

À zero hora da noite marcada, uma procissão iluminada por tochas avança a passos curtos da enfermaria J em direção ao anfiteatro na beira do reservatório. As tochas lançam um misterioso clarão azul-esverdeado (embora pareça sobrenatural,



MORTE NO ASILO PARA LUNÁTICOS DE DANVERS

O Hospital Estadual de Danvers informa a morte do paciente Andrew MacBride, idade desconhecida. MacBride foi encontrado sem vida em sua cela esta manhã. A causa da morte é declarada como suicídio, reporta o superintendente James Berger. "É uma tragédia quando essas coisas acontecem," disse o Dr. Berger, "mas não podemos alcançar todas as almas que chegam aos nossos cuidados. Ele está em um lugar melhor agora". MacBride não deixa parentes conhecidos.

um teste de **Química** sugere que as tochas foram tratadas com sulfato de cobre e cloreto de cobre, o que tornaria as chamas de uma cor azul esverdeada).

Permita que os investigadores determinem um plano de ação. Provavelmente, eles tentarão se esgueirar até o local e encontrar um esconderijo adequado para assistir aos procedimentos antes de mergulhar para salvar seu amigo. Enquanto eles observam e esperam, peça por testes de **Encontrar** para notar o seguinte (os investigadores que vieram preparados com binóculos não precisam fazer o teste):

- Os celebrantes são todos do asilo: pacientes, médicos, enfermeiros e ajudantes.
- Larry Croswell é levado para fora, amarrado a uma maca com rodas. Ele é empurrado para o centro do anfiteatro.
- O Dr. Berger lidera a multidão, seu rosto é uma máscara de zelo profano.

As figuras se reúnem no anfiteatro em um semicírculo, de frente para o espaço central e para o reservatório. O Dr. Berger está diante delas, sobre a maca que prende Croswell. O médico grita uma longa invocação em uma estranha língua (desconhecida). A seu sinal, a reunião inicia uma orgia bestial de violência. Carne é mordida, rasgada e arranhada. Os participantes gritam em êxtase de prazer e dor. O Dr. Berger não participa da violência, mas bate palmas e ri maniacamente do espetáculo. Testemunhar essa festa doentia provoca um teste de **Sanidade** (1/1D4 pontos de Sanidade).

O texto a seguir descreve os eventos que ocorrem—a menos que os investigadores interfiram e tomem providências. Modifique

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

conforme apropriado, com base nas ações dos investigadores. Como observado anteriormente, investigadores que tentem registrar a cerimônia em uma câmera descobrirão que as imagens resultantes estão enegrecidas e desfocadas.

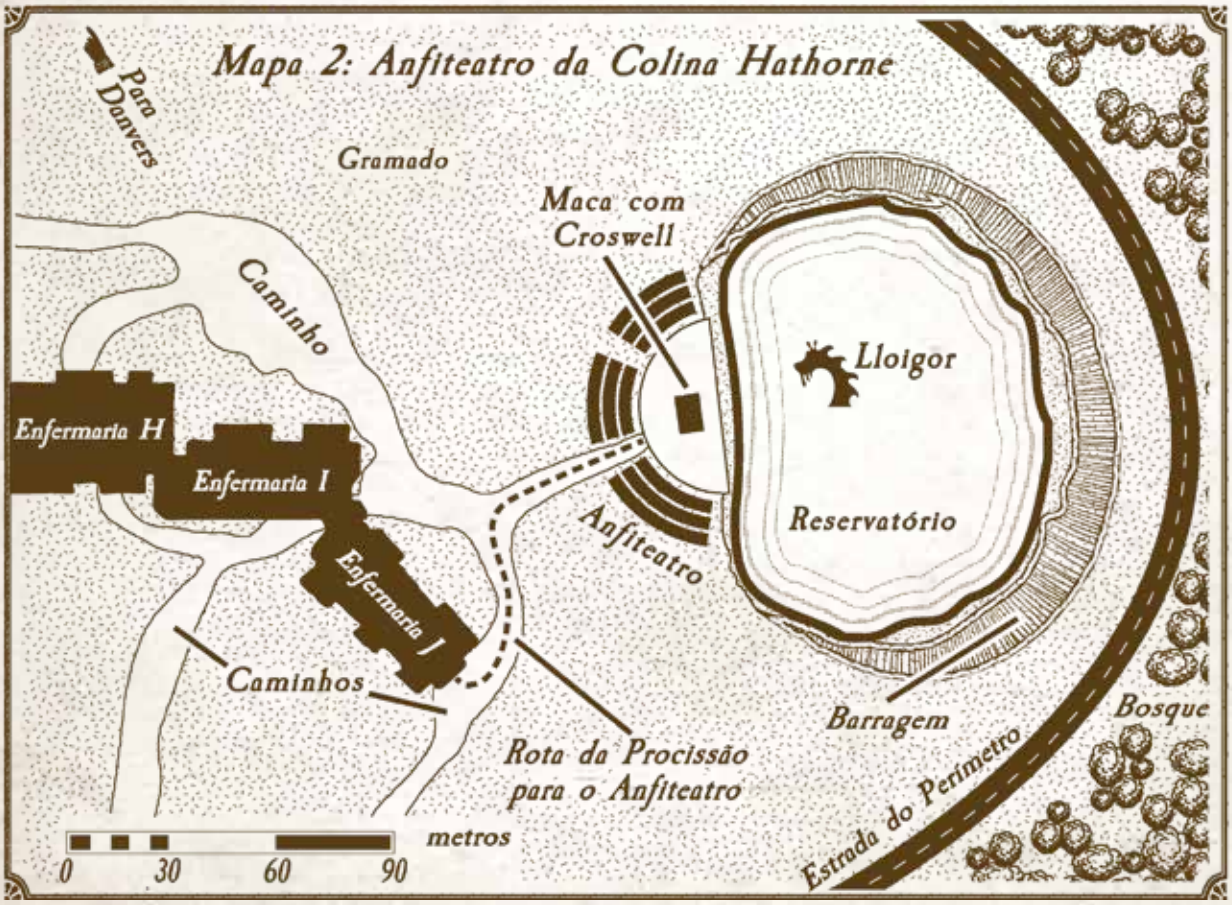
Os celebrantes agridem o desesperado e indefeso Croswell de tempos em tempos, socando, chutando e mordendo. A cada rodada, Croswell perde 1D2 pontos de vida até ficar inconsciente ou morrer. Os investigadores têm apenas algumas rodadas para chegar até Croswell e tirá-lo do caos.

Investigadores que intervirem serão atacados. Os Celebrantes não se importam com a própria segurança, dominados por uma enlouquecedora luxúria de sangue. Peça àqueles que estiverem no meio da confusão para fazerem testes Difíceis de **Encontrar** com objetivo de perceberem algo muito estranho acontecendo na água do reservatório, perto da borda do anfiteatro. Quem estiver para trás, no entanto, não precisa fazer teste para notar um brilho cinza-azulado vindo das profundezas do reservatório. Depois de várias rodadas, uma enorme forma dracônica irrompe a superfície da água, seus olhos reptilianos do tamanho de pires observam impassivelmente a carnificina feita em sua honra. Peça testes de **Sanidade** (0/1D8 pontos de Sanidade por ver o lloigor). Embora formidável, o lloigor não ataca, em vez disso, aproveita a dor oferecida a ele, absorvendo enormes quantidades de pontos de magia.

Apesar das interrupções, a orgia violenta finalmente termina. Ensanguentados e exaustos, os participantes voltam para o hospício (nos dias seguintes, aqueles que sofreram ferimentos graves são relatados como tendo sofrido "um acidente" ou como "tendo sido atacados por um paciente", e assim por diante). O lloigor afunda de volta no reservatório, empanzinado de pontos de magia.

Se os investigadores atacarem o lloigor, eles o confrontarão em sua forma reptiliana (veja as estatísticas no **Apêndice A: Personagens e Monstros**). É muito pouco provável que os investigadores sejam capazes de causar sérios danos ao monstro (sua armadura de 8 pontos faz com que a maioria das armas seja ineficaz). Permita que os investigadores saibam que o monstro parece não ser afetado pelos danos que causam, para que eles então percebam que a principal tarefa deles deveria ser resgatar Croswell e escapar—não tentar matar o monstro, o que certamente terminaria em suas mortes. Depois de várias rodadas (quando o Guardião julgar apropriado) a criatura fica entediada do combate—ou então após sofrer uma quantidade significativa de ferimentos—e se desmaterializa, deixando apenas o brilho estranho e sobrenatural na água.

O lloigor não foi embora completamente. Insatisfeito com a ruptura do ritual, e considerando o Dr. Berger como um fraco por deixar isso acontecer, o lloigor reúne suas energias para atacar. Cheio de pontos de magia, o lloigor desencadeia seu devastador



Oposto: A Orgia Bestial por Pat Loboyko

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

ataque de área. O ar em um raio de dez metros (focado no centro do anfiteatro) brilha com faixas de energia sobrenaturais. Uma profunda e sussurrante vibração penetra tudo, sentida mais do que ouvida. Se a atenção dos investigadores estiver em outro lugar, permita que eles façam testes de **Escutar** ou de **POD** para que detectem essa vibração não natural—eles têm quatro rodadas para deixar a área ou serem apanhados no vórtice mágico do lloigor. A cada rodada, os investigadores devem ser bem-sucedidos em um teste de **Sorte**: o fracasso indica que um celebrante frenético envolve-os em combate durante essa rodada, impedindo a fuga. Recompense os investigadores com um bônus para os testes de perícias, se eles encontrarem formas inteligentes de evitar tais celebrantes maníacos.

Finalmente, o anfiteatro explode em uma rajada de energia cinética, causando 1D100 de pontos de dano em tudo a dez metros de distância. Muitos celebrantes do hospício são dilacerados a nível molecular, assim como o próprio anfiteatro. A implosão maciça cria um enorme buraco que se enche rapidamente com a água do reservatório. Todos os presentes devem fazer um teste de **DES** ou serem derrubados. Nas proximidades de Danvers, os que estiverem acordados até tarde ouvem o som de um trovão distante. O Guardião decide se o Dr. Berger sobreviverá ou não ao caos.

CONCLUSÃO

Caso os investigadores não consigam resgatar Croswell até a lua nova, o escritor é sacrificado ao lloigor. No dia seguinte, um terremoto é relatado nos jornais locais. O lloigor continua vivendo sob o morro, aguardando a hora de acordar novamente. Se o Dr. Berger estiver vivo, ele continua seu trabalho no hospício, a menos que os investigadores sejam capazes de desmascarar seus atos malignos—nesse caso, ele tentará fugir e poderá retornar mais tarde para se vingar dos investigadores. É claro que as autoridades não acreditarão em histórias malucas sobre rituais violentos em encostas e dragões aquáticos; os investigadores terão que trazer evidências mais convincentes (e críveis) se quiserem colocar o Dr. Berger na mira das autoridades. De fato, aqueles que fizerem alegações extravagantes falando de monstros e rituais mágicos estão mais propensos a serem enviados ao Hospital de Danvers para tratamento!

Alguns investigadores podem acreditar que precisam voltar para lidar de alguma forma com o "dragão aquático" de uma vez por todas. Tal tarefa será quase impossível de ser realizada sem que eles estejam mais bem preparados. O Guardião talvez queira lembrar aos investigadores que mais pesquisas seriam benéficas para combater tal criatura e que, no momento, ela não parece estar indo a lugar nenhum—talvez com o tempo, alguns anos depois, quando tiverem adquirido um maior conhecimento sobre tais monstros e sua feitiçaria, os investigadores possam voltar melhor equipados. A tarefa de rastrear novas informações sobre a criatura e como ela pode ser expulsa ou morta pode formar a base de uma campanha.

Recompensas

Dependendo do resultado do cenário e das ações dos investigadores, aplique as seguintes recompensas aos investigadores que sobreviverem:

- Permitir que Croswell seja sacrificado -1D8 pontos de Sanidade.
- A consciência de que os rituais mensais continuam assombra os investigadores por adicionais -1D6 pontos de Sanidade.
- Resgatar Larry Croswell, +1D8 pontos de Sanidade.
- Matar Dr. Berger, +1D4 pontos de Sanidade.
- Expor as práticas do Dr. Berger no asilo para que ele seja preso, +1D8 pontos de Sanidade.
- Investigadores que acreditem que pararam a ameaça do lloigor (seja este o caso ou não—percepção é realidade), ganham +1D6 pontos de Sanidade adicionais.

APÊNDICE A: PERSONAGENS E MONSTROS

LAWRENCE "LARRY" CROSWELL, *52 anos, escritor e cativo do hospício*

Um amigável "bardo do bizarro", Larry é um respeitado cronista da superstição e do folclore da Nova Inglaterra. Suas sessões de autógrafos em bibliotecas e livrarias atrai pequenas multidões de ávidos leitores que compartilham seus interesses em fantasmas e no sobrenatural. Croswell tem, ultimamente, visto muito do outro mundo e isso o deixou abalado. Internar-se no Asilo para Lunáticos do Estado de Danvers foi uma decisão infeliz.

FOR 50	**CON** 40	**TAM** 55	**DES** 45	**INT** 75
APA 45	**POD** 35	**EDU** 70	**SAN** 33	**PVs** 9
Dano Extra: 0	**Corpo:** 0	**Movimento:** 8		**PMs:** 7

Combate

Briga	50% (25/10), 1D3 de dano
Esquivar	22% (11/4)

Perícias

Arte/Ofício (Escrita) 60%, Furtividade 40%, História 60%, Lábia 45%, Nível de Crédito 40%, Ocultismo 60%, Persuasão 55%, Psicologia 65%, Usar Bibliotecas 60%.

DR. JAMES BERGER, *39 anos, superintendente de hospício possuído*

Outrora um alienista gentil e dedicado, a mente de James Berger foi distorcida pelo lloigor, de modo que agora ele é seu servo voluntário. Através do lloigor, Berger inventa crueldades indescritíveis para infligir sobre seus pupilos. Magro, com olhos verdes penetrantes e cabelos loiros como palha. Caso sobreviva, Berger pode se tornar um inimigo recorrente dos investigadores, dependendo de suas ações.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

FOR 50 **CON** 60 **TAM** 60 **DES** 70 **INT** 85
APA 55 **POD** 50 **EDU** 90 **SAN** 00 **PVs** 12
Dano Extra: 0 **Corpo:** 0 **Movimento:** 8 **PMs**: 10

Combate

Briga 50% (25/10), 1D3 de dano
.32 Auto 25% (12/5), 1D8 de dano
Esquivar 30% (15/6)

Perícias

Ciências (Biologia 70%, Farmácia 70%), Furtividade 40%, Intimidação 45%, Língua (Latim) 55%, Medicina 65%, Mythos de Cthulhu 10%, Nível de Crédito 60%, Persuasão 50%, Psicanálise 75%, Psicologia 75%, Usar Bibliotecas 50%.

ANDREW MACBRIDE, *56 anos, paciente do hospício*

FOR 80 **CON** 70 **TAM** 80 **DES** 55 **INT** 45
APA 40 **POD** 25 **EDU** 35 **SAN** 05 **PVs** 15
Dano Extra: +1D4 **Corpo:** 1 **Movimento:** 8 **PMs**: 5

Combate

Briga 60% (30/12), 1D3+1D4 de dano
Faca de Cozinha 60% (30/12), 1D3+1D4 de dano
Esquivar 27% (13/5)

Perícias

Encontrar 35%, Escalar 60%, Escutar 35%, Furtividade 60%, Lábia 45%, Saltar 45%.

ENFERMEIRO(A) DO HOSPÍCIO, *escravo(a) do Iloigor*

Use essas estatísticas para um(a) enfermeiro(a) típico(a) do hospício.

FOR 45 **CON** 60 **TAM** 50 **DES** 65 **INT** 70
APA 70 **POD** 45 **EDU** 70 **SAN** 10 **PVs** 11
Dano Extra: 0 **Corpo:** 0 **Movimento:** 8 **PMs**: 9

Combate

Briga 40% (20/8), 1D3 de dano
Esquivar 32% (16/6)

Perícias

Charme 40%, Ciência (Biologia 40%, Farmácia 40%), Medicina 30%, Nível de Crédito 20%, Persuasão 60%, Primeiros Socorros 65%, Psicanálise 25%, Psicologia 60%.

MÉDICO(A) DO HOSPÍCIO, *escravo(a) do Iloigor*

Use essas estatísticas para um(a) médico(a) típico(a) do hospício

FOR 60 **CON** 60 **TAM** 60 **DES** 65 **INT** 70
APA 50 **POD** 45 **EDU** 80 **SAN** 10 **PVs** 12
Dano Extra: 0 **Corpo:** 0 **Movimento:** 8 **PMs**: 9

Combate

Briga 30% (15/6), 1D3 de dano
Esquivar 32% (16/6)

Perícias

Ciências (Biologia 65%, Farmácia 60%), Lábia 35%, Língua (Latim) 30%, Medicina 70%, Nível de Crédito 40%, Persuasão 50%, Primeiros Socorros 70%, Psicanálise 35%, Psicologia 50%.

AJUDANTES DO HOSPÍCIO, *escravos(as) do Iloigor*

Use essas estatísticas para um(a) ajudante típico(a) do hospício.

FOR 80 **CON** 65 **TAM** 75 **DES** 55 **INT** 40
APA 40 **POD** 35 **EDU** 35 **SAN** 15 **PVs** 14
Dano Extra: +1D4 **Corpo:** 1 **Movimento:** 8 **PMs**: 9

Combate

Briga 60% (30/12), 1D3+1D4 de dano
Cassetete 60% (30/12), 1D3+1D4 de dano
Esquivar 27% (13/5)

Perícias

Arremessar 40%, Encontrar 35%, Escutar 40%, Intimidação 45%, Nível de Crédito 15%, Primeiros Socorros 30%, Psicologia 40%, Sorrir Ameaçadoramente 70%.

PACIENTES DO HOSPÍCIO

Use essas estatísticas para um(a) paciente típico(a) do hospício.

FOR 50 **CON** 50 **TAM** 45 **DES** 50 **INT** 50
APA 30 **POD** 30 **EDU** 40 **SAN** 05 **PVs** 9
Dano Extra: 0 **Corpo:** 0 **Movimento:** 9 **PMs**: 6

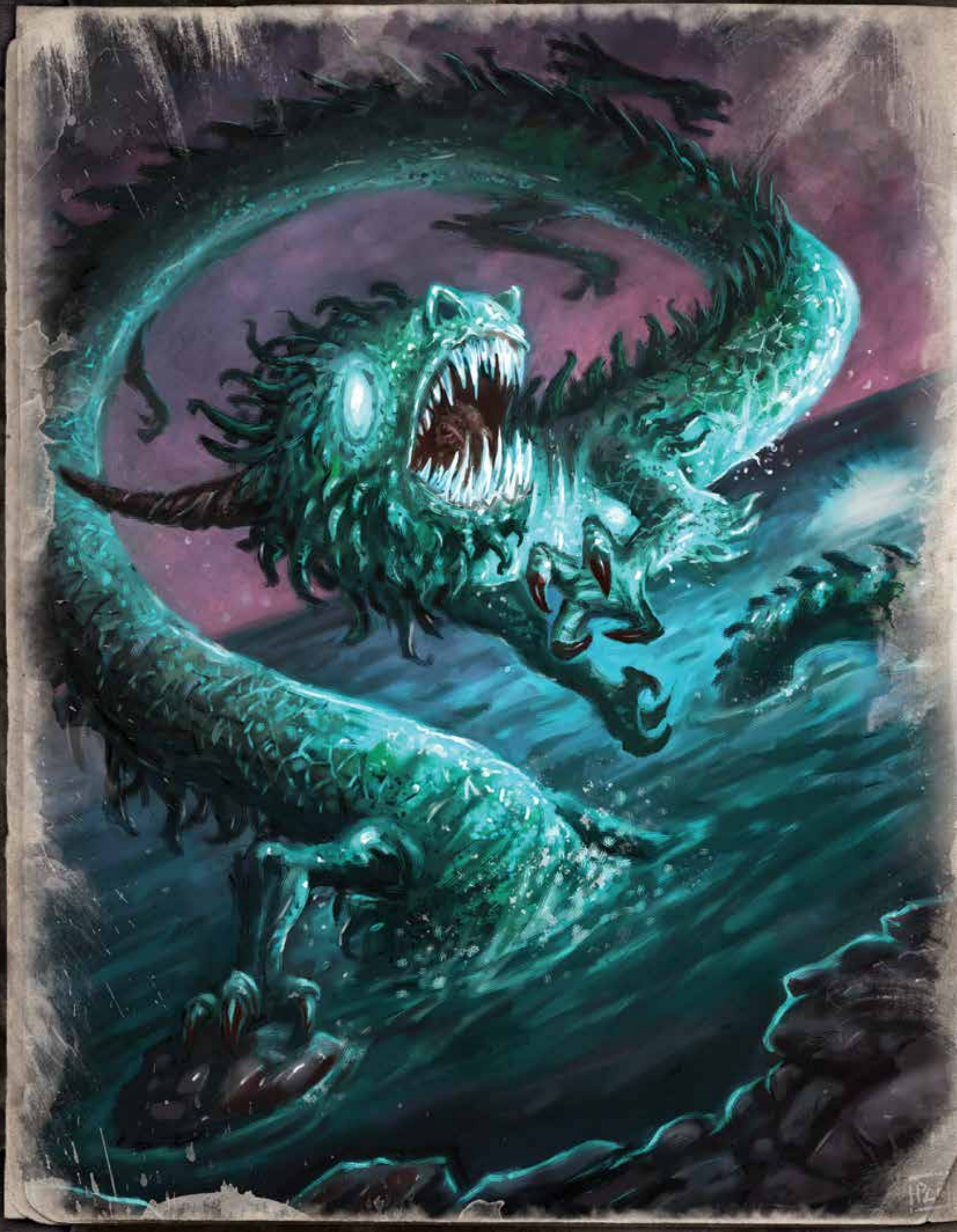
Combate

Briga 40% (20/8), 1D3 de dano
Esquivar 25% (12/5)

Perícias

Arremessar 50%, Charme 40%, Encontrar 50%, Intimidação 50%, Saltar 50%.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com



Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

O LLOIGOR, *o ladrão sob as águas*

Essas criaturas são vórtices de poder em sua forma natural e completamente invisíveis aos olhos humanos. Em raras ocasiões, eles podem criar corpos visíveis e tangíveis. Tais corpos são monstruosos e têm alguma semelhança com enormes répteis parecidos com dragões. Os lloigor tem uma visão de pessimismo absoluto que resulta em uma atmosfera impregnante de melancolia que torna as mentes e ações deles incompreensíveis para os seres humanos.

(**FOR** 200) (**CON** 140) (**TAM** 250) **DES** 50 **INT** 100
APA — **POD** 70 **EDU** — **SAN** — (**PVs** 39)
(**Dano Extra**: +5D6) (**Corpo**: 6) **Movimento**: 7/3*[1] **PMs**: 200*[2]
(Parênteses indicam enquanto na forma reptiliana)
*[1] *através de pedra.*
*[2] *Esta é a quantidade de pontos que o lloigor possui no início do cenário. Este é um número arbitrário, já que ele tem se alimentado dos humanos no hospício por muitos anos, essencialmente como um suprimento ilimitado de pontos de magia armazenado.*

Combate

Ataques por rodada: 1 (2 enquanto em forma reptiliana)
Ataques de combate: Os lloigor podem atacar de várias maneiras, incluindo ataques de pancadas, garras e mordidas, enquanto em forma de réptil. Caso contrário, eles podem usar um de seus poderes especiais ou um ataque de vórtice.

Lutar	40% (20/8), dano 1D6 + DX (+5D6 forma reptiliana)
Esquivar	20% (10/4)

Poderes Especiais

Ataque de Vórtice: A arma mais temível do lloigor é um tipo de implosão (soando como um trovão distante). As coisas na área afetada são rasgadas e o chão é rompido. Pelo menos 100 pontos de magia são necessários para uma área de 10 metros de diâmetro. Tudo dentro do círculo perde 1D100 pontos de vida. Investigadores alertas (teste de **POD** ou de **Escutar**) podem notar os efeitos reveladores de linhas rodopiantes aparecendo no ar e um ruído latejante sendo sentido, e não ouvido, que penetra em seus corpos.

Drenar Pontos de Magia de Humanos: Normalmente, seus servos humanos vêm de famílias com histórico de instabilidade mental, os lloigor precisam que os humanos sobrevivam, já que essas entidades imateriais precisam extrair energia de seres inteligentes para realizar as tarefas necessárias. Gastando um dos seus pontos de magia, o próprio lloigor pode drenar 1D6 pontos de magia (por noite) de um ser humano adormecido para usar na execução de algumas ações mágicas. Um lloigor pode drenar a energia de vários seres humanos adormecidos de uma só vez, a várias metros de distância, ignorando obstáculos.

As vítimas acordam reclamando de dores de cabeça e sono ruim. Com a drenagem contínua, tais indivíduos tornam-se fisicamente e espiritualmente fracos, levando à doença e possivelmente à morte. Toda vez que uma vítima é drenada desta forma, um teste de CON deve ser feito antes que qualquer ponto de magia possa ser recuperado. Se o teste de CON for bem-sucedido, a vítima recupera 1 ponto de magia e acorda. Se o teste falhar, nenhum ponto de magia é recuperado e a vítima continua a dormir, e então o lloigor pode drenar mais 1D6 pontos de magia da vítima durante a hora seguinte, após isso outro teste de CON é necessário e assim por diante.

Efeitos Telecinéticos: O lloigor pode empurrar as pessoas e manipular objetos, como a agulha de uma bússola ou a trava de uma porta via telecinese. O lloigor (presumivelmente imaterial) deve estar diretamente presente e a poucos metros do efeito. Normalmente, custa ao monstro 10 pontos de magia criar uma força telecinética de FOR 5 acima do solo (20 pontos de magia para FOR 10, e assim por diante).

Manifestação Reptiliana: Para tomar a forma de um réptil monstruoso, o lloigor deve gastar pontos de magia iguais a um quinto do TAM dele mesmo (assim, para o TAM 250 o custo é de 50 pontos de magia). Uma vez formado, o corpo pode ser mantido indefinidamente ou dissolvido à vontade. Se o lloigor for morto em forma de réptil, ele morre permanentemente. Um lloigor em forma de réptil tem todos os poderes de sua forma imaterial, exceto que não pode atravessar paredes e não é invisível. Enquanto está na forma reptiliana, ele tem todas as características listadas abaixo. Quando está imaterial e intangível, não possui as atributos, habilidades, etc., entre parênteses, possuindo apenas INT, POD e DES.

(Armadura): 8 pontos de pele reptiliana. Em seu estado imaterial não pode ser ferido por quaisquer armas físicas, mágicas ou não.
Magias: Implantar Medo, Ressequir Membro.
Perda de Sanidade: 0/1D8 como réptil; invisível—sem perda de Sanidade; contato mental custa 1/1D4 pontos de Sanidade.

Oposto: O Lloigor Surge por Pat Loboyko

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

CAPÍTULO 4

SERVOS DO LAGO

Por Glynn Owen Barrass

INTRODUÇÃO

Este cenário acontece nas Terras Lovecraftianas, nas proximidades de um lago ao norte de Kingsport e a sudoeste de Arkham. Ele é adequado para 2 a 4 investigadores iniciantes, mas os desafios podem ser aumentados para jogadores mais experientes aumentando o número de antagonistas. Ele pode ser finalizado em uma única sessão e o local pode ser facilmente movido para integrá-lo a uma campanha já em andamento. Embora seja ambientado na década de 1920, o cenário poderia ser transposto para a era moderna (o Guardião é aconselhado a definir que o sinal de telefone celular é muito fraco ou não está disponível no Lago Squatters).

INFORMAÇÕES PARA O GUARDIÃO

Esta história começa em outro lago, no longínquo vale do rio Severn da Inglaterra. É aqui que reside o Grande Antigo Gla'aki, uma entidade monstruosa que veio à Terra em um meteoro muitos milhares de anos antes. Uma cidade alienígena foi construída sobre o meteoro, com Gla'aki vivendo no centro da cidade atrás de um enorme alçapão. Os habitantes da cidade morreram durante a viagem, mas Gla'aki guiou o meteoro para a Terra e a cidade sobreviveu intacta. O impacto criou o lago que Gla'aki agora reside, e a partir de lá ele espalha sua influência desumana e constrói seu culto.

Mais de sessenta anos antes desse cenário começar, uma família que morava ao lado do lago, os Brophys, sofreu a atenção do deus pelo uso de seu "chamado onírico", um poder que utiliza para enviar sonhos hipnóticos a iniciados em potencial. Sofrendo longos períodos de fraqueza, Gla'aki muitas vezes só consegue enviar seu chamado onírico a uma distância limitada e, infelizmente, a pensão pertencente aos Brophys estava dentro de seu raio de atuação. Primeiro o pai, Robert, sucumbiu, convocado uma noite em sua roupa de cama até a beira do lago. Lá, Gla'aki ergueu-se das profundezas negras estagnadas, uma grande criatura oval coberta de espigões metálicos finos e pontiagudos. Um destes endureceu e entrou no peito de Robert, matando-o instantaneamente e injetando um fluido que o transformou em um Servo morto-vivo de Gla'aki. Brophy voltou para casa, andando rigidamente e obviamente diferente, mas sob o controle de Gla'aki conseguiu convencer sua esposa e filha de que ele estava apenas doente. Alguns dias depois Brophy levou sua esposa Elizabeth e sua filha Gemma para o lago, ambas para seguir o destino que ele mesmo tivera.

Cinco anos depois, o filho deles, William, chegou ao vale do rio Severn, depois de se ausentar por muitos anos. Ele também sucumbiu à vontade de Gla'aki e foi transformado em outro servo. De forma lenta mas constante, o lago começou a ter o nome difamado e ao longo dos anos que se seguiram a área circundante ficou deserta, com exceção dos Brophys e das outras vítimas que se transformaram em servos. O próximo estágio do plano sombrio de Gla'aki poderia então ser realizado.

Com rumores desagradáveis circulando em torno deles, os Brophys emigraram para os Estados Unidos enquanto sua filha, Gemma, ficou para trás para manter o culto na Inglaterra. Elizabeth Brophy morreu durante a viagem quando acidentalmente foi exposta à luz do sol—sendo vítima da Decomposição Verde, uma condição que afeta os servos mais antigos de Gla'aki quando expostos à luz solar prolongada—ela pereceu, deixando o pai e o filho sozinhos para continuar sua jornada. Após chegar a Kingsport, William levou seu pai para o norte. Continuando com o que sabiam, compraram um motel perto da margem do Lago Squatters, uma área entre Kingsport e Clark's Corners. Junto com os poucos pertences que trouxeram consigo, eles também carregaram uma quantidade de jarros contendo as pontas dos espigões de Gla'aki em conserva nos fluidos corporais que haviam extraído. Instalados em seu novo motel, eles começaram seu trabalho sombrio para não apenas criar mais servos, mas também um Avatar de Gla'aki.

Gla'aki e Seu Avatar

Conta-se que Gla'aki não está ligado ao Vale do Rio Severn e que existe em outros lagos ao redor do mundo. É sugerido aqui

Oposto: Os Irmãos Brophy por Jonathan Wyke

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

que todas as outras formas de Gla'aki são na verdade avatares da entidade, criados por seus servos. Nos últimos dois anos, Robert e William, agora bastante decrépitos em seu estado de mortos-vivos, têm se disfarçado de irmãos e, entanto não atrair muita atenção para si mesmos, estão nutrindo um avatar enquanto buscam criar novos servos. Infelizmente, a potência do fluido de Gla'aki foi reduzida assim que saiu de seu corpo. Até agora, além do avatar que ainda está em crescimento e de três hóspedes, a dupla só conseguiu criar zumbis estúpidos.

ENVOLVENDO OS INVESTIGADORES

Um banqueiro, Gerald Frazer, contatou os investigadores em relação ao seu filho desaparecido, James. Ele conhece os investigadores através de um conhecido em comum e quer que isso seja realizado discretamente para evitar um escândalo. Como tal, ele entrou em contato com os investigadores por telefone e forneceu as seguintes informações:

James Frazer, um jovem rebelde, abandonou seus estudos na Universidade Miskatonic, em Arkham, porque sentia falta de sua namorada em Kingsport. Nove dias antes, ele deixou Arkham e não foi visto desde então. A última notícia que Gerald ouviu dele foi um telefonema logo depois do filho deixar Arkham onde, durante a discussão deles, James informou ao pai que ele estava morto de cansaço e ia passar a noite em um motel antes de continuar a viagem para Kingsport. Até aonde Gerald sabe, James nunca chegou a Kingsport já que sua namorada Emily afirma que não o encontrou.

Os investigadores recebem um depósito de duzentos dólares e uma fotografia de James. A imagem mostra um jovem, sorridente de queixo largo, com cabelos claros. Na parte de trás da foto, Gerald escreveu: **James Frazer, 1,88m, cabelo loiro, olhos castanhos. Dirige um Chrysler Coupé preto, placa AB 1652**.

O que os investigadores ainda não sabem é que James chegou ao Motel do Lago Squatters e se tornou uma vítima dos Brophys e do Avatar de Gla'aki. Não mais humano, ele agora age como um Servo de Gla'aki e está além de qualquer ajuda ou redenção.

Se os investigadores consultarem um mapa das estradas de Massachusetts, eles descobrirão que o único lugar viável em que ele poderia pernoitar em sua viagem a Kingsport fica perto do Lago Squatters, que abriga o único motel dentro de quilômetros. Isso presumindo que ele tomou o caminho direto para Kingsport e parou para ficar em algum lugar. Então, é a única pista que eles têm. Se os investigadores não perceberem isso, Gerald poderia fornecer essas informações (talvez James tenha mencionado o nome do motel).

PESQUISA

Enquanto estava na Universidade Miskatonic, James Frazer dividiu um quarto com outro estudante, Travis Bryce, e este jovem pode ser visitado em seu dormitório ou contatado por telefone. Um homem pequeno, manso e de cabelos escuros, Bryce é um rato de livros irremediável e não terá muito a dizer aos investigadores, exceto que Frazer ficava calado e passava muito tempo ao telefone com sua namorada. Até aonde Bryce sabe, Frazer estava indo bem com seus estudos, embora ultimamente ele estivesse dormindo e perdendo suas aulas matinais. Ainda assim, foi uma surpresa para Bryce descobrir que Frazer deixou o quarto deles e está muito desapontado com a falta de aviso prévio. Ele também pode fornecer um endereço e um número da namorada de Frazer, Emily Livingstone.

Emily Livingstone pode ser visitada ou contatada via telefone em sua casa em Kingsport, onde mora com os pais. Uma menina ruiva de 19 anos ela está completamente perturbada com o desaparecimento de James, e estará com os olhos vermelhos de chorar se for visitada, sujeita também a crises de lágrimas. Se chamada ao telefone, ela responderá imediatamente: "James é você?" Ela não faz ideia do que aconteceu com ele. O casal estava economizando um pouco de dinheiro para fugir e ela reza todas as noites por seu retorno seguro.

Se alguma pesquisa for conduzida sobre o Lago Squatters, um teste bem-sucedido de **Usar Bibliotecas** em Kingsport ou Arkham revela as informações do **Recurso do Jogador: Servos 1**. Pesquisando o pequeno lago em cidades mais distantes, não revela nada.

CHEGANDO NO MOTEL

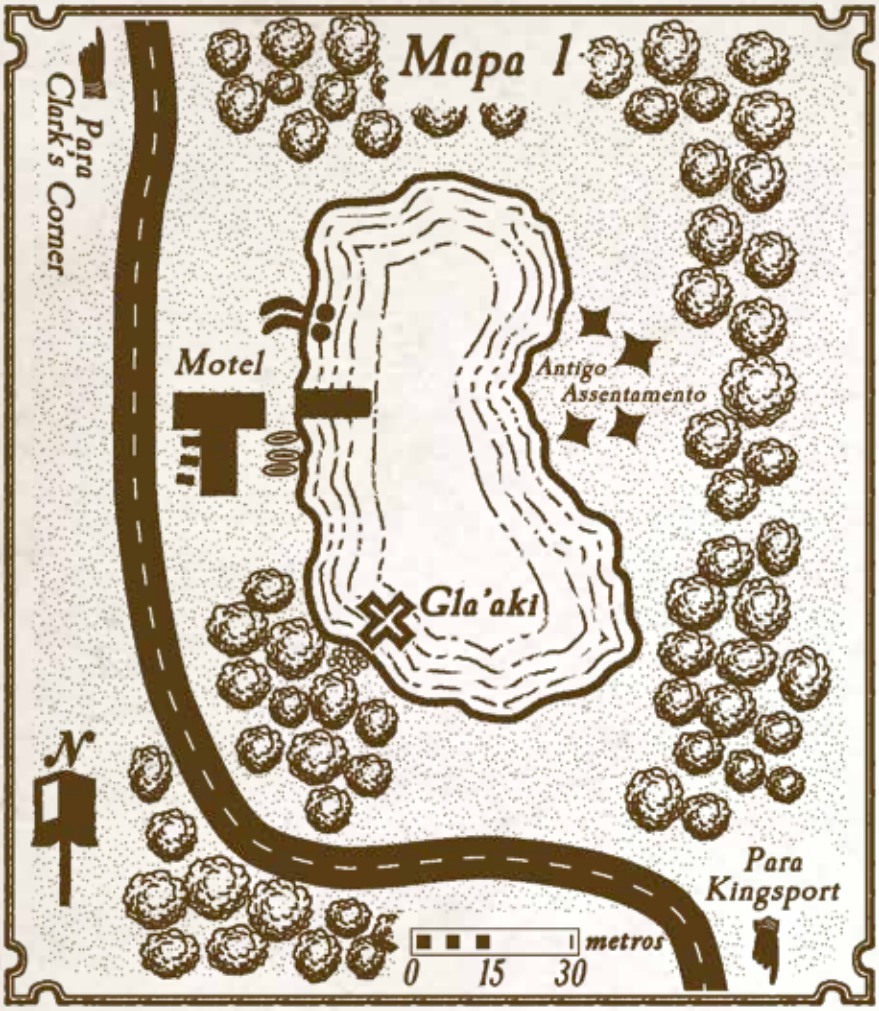
O Lago Squatters, que tem forma de um caroço de feijão, tem 230 metros de comprimento por 100 metros de largura. O motel dos Brophys está localizado a oeste do lago, perto do meio da costa curvada, de frente para o lado recuado do "feijão". O lado leste contém os restos das casas dos colonos originais, chaminés caídas e plantações de vegetais cobertas de mato. Do lado sudeste até o noroeste, uma estrada de terra circunda o lago; o sudeste leva a Kingsport, a noroeste fica Arkham e Clark's Corners. Ao

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Uma História Nativa da Nova Inglaterra ⁓ 78

existia uma tribo chamada Os Abenaki que viviam no vale do Rio Connecticut em Vermont. New Hampshire e Massachussetts. Os Abenaki eram os donos originais das terras ao redor do Lago Squatters, apesar de terem sido expulsos pelos colonos Ingleses em 1722. A princípio chamado "Ponki-mkazas" (O Corvo) pelos Abenaki devido a abundancia de corvos vivendo próximo ao lago, os colonos descobriram que se mudar para lá fora uma ideia ruim devido a pesca e a caça escaças na area. Além disso, as árvores de cicuta rodeando o lugar eram inúteis para servir de lenha, e a madeira sem tratamento de suas casas rapidamente sucumbiu a putrefação. Os colonos se mudaram mais para o norte, deixando seu assentamento para trás, e através dos anos as choupanas decrépitas se tornaram casa para vagabundos, escravos fugitivos, e desertores do exército até que foram finalmente engolidas pelo lago em uma enchente em 1805. Moradores locais vivendo próximo ao lago começaram a chama-lo de Lago Squatters, nome que permanece até os dias de hoje.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com



lado da estrada há duas vigas de madeira cruzadas em um "V" invertido com uma placa proclamando "Motel do Lago Squatters" em tinta branca sobre um fundo preto. Um segundo painel de madeira menor é anexado ao fundo com as palavras "Há vagas", escrita em amarelo sobre fundo vermelho. Árvores de cicuta cercam o lago em abundância, quase o tocando no canto sudoeste. A estrada de terra corta a floresta neste ponto. O lago abriga robalos, carpas e várias espécies de rãs, mas os dois primeiros nunca viveram em abundância no lago e estão diminuindo agora devido ao seu novo habitante. Os corvos que deram nome ao lago abandonaram completamente a área, mas algumas corujas e marmotas continuam vivendo nas árvores de cicuta.

O motel é um edifício em forma de "T", no canto superior esquerdo do T voltado para a rua está a recepção. Oito quartos formam a parte inferior do T, quatro para cada lado. Com painéis de madeira, o prédio foi erguido sobre palafitas, tendo um telhado plano, com varandas e balcões ao longo de cada lado. Há seis escadarias que levam às varandas, quatro que se conectam aos quartos e duas que se conectam à parte frontal e traseira das áreas de estar dos Brophys. Rampas de madeira ficam ao lado das duas últimas (sua finalidade será descoberta no devido tempo). As portas e caixilhos das janelas estão pintadas de verde e lamparinas a óleo estão penduradas em intervalos ao lado de cada porta. Como o motel não tem gás encanado ou eletricidade, as lamparinas a óleo são iluminadas à noite, assim como as localizadas na recepção. Há vagas para carros marcadas de giz em ambos os lados do motel e dois carros estão estacionados nos espaços voltados para o lago.

A Recepção

A porta da recepção é revestida de vidro com uma janela larga e fechada à direita. Um quadro branco com as palavras "Há vagas" está pendurado no lado interno da porta e, se os investigadores estiverem de visita durante a noite, a recepção estará completamente iluminada.

Um sino posicionado acima da porta toca quando os investigadores entram. Uma ampla mesa de madeira fica de frente para a parede mais distante. A sala é construída a partir de painéis de madeira envernizados, com uma porta que leva aos aposentos dos Brophys no canto noroeste. Na parede atrás da escrivaninha, há duas cabeças de javali empalhadas e montadas, entre as quais está pendurada uma espingarda de cano duplo de calibre 20. Uma estante de chaves está pendurada sob a espingarda. A escrivaninha tem duas lamparinas a óleo, uma jarra cheia de lápis e uma sineta de latão em forma de cisne. As paredes à esquerda e à direita da mesa estão cobertas de placas de carros coletadas desde o início de 1900 até o presente. Há muitos espaços empoeirados na parede à direita da recepção, como se algumas das placas tivessem sido retiradas.

Nota do Guardião: Em determinado momento, os Brophys continuaram com o hábito dos proprietários anteriores de colecionar placas de carros. Embora os primeiros coletassem suas placas de ferros-velhos, os Brophys mantiveram as placas dos carros de suas vítimas. William começou a tomar cuidado com isso, no entanto, e tirou as placas roubadas e as escondeu atrás da mesa. Uma dessas placas pertence ao carro de James Frazer. Os investigadores podem querer examinar as placas depois de terem entrado na recepção, mas as que estão dispostas nas paredes não revelam nada. Um minuto ou mais depois que os investigadores entram na recepção, a porta interna se abre.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Os "Irmãos" Brophy

A porta se abre lentamente, seguida pelas palavras *"Só um minuto"*, com um sotaque britânico. Um guinchar de rodas se segue quando um homem calvo, de cabelos brancos e manchas marrons pela pele, é empurrado até a recepção em uma cadeira de rodas por outro homem idoso. Pelas similaridades, eles parecem ser parentes. O homem na cadeira de rodas usa calças marrons e uma camisa branca, suas mãos frágeis segurando os braços firmemente enquanto ele entra. Ele aperta os olhos na direção dos investigadores e acena educadamente. O homem que o conduz usa um macacão azul desbotado, tem um rosto marcado, magro e uma expressão gentil sob uma cabeça cheia de cabelos brancos.

"Bem-vindos ao Motel do Lago Squatters," diz ele. *"Eu sou William e este aqui é meu irmão mais velho Robert."* Ele acrescenta em um tom mais baixo, *"Robert não pode mais falar muito, teve um problema esquisito alguns anos atrás."*

Se for de dia quando os investigadores chegarem, Robert Brophy não estará presente e William mencionará seu irmão depois de se apresentar com: *"Eu dirijo este lugar com meu irmão Robert, mas ele quase sempre dorme durante os dias devido à sua idade"*.

William, em seguida, move-se rigidamente para a mesa, sorri para cada um dos investigadores, por sua vez, e se inclina atrás da mesa para pegar um livro de visitas encadernado em couro vermelho. Depois que o livro de visitas é assinado, William diz:

"Temos oito quartos aqui, o um e o cinco com duas camas de solteiro, o quatro e o oito com uma cama de casal em cada, e o restante com só uma cama de solteiro. Vocês pode pegar qualquer quarto que quiserem, tirando o cinco, que meu irmão e eu usamos, e de seis a oito, já tem pessoas hospedadas nestes. Cada quarto custa cinquenta centavos por noite, pagamento antecipado. Os quartos têm água quente, mas só temos lamparinas a óleo para iluminação. Você terá que trazer sua própria comida, mas há uma mercearia passando pelo bosque ao sul, se precisar de alguma coisa. Nós recebemos entregas toda terça-feira, então se você quiser alguma coisa, me avise e eles vão trazer no mesmo dia."

Depois que os investigadores pagarem, William irá pegar as chaves e entregá-las a eles.

Robert, se estiver presente, permanecerá mudo durante toda a interação, mas se os investigadores decidirem questionar William sobre seu passado ou sobre a área ao redor do lago, William será o mais gentil possível.

Abaixo seguem algumas opções de respostas para as perguntas dos investigadores:

- **De onde nós viemos?** Da alegre e antiga Inglaterra, como já devem ter reparado, um lugarejo chamado Brichester, perto do Vale do Rio Severn. Nós tínhamos um hotel lá, mas deixamos o lugar e nos mudamos com algum dinheiro que economizamos e compramos este lugar. A América é muito longe eu sei, mas nós costumávamos viajar por todo o mundo quando éramos mais jovens e essa região roubou nossos corações há muito tempo. Que lugar melhor para passar nossa velhice?
- **A história dessas partes?** Eu não sei quando o motel foi construído. Costumava existir um povoado do outro lado do lago, nos tempos de fronteira, mas tudo foi inundado em uma primavera, e é por isso que todo esse lugar fica sobre palafitas. Tivemos que contratar um carpinteiro de Clark's Corners para construir as rampas (se Robert estiver presente, William aponta com a cabeça para o irmão e sorri), ele mal caminha agora.
- **Não tem muita gente por estas bandas?** Sim, está um pouco quieto aqui agora. Na maioria das vezes, temos pessoas parando por uma noite ou duas, os pescadores ocasionais também. Há um par de barcos perto da costa, se você quiser usá-los, eu posso lhes alugar varas de pescar por dez centavos por dia. Eu não tenho isca, mas há uma pá que você pode usar se você quiser desenterrar minhocas ou algo assim.

Os investigadores podem querer apresentar a foto de James Frazer e mostrá-la aos Brophys, perguntando se eles viram o homem. Se assim for, Robert não mostra nenhuma reação, mas a expressão de William fica um pouco mais sombria e ele olha para a foto em profunda concentração. Ele pisca e dá um sorriso caloroso, dizendo depois:

"Não lembro com certeza ter visto esse jovem. Ele veio por esse caminho recentemente? Não, desculpe, ele não ficou aqui."

Um teste bem-sucedido de **Psicologia** percebe essa hesitação.

Os investigadores também podem querer examinar o livro de visitas para ver se há evidências da permanência de James Frazer. Eles ficarão decepcionados no entanto, porque a última página do livro de visitas foi arrancada. Se um investigador mencionar isso a William, ele afirma: *"Oh, eu derramei chá ontem, tive que destruir a página antes que ela estragasse todo o livro"*.

Na verdade, James Frazer não está longe de onde esta conversa acontece. Sua forma morta-viva atualmente está inerte, sob o motel, em uma caixa de madeira rasamente enterrada sob o solo. Frazer tinha uma grande quantidade de dinheiro em sua pessoa quando ele foi morto e, como tal, os Brophys estão preocupados que alguém possa vir procurá-lo. Junto com outros dois servos de Gla'aki, James aguarda as ordens do Avatar para infectar mais servos. Os Brophys, por serem mais velhos, são os líderes dessa pequena e insidiosa "família".

Note que as estatísticas para o Brophys, assim como os outros personagens não-jogadores, podem ser encontradas no **Apêndice A: Personagens e Monstros**.

OS QUARTOS

O interior de cada quarto é semelhante (todos com 4,5 x 4,5 metros de área), com exceção do número de leitos (como descrito por William). Há uma janela em cada lado da porta, protegida por persianas de madeira. As paredes, o chão e o teto são feitos de painéis de madeira. As paredes adjacentes a outros quartos são revestidas em gesso e decoradas com papel de parede estampado com diamantes verdes e brancos. Uma porta conecta cada quarto ao seu vizinho leste ou oeste, trancada de ambos os lados (teste de **FOR** para quebrar). Cada quarto tem uma mesa de cabeceira

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

com uma lamparina a óleo e um despertador, uma cômoda, um guarda-roupas, uma pequena mesa de jantar com duas cadeiras e um grande espelho oval na parede. Um pequeno banheiro foi construído dentro de cada quarto, com um vaso sanitário, pia e chuveiro. A porta tem um ferrolho fraco instalado (FOR 25). O chuveiro tem uma caldeira ligada a tanques de propano no espaço sob os quartos. A roupa de cama amarela está desbotada, mas limpa. Cada quarto tem um tapete artesanal Navajo no chão.

Nota do Guardião: Um alçapão (com ferrolho no lado de baixo, FOR 50) está escondido embaixo de cada tapete. Os servos mortos-vivos utilizam-nos quando atacam os hóspedes. Se os investigadores levantarem o tapete, o alçapão é revelado, encaixando-se perfeitamente no chão.

Quartos 1, 3 e 4 contêm pequenas estantes. Elas não guardam nada digno de nota: livros de história, livros sobre vida selvagem, romances etc. (a menos que o Guardião deseje o contrário), exceto pela estante do quarto 1 (onde ficava James Frazer). Esta contém um pequeno bloco de anotações encadernado em espiral com alguns registros interessantes em seu interior. Se os investigadores não usarem o quarto 1, o Guardião deve ficar à vontade para colocar o diário em outra sala. Veja o **Recurso do Jogador: Servos 2.**

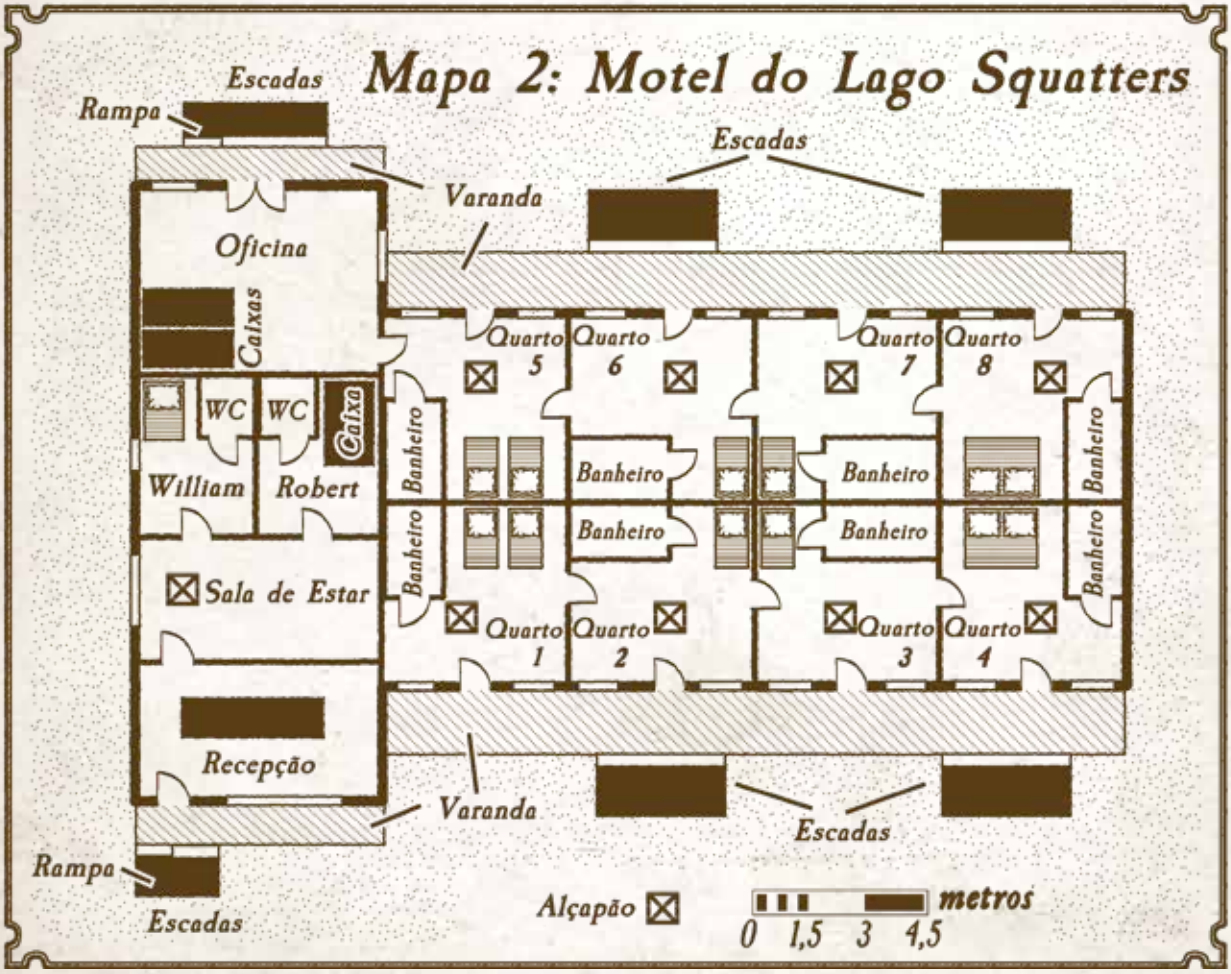
UM INCIDENTE FEIO

Logo depois que os investigadores se instalarem em seus quartos, uma comoção é ouvida do lado de fora. Indo até suas portas ou janelas, eles testemunham a seguinte cena:

William é visto do lado de fora da recepção, de braços cruzados, de frente para um jovem de óculos, rosto cheio de espinhas, com uma cabeleira ruiva. O jovem fica gesticulando descontroladamente e parece extremamente agitado. A porta ou janela terá de ser aberta para ouvir a seguinte conversa:

Jovem: *Você disse que não sabe se ele ficou aqui. Eu sei que ele ficou já que ele me disse!*
William: *Acalme-se jovem senhor. Há pessoas tentando descansar aqui.*
Jovem: *Descansar? Aqui? Com todos os ruídos sob os quartos à noite? Boa sorte para eles! Agora em que quarto ele estava? Me diga isso?*
William: (ficando com raiva agora) *Eu disse que não sei e essa é a minha resposta final. Agora pare de me incomodar ou pode dar o fora do meu motel!*

Nesse momento, o jovem bate na coxa com raiva e sai nervoso para o outro lado do motel. Se William notar os investigadores observando (peça por testes de **Sorte**), ele sorri e balança a cabeça, acenando com as mãos em aparente irritação antes de voltar para dentro da recepção.



Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Me senti tão cansado após o bate-boca com papai e ficar nesta espelunca não ajudou. O carro ainda está quebrado - o velho William diz que pode consertá-lo mas eu não sei se posso confiar nele. Esse lugar me dá arrepios e só se passou uma noite. Odeio os sapos barulhentos ao redor do lago, e eu vi luzes por lá quando fui dar uma volta. Pescadores noturnos? Os três barcos estavam amarrados e não consigo imaginar aqueles dois irmãos decréptos indo lá durante a noite. De qualquer forma o lago fede. Passei a pior noite da minha vida também. Sonambulismo! Não tinha isso desde quando era criança. Sonhei que estava debaixo d'água, flutuando através de uma estranha cidade repleta de cadáveres. Acordei depois da meia-noite, congelando do lado de fora do meu quarto. As luzes na recepção estavam ardendo. Aqueles velhos são estranhos, felizmente não os vejo muito. Eles ficam todo o tempo naquela oficina ou seja lá o que for de frente para o lago.

Merda, se o carro não for consertado hoje, eu acho que vou tentar a sorte e arranjar uma carona para Kingsport.

Sinto tanto a sua falta Emily!

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

INVESTIGANDO O MOTEL

Em sua busca por James Frazer, os investigadores podem querer examinar o motel e as imediações em busca de pistas. A seguir encontram-se as pistas e personagens que podem ser encontrados.

Os Brophys não deixam seus aposentos com muita frequência, mas, na noite em que os investigadores estiverem lá, William conduz Robert até a parte de trás do motel e entra na oficina. Eles permanecem ali por uma hora e meia. Enquanto dentro da oficina eles entram em transe para se comunicar com Gla'aki: informando sobre os novos convidados e ouvindo suas ordens. O cadeado na porta da oficina é resistente (ver **A Oficina**, página 66), e há coisas dentro da oficina que podem se ofender caso alguém invada o lugar.

O Quarto dos Investigadores

Um teste bem-sucedido de **Encontrar** no quarto 4 (ou em um dos outros quartos, como desejar o Guardião) faz com que os investigadores notem cinco arranhões no piso de madeira perto da porta. Examinar essa área revela mais marcas na parte de baixo do batente da porta, como pequenos entalhes de meia-lua. Um exame mais minucioso encontra algo pequeno, claro e duro saindo de um desses entalhes. Puxando para fora, parece ser uma unha humana arrancada. Isso pertencia ao pobre Abe Hickie, sequestrado há algum tempo atrás.

OS OUTROS HÓSPEDES

Como William mencionou anteriormente, há outros três inquilinos hospedados no motel. Um deles os investigadores já viram. Eles são todos descritos aqui.

Jacob Trent

Jacob Trent está alugando o Quarto 8, e era o jovem que os investigadores viram discutindo com William Brophy. Baixo, magro e aparentando ser mais jovem que seus 21 anos, ele usa calças largas e uma camisa sujismunda. Ele fica em seu quarto praticamente todo o tempo e age nervosamente se os investigadores se aproximarem dele. É necessário um teste bem-sucedido de **Charme** ou **Persuasão** para que ele se abra sobre o incidente com William, deixando-os entrar em seu quarto para contar sua história.

A história de Jacob não é longa. Nascido e criado em Arkham, ele diz aos investigadores que está lá para encontrar seu amigo de Boston, um tal Abraham Hickey. Abe iria encontrá-lo há algumas semanas, mas ainda não chegou. Abe disse a ele que estava indo na noite anterior à sua própria chegada, Jacob está muito preocupado com o que aconteceu ao amigo, e embora já tenham passado mais de duas semanas, ele permanecerá aqui até que seu amigo apareça. Um teste bem-sucedido de **Psicologia** revela que ele está escondendo alguma coisa (veja a **Nota do Guardião** à seguir).

Como ele está aqui há tanto tempo, se os investigadores pensarem em perguntar a ele sobre James Frazer, ele responde: *"Ah sim, eu vi esse cara na noite em que parei aqui, mas não tive a chance de dizer olá. De manhã, notei que o carro dele havia sumido, então acho que ele foi embora. Se aqueles velhos tolos dizem que ele não estava aqui, eles são idiotas ou estão mentindo. No caso da segunda opção, eu acho que irei levar isso até a polícia caso o meu amigo não chegue em breve."*

Nota do Guardião: O amigo de Jacob, Abe, era na verdade seu amante. Ambos foram descobertos por suas famílias e deserdados por seu estilo de vida. Vivendo em Arkham, Abe viajou para Boston para tentar consertar as coisas com seus pais, enquanto Jacob, depois de ser expulso de sua casa, veio ao motel para se encontrar com seu parceiro e planejar o que deveriam fazer em seguida. Abe chegou no dia anterior a Jacob e foi prontamente levado pelos Brophys. A tentativa dos irmãos em transformá-lo em um servo de Gla'aki falhou e ele agora vagueia pela floresta, um desgrenhado horror morto-vivo. Isso já foi uma pedra no sapato dos Brophys por tempo demais, o incidente de hoje significa que eles planejam se livrar de Jacob Trent muito em breve.

Bill Dunston

Atualmente alugando o Quarto 6, seu Buick Marquette 1930 amarelo está estacionado em frente ao seu quarto. Dunston é um homem alto e forte em seus quarenta e poucos anos, vestido com um terno preto. Seu nariz é muito torto e, assim como seu comportamento silencioso e taciturno, ele parece ser um tipo suspeito. Ele caminha ao longo do lago todas as manhãs às 10 da manhã e à tarde às 17:00. Se for encontrado, ele primeiro se recusará a conversar, exceto por um breve "olá" e "adeus". Persistir em tentar falar com ele exige um teste bem-sucedido de **Persuasão** ou **Charme**, mas ele não terá muito a dizer aos investigadores. Ele pretendia fazer alguma pescaria aqui, mas calcula que os peixes estão todos mortos porque a água está poluída com óleo para além do píer. Se perguntado sobre James Frazer, ele diz a eles que ele não viu ninguém, exceto o garoto, os velhos, e *"aquela mulata no quarto ao lado do meu"*.

Bill Dunston pode parecer suspeito, mas na verdade é apenas um estivador dando um tempo depois de um divórcio doloroso, tendo ido a esse lugar para se distrair pescando. Ele pode até mesmo ajudar os investigadores se ele os ver sendo atacados por qualquer coisa considerada "não natural."

Sarah Bonner

Sarah Bonner aluga o Quarto 7, sua desgastada picape Ford Modelo T Runabout está estacionada do lado de fora de seu quarto. Ela é uma mulher pequena e miscigenada com cabelos castanhos encaracolados, olhos azuis e pele sardenta. Suas roupas estão velhas, mas ela faz o melhor possível para manter uma boa aparência. Sarah está a caminho para visitar seus avós em Salém e parou no motel por alguns dias, já que está cansada da longa viagem desde Newburyport. Ela será amigável o suficiente com os investigadores, mas não sabe nada sobre James Frazer.

Se questionada sobre outros eventos estranhos, ela diz aos investigadores que ela não gosta do lago à noite e viu luzes estranhas lá fora. Além disso, ela ouviu barulhos estranhos sob

Produto destinado à michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

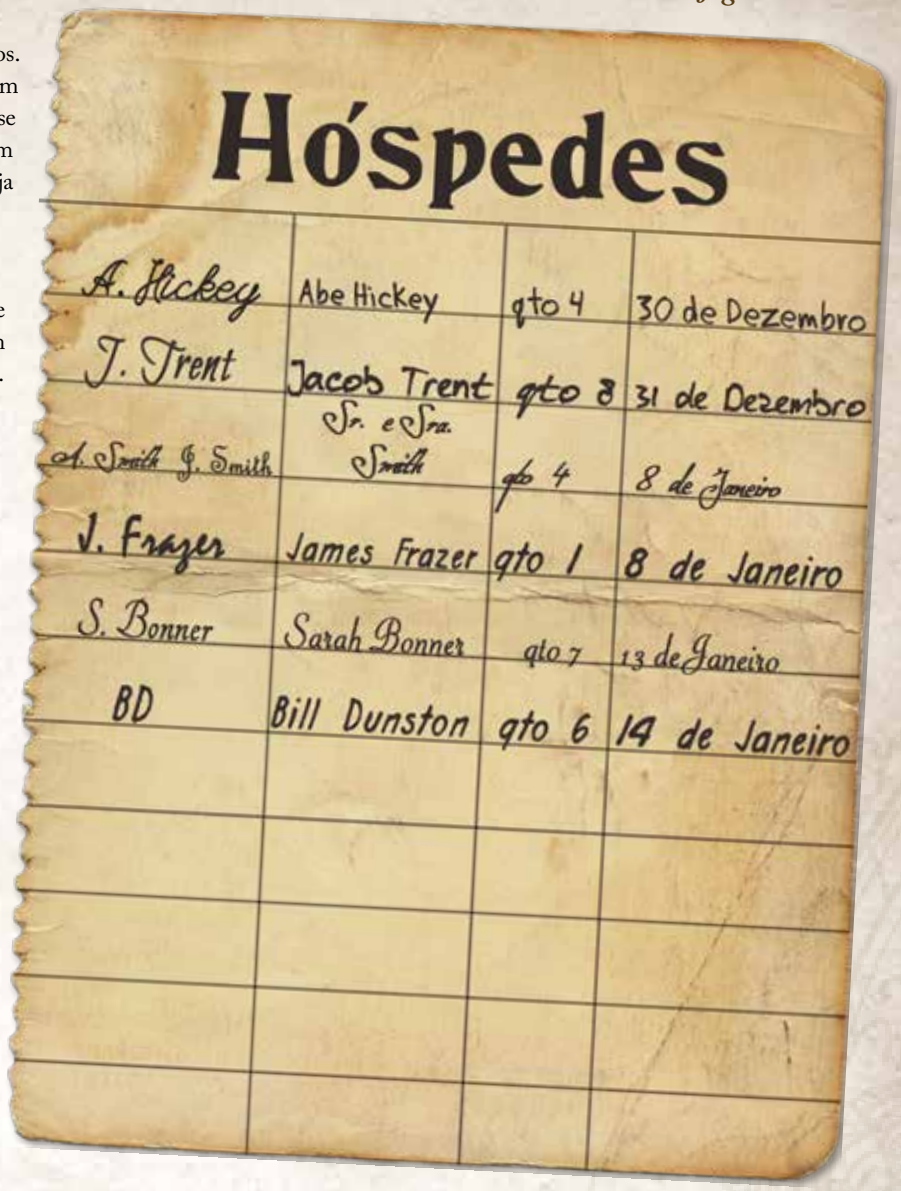
o motel e acha que o lugar pode ter ratos. Ontem à noite, ela viu os irmãos indo em direção à área sudoeste do lago, Robert se conduzindo na cadeira de rodas junto com William andando mais à frente. Ela planeja partir para Salém na manhã seguinte.

A Recepção

Uma busca na recepção revela algo de interessante, se os investigadores olharem nos cubículos na parte de trás da mesa. Aqui, entre a poeira, eles descobrem uma pilha de placas de carros e uma delas com o número AB 1652—a mesma do carro de James Frazer.

Aposentos dos Irmãos Brophy

Localizada atrás da recepção, esta porta nunca está trancada. Decorados com o mesmo papel de parede verde e branco, esses aposentos são um pouco maiores que os quartos de hóspedes (6 x 3 metros de área). O recinto contém um sofá esfiapado de tecido cor creme, uma mesa de centro e uma janela fechada na parede oeste. Um relógio cuco está pendurado na parede leste, sob o qual há uma pequena cozinha. Os armários da cozinha contêm vários pratos e utensílios não utilizados, além de uma caixa com munição para a espingarda pendurada na recepção. A parede sul possui uma prateleira repleta de animais de madeira entalhados. Como os outros móveis, estes são remanescentes dos proprietários anteriores do motel. Lamparinas a óleo pendem das paredes norte e sul. Abaixo da janela há um alçapão destrancado que leva ao espaço sob o motel. Ao lado da mesa de café há uma cesta de lixo, contendo lixo e a página que foi removida do livro de visitas. Ela traz os nomes e as assinaturas dos últimos seis hóspedes, incluindo James Frazer (veja o **Recurso do Jogador: Servos 3**).



Quarto de William

O quarto de William é decorado da mesma forma que os outros. Ele contém uma cama de solteiro, um guarda-roupa, uma mesa de cabeceira com uma lamparina a óleo e um pequeno cubículo com vaso sanitário, pia e chuveiro. Abaixo da cama há um cofre de ferro, que pode ser aberto com um teste bem-sucedido de **Chaveiro** ou arrombado com um teste de **FOR**. Em seu interior há US$ 1.232 em dinheiro—os restos das economias dos Brophys e do dinheiro retirados dos convidados assassinados. Há uma janela de venezianas aberta na parede oeste.

Quarto de Robert

Este quarto fica trancado durante o dia. Tanto William quanto Robert mantêm as chaves consigo. Se um investigador desejar entrar neste recinto, será preciso usar a perícia **Chaveiro** ou arrombar a porta com um teste **FOR**. O aposento é um reflexo do quarto de William, exceto que, em vez de uma cama, há um grande caixote aonde Robert dorme durante o dia. O quarto cheira a mofo e está coberto de poeira. O caixote contém um cobertor imundo, travesseiro e, é claro, Robert, caso esteja ensolarado do lado de fora.

Uma estante de livros encostada na parede leste contém algo interessante, um item precioso que Robert trouxe consigo da Inglaterra. Entre os livros aleatórios sobre a história local está uma primeira edição de *Revelações de Gla'aki*, Volume Seis. Como essa é apenas uma parte do conjunto de nove fólios, as estatísticas foram ajustadas de acordo.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

REVELAÇÕES DE GLA'AKI VOLUME VI

Em Inglês, vários autores, 1859.

Nove volumes em formato fólio de Revelações de Gla'aki foram publicados por assinatura, com o último volume tendo sido lançado em 1865. Há rumores de que outros três volumes foram escritos e circularam de forma privada após esse período. Cada parte foi escrito por um cultista diferente, discutindo vários aspectos de Gla'aki, seu culto e entidades associadas.

O volume seis discute o dever do culto de Gla'aki de espalhar sua influência em todo o mundo e contém instruções sobre como criar um avatar de Gla'aki em outro local.

Perda de Sanidade 1D3; Mythos de Cthulhu +1/+3 pontos percentuais; Nível de Mythos 12; 4 semanas para estudar. Feitiços: Contatar Gla'aki.

A Oficina

A entrada da oficina está localizada no lado oposto da recepção, de frente para o Lago Squatters. Há dois barris de óleo à esquerda das portas da oficina, cada um deles com torneiras. Um regador está acima do primeiro barril—William o utiliza para reabastecer as lamparinas a óleo em todo o motel. As portas duplas da oficina estão equipadas com um cadeado e corrente resistentes (a chave está em posse de William). A menos que seja usada a perícia **Chaveiro**, o cadeado requer um teste Extremo de **FOR** para ser quebrado (diminua a dificuldade para Difícil se o investigador usar uma alavanca de metal pesada para forçar a trava). Há uma janela à direita das portas e outra a oeste da oficina. Ambas estão fechadas por dentro. Se as janelas estiverem quebradas, as venezianas (trancadas por dentro) requerem um teste de **FOR** para serem rompidas. Esse tipo de ação certamente alertará os servos de Gla'aki tanto dentro quanto fora da oficina. Felizmente para os investigadores, haverá outra oportunidade de entrar na oficina mais tarde.

Esta oficina é aonde os Brophys deixaram suas primeiras vítimas, a fim de criar um avatar de Gla'aki, e fazer servos para a incipiente criatura. Este método de infecção não tem sido usado há algum tempo, já que os servos agora levam suas vítimas para o covil do avatar na costa sudoeste do lago para serem infectadas diretamente. A oficina tem 6 x 4 metros de área e, se for invadida à noite, estará extremamente escura por dentro. É murada com gesso nu, enquanto o piso e o teto são revestidos em madeira. O lado direito da oficina está escondido atrás de um grande lençol branco pregado no teto. O lado visível contém três caixas de papelão à esquerda da entrada, uma porta para o quarto 5 no canto noroeste e, bem mais sinistro, uma mesa de madeira repleta de amarras de couro posicionada diretamente contra a parede mais distante.

Se as caixas de papelão forem revistadas, os investigadores encontrarão as malas e roupas das vítimas anteriores. Joias, itens de vestuário para homens e mulheres são encontrados, e uma pesquisa completa revela uma jaqueta com o nome "A. Hickie" em tinta no rótulo de lavagem. Há duas alianças de casamento de ouro, vários brincos de mulher e uma pulseira de prata com as palavras "Para minha querida Paige", inscritas nela, bem como um relógio de ouro caro, com as iniciais "JS" no fecho.

Atrás do lençol no canto sudeste da oficina, há uma mesa de madeira, sua superfície enegrecida e arranhada. Há um par de luvas de borracha verde grossa e uma fileira de seis jarros. Os primeiros quatro estão preenchidos pela metade com um fluido turvo amarelo, enquanto os dois últimos contêm dezenas de espigões metálicos manchados com mofo verde. Esses itens são o fluido e os espigões removidos de Gla'aki. Caso os investigadores, de alguma forma, encontrem uma maneira de conduzir exames laboratoriais desses itens, o fluido revela-se orgânico e vivo, e os espigões são uma mistura de materiais orgânicos e inorgânicos desconhecidos—desconcertando qualquer cientista que os examina. No canto nordeste da oficina, há duas grandes caixas de madeira com o antigos Sr. e Sra. Smith—agora servos mortos-vivos de Gla'aki.

Nota do Guardião: Se os investigadores entrarem sorrateiramente na oficina, abrindo o cadeado ou entrando através da Sala 5, cada investigador deve fazer um teste **Furtividade** bem-sucedido para cada ação relevante que for feita (por exemplo, examinar as caixas de papelão ou examinar o aparador, etc.). Um fracasso significa que os servos Sr. e Sra. Smith ouvem o barulho, levantam as tampas de suas caixas e atacam os investigadores. Um teste Furtividade não funcionará, é claro, para qualquer investigador que decida levantar as tampas das caixas dos servos—nessa situação, os horrores atacam instantaneamente!

EXPLORANDO A ÁREA

Se os investigadores visitarem o lago à noite, podem ouvir o som do coaxar de sapos, baixo e cacofônico, e logo depois do anoitecer uma camada espessa de neblina se forma no lago, permanecendo até o amanhecer. borrifos ocasionais são ouvidos da água suja e salobra do lago, e às vezes juncos saindo da névoa farfalham de forma ameaçadora.

Descendo a encosta de frente para a oficina fica um píer de madeira. Ele range quando usado, mas é bastante sólido. Na margem do cais, à direita, há três barcos a remo, presos a cordas pregadas no chão, para que não flutuem para a água quando o lago inunda na primavera.

Se os investigadores caminharem ao longo do lado noroeste do lago, a cerca de 15 metros do píer, eles encontrarão várias marcas de pneus que levam ao lago. A água em torno desta área é espessa com uma membrana oleosa preta. É aqui que os servos de Gla'aki

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

SUGESTÃO AO GUARDIÃO: CONTATANDO AS AUTORIDADES

Tendo evidências da permanência de James Frazer, os investigadores podem decidir confrontar os Brophys ou até mesmo contatar a polícia. Na primeira opção, William dirá: *"Vocês deveriam ter deixado isso pra lá. Pior para vocês."* Ele pega sua espingarda e tenta capturar os investigadores. Se eles forem capturados, o cenário continua conforme descrito em **O Confronto Final** (página 69), mas durante o dia.

Se os Brophys forem capturados, os investigadores podem ainda querer contatar a polícia. Eles têm uma longa jornada, seja para Arkham, Clark's Corners, ou Kingsport, e quando retornam com a polícia, eles descobrem que os servos de Gla'aki desocuparam o motel e os outros hospedes morreram de ferimentos à bala. Nesse ponto, o cenário está efetivamente acabado para os investigadores.

Procurar a polícia pode parecer uma resposta lógica em algumas situações, no entanto, esta tática quase sempre significa que os investigadores estão optando por negar sua responsabilidade na esperança de que alguém possa limpar a bagunça em que se encontram. Na prática, isso também significa que os jogadores não aproveitam completamente ou não veem o cenário até a sua conclusão. Caso os investigadores aparentem estar prestes a "se desviar da história" e procurar ajuda da polícia, algo acontecerá para voltar sua atenção para o caso em questão. A visão encoberta de um servo morto-vivo, ruídos estranhos ou ao aparecimento de um dos personagens não-jogadores podem fazer com que os investigadores voltem a se concentrar na ação (e esqueçam ou não tenham tempo para a polícia).

Se todos os seus truques falharem e os investigadores decidam negar sua responsabilidade de seguir com a investigação, certifique-se de que eles percebam as consequências de suas ações. Ao abandonar a história, eles deixaram que outros morressem e permitiram que os planos do cultistas se concretizassem. Imponha penalidades de Sanidade em vez de recompensas por sua falta de cuidado—os investigadores poderiam ter cessado tudo isso se simplesmente estivessem lá para fazê-lo.

empurram os carros das vítimas para o lago. Até agora, há seis carros lá e contando. Se questionado sobre as marcas de pneus, William diz: *"Eu vejo jovens chegando ali em algumas noites de sexta-feira às vezes. Casais principalmente. Eles são bem quietos, então eu simplesmente os deixo em paz."*

A sudoeste do píer, os investigadores encontram um bosque de árvores de cicuta que quase toca o próprio lago. Passando pelas árvores eles encontram uma clareira. Um teste de **Rastrear** bem-sucedido (dificuldade Extrema se estiverem à noite sem uma fonte de luz) revela sinais de perturbação recente aqui, sob a forma de pegadas de pelo menos quatro fontes diferentes. Parece que houve conflito. Esta é mais uma prova do trabalho dos servos e é onde as vítimas são atraídas e infectadas para o culto. O avatar habita debaixo d'água logo depois da margem.

Os restos do antigo assentamento estão localizados na margem oposta do motel. Quando estiverem perto desta área os investigadores poderão testemunhar alguém andando pelas ruínas em direção à floresta (teste de **Encontrar**). Se eles explorarem o povoado arruinado, não encontrarão qualquer vestígio da figura misteriosa, mas um teste de **Rastrear** revela um par de rastros muito estranhos na forma de pegadas sem um sapato e sem o dedão do pé. Essas pegadas levam à mata e, se o Guardião desejar, entrando na floresta, os investigadores podem encontrar um dos horrores mortos-vivos (veja a página 70). Esteja ciente de que tal encontro pode estragar a surpresa no início do cenário, então Guardiões devem usar essa opção com discrição. Caso contrário, pouco será descoberto aqui, a não ser as hortas de vegetais abandonadas e as pedras cobertas de líquenes. Se os investigadores decidirem cavar aqui, algumas panelas e potes enferrujados podem ser encontrados. Além disso, todos os investigadores que estiverem explorando a área devem fazer um teste de **Sorte**. O primeiro a falhar o teste, vai pisar em um matagal cobrindo o antigo poço do assentamento. O poço tem 6 metros de profundidade e causa 2D6 pontos de dano ao investigador que cair nas rochas duras e escorregadias em seu fundo (um teste bem-sucedido de **Saltar** pode reduzir esse dano pela metade). A menos que esteja em condição para escalar (exigindo um teste Difícil de **Escalar** devido ao lodo que cobre as paredes do poço), será necessária uma corda resistente para liberta-lo.

SEQUÊNCIA DE EVENTOS

Por volta das 9 da noite a porta de um dos quartos dos investigadores recebe uma leve batida. Quando eles respondem, encontram Jacob Trent na porta, parecendo mais nervoso do que nunca, dizendo:

"Acabei de ter outro encontro com o idiota do velho Brophy. Quase uma briga, na verdade, e eu roubei as chaves dele. Vou conferir a oficina deles e ver o que tem lá dentro . Vocês querem ajudar? "

Se os investigadores deixarem Jacob ir sozinho, é a última vez que eles o veem, caso contrário, eles podem entrar na oficina (veja a página 66) e continuar de lá. A descoberta de que os investigadores não estão se comportando bem levará a sua tentativa de captura pelos Brophys, que por sua vez levam os investigadores ao avatar no canto sudeste do lago. Caso contrário, os eventos continuam como normalmente.

Já faz muito tempo que o avatar de Gla'aki teve tantas vítimas para escolher e tantas pessoas próximas—isso despertou o apetite da criatura por novos criados. Por volta das 2:00 da manhã, a coisa tentará realizar seu chamado onírico sobre os investigadores, Jacob Trent e Bill Dunston. Os servos têm outros planos para Sarah Bonner esta noite.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

SUGESTÃO AO GUARDIÃO: DEIXE ELES FAZEREM O TRABALHO

Em vez de deixar que Jacob Trent forneça as chaves da oficina, peça aos investigadores que roubem as chaves. Fazer com que outros personagens realizem ações dramáticas é bom se os investigadores estiverem levando as coisas devagar demais ou sem saber o que fazer a seguir, mas, se estiver parecendo que vão conduzir as coisas bem, então permita que sejam eles a correr os riscos.

O CHAMADO ONÍRICO

Para realizar o chamado onírico, utilize os pontos de magia do avatar como base e subtraia pelos pontos de magia do alvo, fazendo um teste utilizando o valor resultante. Um resultado mais alto que esse número (um fracasso) significa que o alvo ainda experimenta o sonho descrito (veja **Sonho de uma Cidade Submersa**), mas acorda antes de começar a sair para o lago. Um resultado igual ou menor que esse número (um sucesso) significa que o investigador sucumbe ao chamado onírico: ele se move devagar, com movimentos lentos e, se dividir um quarto com outro investigador, este certamente será acordado quando seu amigo tropeçar por aí. O investigador afetado não responderá perguntas, mas, se parado e levar uns tapas de leve, o aparente sonâmbulo despertará. O Guardião deve dar aos investigadores em salas adjacentes a chance de um teste de **Escutar** para ouvir o barulho. Em caso de falha, permita-lhes um teste de **Sorte**, onde o sucesso significa que um dos outros investigadores estava acordado para ir ao banheiro e notou alguém andando por aí.

O CONFRONTO FINAL

Depois do chamado onírico, os Brophys e Smiths atacam os quartos dos investigadores que não sucumbiram, com William brandindo a espingarda de calibre 20. Como mencionado anteriormente, essa quantidade de vítimas é uma oportunidade e tanto, especialmente se eles estavam bisbilhotando por aí atrás de James Frazer. Robert, mancando, é visto sem a cadeira de rodas pela primeira vez, acompanhando William, mas sem armas em punho. Os Brophys entram nos quartos pela porta da frente enquanto os servos Smith entram pelos alçapões no chão. Este é um ataque furtivo e os investigadores adormecidos devem ter permissão para tentar um teste de **Escutar** para ver se ouvem pessoas entrando em seus quartos; se o teste falhar, eles serão imobilizados nas camas enquanto seus atacantes tentam amarrá-los e amordaçá-los. Eles podem tentar revidar, mas se a mão fria de um servo estiver firmemente pressionada contra sua boca, não poderão gritar por socorro (passar por isso provoca um teste de **Sanidade**, 0/1D3 pontos de Sanidade).

SONHO DE UMA CIDADE SUBMERSA

As vítimas de Gla'aki experimentam um sonho vívido e aterrorizante de flutuar sob água estagnada cercados por ervas daninhas que se movem vagarosamente. Debaixo das ervas daninhas há uma cidade de leprosos, campanários negros em espiral e estreitas avenidas sinuosas. Criaturas mortas sujam as ruas, coisas angulares distorcidas com conchas vermelhas brilhantes cobertas por grossos tubos e saliências semelhantes a trombetas. Movendo-se contra sua vontade, o investigador logo chega ao centro da cidade, um declive octogonal coberto de vidro deformado. Um objeto sombrio e pulsante está além do vidro, com três olhos amarelos brilhantes e a aparência de uma superfície metálica.

Neste ponto, um investigador que está em segurança em sua cama acorda—peça um teste de **Sanidade** (1/1D6 pontos de Sanidade). Ao passo que um investigador que sucumbiu totalmente à atração do sonho já estará na clareira perto do lago, e provavelmente condenado—a menos que tenha sido impedido por alguém.

O sonho é uma visão da cidade submersa abaixo do lago no vale do rio Severn, na Inglaterra—a casa de Gla'aki. Os cadáveres de seus antigos habitantes e o alçapão além do qual habita Gla'aki.

Os Smiths são uma visão horrível de se contemplar. Nus e emaciados, seus cabelos estão escorridos, tão sujos quanto a sujeira que reveste sua pele. Cada um deles tem um buraco no centro do peito, cercado por uma rede fina de linhas vermelhas.

Se os investigadores tentarem lutar, os servos tentarão subjugá-los e levá-los ao lago. Se os investigadores levantarem os braços e se renderem, o mesmo acontecerá, com as mãos amarradas atrás das costas antes de serem levados para fora. William só usará sua espingarda como último recurso, ou se os investigadores começarem a atirar nele. Afinal, cadáveres são inúteis para o seu deus.

Nota do Guardião: Cerca de dez minutos antes de os investigadores serem atacados, outro ataque ocorre dentro do motel, este muito mais furtivo e dirigido contra Sarah Bonner. James Frazer, depois de sair do caixote sob o motel, entra no quarto de Sarah usando o alçapão. Depois de rapidamente derrubá-la, ele a leva para a clareira, para ser sacrificada para o avatar de Gla'aki, junto com qualquer outra pessoa levada até lá.

Contra-Atacando

Assim como na cena do chamado onírico, o Guardião deve dar aos outros investigadores a oportunidade de realizarem testes de **Escutar** para ouvir a comoção enquanto seus companheiros são atacados no meio da noite. Se os investigadores atacados especificamente disserem algo como "eu grito por ajuda", ou armas

Oposto: A Cidade Submersa por Eric Lofgren

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

de fogo forem usadas, então não é necessário um teste de Escutar. Se todos falharem, um Guardião gentil pode permitir um teste de **Sorte**, cujo sucesso significa que um dos investigadores estava acordado para ir ao banheiro na hora em que tudo acontecia. Se o Guardião desejar, faça os testes para Bill Dunston e depois faça que ele ajude os investigadores. Jacob Trent, se não tiver sido capturado pelo chamado onírico, apenas se esconde embaixo da cama. Qualquer um que procurar Sarah Bonner encontrará sua porta entreaberta, seu quarto vazio e o alçapão sob o tapete escancarado

Caso estejam seguindo companheiros capturados, os investigadores testemunham eles sendo guiados em direção ao lago por uma estranha procissão de quatro figuras. Duas das figuras são instantaneamente reconhecidas como os Brophys, as outras duas pessoas são completos estranhos para os investigadores. Estes são os Smiths, dois dos três servos infectados de Gla'aki criados com sucesso pelos Brophys. Andando com movimentos enrigecidos, os Smiths estão nus e bastante sujos. Enquanto William mantém sua espingarda apontada para os prisioneiros, Robert caminha atrás do grupo de forma mais lenta.

Os investigadores podem querer seguir ou salvar seus amigos agora. Em caso da primeira alternativa, os servos caminham em direção à clareira no canto sudoeste do lago. Enquanto permanecerem a uma distância razoável atrás do grupo, testes de Furtividade não são necessários, já que os sentidos de Robert estão bastante entorpecidos.

Sarah Bonner, a primeira vítima a ser tomada esta noite, já está na clareira com James Frazer, acompanhada por um ou mais dos investigadores e Bill e Jacob , caso eles tenham sucumbido à atração do chamado onírico. Caso os investigadores tenham sucesso em lidar com os servos de Gla'aki e resgatem seus companheiros enquanto ainda estão sendo levados embora, podem se perguntar o que aconteceu com Sarah e os outros. Para acelerar isso, é sugerido que Sarah "desperte" na clareira e solte um grito alto, alertando os investigadores para a sua localização. De fato, se os jogadores chegaram neste ponto no cenário em que todos foram salvos e não há nenhum motivo real para ir até a clareira, faça com que os investigadores ouçam um lamento desumano vindo de lá—dando um jeito para que o avatar esteja atacando um dos horrores mortos-vivos que se perderam perto de seu covil. Isso garante que os investigadores tenham a chance de ter um confronto final com o avatar de Gla'aki.

À Beira do Lago ao Luar

A clareira é um lugar estranho à noite. Um borbulhamento bizarro pode ser observado no lago, a água bate contra a margem, e a neblina encobre tudo. Sarah Bonner pode ser encontrada aqui, de joelhos e em sua roupa de dormir, com as mãos amarradas atrás das costas e choramingando. O infectado James Frazer está atrás dela, aguardando seu mestre.

Se forem seguidos, os servos levam as vítimas diretamente para a beira da água, empurram-nas para que fiquem de joelhos e, em alguns momentos, um zumbido alto preenche o ar enquanto o que parecem ser juncos na beira da água estremecem. Três olhos amarelos em forma de globo surgem da água. Em seguida, o avatar, uma monstruosidade metálica ovalada sai do lago, sua boca babando uma imundice negra quando bate seus lábios um contra o outro. Movendo-se sobre membros brancos, esponjosos e piramidais, sua forma metálica ainda carrega os traços de sua antiga humanidade na forma de braços e pernas encolhidos pendendo de seus lados. O objetivo dos servos é manter subjugado qualquer um que eles tenham trazido para o lago, para que o avatar possa atacá-los com um espinho e infectá-los.

Investigadores que estiverem observando devem escolher entre, permitir que coisas terríveis aconteçam ou interromper e salvar os inocentes. Em uma luta, felizmente, a baixa Destreza dos servos estará a favor dos investigadores. Ao apresentar essa cena, faça o avatar atacar Sarah primeiro, enquanto William vira a espingarda para investigadores atacantes. Robert não será muito útil aqui, mas tentará impedir que alguém já subjugado escape. James e os Smiths atacam para segurar os humanos, enquanto o avatar se aproxima com o ataque de espinho (a menos que seja impedido de alguma forma). Se Jacob estiver presente, ele fugirá gritando se tiver a chance.

SUGESTÃO AO GUARDIÃO: HORRORES MORTOS-VIVOS

As tentativas anteriores dos Brophys de infectar outras vítimas tiveram sucesso limitado. Caso o Guardião queira tornar o clímax mais horrendo, sinta-se à vontade para usar os quatro zumbis que não foram transformados em servos. Atraídos para a cena pela comoção entre os investigadores e os servos, estes são os "ases na manga" do Guardião, e funcionariam bem saindo da mata ou rastejando da água exatamente quando os investigadores acharem que estão vencendo a luta. Alternativamente, se as coisas estivessem indo mal para os investigadores, essas criaturas irracionais poderiam atacar indiscriminadamente, criando uma distração bem-vinda.

Estes quatro antagonistas opcionais são antigos hospedes do motel que foram capturados e sofreram experimentos na oficina dos Brophys. Cada um deles foi empalado por um dos espigões de Gla'aki, morreu, mas não se tornou um servo completo. Os Brophys, assumindo que a infecção falhou, jogaram os corpos no lago. Essas lamentáveis coisas mortas-vivas voltaram à superfície mais tarde e agora vagam pela floresta sem o conhecimento dos Brophys. Cadáveres inchados e podres, com pele acinzentada manchada de mofo, esses horrores anseiam apenas por uma coisa—carne humana.

Use as estatísticas no **Apêndice A: Personagens e Monstros** para os zumbis.

Oposto: À Beira do Lago ao Luar por Eric Lofgren

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

CONCLUSÃO

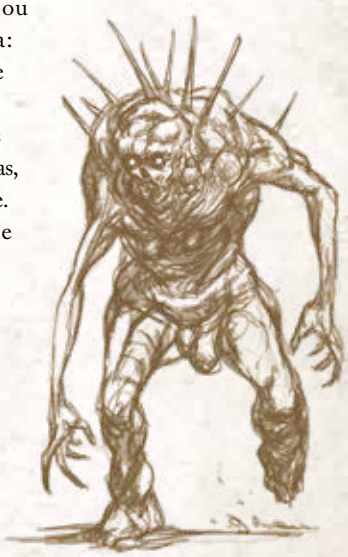
O cenário pode terminar com os investigadores vitoriosos, tendo despachado os servos mortos-vivos e o avatar, ou eles podem fugir dos horrores à beira do lago e decidir viver mais um dia. No último caso, então talvez eles queiram retornar nos dias seguintes, preparados para pôr um fim aos Brophys e ao avatar de uma vez por todas. Matar o avatar não é tarefa fácil (em virtude o dano que ele é capaz de infligir e devido sua armadura), e o Guardião pode desejar explorar uma campanha em andamento onde os investigadores buscam formas de destruir ou banir o avatar, assim como descobrir mais informações sobre o mal pérfido que é Gla'aki. Com isso em mente, o Guardião pode querer vincular este cenário com "Em Meio às Antigas Árvores", um dos cenários fornecidos no *Livro de Regras do Guardião de Chamado de Cthulhu*, que também enfoca em Gla'aki.

Sem uma maneira bem-sucedida de salvar James Frazer, cabe aos investigadores informar ao seu pai o que aconteceu com ele. Informá-lo que James está morto certamente levantará perguntas que os investigadores talvez prefiram não responder, e uma investigação policial a ser iniciada. Ao longo de toda essa burocracia e interrogatórios, Gerald Frazer convenientemente irá evitar pagar os investigadores. Caso eles o informem que seu filho estava no motel, mas perderam seu rastro (fornecendo o caderno, a placa do carro, etc., como prova, talvez), ele paga a cada investigador duzentos dólares por seu trabalho.

Recompensas

Dependendo do resultado do cenário e das ações dos investigadores, aplique as seguintes recompensas aos investigadores sobreviventes:

- Salvar Sarah Bonner ou qualquer outra vítima: +1D6 pontos de Sanidade por vítima.
- Frustrar os planos dos Brophys para futuras vítimas, +1D6 pontos de Sanidade.
- Destruir o avatar de Gla'aki, +1D10 pontos de Sanidade.
- Fugir sem salvar ninguém, −1D10+2 pontos de Sanidade.



Servo de Gla'aki por Loic Muzy

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

APÊNDICE A: PERSONAGENS E MONSTROS

HÓSPEDES DO MOTEL

JACOB TRENT, *jovem nervoso*

Pequeno e de aparência frágil, Jacob tem 21 anos e trabalha como assistente de biblioteca em Arkham. Ele não quer nada mais além de fugir com seu amante. Conhece muito bem suas limitações físicas e, em vez de ser covarde, tem um forte senso de autopreservação.

FOR 40 **CON** 65 **TAM** 55 **DES** 75 **INT** 60
APA 50 **POD** 60 **EDU** 70 **SAN** 60 **PVs** 19
Dano Extra: 0 **Corpo:** 0 **Movimento:** 8 **PMs:** 12

Combate

Briga 25% (12/5), 1D3 de dano (ou arma)
Esquivar 37% (18/7)

Perícias

Arremessar 40%, Encontrar 30%, Escutar 40%, Furtividade 30%, Lábia 30%, Nível de Crédito 15%, Primeiros Socorros 40%, Psicologia 30%, Usar Bibliotecas 50%.

BILL DUNSTON, *inquilino taciturno*

Um homem quieto e de cara azeda, alto, de constituição sólida com 46 anos de idade. Ex-pugilista, como evidenciado por seu nariz torto, ele é um estivador dando uma pausa em sua vida difícil e é muito menos sinistro do que aparenta de primeira. Dunston é um potencial aliado, bem como um potencial investigador substituto.

FOR 85 **CON** 70 **TAM** 80 **DES** 60 **INT** 75
APA 40 **POD** 40 **EDU** 70 **SAN** 40 **PVs** 19
Dano Extra: +1D6 **Corpo:** 2 **Movimento:** 7 **PMs**: 8

Combate

Briga 80% (40/16), 1D3 + 1D6 de dano (ou arma)
Esquivar 35% (17/7)

Perícias

Arremessar 45%, Encontrar 35%, Escutar 30%, Furtividade 40%, Intimidação 55%, Nível de Crédito 20%, Reparo Mecânico 40%, Psicologia 40%, Saltar 40%.

SARAH BONNER, *donzela em perigo*

Uma pequena e bela mulher de 21 anos de idade, Sarah tem olhos azuis, sardas, com pele morena clara e cabelos crespos, evidência de sua ascendência africana pelo lado de seu pai. Sarah está desempregada, pobre, mas feliz, e está a caminho de Kingsport para morar com os avós e procurar emprego.

FOR 55 **CON** 70 **TAM** 50 **DES** 75 **INT** 90
APA 85 **POD** 80 **EDU** 75 **SAN** 80 **PVs** 19
Dano Extra: 0 **Corpo:** 0 **Movimento:** 9 **PMs**: 16

Combate

Briga 25% (12/5), 1D3 de dano (ou arma)
Esquivar 35% (17/7)

Perícias

Arremessar 35%, Encontrar 45%, Escutar 30%, Furtividade 50%, Mundo Natural 40%, Nível de Crédito 8%, Psicologia 30%, Saltar 45%.

HORRORES DO MOTEL

SR. & SRA. SMITH, *servos de Gla'aki*

Outrora chefe e secretária em uma viagem de final de semana secreta, vindos de Kingsport, eles pagaram por seu adultério da pior maneira possível quando ficaram no Motel do Lago Squatters. Sem roupas e guardados em caixas na oficina, eles são a força braçal deles quando se trata de subjugar suas vítimas. Evidências do toque de Gla'aki podem ser vistas na forma de um buraco sem sangramento no centro de seus tóraxes, cercado por uma rede de linhas vermelhas. Eles se movem rigidamente, mas neste estágio inicial de suas carreiras como monstros eles certamente poderiam se passar por humanos se o avatar desejasse.

Sr. Smith

FOR 80 **CON** 120 **TAM** 60 **DES** 20 **INT** 65
APA 45 **POD** 50 **EDU** — **SAN** — **PVs** 18
Dano Extra: +1D4 **Corpo:** 1 **Movimento:** 6 **PMs**: 10

Sra. Smith

FOR 65 **CON** 140 **TAM** 80 **DES** 20 **INT** 70
APA 40 **POD** 40 **EDU** — **SAN** — **PVs** 22
Dano Extra: +1D4 **Corpo:** 1 **Movimento:** 6 **PMs**: 8

Combate

Ataques por rodada: 1 (briga ou gancho de açougueiro)
Lutar 40% (20/8), 1D3 + 1D4 de dano
Gancho de Açougueiro 40% (20/8), 1D6 + 1D4 de dano
Esquivar 10% (5/2)

Armadura: Nenhuma.
Perda de Sanidade: Não há perda de pontos de Sanidade por ver um servo de Gla'aki aparentemente humano.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

JAMES FRAZER, *servo de Gla'aki*

Alto, magro e impassível, James Frazer era um estudante de filosofia de 25 anos de idade e estudava na Universidade Miskatonic. Tudo isso mudou quando ele ficou no Motel do Lago Squatters e foi transformado em um servo morto-vivo de Gla'aki. Ele permanece no caixote escondido debaixo do motel durante o dia. Suas roupas estão em farrapos, olhos vazios, cabelos loiros e emaranhados no couro cabeludo, esse pálido cadáver ambulante é uma sombra do outrora robusto James Frazer.

FOR 90 **CON** 150 **TAM** 75 **DES** 30 **INT** 70
APA 45 **POD** 45 **EDU** — **SAN** — **PVs** 22
Dano Extra: +1D6 **Corpo:** 2 **Movimento:** 7 **PMs**: 9

Combate

Ataques por rodada: 1 (briga ou gancho de açougueiro)

Lutar	40% (20/8), 1D3+1D6 de dano
Gancho de Açougueiro	40% (20/8), 1D6+1D6 de dano
Esquivar	10% (5/2)

Armadura: Nenhuma.
Perda de Sanidade: Não há perda de pontos de Sanidade por ver um servo de Gla'aki aparentemente humano.

ROBERT BROPHY, *servo de Gla'aki*

Robert tem 105 anos e aparenta ter isso mesmo. Não mais humano, ele foi morto e se transformou em um servo de Gla'aki 63 anos antes, então na verdade é um cadáver que morreu aos 42 anos de idade. Ele tem aparência frágil, com um rosto esquelético e alguns brancos fios de cabelos finos em seu couro cabeludo manchado. Usando uma cadeira de rodas, ele pode andar se for preciso, mas em um ritmo muito lento.

Se for exposto à luz do dia, ele sucumbirá à Decomposição Verde, um sintoma que todos os servos de Gla'aki sofrem se eles estiverem mortos-vivos há seis décadas ou mais. Se exposto à luz solar direta por períodos prolongados, ele começará a apodrecer, destruído completamente algumas horas depois.

FOR 40 **CON** 90 **TAM** 70 **DES** 10 **INT** 55
APA 20 **POD** 35 **EDU** — **SAN** — **PVs** 16
Dano Extra: 0 **Corpo:** 0 **Movimento:** 2 **PMs**: 7

Combate

Ataques por rodada: 1 (briga ou com arma)

Lutar	50% (25/10), 1D3 de dano
Espingarda .20 (2C)	25% (12/5), 2D6/1D6/1D3* de dano
Esquivar	05% (2/1)

**9/18/45 metros*

Armadura: Nenhuma.
Magias: Contactar Gla'aki.
Perda de Sanidade: Não há perda de pontos de Sanidade por ver um servo de Gla'aki aparentemente humano, mas se visto sucumbir à Decomposição Verde, 1/1D10 pontos de Sanidade.

WILLIAM BROPHY, *servo de Gla'aki*

William se parece com seu pai, então é fácil para ele se passar por irmão mais novo de Robert. Ele parece frágil, embora não tanto quanto Robert, com um rosto enrugado e uma cabeça cheia de cabelos brancos. William morreu aos 25 anos, levado por Gla'aki 58 anos antes, então seu corpo agora tem 83 anos de idade. Ele funciona bem como um humano e está completamente sob o controle do avatar.

FOR 35 **CON** 110 **TAM** 80 **DES** 25 **INT** 65
APA 45 **POD** 60 **EDU** — **SAN** — **PVs** 19
Dano Extra: 0 **Corpo:** 0 **Movimento:** 5 **PMs**: 12

Combate

Ataques por rodada: 1 (briga ou com arma)

Lutar	50% (25/10), 1D3 de dano
Espingarda .20 (2C)	35% (17/7), 2D6/1D6/1D3* de dano
Esquivar	12% (6/2)

**9/18/45 metros.*

Armadura: Nenhuma.
Magias: Contactar Gla'aki.
Perda de Sanidade: Não há perda de pontos de Sanidade por ver um servo de Gla'aki aparentemente humano, mas se visto sucumbir à Decomposição Verde, 1/1D10 pontos de Sanidade.

ZUMBIS, *quatro servos fracassados*

Os zumbis têm estatísticas idênticas.

FOR 80 **CON** 80 **TAM** 65 **DES** 35 **INT** —
APA — **POD** 05 **EDU** — **SAN** — **PVs** 19
Dano Extra: +1D4 **Corpo:** 1 **Movimento:** 6 **PMs**: 1

Combate

Ataques por rodada: 1 (garra, mordida, dilaceramento)

Lutar	30% (15/6), 1D3+1D4 de dano
Esquivar	Falta-lhes vontade, esta não é uma opção

Perícias

Procurar carne humana 99%.

Armadura: Nenhuma, armas empaladoras causam 1 ponto de dano, e as demais causam dano pela metade. Lesões Graves resultam na perda de um membro.
Perda de Sanidade: 0/1D8 pontos de Sanidade por ver um zumbi.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

AVATAR DE GLA'AKI

Uma forma oval coberta por inúmeros espigões finos, seu corpo é colorido em diferentes tons metálicos. A frente da criatura tem um rosto esponjoso com uma boca de lábios grossos. Três olhos amarelos sobressaem em hastes finos, subindo sobre a boca. Seu corpo pulsa e estremece, produzindo um alto zumbido vibracional. Cobrindo sua parte inferior há uma camada de formas piramidais brancas usadas para locomoção.

O avatar foi criado logo assim que os Brophys chegaram ao Lago Squatters. Depois de capturar um infeliz indivíduo, Robert forçou o fluido de Gla'aki garganta à baixo do homem enquanto William espetava vários espigões em seu peito. Os braços e pernas enrugados que balançam em suas laterais são o único indício de sua origem humana.

O avatar é mais fraco do que a entidade a que se assemelha, mas, com o tempo e novas vítimas, sua força será igual à de Gla'aki. O avatar controla os Brophys e seus outros servos mortos-vivos.

PODERES ESPECIAIS

Chamado Onírico: O avatar usa o chamado onírico para atrair vítimas potenciais para serem infectadas no lago e tranformadas em servos mortos-vivos. A chance de um alvo ser dominado pelo chamado é igual aos pontos de magia do avatar menos os pontos de magia do alvo em 1D100. Para cada 800 metros de distância entre o alvo e o covil do avatar, adicione 1 ponto de magia ao total da vítima. O avatar pode tentar o seu chamado onírico uma vez por noite quantas noites forem necessárias.

A vítima é forçada a ir até o lago e ficar parada enquanto o avatar se aproxima e enfia um espinho no seu peito. O espinho deve matar a vítima instantaneamente (às vezes isso não é o caso—veja a seguir). Uma rodada depois, o avatar injeta seu fluido no corpo da vítima. O espinho então solta-se do avatar e enraíza-se, desenvolvendo protuberâncias no corpo da vítima. Uma ou duas noites depois, o espinho cai, deixando uma ferida lívida cercada por uma rede de finas linhas vermelhas. A vítima é agora um servo morto-vivo sujeito à vontade do avatar.

Se o espinho não matar a vítima antes que o fluido seja injetado, a vítima será transformada em um zumbi e não estará sujeita à vontade do avatar. Se o espinho for quebrado e não tiver causado dano suficiente para matar a vítima (e antes que o fluido seja injetado), a vítima continuará sendo um ser humano normal e poderá sobreviver.

FOR 100	**CON** 150	**TAM** 225	**DES** 50	**INT** 75
APA —	**POD** 140	**EDU** —	**SAN** —	**PVs** 37
Dano Extra: +3D6	**Corpo:** 4	**Movimento:** 6		**PMs**: 28

Combate

Ataques por rodada: 1 (pancada ou disparar espigões)

Lutar	70% (35/14), 1D6+3D6 de dano
Disparar um Espinho	50% (25/10), 2D6 de dano

Armadura: 10 pontos de tegumento, cada espinho tem 2 pontos de armadura e 3 pontos de vida.

Feitiços: Nenhum (o avatar aprenderá feitiços à medida que for amadurecendo).

Perda de Sanidade: 1D3/1D10 pontos de Sanidade por ver o avatar de Gla'aki.

Gla'aki por Loic Muzy

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

CAPÍTULO 5

LAÇOS QUE NOS UNEM

Por Tom Lynch

INTRODUÇÃO

Não há nenhuma fera mais feroz do que uma mãe protegendo seus filhotes. Isto é especialmente verdadeiro para as criaturas do Mythos de Cthulhu, como os investigadores desta aventura descobrirão em breve.

Este cenário é adequado para entre 2 a 6 investigadores iniciantes, ocorre nas Terras Lovecraftianas na década de 1920, em Ipswich, perto de Arkham. Os eventos podem ser facilmente transportados para outros lugares da área de Massachusetts com um pouco de trabalho, e mais longe se o Guardião desejar. Da mesma forma, a data do cenário pode ser facilmente trasnportada para a era moderna, se desejado. Se uma grande mudança for considerada, o Guardião é encorajado a lembrar que alguns recursos exclusivos da Universidade Miskatonic podem não estar disponíveis em outros lugares ou momentos.

SUGESTÃO AO GUARDIÃO: MOMENTO E RITMO

Este cenário segue um cronograma. Eventos acontecerão independentemente do envolvimento externo. O desafio está em como os investigadores se envolverão para ajudar a moldar esses eventos. O Guardião certamente pode dar tempo para o trabalho coletivo, mas os eventos do cenário devem ser mantidos no cronograma. Assim, não importa o que os investigadores façam, os eventos continuarão a se desenrolar ao redor deles.

INFORMAÇÕES PARA O GUARDIÃO

Thaddeus Waters, conhecido na região como o lendário Mago do Pântano, acabou ficando descuidado em seus 342 anos idade. Durante séculos, ele vem invocando e vinculando byakhees à sua vontade para transportá-lo pela Terra e para outros lugares. A última vez que ele fez isso, no entanto, ele realizou a invocação perfeitamente, mas não conseguiu executar a parte de vinculação do ritual. Assim, a criatura surgiu, mas não sentiu remorso algumao enfiar suas garras no peito de Waters e puxar sua espinha pelo abdômen.

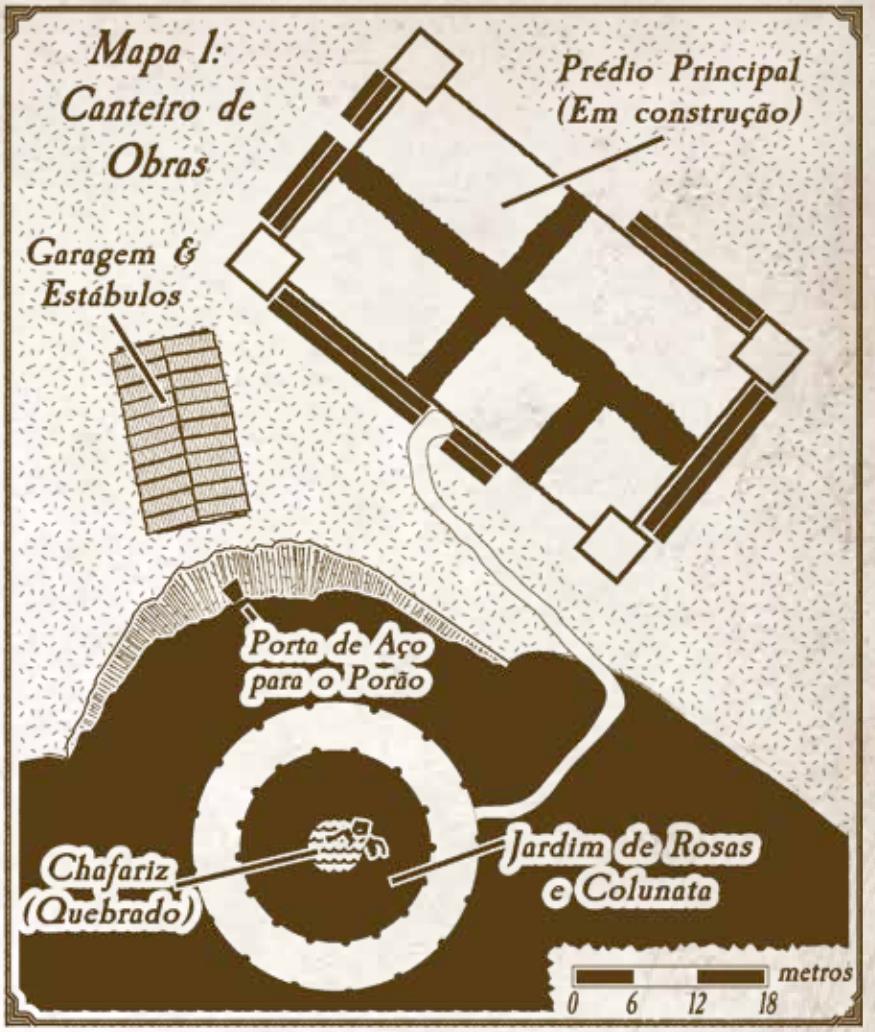
Esta byakhee ficou especialmente descontente com a invocação já que se encontrava grávida e prestes a dar à luz a sua cria a qualquer momento. O feitiço arrancou-a de sua casa e levou-a a Terra, deixando-a sem forças para se transportar novamente antes de colocar seus ovos. Ela foi, portanto, obrigada a dar à luz aqui e voltar sem seus filhos por enquanto. Não muito longe do refúgio de Waters nas ilhotas do pântano, a byakhee encontrou um lugar adequado—um pequeno lago—aonde depositou seus ovos. Infelizmente, este era na verdade uma fonte no meio de um canteiro de obras de uma das famílias mais abastadas e influentes da região. Não compreendendo tais assuntos terrenos, a besta exaurida deixou seus ovos para trás e partiu para o espaço interdimensional sem o peso adicional de suas crias. A byakhee espera retornar quando ela recuperar sua força e, assim, levar sua ninhada de volta para casa e para seu companheiro.

Os operários da construção, no entanto, interferiram em seus planos. Encontraram as estranhos objetos em formato de concha/pedra/banana, bem como a fonte, agora danificada, e contataram sua cliente, a Sra. Enid Carrington, que ordenou que esses itens fossem movidos cuidadosamente para um depósito até que pudessem ser identificados.

ENVOLVENDO OS INVESTIGADORES

Os investigadores podem entrar na história de várias formas e, como tal, pode servir para apresentar os investigadores uns aos outros e também criar o "grupo" de uma forma realista e orgânica.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com



Alguns ganchos em potencial são as chamadas da Sra. Carrington. Ela ligará para a polícia local (polícia de Ipswich e xerife do condado de Essex) e para a universidade local, A Miskatonic. Devido à sua riqueza e posição na comunidade, ela não tem dificuldades em conseguir que sejam enviados policiais à cena do ato de vandalismo, e vai direto até o chefe da Faculdade de Ciências Naturais na Miskatonic, exigindo que um geólogo seja enviado imediatamente para ver as "rochas" que seus empregados encontraram. Portanto, os investigadores poderiam estar com a polícia da cidade ou com o escritório do xerife do condado, ou eles poderiam ser da universidade (departamento de geologia, ou talvez um estudante de graduação em um campo relacionado). Levando esse raciocínio um passo adiante, eles também poderiam ser investigadores particulares contratados pela Sra. Carrington, ou jornalistas em busca de uma história. Caso os jogadores desejem, também poderiam jogar como alguns dos operários da construção no local, mas essa escolha em particular é deixada para o Guardião.

Além disso, conforme detalhado mais tarde, os personagens podem se juntar a investigação quando a Polícia de Arkham for acionada (mais tarde na mesma noite ou no começo da manhã seguinte) para a cena de um horrível assassinato (ver **As Consequências**, página 84 e **Testemunho Fragmentado**, página 84). Nesse caso, os investigadores provavelmente estão associados à Polícia ou ao Sanatório de Arkham, embora jornalistas e fotógrafos também fariam sentido nesse ponto em particular. Como conexão, um colega do Dr. Briden, da Universidade Miskatonic, também funcionaria.

Finalmente, a Sra. Carrington poderia ser colocada em contato com os investigadores se eles já tiverem realizado investigações na área de Arkham. Talvez um conhecido mútuo sugira que os investigadores são justamente o tipo de pessoas com os conhecimentos necessários para examinar essas rochas incomuns.

A CENA DO ATO DE VANDALISMO

No centro do que será o novo jardim de rosas de Enid Carrington estão os destroços de uma estátua de mármore italiano importada e uma fonte que foi bastante bagunçada. A estátua, que estava em pé no meio do lago circular de seis metros de diâmetro, foi derrubada e encontra-se em vários pedaços na água e na grama próxima. Qualquer investigador vendo isso pode notar (com um teste **INT**) que a estátua teria que ter sido golpeada lateralmente com força considerável para que pedaços dela caíssem a mais de três metros de sua posição original.

A sra. Carrington pode ser encontrada nas proximidades, ou andando por aí, bradando para todos continuarem trabalhando, ou desabada em um banco próximo.

"Então vocês finalmente chegaram", a Sra. Carrington vai dizer para quem aparecer, independentemente de quem eles sejam. *"Aqui está a peça central do meu jardim de rosas. Não é adorável?"* O sarcasmo em sua voz é palpável. Caso ela esteja se dirigindo à oficiais da lei, ela expressa seu desejo de levar os criminosos à justiça e que ela planeja apresentar acusações e processar os responsáveis por danos. Ela zomba com nojo, apontando para a estátua em ruínas no centro da fonte. *"Os cretinos deixaram essa bagunça na água da minha fonte. Eu mandei os homens que removessem para que pudessem ir direto para os reparos. Eles já estão de moleza e não quero mais atrasos neste projeto. Espero receber muitos bailes da sociedade até o final do ano."*

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

A FAMÍLIA CARRINGTON

Embora nem todos os membros da família necessariamente se envolvam no cenário, existe a possibilidade de que a maioria deles se envolva. Para esse fim, introduções adicionais devem ser feitas.

- **Enid Carrington**: vem de dinheiro antigo; tem sua própria riqueza, além dos milhões que seu marido ganha. Ela é filha de um magnata ferroviário, tendo crescido com nada além do melhor. Ela é exigente e não vai tolerar incompetência. Ela trabalha duro para manter seu estilo de vida e espera que todos façam o mesmo, especialmente aqueles subordinados a ela
- **Milburne Carrington**: Chefe da família, é um magnata bancário milionário e passa a maior parte do tempo no escritório ou fazendo negócios com várias pessoas importantes (como funcionários do governo local, governos estrangeiros e chefes de outras empresas). Ele entregou o controle completo do trabalho de construção à sua esposa, pois ela tem um gosto impecável e é muito boa em manter os trabalhadores em suas tarefas.
- **William Carrington**: Filho e herdeiro do Império Carrington. Apesar das objeções de seus pais, ele está seguindo seu próprio rumo na vida. Atualmente é aluno do último ano da Universidade Miskatonic, estudando religiões antigas e misticismo. Sua família não está satisfeita com sua escolha, mas ele pretende manter o curso e aprofundar seus estudos no exterior após a formatura.
- **Mary Carrington**: Mary Carrington: A filha mais nova, ela foi selecionada para ir para Harvard, mas preferiu seguir seu irmão William na Miskatonic. Ela está atualmente no segundo ano e ainda está explorando, não tendo decidido exatamente o que gostaria de estudar. Ela parece estar inclinada à medicina, tendo passado muito tempo no departamento de biologia.

A Fonte

A estátua de mármore que estava em pé no centro da fonte está agora em pedaços. Encontra-se semi-submersa na água rasa. A fonte não está cheia, porém, todos os trabalhadores vão dizer que ela estava no dia anterior à confusão. A área gramada ao redor da fonte ainda está inundada de tal forma que é impossível se aproximar do local e não afundar os sapatos até a metade do gramado. A Sra. Carrington se deleita em reclamar disso também.

A estátua barroca mostrava um menino de pé em cima de conchas gigantes segurando um golfinho. Fora esculpida em mármore branco puro e, dado o que ainda é visível de sua obra, provavelmente teria custado mais do que a maioria dos investigadores ganha em um ano.

A fonte também está danificada. Sua borda está rachada e lascada em dois lugares, a cerca de um metro de distância um do outro, e há numerosas fissuras quase paralelas no piso de cimento, variando de trinta centímetros a quase 1 metro de comprimento, localizadas entre a borda lascada e o centro onde a estátua ficava. Um exame minucioso das rachaduras e dos entalhes revela que eles foram feitos com ferramentas relativamente contundentes e que, o que quer que tenha feito estas marcas, não deixou vestígios.

As "rochas" foram encontradas perto de onde as fissuras estão.

AS ROCHAS

Os ovos da byakhee (as “rochas”) foram levados pelos operários para o porão do canteiro de obras, onde alguns dos outros objetos de valor são mantidos. A sra. Carrington insistiu que pelo menos três operários vigiassem a entrada do porão 24 horas por dia. Uma porta de aço sólido (18 pontos de vida) foi colocada sobre a abertura do mesmo para proteger tudo em seu interior.

Dentro pode ser encontrado: mais estátuas de mármore, grades e cercas de ferro forjado além de várias ferramentas de paisagismo (picaretas, pás e carrinhos de mão). Os ovos estão em uma mesa de trabalho áspera (relativamente) limpa de detritos e posicionada próximo da porta. Há uma lâmpada na mesa que pode ser usada para examinar as "rochas".

Assim que alguém com qualquer credencial científica vê e toca o que foi encontrado na fonte, eles imediatamente notam que não são feitos de pedra. São similares em textura e forma a corais e conchas. Parecem cachos de bananas inchadas e petrificadas. Existem quatro camadas de cinco a seis “bananas” cada. Alguns deles foram quebrados e seus restos estão ao lado. Cada uma das coisas parece que é feita de madrepérola translúcida, com as hastes parecendo ser feitas de um coral de cor granito azul. Após um exame mais detalhado com uma fonte de luz, pode-se ver através da superfície de cada "fruto", observando que o interior é preenchido com um líquido viscoso, com uma bolha sólida flutuando nele.

A sra. Carrington mencionará que algumas das “rochas” se romperam e se desintegraram quando ela ordenou que estas fossem retiradas da fonte para o porão. Ela vai ficar por perto quando os investigadores examinarem pela primeira vez a descoberta, já que ela está ansiosa para saber se elas valem alguma coisa, dizendo: *"Elas até que tem seu charme, e eu bem que poderia tirar algo desse problema todo. Eu acho que talvez essa parte iridescente daria um belo colar, você não acha? E talvez um par de abotoaduras para o meu marido."*

Dado o que elas são, um geólogo não será capaz de ajudar, além de afirmar que não são como nada ainda identificado. Um exame minucioso e teste bem-sucedido de **Ciências** (**Biologia**, **Química** ou **Zoologia**), **Medicina** ou outra perícia apropriada confirmam que elas parecem ser ovos de alguma espécie ainda não identificada.

Obviamente, mais estudos serão necessários, mas se os investigadores desejarem remover os artefatos para estudá-los fora do local, a Sra. Carrington criará problema. Ela insistirá que eles permaneçam em seu poder (ela botou em sua cabeça que essas amostras valem alguma coisa) e, independentemente de **Charme**, **Lábia**, **Persuasão**, ou mesmo **Intimidação**, ela não cederá.

Estudos Adicionais dos Ovos

O estudo aprofundado dos ovos permite que um investigador atento (teste bem-sucedido de **Encontrar**) perceba que não há fragmentos suficientes para formar todos os ovos que se quebraram. De fato, uma vez que os pedaços são reunidos, é óbvio que um ovo está faltando. Se os investigadores não perceberem isso, a Sra. Carrington (pairando nas proximidades e observando todos como um falcão) notará que parece que um dos "ovos banana" está faltando. Perguntar pelo canteiro de obras resulta em uma série de

Oposto: “As Rochas” por Pat Loboyko

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Querida Mary,

Eu não acho que você sequer me conheça, mas eu conheço você. Veja, eu trabalho na sua casa. Não sou um cavalheiro como você merece, mas sou um bom homem com mãos fortes e um bom coração.

Você pode imaginar que isso seja repentino, mas eu comecei a me afeiçoar à você. Eu vi você e observei quando você veio ao canteiro, e eu queria vê-la novamente. Eu tenho um presente para você que eu gostaria de levar no seu dormitório amanhã. É uma jóia de algum tipo que encontramos onde estamos construindo sua casa, e é realmente bonita, como uma chique pérola gigante. Como você está estudando na Universidade Miskatonic, eu pensei que você acharia interessante.

Eu estarei no meu quarto no Borden Arms hoje e amanhã, então você pode me encontrar lá.

Com o mais profundo carinho,

Alfred Hackett

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

olhares confusos como resposta. Questionando o capataz, ele dirá que tudo o que foi achado deveria estar ali. Caso os investigadores perguntem se todos estão no trabalho hoje, ele confessará que um dos seus funcionários, Alfred Hackett, está desaparecido e não veio trabalhar esta manhã. Sim, ele ajudou a retirar o que foi encontrado na fonte ontem. Como eles sabiam?

Aqueles que levarem mais tempo estudando os ovos podem descobrir, se abrirem um deles, que o conteúdo dentro dele se desintegra rapidamente, emitindo um cheiro sujo e sulfuroso. Eles são duros, mas frágeis (aplicar força com uma ferramenta pode rachar um). Se largado, peça um teste de **Sorte** para ver se permanece intacto.

ENVOLVIMENTO POLICIAL

A investigação policial neste momento não pode ir muito além disso. Certamente há indícios de vandalismo, mas não há nada que indique quem poderia ter cometido o crime: não há impressões digitais, nem fibras, nem pegadas, nem marcas de pneus na área. *"É como se quem quer que tenha feito isso tenha voado, destruído a fonte e voado para longe."*

A sra. Carrington instrui os investigadores (sejam eles oficiais da lei, ou não) a localizar as provas que faltam (o ovo desaparecido) e a pessoa que supostamente está com ele: Alfred Hackett. Ela exige que Hackett seja encontrado e o ovo devolvido. Lembre-se de que a Sra. Carrington é bem conectada e irá passar por cima dos investigadores para garantir que seus chefes os orientem a seguir seus desejos (caso os investigadores tenham outras ideias).

AONDE QUE TU FOSTE

Alfred Hackett vem trabalhando no canteiro de obras dos Carrington, mas fez algo tolo. Ele viu essas rochas deixadas para trás pelos vândalos e achou que eram bastante bonitas, então ele se apropriou de uma. Enquanto ele estava ajudando a movê-las, ele tirou uma e colocou no bolso. Ele pensou que seria um presente impressionante para a garota de seus sonhos.

A jovem cuja atenção Hackett está procurando é muita areia para o seu caminhão—e ele sabe disso—pois ela não é outra senão Mary Carrington, a jovem senhora que está para se mudar para a mansão que ele está construindo, e filha da Sra. Enid Carrington, a mulher nervosa do projeto de construção.

O jovem Hackett fugiu com o ovo com o plano de transformá-lo em algum tipo de presente para chamar a atenção da Srta. Carrington. Ele se apaixonou desde que a viu visitar o canteiro de obras, e sente que esta é uma maneira de ganhar sua afeição. Para esse fim, ele escondeu o ovo em seu quarto alugado no centro de Arkham e enviou uma nota naquela mesma noite para Mary em seu dormitório, no salão Dorothy Upman na Universidade Miskatonic, dizendo que ele havia encontrado uma joia rara e maravilhosa para ela. (veja o **Recurso do Jogador: Laços 1**).

No dia seguinte, Hackett deixou de ir trabalhar para mostrar o presente à Mary. Preocupado com a aparência do mesmo, o jovem Hackett tentou limpa-lo, usando água quente. Já que apenas esfregando não funcionou, então ele o deixou em uma panela de água fervida durante a noite, onde o calor provocou o rápido desenvolvimento da criatura.

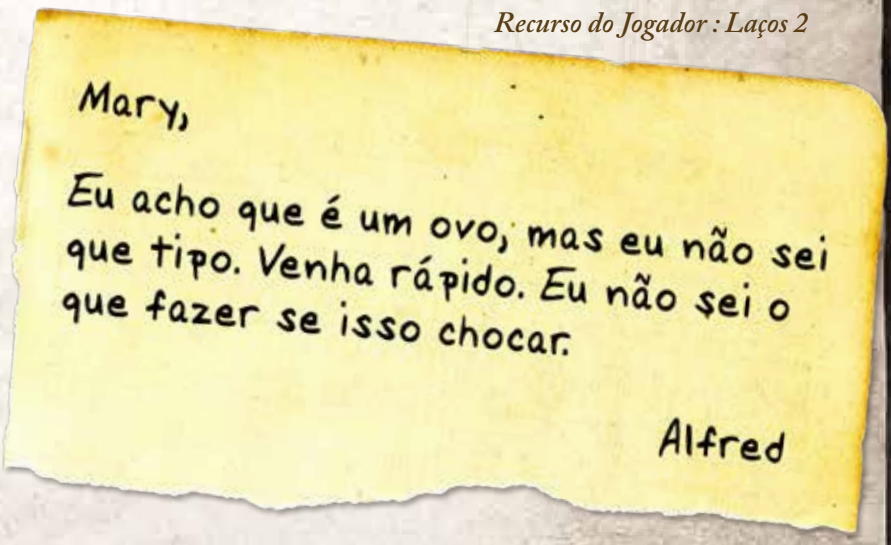
Na manhã seguinte, enquanto se prepara para a importantíssima apresentação, ele percebe que algo está diferente. Quando ele tira a coisa da água, a "pele" parece ser mais leite e menos iridescente do que era. Parece também ser mais translúcida, permitindo-lhe ver o que parece ser algo nadando por dentro, batendo e pressionando contra as paredes internas. Com uma repentina compreensão horrível, Hackett rabiscou uma nota rápida para Mary e a levou para a universidade (veja o **Recurso do Jogador: Laços 2**).

Quando Hackett retornou ao seu quarto mais tarde, na mesma manhã, ele descobriu que estava certo sobre o que a coisa era e ela chocou. Bebês estão sempre com fome e byakhees não são exceção. Hackett dá tudo o que ele tem de comer, e o minúsculo "bebê-dragão" come qualquer coisa e tudo que for colocado em sua pequena boca. Incluindo os dedos de Hackett.

DESENROLAR DOS EVENTOS

Existem algumas opções sobre como interpretar as próximas horas. Mary chegará no quarto de Hackett no começo da tarde, tendo acabado de sair da aula. Ela leva um professor de biologia com ela, Carl Briden, Doutor em medicina, tendo recebido também a segunda nota de Hackett. Esta a deixou extremamente curiosa, ela não teria vindo apenas com base na primeira nota, estando mais interessada no Dr. Briden do que em Hackett (ou na biologia nesse caso).

Recurso do Jogador : Laços 2



Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Se os investigadores seguirem primeiro a pista de Hackett, eles provavelmente chegarão ao seu quarto no mesmo momento em que os visitantes de Hackett chegarem e virem o filhote. Caso eles esperem até o final do dia, eles acharão o quarto de Hackett vazio. Os investigadores podem descobrir seu endereço com o capataz, e podem rastreá-lo até seu quarto de hotel barato em Arkham, onde ele mora enquanto durar esse trabalho: o Hotel Borden Arms, em West High Lane nº 488, ao norte de Arkham.

A proprietária, senhorita Pansy Osborne, os deixará entrar no quarto de seu inquilino se algum deles estiver com a polícia ou puder provar que é um investigador particular. Se não houver tais personagens presentes, eles terão que depender de um teste bem-sucedido de **Charme**, **Lábia** ou **Persuasão** (permita um dado de bônus se os investigadores oferecerem um agrado por sua ajuda: um suborno).

Desde que os investigadores estejam dispostos a conversar com ela e ouvi-la lamentar as dificuldades de administrar tal estabelecimento, eles descobrirão que Hackett partiu no final da tarde com uma jovem senhorita e um cavalheiro de meia-idade. Houve um tumulto mais cedo, porque Hackett tinha trazido um animal para o seu quarto, *"Coisa que o jovem não deveria fazer, e ele sabe disso, ele sabe."* O animal aparentemente o atacou. Ela viu que ele estava sangrando e o cavalheiro visitante cuidava de suas feridas com sua maleta médica. Os três saíram e disseram que voltariam mais tarde naquela mesma noite.

Se os investigadores procurarem Alfred Hackett mais à noite, eles encontrarão seu quarto lotado. Mary Carrington e Dr. Briden terão retornado depois de comer e obter mais ferramentas médicas do campus da Miskatonic. Dr. Briden está, neste momento, muito interessado e trouxe tudo de volta ao quarto de Hackett para manter a descoberta dessa nova espécie em segredo.

O FILHOTE

Estudar a criatura mais de perto exige uma mão delicada, mas firme. Hackett mostra que ele não está à altura da tarefa, mas o Dr. Briden está animado por ter a oportunidade. Não sabendo da origem do ovo, ele acredita que seja uma espécie desconhecida de criatura terrena.

Desde que os investigadores desejem trabalhar ao lado do Dr. Briden, tudo ficará bem. Ele fica territorial, no entanto, se os investigadores quiserem assumir à frente de alguma forma, já ele acredita que deveria ter o direito sobre a descoberta. Se os investigadores se comportarem bem, ele se comporta bem.

Dr. Briden ficará feliz em compartilhar suas descobertas pela manhã caso os investigadores desejem se retirar para a noite. O Guardião deve se esforçar para que os investigadores não passem a noite lá (mas evite guia-los: se eles quiserem ficar, deixe-os). Uma maneira de fazer isso é lembrá-los (talvez por meio de Hackett) de que os outros ovos estão no porão no canteiro de obras e ninguém está de olho neles: e se eles estão chocando também? Se os investigadores saírem e forem ao local da construção, faça que eles cheguem depois que a mãe byakhee já esteve lá (veja: **Mamãe? Mamãe!**, logo em seguida e **Cena de Crime: A Propriedade Carrington**, na página 92).

AGENDA DE HACKETT

Para tornar mais fácil para o Guardião, o quadro a seguir apresenta quando Hackett está em seu quarto e quando ele não está. Isso irá provavelmente facilitar acompanhar seus movimentos para o propósito da investigação.

Hora	Localização
8 às 9	Em seu quarto no Hotel Borden Arms
9 às 11	Na rua entregando a segunda mensagem para Mary Carrington.
11 às 13	De volta em seu quarto alimentando seu novo bixinho.
13 às 15	Em seu quarto com o Dr. Briden e Mary Carrington.
15 às 18	Na Universidade Miskatonic e depois jantando.
18 às 22	Em seu quarto com o Dr. Briden e Mary Carrington.
Depois das 22	Entretendo um visitante do além.

Enquanto está lá estudando a criatura, Dr. Briden faz anotações em abundância e vários esboços. Uma dessas páginas de anotações está disponível para exame posterior (veja o **Recurso do Jogador: Laços 3**) este texto também pode ser usado pelo Guardião para dar aos jogadores uma descrição da aparência da criatura.

Por volta das 22 horas a criatura fica muito agitada sem nenhuma razão visível. Ela começa a bater suas asas e a grasnar em direção à janela, farejando o ar. Se pondo então a beliscar os dedos do Dr. Briden e se recusa se acalmar, mesmo que lhe ofereçam comida.

Mamãe? Mamãe!

Após a noite cair, a mãe byakhee retorna procurando por seus filhotes. Ela fica surpresa ao saber que eles foram separados e que suas crias agora estão em dois lugares diferentes.

Sua primeira parada é onde a maioria de seus bebês ainda se encontra—na segurança de seus ovos no canteiro de obras. Ela cai do espaço em direção à fonte, apenas para descobrir que seus ovos não estão ali. Ela os fareja bem próximos no porão trancado, mas não consegue abrir caminho pela porta de aço ou pela terra e pedras da encosta ao redor. Ela pode e abre caminho através daqueles que estavam de guarda, no entanto. Ela empala um trabalhador junto a porta do porão, mas os outros dois ela agarra

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

e voa com eles. Eles são eventualmente largados, despencando para mortes súbitas e dolorosas.

Ela então vai para o centro de Arkham para reivindicar seu filhote. Seguindo seus sentidos inatos, a byakhee atravessa a janela do quarto de Alfred Hackett e pega seu bebê. O Dr. Briden, provavelmente pego segurando a pequena criatura, é imediatamente morto quando a byakhee arranca a sua cabeça. Hackett, sem dúvida em um ato insano de bravura, ainda tentando impressionar Mary Carrington, ataca a fera e tem seu coração arrancado de seu peito por causa disso. Mary Carrington, encolhida no canto, é deixada em paz, coberta de sangue.

Se os investigadores tiverem a grande (falta de) sorte de estarem presentes durante este evento, o Guardião é encorajado a tornar esta uma cena jogável. A byakhee só está interessada na segurança de seu filhote e considera qualquer ameaça a ele uma ameaça mortal. Se os investigadores recuarem, eles serão deixados em paz. Se eles atacarem (desde que tenham a Sanidade para fazê-lo), eles serão tratados de acordo.

Além da perda de Sanidade por ver a byakhee de perto e tão intimamente, testemunhar a carnificina provoca outro teste de **Sanidade** (2/1D6+1 pontos de Sanidade). Uma diferença distinta entre essa criatura, em comparação a outras da sua espécie, é a presença de sete tetas dispostas aleatoriamente no torso da byakhee. Essas glândulas escorrem uma substância tóxica, que presumivelmente é o equivalente interestelar ao leite materno. A presença dessas glândulas mamárias é uma pista para os investigadores, então o Guardião é convidado a incluí-las na descrição quando os investigadores se encontrarem com a criatura pela primeira vez.

O Guardião é aconselhado a fazer a byakhee atacar o Dr. Briden e Hackett primeiro, permitindo que os

A criatura tem aproximadamente o tamanho de um filhote de gato, com uma estrutura óssea similar, mas pelo fato de que frequentemente fica em suas patas traseiras, permitindo que seus membros dianteiros ou braços alongados balançem para a frente. As garras nas quatro patas parecem ser um cruzamento entre garras não-retráteis de gato e mãos humanas. Crescendo de complexas estruturas ósseas e musculatura em suas costas estão asas de morcego. Sua cabeça lembra a de um cavalo, mas as presas terríveis na boca e os chifres farpados atrás de seus olhos dissipam qualquer semelhança. Sua pele é áspera e repitiliana, mas não escamosa. Em outras palavras, a pele tem a textura de escamas, mas não são escamas.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

SUGESTÃO AO GUARDIÃO: ADICIONANDO AMEAÇA E MISTÉRIO

Embora seja certamente possível interpretar esse cenário de tal forma que os investigadores cheguem cedo e testemunhem o ataque da byakhee e sejam eles mesmos atacados, é muito mais provável que eles não tenham presenciado o ataque e, assim, obtenham todas as informações nas seções a seguir. Abordando o cenário dessa maneira, os investigadores não saberão quem é seu adversário até mais tarde. Encontrar o resultado do ataque pode ser mais eficaz para ajudar a criar suspense e mistério, bem como aumentar a tensão—o que era uma simples investigação sobre alguns ovos estranhos de repente se tornou um mistério de assassinato!

investigadores decidam se vão correr ou tentar lutar contra a criatura. Investigadores mais sábios notarão a facilidade com que o médico e o operário são mortos e tomam medidas para desocupar o apartamento (os honrados podem também levar Mary consigo). Nessa situação, a byakhee grunhirá e ameaçará os investigadores com suas garras, mas não os atacará se eles aparentemente deixarem seu filhote em paz(um teste bem-sucedido de **Psicologia** confirma isso). Assim, sem ser molestado, a byakhee e o filhote desaparecem pela janela no céu noturno.

AS CONSEQUÊNCIAS

Se os investigadores não estiverem presentes durante o encontro com a mãe byakhee, então eles descobrem sobre o evento na manhã seguinte, depois que a polícia é chamada para a cena horripilante. Pelo menos duas pessoas estão mortas (possivelmente mais se um dos investigadores ficou no caminho da mãe), e uma está sob cuidados médicos por causa dos nervos abalados.

Se os investigadores estavam lá quando a byakhee atacou, e ficaram por lá para a polícia interrogá-los, eles precisarão esperar por uma noite bem longa. Eles provavelmente serão presos sob suspeita de assassinato, já que qualquer história sobre uma criatura sobrenatural voando pela janela de um quarto e matando certas pessoas enquanto deixa outras vivas seria difícil de acreditar. Apontar que a janela foi quebrada para o lado de dentro só irá confundir ainda mais os detetives da polícia e não vai garantir a liberação de ninguém.

Mary Carrington sobreviveu ao encontro, mas está em um estado quase catatônico. Seu irmão William, um veterano da Universidade Miskatonic, é o primeiro ao lado de sua cama no Sanatório de Arkham.

CENA DE CRIME: QUARTO DE HACKETT

Somente o pessoal do Departamento de Polícia de Arkham, o pessoal do Departamento do Xerife do Condado de Essex e os jornalistas aprovados podem obter acesso. Um teste bem-sucedido de **Lábia** ou **Persuasão** pode fazer com que os investigadores consigam acesso à cena, especialmente se eles citarem o nome Carrington. A família tem sido ativa e generosa na comunidade há algum tempo, e isso não passou despercebido. Se isso falhar, uma ligação para a sra. Carrington (que, por sua vez, faz uma ligação para o chefe de polícia) os coloca do lado de dentro.

Se os investigadores conseguirem acesso, há pistas e informações a serem conseguidas na cena:

- **Item #1**: Vidro quebrado. Pode ser observado por um teste bem-sucedido de **Encontrar** ou por qualquer investigador dizendo que eles estão examinando a janela. A maneira como o vidro está ao redor da sala e a disposição dos fragmentos restantes na moldura da janela levam a uma conclusão. A janela foi quebrada de fora para dentro.
- **Item #2**: Fragmento na parede. Pode ser observado por um investigador olhando para a janela e depois para a parede oposta. Com um teste bem-sucedido de **Encontrar**, eles verão que um pedaço de vidro está preso no gesso da parede oposta à janela, a uns bons três metros de distância. Isso implica que a janela foi quebrada com uma força tremenda.
- **Item #3**: As anotações de Hackett para Mary. As duas cartas que Hackett escreveu a Mary (**Recurso do Jogador: Laços 1** e **2**) podem ser encontrados no chão ao lado da cama onde ela caiu.
- **Item #4**: Desenho e anotações. Algumas páginas das anotações do Dr. Briden podem ser recuperadas da sala. O resto delas foi rasgado durante a comoção, ou coberto de sangue, de tal modo que estão ilegíveis. As páginas restantes contêm uma breve descrição do filhote e um esboço (consulte o **Recurso do Jogador: Laços 3**).

Conversas com os vizinhos de Hackett no prédio não revelam nada de útil, apenas comentários como: *"Tudo o que ouvi foi um estrondo, gritos, muitas batidas ao redor e algo uivando e gemendo. Nunca ouvi nada fazer um barulho tão horrível em toda a minha vida!"*

Testemunho Fragmentado

Mary Carrington viu tudo em primeira mão e viveu para se arrepender. Ela seguiu seu professor, Dr. Briden (que ela secretamente admirava profundamente), para investigar essa criatura recém-nascida, apenas para ver o professor e seu próprio admirador secreto serem despedaçados. Ela agora está acamada no Sanatório de Arkham, recobrando e perdendo a consciência. A Srta. Carrington foi fortemente sedada, então obter um relato coerente do que aconteceu não será possível até a manhã seguinte ao evento.

Oposto: Quarto de Hackett por Jonathan Wyke

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

William Carrington, o filho do meio da família Carrington, se mantém sempre por perto de sua irmãzinha e parcialmente se culpa por sua condição, já que ela o seguiu para a Universidade Miskatonic em vez de ir para Harvard (como seus pais haviam planejado para ela). Ele também está desesperado para saber o que aconteceu, já que ele só ouviu trechos de informações de investigações de policiais, jornalistas e outras pessoas no local. Portanto, por culpa e curiosidade, William se recusa a deixar sua irmã durante sua estada no sanatório.

Quando ela começar a sair de seu estado semi-catatônico, poderá contar o que viu. Mary afirma que eles estavam sentados à mesa de Hackett em seu quarto, com o Dr. Briden realizando seu exame, e ela e Hackett observando. *"Em algum momento, por volta das 10 da noite a criatura ficou muito agitada, gorjeando e grasnando, esforçando-se para sair das mãos de Briden. Quando o doutor se recusou a soltá-la, a criatura ficou realmente agitada e começou a morder-lhe as mãos e os dedos, ficando muito barulhenta. Ficamos preocupados que alguém poderia chamar a proprietária ou até mesmo a polícia. Agora, eu gostaria que eles tivessem."*

Ela faz uma pausa neste momento e começa a chorar baixinho. Sua família começa a insistir que a entrevista acabou, mas ela se recupera. *"Tudo bem"*, diz ela. *"Então, lá estávamos nós quando a janela explodiu para o lado de dentro. Não há outra palavra para isso. Eu caí de volta na cama e cobri meu rosto, já que pedaços de vidro estavam caindo por toda parte. Eu tirei minhas mãos só para ver esse enorme demônio preto alado colocar uma garra no ombro de Carl ... no ombro do Dr. Briden, envolver a outra ao redor de sua cabeça e arranca-la! Meu Deus ... meu deus ... meu deus ... MEU DEUS!"* Ela trás os joelhos até o peito e os abraça para si mesma, balançando para trás e para frente. Ela parece prestes a ter outro colapso, mas ergue a cabeça, ainda balançando, e continua, *"Então Alfred ... estúpido, querido Alfred, se lançou contra coisa. Que sequer parou. Esticou sua garra sangrenta para frente, desferiu um soco que atravessou seu peito e arrancou suas entranhas! Oh meu Deus! Isso não pode estar acontecendo! Carl! Caaaaarl!"*

Os médicos insistem que todos saiam neste ponto, mas se alguém for bem-sucedido em um teste de **Charme**, **Lábia** ou **Persuasão** (especialmente se for em nome da polícia ou da família Carrington), podem fazer algumas perguntas, mas Mary não sabe muito mais:

- *"Sim, aquilo parecia ser uma versão maior da pequena criatura que havia eclodido do ovo."*
- *"O que se parecia? Éé então, olhe para o desenho que Carl ... Dr. Briden fez. Agora imagine com sete metros de altura."*
- *"Sim, deve ter pego o menor e saiu do mesmo jeito que veio, mas eu não vi... eu devo ter desmaiado."*

A Contribuição de Will Carrington

William Carrington, irmão mais velho de Mary, aborda os investigadores e tem algumas ideias que gostaria de compartilhar. Depois de passar a noite toda ao lado de sua irmã, ele deixa a ala do Sanatório para falar com os investigadores.

Sua respiração é difícil, ele está pálido e está suando, mesmo que a temperatura lá dentro seja bastante confortável. Um teste bem-sucedido de **Psicologia** confirma que ele está muito nervoso. Ele acha que faz ideia do que a criatura é e como ela pode ter chegado ali.

Ele explica que está estudando ocultismo na Universidade Miskatonic, e está particularmente interessado em saber sobre as lendas locais, tendo dedicado sua tese ao tema. Há uma história, diz ele, de um homem chamado de Mago do Pântano, que dizem viver em um algum lugar isolado nos pântanos salgados de Ipswich. A nem mesmo a dez quilômetros desse lugar! William não se lembra de todos os detalhes, mas pode ajudar a guiar os pesquisadores até a Biblioteca Orne, na Universidade Miskatonic, caso eles desejem saber mais.

Se os investigadores de alguma forma não falarem com William, as informações sobre o Mago do Pântano também poderiam ser reproduzidas por outros residentes locais, ou os investigadores poderiam se deparar com essa informação durante a realização de pesquisas, levando-os à Biblioteca Orne na busca de mais pistas. É claro que, se um dos investigadores for um residente local de Arkham, peça um teste de **Saber** para ver se eles se lembram da história do Mago do Pântano, levando-os a conduzir pesquisas sobre a lenda.

Um teste bem-sucedido de **Usar Bibliotecas** descobre as seguintes informações (adicione um dado de bônus se William estiver ajudando os investigadores):

- O "Mago do Pântano" é o bicho-papão usado por pais da região, remontando a duzentos anos atrás. O desaparecimento de pessoas e animais ao longo dos anos foi creditado ao Mago do Pântano. Ao longo dos anos, relatos e notícias de jornais dizem que a polícia procurou nos pântanos, mas nunca encontrou nada nem ninguém. Se ele é real, seu covil permanece um mistério.
- *Superstições e folclore do Condado de Essex* (veja o **Recurso do Jogador: Laços 4**). Se William estiver com os investigadores, ele diz: *"Oh, esta ilustração faz meu sangue gelar. Leia o registro ao redor da imagem. Eu aposto que essa é a criatura que Mary viu. O que você acha?"*

Andrew Leman

Com a menção de Andrew Leman sendo datada de 1906, os investigadores podem assumir que o homem ainda está vivo e podem tentar procurá-lo.

Então jovem, agora já na meia-idade, Andrew Leman pode ser encontrado com alguma persistência. Um teste bem-sucedido de **Usar Bibliotecas** em um arquivo de jornal local ou nos registros da autoridade local significa que seu endereço pode ser encontrado. Investigadores que forem bem-sucedidos em um teste de **Charme** podem até ser capazes de persuadir um dos funcionários ou assistentes a procurar as informações no lugar deles. Tendo se esgotado de pântanos salgados, Leman aparentemente se mudou para a costa e agora mora nas redondezas de Kingsport.

Leman costuma estar em casa, mas raramente atende a porta de seu apartamento. Ele paga seu aluguel fazendo bicos para seu senhorio, Sam Malowski, que contará aos investigadores exatamente isso. O prédio de apartamentos está bastante degradado e se localiza em um endereço menos interessante—está claro que o Leman passou por tempos difíceis e não está exatamente cheio de dinheiro.

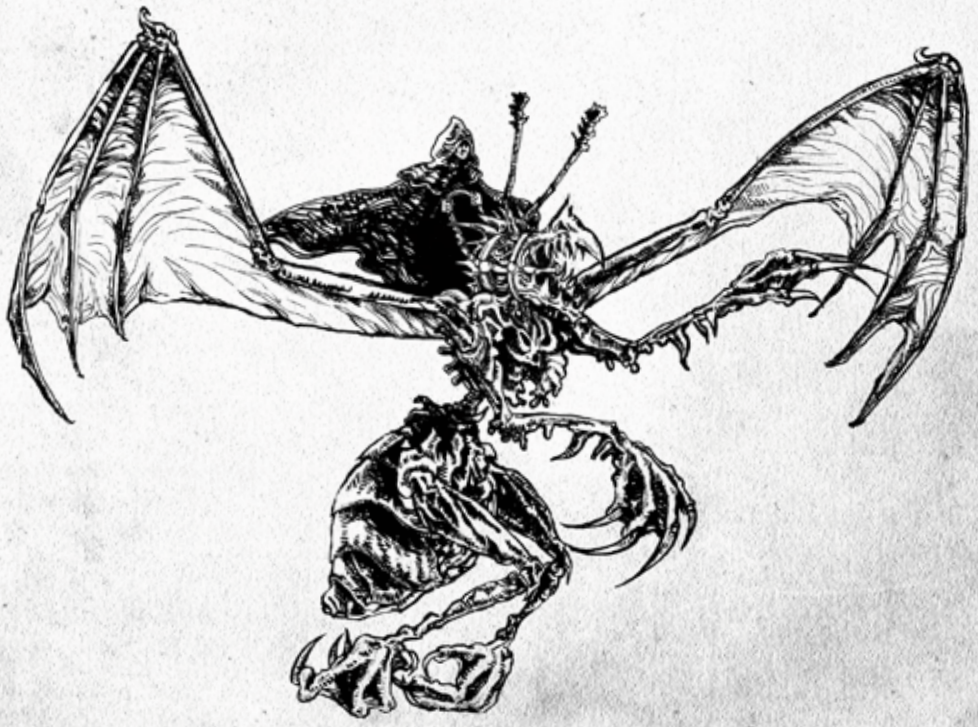
Produto destinado à michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Superstições e Folclore do Condado de Essex ~ 76

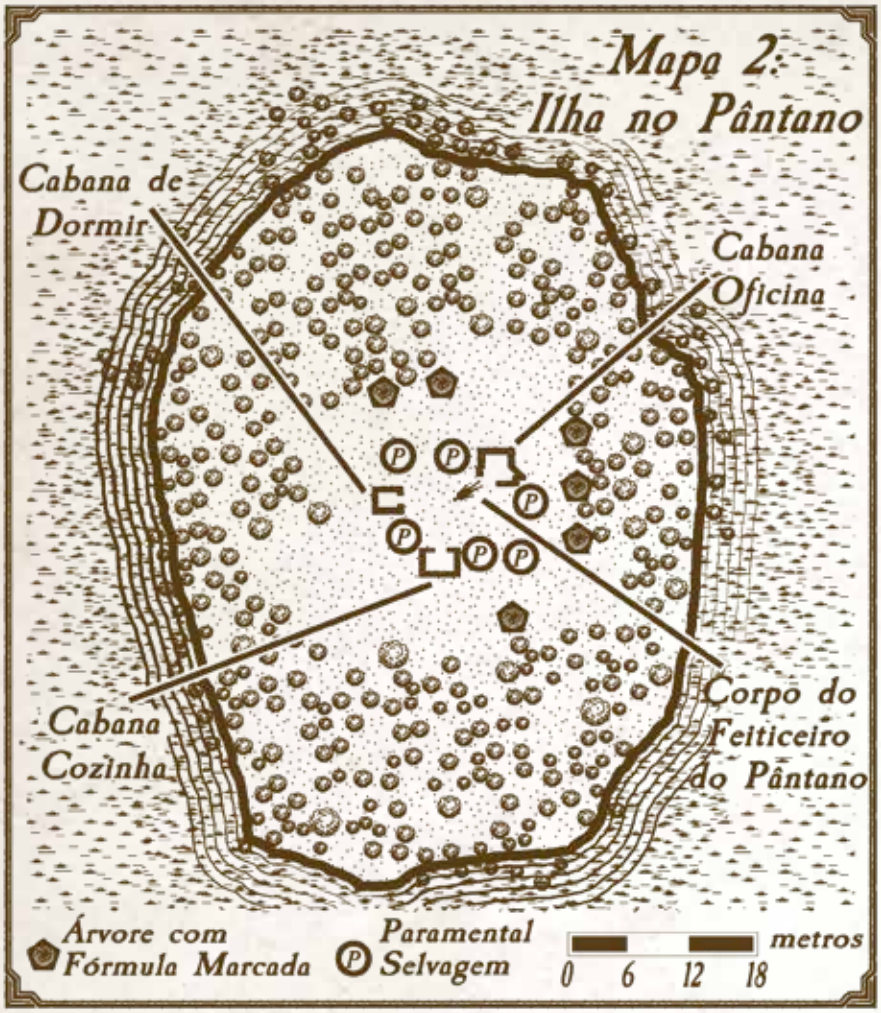
O infame Feiticeiro do Pântano de Ipswich vem há séculos assombrando o Condado de Essex, de acordo com muitos relatos locais. Evidências de sua existência remontam a pelo menos o século XVIII, onde relatos de desaparecimentos de gado e pessoas estavam associados ao Feiticeiro do Pântano. Tais relatos incluem o palpite de que o bruxo tinha um familiar demoníaco, já que o bater de asas gigantes foi relatado em mais de uma ocasião.

Os contos se tornam mais bizarros ao longo do tempo, com alguns alegando que o Feiticeiro do Pântano tinha um corcel parecido com um dragão que ele usava para cavalgar pelos céus noturnos e aterrorizar os moradores locais.

A ilustração abaixo é a interpretação de um artista do testemunho dado por um jovem chamado Andrew Leman, que afirma ter visto o feiticeiro montando a fera sobre os pântanos salgados em uma noite de 1906.



Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com



Qualquer um que ofereça dinheiro para Leman para falar, chamará a atenção do homem. Assim que ele ouve o que os investigadores desejam discutir, ele se torna agressivo e pede que eles saiam. É necessário um teste bem-sucedido de **Lábia**, **Persuasão** ou **Intimidação**, e mais dinheiro também ajudará. Leman deve ser convencido de que os investigadores não estão ali para zombar dele —desde que seu nome foi mencionado naquele livro, ele tem sido alvo de ridicularização por sua fantástica história de um bruxo voador em um dragão.

Se convencido a falar, ele descreve em detalhes, mas isso foi vinte anos atrás, então sua memória não é tão boa. Os detalhes que ele fornece são incompletos. Ele parou ao lado da estrada porque seu cavalo tinha uma pedra na ferradura, então ele estava cuidando do animal quando o cavalo começou rinchar a tremer. Antes que ele pudesse terminar de acalmar a criatura, ele ouviu o bater de asas gigantes e viu a criatura subir através das árvores e voar em direção ao horizonte. Tinha uma cabeça em forma de cavalo, braços e pernas com garras e estava sendo montado por um homem de aparência maligna. Um segundo estava lá, no seguinte foi embora. Assustado mais do que ele já esteve em toda sua vida, ele chicoteou seu cavalo em um frenesi até chegar em casa.

Leman ainda se lembra do local onde ele viu a besta e pode levar os investigadores até lá—se for compensado por seus esforços. Leman leva o grupo para o local onde ele viu o bruxo e a criatura há muitos anos (veja **Uma Visita aos Pântanos Salgados**, a seguir).

VISITA AOS PÂNTANOS SALGADOS

Dirigindo pelo caminho de volta para Arkham e para os pântanos salgados circundantes leva os investigadores a região do pântano aonde Leman afirma ter visto o bruxo. O lugar fica a apenas alguns quilômetros de distância do local da construção da Sra. Carrington.

A estrada é tranquila e solitária, e mesmo com árvores tendo crescido nas últimas duas décadas, a área ainda é reconhecível por Leman. Ele aponta para onde ele viu a fera voadora e para onde ela estava indo. Com isso, Leman aponta para a direção de onde ele acha que eles saíram.

Procuras anteriores pela ilha do Mago do Pântano não obtiveram sucesso devido à magia do bruxo. Ele não desejava ser encontrado, e aqueles que o procuravam simplesmente contornavam sua ilha, completamente ignorantes de que ela estava lá, escondida por um feitiço de ofuscação. Isto é, até agora. Com sua morte, a ilha é agora facilmente encontrada por qualquer um que tenha a coragem de olhar.

Depois de permitir que os investigadores divaguem através do pântano, quando for a hora certa, faça-os chegar a uma pequena ilha cercada por árvores. Um teste de **Encontrar** percebe algumas cabanas velhas na ilha. Se os investigadores não conseguirem um sucesso, permita-lhes se perder pelo pântano e peça um teste de **Navegação** (com um dado de penalidade, se for de noite) para ver se eles se perderam. Com ambos os resultados, os investigadores passam um pouco mais de tempo levantando informações até que, eventualmente, voltam para a ilha vindos de outra direção e podem ver as cabanas através das árvores. Peça um teste **Encontrar** de cada um dos investigadores para ver se eles notam um estranho símbolo esotérico esculpido em uma das árvores que cercam a ilha.

Todos os investigadores que entram na clareira central da ilha acionam e despertam os guarda-costas mágicos do bruxo.

Oposto: Visita aos Pântanos Salgados por Jonathan Wyke

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

SUGESTÃO AO GUARDIÃO: ADICIONANDO TENSÃO A BUSCA

Thaddeus Waters, o Mago do Pântano, está morto—você, o Guardião, sabe disso, mas os jogadores não sabem. Portanto, se utilize do medo e apreensão que o pântano salgado pode causar. Barulhos estranhos, gritos de pássaros, água batendo, sapos coaxando e outros barulhos vão soar misteriosos e inquietantes enquanto os investigadores avançam mais fundo pântano a dentro. Que horas do dia é? Descreva a iluminação (ou a falta dela), bem como a umidade penetrante, que logo começa a se impregnar em botas e roupas.

Talvez os investigadores tropeçem em um esqueleto humano parcialmente submerso enquanto procuram a ilha (pedindo um teste de **Sanidade**: perda de 0/1D2); um dos muitos restos mortais que podem ser encontrados, parte dos antigos sacrifícios do mago

Investigadores podem então fazer testes **Encontrar** ou **Escutar**. Com sucesso em Escutar, eles ouvem sons de borbulhas e arrotos de diferentes áreas da clareira. Aqueles que tiverem sucesso em Encontrar verão distúrbios na lama e na imundice que os cerca, à medida que começam a borbulhar e a se agitar. Lentamente se levantando do pântano estão seis pequenas formas humanóides, provocando um teste de **Sanidade** (1/1D6 pontos de Sanidade). Estas são entidades paramentais selvagens (suas estatísticas podem ser encontradas no **Apêndice A: Personagens e Monstros**) e são semelhantes aos paramentais encontrados em *Secrets of San Francisco,* da Chaosium. As versões selvagens desses monstros estão ligadas à energia caótica da natureza. Eles são grosseiramente humanóides e pequenos, formados por lama, pedra e musgo. Os paramentais selvagens, semelhantes às suas contrapartes urbanas, são invocados por fórmulas complexas que, de alguma forma, são ligadas ao local, sejam elas esculpidas em uma árvore ou lascadas em uma rocha. Apesar das criaturas podem ser machucadas com a força física (armas mundanas), a única maneira de derrotá-las completamente é encontrar a fórmula vinculada a cada criatura e destruí-la. Se qualquer coisa além disso for feita, os paramentais selvagens retornam 10 minutos depois que seus pontos de vida foram reduzidos a zero.

Para derrotar os guarda-costas do bruxo morto, os investigadores devem localizar as múltiplas fórmulas esculpidas nas árvores ao redor da ilha. Seis árvores diferentes têm símbolos esotéricos esculpidos em seus troncos, então todas as seis fórmulas devem ser destruídas para banir todos os seis guarda-costas. Quando cada fórmula for destruída, a criatura correspondente cai e se dissolve na lama. Cada fórmula pode ser encontrada com um teste bem-sucedido de **Encontrar** (após as as duas ou três primeiras foram encontradas, Guardiões gentis podem conceder um dado de bônus para as tentativas de encontrar o resto, dado que os investigadores agora sabem o que estão procurando).

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Se os investigadores conseguirem derrotar os paramentais selvagens, um exame mais aprofundado da área revela vários esqueletos humanos e de vários animais (vacas e ovelhas, principalmente). Estes foram usados para alimentar os rituais de invocação do mago realizados ao longo dos séculos. Se nada mais, a identificação desses restos pode ajudar a encerrar uma série de casos de pessoas desaparecidas não resolvidas. Localizar registros para identificar esqueletos antigos será outro assunto inteiramente diferente. Encontrar tais esqueletos pode provocar um teste de Sanidade (0/1D2 pontos de Sanidade).

Se os paramentais não forem derrotados, eles irão retornar em 10 minutos, então os investigadores terão que trabalhar rápido para descobrir os segredos da ilha.

Logo do lado de fora da cabana oficina, o cadáver (recente) de um homem muito velho pode ser encontrado. Ver o corpo deitado em uma poça de seu próprio sangue, com uma expressão de surpresa e dor, provoca um teste de **Sanidade** (0/1D2 pontos de Sanidade). Isto é o que resta de Thaddeus Waters, o Mago do Pântano. Ele foi descuidado em seu feitiço e não vinculou a byakhee à sua vontade, que o atacou e o abandonou para morrer.

Preso áo punho ressequido do antigo mago está um pequeno apito tubular, aparentemente esculpido em osso (caso o osso seja examinado posteriormente, um teste de **Ciência (Biologia)** ou **Medicina** confirma que é osso humano). O apito é coberto de entalhes minúsculos que parecem ser de algum tipo de escrita, mas a língua é desconhecida (ou seja, não é de origem humana).

Uma das pequenas cabanas já foi o quarto do mago, a outra era uma cozinha e uma área para refeições, e a terceira era sua oficina. Uma pesquisa rápida revela que ele não viveu com luxo de forma alguma: ele vivia na miséria fétida. As barracas de barro, pau e palha aonde ele residia são primitivas até para os padrões neolíticos. Parece que ele usava nada mais do que folhas apodrecidas como colchão (o odor é desagradável). Além disso, uma fogueira com um tripé por cima, e alguns potes enferrujados (alguns dos quais contêm comida apodrecida) marcam outra cabana como sua cozinha. Sua oficina era claramente tudo o que importava para ele. Nela pode ser encontrada uma bancada com garrafas, frascos e garrafas, todos cheios de uma variedade de substâncias inomináveis (insetos vivos, insetos mortos, pequenos animais vivos, vísceras de pequenos animais, e assim por diante). No centro da bancada há uma folha de papel antigo, escrita num estilo de tempos passados, contendo os feitiços para invocar e vincular um byakhee (ver **Recurso do Jogador: Laços 5**).

Com um teste bem-sucedido de **Encontrar**, enquanto eles examinam a bancada de trabalho, os investigadores encontrarão um pequeno caderno com a maioria de suas páginas faltando. Uma página, no entanto, tem algo muito útil nela. Escrito em uma letra rabiscada com tinta desbotada, há alguns conselhos (ver **Recurso do Jogador: Laços 6**).

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Para Chamar e Dominar o Corcel das Estrelas

Para ser realizado quando Aldebaran estiver acima do horizonte.

Esta criatura pode ser útil como guarda-costas, soldado, assassino, portador de mensagens e montaria. Chamado e tendo sua vontade vinculada a sua de tal maneira que não relute. Tome cuidado nas etapas finais para que não sejas abatido, pois não dominado, trata-se de uma fera extremamente temível.

Derrame o sangue de um bezerro imaculado de seis meses de idade ou de uma delicada donzela de não mais do que catorze verões, espalhando o carmesim sobre as pedras do altar de convocação enquanto o cântico é repetido.

Ick ctha, yaahn neh! Byakhee ctha meh, da nai, s'nommas nai'rb!
Yaahn neh, ick ctha.

Sopre, neste momento, o seu apito, e execute três silvos após cada recitação. Depois de algum tempo, o céu se abrirá e do rasgo no firmamento descerá um corcel estelar, ainda coberto com o gelo de sua jornada do além. Tendo ouvido o chamado do suplicante, ele é impelido a responder, mas disputa pelo direito de comandar sua natureza.

Falhe nisso e sua luz certamente será extinguida. Usando a adaga ainda coberta com o sangue da convocação, primeiro aponte para a criatura e então aponte para o chão, significando seu domínio sobre ela. Aplique toda a sua força de vontade nesta tarefa, pois a besta buscará a fraqueza do homem e fugirá de volta para as estrelas.

Em voz plena, profira, Ick ctha, byakhee! Ctha meh.

Com sucesso, a besta se prostrará e será sua para comandar.

Após a conclusão de seus comandos, o costume determina que o suplicante dispense a criatura. Pegue o punhal de osso e inscreva um X no ar diante da criatura. Isso significa que suas tarefas estão concluídas. Em seguida, passe a ponta afiada do punhal ao longo do antebraço, do cotovelo até o pulso, deixe cair três gotas de sangue no chão e profira,

Yaahn neh, byakhee! Ctha meh.

Satisfeita por ter sido dispensada, a criatura partirá.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

SUGESTÃO AO GUARDIÃO: USANDO A MAGIA

Em *Chamado de Cthulhu*, os feitiços são verdadeiramente terríveis—não basta brandir uma varinha e ver seus inimigos cairem. Há derramamento de sangue e um risco muito real e mortal de fracasso. Se os investigadores usarem este feitiço, eles o farão por sua própria conta e risco. Refresque a memória lendo o Capítulo 9 do *Livro de Regras do Guardião de Chamado de Cthulhu* para obter conselhos e informações sobre magias do Mythos e seus possíveis resultados.

Recurso do Jogador: Laços 6

Criatura nem sempre completa tarefa. As vezes não é necessário.

Dispensa-la com: Ick ctha yaahn nah, byakhee! Ctha meh. Dito três vezes.

Depois da terceira vez, passar a lamina a partir de baixo do olho esquerdo até a linha da mandíbula cair 13 gotas de sangue do ferimento dentro da tijela. Leve o sangue até a boca.

Cuspa-o na face da criatura, enquanto diz, Ctha meh!

Ela será então forçada de volta às estrelas.

CENA DE CRIME: A PROPRIEDADE CARRINGTON

A byakhee também visitou a propriedade de Carrington e causou uma considerável destruição por lá—antes de ir para o quarto de Hackett (como detalhado em **Mamãe? Mamãe!** e **Cena de Crime: Quarto de Hackett)**.

A polícia cercou a área rapidamente e, para o grande desgosto da Sra. Carrington, não haverá trabalho nas instalações hoje. A essa altura, é provável que os investigadores já sejam conhecidos da polícia, para que possam ter acesso a cena (se não, a Sra. Carrington fará uma ligação e, assim, obterá permissão para que eles entrem).

Com alguma esperança, neste ponto do cenário, os investigadores perceberão que a criatura voltará para reivindicar sua prole ainda não nascida. Este é certamente um lugar importante para a byakhee e se os investigadores não conseguirem perceber isso, Guardiões mais gentis podem conceder a cada jogador um teste de **INT** para fazer essa conexão.

Os operários que entraram no local esta manhã foram recebidos pela visão dos corpos de seus colegas de trabalho—os três que receberam a tarefa de vigiar o canteiro de obras desde o vandalismo. Um jaz próximo à porta do porão, um ao pé de um andaime e outro empalado no alto do andaime. O último corpo foi empalado tão profundamente na estaca do andaime que parece ter sido empurrado para baixo com uma força considerável ou caído de uma grande altura em cima do andaime. Investigadores observando os corpos arruinados dos vigias noturnos devem fazer um teste de **Sanidade** (1/1D3 pontos de Sanidade).

Além dos horríveis corpos arruinados, existem apenas dois outros pontos de interesse nesta cena de crime. Em primeiro lugar, a porta para o porão: a byakhee estava desesperadamente tentando resgatar seus ovos, mas a porta de aço mostrou-se muito resistente, onde ela deixou vários amassados e arranhões. Examinar os amassados revela que os mesmos seguem um padrão consistente ao de um punho muito grande.

O segundo ponto de interesse é um conjunto estranhos de rastros: andando pelo local, um investigador verá os rastros. Um teste bem-sucedido de **Rastrear**, **Mundo Natural** ou **Ciência** (**Biologia** ou **Zoologia**) revela que os rastros não correspondem a nenhum animal registrado (essa percepção exige um teste de **Sanidade**, com perda de 0/1 pontos de Sanidade).

CONCLUSÃO

Como diz o ditado: "Se a mamãe não está feliz, ninguém está feliz." Bom, mamãe não está feliz, e agora ela está pronta para se vingar. Ela resgatou um de seus filhotes, mas a maioria permanece trancada em um lugar estranho, onde ela não pode alcançá-los.

Quando o crepúsculo se transforma em noite escura, uma movimentação pode ser vista acima do horizonte. A criatura

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

SUGESTÃO AO GUARDIÃO: OS AMIGOS DA MAMÃE

O que houve? O grupo não perdeu muita sanidade e ninguém foi ferido (além de um pedaço de vidro perdido)? Bom, então é hora de pedir ajuda, se você estiver assim disposto. Mamãe não é, de modo algum, uma ilha. Ela tem amigos e parentes que pode chamar e, se o guardião desejar, ela pode recorrer a eles por ajuda adicional. Quem sabe? Talvez ela chame o pai, tios ou irmãos de seus filhos desaparecidos? Exatamente quantos byakhees existem neste cenário é, em última análise, decisão do Guardião—mas evite exagerar!

SUGESTÃO AO GUARDIÃO: COMO NÓS VENCEMOS ISSO?

Se você quiser que seus investigadores "ganhem" esse cenário e vivam para investigar outro dia, então, tire um momento para recapitular e lembrá-los dos eventos até agora. O que o monstro está tentando fazer? O que ela vem tentando recuperar? Se você estivesse segurando o filhote da mamãe urso, e ela voltasse da caça, você lutaria com ela ou colocaria o filhote no chão e iria embora chorando? A escolha é deles.

voltou para reivindicar sua cria. Com alguma esperança, e para o bem de sua própria longevidade, os investigadores já devem ter descoberto o que aconteceu, deixaram os ovos em um lugar para a mãe recuperá-los e deram à criatura bastante espaço. Se não, o cenário pode acabar em fracasso com uma série de mortes terríveis. Esse final pode ocorrer a qualquer momento, pelo menos vinte e quatro horas depois que a mãe resgatar seu bebê do apartamento de Hackett, mas de preferência depois que os jogadores puderem explorar a ilha do Mago do Pântano.

O Triunfo dos Investigadores

Os investigadores perceberam que as coisas deixadas na fonte eram ovos e que tudo o que a criatura queria era sua cria. Se colocarem os ovos de volta na fonte e ficarem longe, então um final pacífico se segue. A Byakhee aterrissa, vê os ovos e (provavelmente) verá os investigadores em pé nos arredores, mas voará novamente aconchegando os ovos. Agarrando-se à teta da mãe byakhee está o filhote que ela resgatou do apartamento de Hackett.

Se os investigadores permanecerem lá, sem avançar ou fazer algo imprudente—como tentar documentar o evento com uma fotografia (já que o ruído e o flash necessários para a fotografia noturna irão assustar e perturbar a fera)—tudo ficará bem. Se eles fizerem alguma coisa que o Guardião considerar arriscado ou completamente tolo, então a situação muda rapidamente para pior (veja a seção seguinte). Claro, não se esqueça de pedir testes de **Sanidade** quando a byakhee chegar (1/1D6 pontos de Sanidade)—um investigador insano neste momento é capaz de transformar toda a cena em um desastre, a menos que seja impedido por seus companheiros ou deixado para cuidar de si mesmo enquanto todos os outros escapam!

O Fracasso dos Investigadores

A byakhee vai recuperar os ovos nessa noite, independentemente de quem ou o que estiver em seu caminho. Agarrando-se à teta da mãe byakhee está o filhote que ela resgatou do apartamento de Hackett. Se houver algum humano lá, investigadores ou não, ela tentará matar qualquer um no caminho.

Se os investigadores comparecerem a este confronto armados, há uma chance de que os humanos possam triunfar sobre essa criatura do Mythos. Se os investigadores escolherem esse caminho, a resolução do cenário continua sendo um fracasso, já que uma chacina sem sentido poderia ter sido evitada havendo consideração e pensamento cuidadosos.

Uma vitória violenta sobre a mãe e o filhote byakhee, além de qualquer morte humana resultante, custa aos investigadores pontos de Sanidade, já que eles inevitavelmente percebem as consequências que eles permitiram acontecer.

É claro que, como mencionado em uma das Sugestões do Guardião, investigadores mais impetuosos podem ser desencorajados com mais de um byakhee à sua frente. O resultado será sangrento. Lembre-se de que a inteligência de um byakhee é semelhante à inteligência humana, então eles usarão táticas e evitarão confronto direto se os investigadores parecerem capazes de causar danos significativos.

Recompensas

Dependendo do resultado do cenário e das ações dos investigadores, aplique as seguintes recompensas aos investigadores sobreviventes:

- Entender que este é um caso de crianças separadas de sua mãe: + 1D3 pontos de Sanidade.
- Deixar os ovos para que a mãe os recupere: + 1D8 pontos de Sanidade.
- Matar a byakhee e seus filhotes: –1D8 pontos de Sanidade.
- Por cada morte humana, que os investigadores poderiam ter evitado *: -1D4 pontos de Sanidade.

**Sem contar o Dr. Biden, Hackett ou os três operários mortos pela byakhee em sua segunda visita ao canteiro de obras.*

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

APÊNDICE A: PERSONAGENS E MONSTROS

ENID CARRINGTON, *51 anos, dama de ferro*

FOR 40 **CON** 65 **TAM** 55 **DES** 60 **INT** 80
APA 70 **POD** 75 **EDU** 80 **SAN** 75 **PVs** 12
Dano Extra: 0 **Corpo:** 0 **Movimento:** 8 **PMs**: 15

Combate

Briga 25% (12/5), 1D3 de dano (ou arma)
Esquivar 30% (15/6)

Perícias

Direito 50%, Encontrar 60%, Encarar Furiosamente 75%, Escutar 45%, Intimidação 80%, Nível de Crédito 80%, Psicologia 50%, Repreender Pessoas 85%.

WILLIAM CARRINGTON, *21 anos, estudante de ocultismo*

FOR 45 **CON** 70 **TAM** 65 **DES** 60 **INT** 80
APA 70 **POD** 70 **EDU** 80 **SAN** 70 **PVs** 13
Dano Extra: 0 **Corpo:** 0 **Movimento:** 7 **PMs**: 14

Combate

Briga 40% (20/8), 1D3 de dano (ou arma)
Esquivar 32% (16/6)

Perícias

Charme 40%, Encontrar 60%, Compartilhar Assustadoras Lendas Locais 65%, Escutar 30%, Furtividade 40%, Mythos de Cthulhu 03%, Nível de Crédito 60%, Ocultismo 45%, Usar Bibliotecas 50%.

ANDREW LEMAN, *43 anos, ridicularizado por muito tempo*

FOR 40 **CON** 45 **TAM** 60 **DES** 50 **INT** 65
APA 40 **POD** 55 **EDU** 65 **SAN** 52 **PVs** 10
Dano Extra: 0 **Corpo:** 0 **Movimento:** 7 **PMs**: 11

Combate

Briga 35% (17/7), 1D3 de dano (ou arma)
Esquivar 25% (12/5)

Perícias

Encontrar 40%, Escutar 35%, Furtividade 45%, Lábia 30%, Navegação 40%, Nível de Crédito 08%, Rastrear 30%, Relembrar Saudosamente 94%.

TÍPICO OPERÁRIO DE CONSTRUÇÃO

FOR 80 **CON** 70 **TAM** 75 **DES** 60 **INT** 60
APA 45 **POD** 45 **EDU** 45 **SAN** 45 **PVs** 14
Dano Extra: +1D4 **Corpo:** 1 **Movimento:** 8 **PMs**: 9

Combate

Briga 60% (30/12), 1D3+1D4 de dano (ou arma)
Esquivar 30% (15/6)

Perícias

Arremessar 45%, Charme 60%, Encontrar 35%, Escutar 40%, Nível de Crédito 15%, Intimidação 45%, Primeiros Socorros 35%, Psicologia 40%.

Byakhee por Pat Loboyko

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

PARAMENTAIS SELVAGENS

FOR 35 **CON** 35 **TAM** 35 **DES** 55 **INT** 50
APA — **POD** 35 **EDU** — **SAN** — **PVs** 7
Dano Extra: 0 **Corpo:** 0 **Movimento:** 8 **PMs**: 7

Combate

Ataques por rodada: 1 (garras ou mordida)
Lutar 35% (17/7), 1D6 de dano
Esquivar 27 (13/5)

Perícias

Encontrar 50%, Escutar 50%, Furtividade 50%.

Armadura: Nenhuma.
Perda de Sanidade: 0/1D8 pontos de Sanidade por ver um paramental selvagem.

BYAKHEE FÊMEA, *a "mulher" desprezada*

FOR 80 **CON** 50 **TAM** 85 **DES** 70 **INT** 65
APA — **POD** 55 **EDU** — **SAN** — **PVs** 13
Dano Extra: +1D6 **Corpo:** 2 **Movimento:** 5/16* **PMs**: 11
**Voando.*

Combate

Ataques por rodada: 2 (garras, mordida, ou encontrão)
Lutar 55% (27/11), 1D6 de dano
Morder e Segurar* (manobra de luta) 1D6 de dano + 3D10 FOR (sangue) drenado (uma vítima)
Esquivar 40% (20/8)

***Morder e Segurar (manobra):** Se a mordida acertar, a byakhee permanece agarrado à vítima e começa a drenar o sangue dela. A cada rodada que a byakhee permanece agarrada, incluindo a primeira, o dreno de sangue subtrai 3D10 pontos de FOR da vítima, até que a morte ocorra (em FOR 0). A byakhee caracteristicamente permanece agarrada quando usa este ataque até que a vítima seja drenada de seu sangue, a menos que esta obtenha sucesso em um teste resistido de FOR para escapar livremente. Escapando da morte, a vítima pode descansar e recuperar o sangue em até 1D10+5 por dia. Um Byakhee pode conter apenas uma vítima de cada vez.

Habilidades Especiais

Voar: Um Byakhee pode voar através do espaço e transportar um viajante; embora tais viajantes precisem de proteção contra o vácuo e frio provida por magias ou poções adequadas (por exemplo, Hidromel Espacial).

Perícias

Encontrar 50%, Escutar 50%, Furtividade 50%.

Armadura: 2 pontos de pelo e couro duro.
Perda de Sanidade: 1/1D6 pontos de Sanidade por ver um byakhee.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

CAPÍTULO 6

NADA MAIS NEGRO

Por Brian M. Sammons

INTRODUÇÃO

Este cenário, para dois a seis jogadores, pode ser situado em qualquer cidade ou metrópole que tenha uma universidade, e seria uma ótima maneira de apresentar os jogadores à assombrada Arkham e a Universidade Miskatonic. Ambientado durante a década de 1920, o cenário funcionaria igualmente bem em um ambiente moderno, com pequenos ajustes.

INFORMAÇÕES PARA O GUARDIÃO

Jonathan Dover era um homem obcecado em saber o que o futuro lhe reservava. Quando sua esposa Margaret morreu em um acidente súbito e brutal, seu mundo foi destruído, o que o colocou em um caminho para a eventual ruína. Ele viajou o mundo, estudando com as várias tribos, cultos de bruxas, sociedades esotéricas, até com psíquicos e cartomantes para qualquer vislumbre da possibilidade de que tais coisas fossem reais. Durante anos, sua busca foi em vão, mas então ele se deparou com um antigo culto na África Ocidental que adorava um ser "além dos sonhos" que podia ver "todos os tempos e lugares". Jonathan ficou obcecado com essa entidade, chamada Yibb-Tstll e, com o tempo, ele aprendeu a contatá-la, invocar seus subordinados e, o pior de tudo, conjurar o sangue vil do ser, conhecido como "O Negrume".

O Negrume é geralmente usado como uma arma, mas como é o sangue de Yibb-Tstll, Jonathan formulou a hipótese de que poderia conter parte da habilidade do Deus Exterior de ver através do tempo. Então ele invocou o Negrume e cuidadosamente ingeriu-o. De fato, o sangue permitiu que Jonathan visse diferentes instantes e lugares, mas também o deixou louco e acabou por mata-lo, deixando o filho adulto de Jonathan, Jacob, sozinho e amargurado.

Jacob Dover odiava que sua infância foi passada seguindo seu pai em todo canto do mundo em sua louca cruzada para divinar o futuro. Ele odiava os hábitos secretos e cada vez mais insanos de seu pai depois da África Ocidental. Mas, em geral, ele odiava que seu pai desperdiçou toda a fortuna que a família um dia tivera, não só deixando Jacob na pobreza, mas sobrecarregado com milhares de dólares das dívidas dele. Ao crescer como uma criança isolada, sem amigos, sem amor e negligenciada, Jacob é agora um jovem de coração sombrio.

Então, um dia, ele leu os diários de seu falecido pai e descobriu a realidade de suas divagações loucas sobre feitiços e monstros, e descobriu que O Negrume praticamente consumiu seu pai. Aprendendo isso, Jacob divisou um plano de sangue frio para se livrar da pobreza que ele tanto desprezava. Ele invocaria O Negrume, mas não para si mesmo. Em vez disso, iria apresentá-lo aos outros como uma droga recreativa, e uma vez que se tornassem viciados na coisa sórdida, ele os faria pagar caro por ela.

Seu plano tinha apenas duas falhas. A primeira era irritar o submundo do crime local, não apenas atraindo os clientes para longe das drogas convencionais, mas também trazendo atenção indesejada, à medida que mais e mais pessoas começavam a morrer devido ao abuso de Negrume. A segunda falha foi vender O Negrume para um jovem chamado Walter Resnick, que por sua vez, envolveu os investigadores.

A MORTE DE WALTER RESNICK

Walter Resnick era um estudante do segundo ano da universidade local. Se os investigadores o conheciam enquanto ele ainda era vivo, o Guardião pode querer descrever ou interpretar suas interações com ele antes de sua morte prematura (talvez interpretar uma pequena cena em que o(s) investigador(s) e Resnick previamente se conheceram).

Resnick era um jovem charmoso, bondoso e atraente; um bom aluno e bem quisto por todos. No entanto, ao longo de algumas semanas, ele mudou completamente. No começo, ele estava excessivamente frívolo, às vezes até mesmo convencido de mais. Mas esse lado frenético dele durou pouco tempo. Logo ele se tornou irritável e desedenhoso com amigos e familiares. Ele começou a faltar às aulas, ficou sujo e desgrenhado e parou até mesmo de cuidar do mais básico de sua aparência. Ele perdeu quase dez quilos em pouco mais de duas semanas, ficando com os olhos

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

afundados e a pele pálida. Se os investigadores conheciam Resnick, escolha um deles aleatoriamente e peça-lhes que façam um teste de **Encontrar**. Um sucesso significa que eles notaram algo estranho na última vez que viram Resnick vivo: quando o menino falou, sua língua estava completamente negra.

Investigadores que não conheciam Resnick antes de sua morte podem descobrir sobre seu declínio com um teste bem-sucedido de **Charme**, **Lábia** ou **Persuasão** ao entrevistar seus colegas, professores e amigos.

Quando ninguém viu Resnick por mais de quatro dias, a polícia foi acionada para checar a situação em seu quarto fora do campus, em uma pensão local. As informações a seguir podem ser descobertas em primeira mão por qualquer investigador que faça parte da força policial local ou trabalhe no gabinete de médicos legistas, ou talvez algum dos amigos de Resnick—se o Guardião quiser que eles sejam aqueles que alertaram a polícia e, portanto, estavam por perto quando arrombaram a porta trancada do quarto de Resnick. Caso os investigadores queiram adotar uma abordagem mais prática para encontrar seu amigo desaparecido, talvez invadam sua morada sem alertar a polícia. Se este for o caso, eles podem arrombar a porta fazendo um teste **FOR**, usando a perícia **Chaveiro**, ou pegando a chave com o senhorio depois de um teste bem-sucedido de **Charme**, **Persuasão** ou **Lábia**.

Dentro do quarto de Resnick, ele foi (ou é) encontrado sentado em uma cadeira, morto, com os olhos revirados e a língua preta pendendo para fora da boca. Se algum amigo ou família de Resnick ver o jovem assim, então peça um teste de **Sanidade** (0/1D4). Algumas pequenas garrafas de vidro (achadas com um teste bem-sucedido de **Encontrar**, se os investigadores estiverem procurando por algo) estavam espalhadas por todo o apartamento, e uma delas ainda estava em sua mão morta. Uma gota ou duas de um líquido escuro podem ser encontradas em todos os frascos.

Questionando os vizinhos de Resnick ou o senhorio, descobre-se que ele se tornara cada vez mais recluso, mas isso é tudo. No entanto, o vizinho que compartilha a parede com Resnick está relutante em falar. Um teste bem-sucedido de **Psicologia** observa que ele está escondendo algo. Se os investigadores pressionarem o vizinho com um teste de **Intimidação** ou **Persuasão** bem-sucedidos, o vizinho, um estudante universitário chamado Thomas Swanson, admite que não queria falar mal dos mortos, mas que Resnick estava tendo pesadelos constantes e gritava alto, mesmo sendo a única pessoa em seu quarto.

Mais tarde, um legista examinará o corpo de Resnick. Se este for um investigador, peça um teste de **Medicina** ou **Ciência (Forense)** para descobrir os seguintes fatos:

- Resnick morreu cerca de dois dias antes de ser descoberto.
- Sua língua estava inexplicavelmente manchada de preto.
- Ele estava sofrendo de desnutrição e desidratação.
- A causa exata da morte é desconhecida, pois todos os órgãos parecem bem e não houveram ferimentos. "Causas naturais" está listado no atestado de óbito por falta de qualquer outra evidência ou algo melhor.

Autópsia de Walter Resnick por Wanye M. Miller

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Se nenhum dos investigadores for o responsável pela autópsia, esta informação pode ser recolhida por qualquer oficial da lei, ou visitando o gabinete do médico legista (onde o corpo foi levado) e usando **Charme**, **Persuasão** ou **Lábia**. Outra maneira de os investigadores obterem as informações é se eles invadirem e roubarem o relatório oficial do consultório—se essa opção for escolhida, aplique os testes de habilidades adequados, como **Furtividade**, **Chaveiro** e assim por diante.

ENVOLVENDO OS INVESTIGADORES

Os investigadores podem ser estudantes universitários ou membros do corpo docente que sejam amigos de Walter Resnick, ou podem ser profissionais de investigação, como policiais ou médicos legistas, que se envolveram após a morte de Resnick. Uma terceira alternativa é os investigadores sejam todos mafiosos e membros do submundo, procurando cessar o comércio da droga conhecida como "Negrume". Por último, há a opção de os investigadores serem contratados por um membro da família de Walter Resnick para investigar a morte do jovem.

LINHAS DE INVESTIGAÇÃO

Agora a investigação realmente começa. As muitas linhas de investigação que os investigadores podem seguir são descritas nas seções seguintes.

Comportamento Estranho

Conversando com alguns amigos ou colegas de classe de Resnick, os investigadores podem descobrir que ele começou a sair com um "mau elemento," sendo vários estudantes bem conhecidos por beber ilegalmente, agora suspeitos de passar para "coisas mais pesadas" (e sofrendo nos estudos por isso). Um nome que bastante citado é o de Paul Rodgers, um ex-aluno que foi expulso da universidade há um ano, mas que ainda retorna ao campus de tempos em tempos. Veja **Encontrando Paul Rodgers**, página 99.

Língua Negra

Se um dos investigadores estiver ligado à força policial, a um mafioso ou a um repórter sempre à procura de uma boa história, eles já saberão que, nas duas últimas semanas, dois outros corpos também foram encontrados mortos com suas línguas pretas. Uma era Mary Clawson e o outro era Franklin Stewart. Os dois eram estudantes universitários e conhecidos "maus elementos" (veja **Comportamento Estranho**), e ambos podem ser conectados a Paul Rodgers (se os investigadores perguntarem sobre essas coisas). Por último, ambos também foram listados como tendo morrido de causas naturais; seus corpos foram enviados de volta para suas famílias fora do estado.

Investigadores que não se enquadram em uma das três categorias mencionadas podem descobrir essas informações perguntando pelo campus, conversando com a polícia ou com o legista ou descobrindo seus relatórios de autópsia, caso tenham invadido os arquivos do médico. Aplique os testes apropriados, conforme necessário, dependendo do curso de ação dos investigadores.

Com três estudantes universitários tendo morrido em um espaço tão curto de tempo, toda a comunidade do campus entrou em pânico. Funcionários da universidade estão fazendo tudo o que podem para descobrir a causa do problema e acalmar a comunidade de estudantes e pais, não apenas por causa deles, mas para salvar a reputação da escola. Afinal, ninguém quer assistir às aulas em um campus "amaldiçoado". O Guardião deve criar essa atmosfera de medo e desconforto, e quando os investigadores estiverem dentro do campus é melhor que tenham o melhor dos comportamentos e não atraiam atenção indesejada, ou então terão de responder perguntas mal-educadas, podendo ser detidos ou escoltados para fora do campus por oficiais de segurança nervosos.

Garrafas de Vidro

Garrafas semelhantes às encontradas no quarto de Resnick também foram encontradas nos quartos de Mary Clawson e Franklin Stewart.

Se outros "maus elementos" forem questionados sobre a substância negra, eles afirmam saber o que é, mas só dirão se receberem vinte dólares. Um teste bem-sucedido do **Persuasão** pode fazer o valor cair para 10 dólares—eles também podem ser **Intimidados** ou convencidos com **Lábia** a falar a informação de graça, a critério do Guardião. Esses estudantes universitários parecem-se muito com Resnick antes de sua morte: magros, agitados e irritadiços, com a pele pálida e bolsas escuras sob os olhos. Investigadores que fizerem um teste **Encontrar** podem ver que cada um deles tem a língua em graus variados de escurecimento (se eles já estiverem cientes do "efeito" da língua preta, conceda um dado de bônus ao teste). Se algum dos investigadores estiver acostumado a estar perto de viciados, como médicos, policiais, mafiosos, boêmios ou músicos de jazz, então eles podem reconhecer os sinais de dependência química com um teste bem-sucedido de **Medicina**, **Farmácia** ou **Psicologia** (ou, na falta disso, um teste de **Saber**).

Se pagos ou coagidos, os viciados dizem que uma nova droga maravilhosa vem nessas garrafinhas, chamadas de "O Negrume". Elas alegam: *"Isso faz você ver coisas malucas, mas coisas reais que aconteceram há muito tempo, ou muito longe, ou ainda nem aconteceram. Às vezes as coisas são assustadoras, mas faz você se sentir como um deus!"*

Perguntados sobre quem fornece o Negrume, os viciados não dirão por medo de deixar o traficante furioso e, consequentemente, cortar o suprimento de Negrume deles.

Perguntados sobre Paul Rodgers, todos se reúnem e dizem que não conhecem ninguém com esse nome, mas um teste bem-sucedido de **Psicologia** deixa claro que eles estão mentindo. Um teste de **Persuasão** prometendo que Rodgers não vai descobrir sobre o envolvimento deles e que eles estarão seguros, recebe a seguinte resposta: *"Paul estudou aqui, mas foi expulso por trapacear nas avaliações. Ele ainda tem alguns amigos no campus, então ele volta o tempo todo às escondidas, mantendo seus amigos felizes vendendo bebidas alcoólicas pra eles. Mas há algumas semanas ele apareceu com o Negrume*

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

e desde então ninguém que experimentou se importa com bebida mais, apenas o Negrume. Agora ele volta uma ou duas vezes por semana com mais. Toda vez o preço dele sobe." Essas informações também podem ser obtidas através de um teste de **Intimidação** e também sob ameaça de violência (se o investigador for um tipo do submundo ou simplesmente gosta de usar os músculos em vez de conversar).

Depois disso, uma descrição física de Paul Rodgers é fornecida como "cerca de um e setenta, setenta quilos, cabelo vermelho, com uma marca de nascença avermelhada em forma de meia-lua ao lado de seu olho esquerdo."

O Negrume

Se os investigadores conseguiram obter algumas das garrafas de vidro vazias (do quarto de Resnick, provas da polícia, com o legista, ou talvez de um dos "maus elementos"), então eles terão algumas gotas de Negrume. Se eles quiserem examiná-lo sob um microscópio, um teste bem-sucedido da **Ciência (Biologia**, **Química** ou **Farmácia)** revela que a maior parte da substância é álcool comum, mas o outro componente poderia ser pele seca ou sangue. É diferente de qualquer matéria biológica que eles já tenham visto, mas definitivamente tem algum tipo de célula morta nela. Se nenhum dos investigadores for do tipo científico, esta informação também poderá ser obtida através do legista.

Apesar da substância parecer morta, ela está, na realidade, viva. Se os investigadores analisarem o Negrume, o Guardião poderia dar-lhes um bom susto ao fazê-lo repentinamente, e apenas uma vez, se mover por conta própria. Isso provoca um teste de **Sanidade** (0/1D2 pontos de Sanidade). O Negrume não se move novamente, talvez esse pouquinho fosse mais ativo do que o resto, então deixe os investigadores se perguntarem se o que eles viram era real, ou apenas uma invenção da sua imaginação.

ENCONTRANDO PAUL RODGERS

Encontrar Rodgers através de fontes oficiais é difícil, pois ele nunca foi preso, não tem carteira de motorista, e a universidade não tem registros de sua residência depois que ele deixou a escola. Uma busca minuciosa através dos registros da cidade na prefeitura exige um teste de **Usar Bibliotecas** bem-sucedido. Tenha em mente que o escritório de registros está aberto apenas das nove às cinco, de segunda a sexta-feira. Com sucesso, alguns registros fiscais listando o endereço atual de Rodgers podem ser encontrados.

Outra opção seria os investigadores aguardarem na universidade na esperança de encontrar Rodgers quando ele voltar para vender mais Negrume. Se eles fizerem isso, terão de ser discretos e tentar se misturar. Qualquer um que pareça ter idade universitária, dos 20 aos 20 e poucos anos, pode fazer isso apenas fingindo ser um estudante. Quanto mais velho o investigador for, mais difícil é fazê-lo, a menos que tente bancar um professor. Se o investigador estiver claramente deslocado ou fizer alguma coisa para chamar atenção para si mesmo, a segurança do campus pode surgir e questionar o motivo de estarem ali—se eles não conseguirem pensar rápido (**Lábia**), serão escoltados para fora do campus. Então, se os investigadores quiserem dar uma de malucos e se esconder nos arbustos (**Furtividade**), ou talvez usar a habilidade de **Disfarce**, o Guardião deve se sentir livre para deixá-los irem em frente.

Se a emboscada for mantida, no segundo dia, Rodgers será visto passeando pelos corredores da universidade. Um por um, viciados em Negrume de olhos fundos se aproximam dele, trocam dinheiro por pequenas garrafas e seguem em frente. Uma vez avistados, os investigadores podem se aproximar ou segui-lo e ver aonde o traficante os conduz.

Aproximar-se não é a melhor ideia porque Rodgers é bastante inteligente; ele só trapaceou na escola porque é preguiçoso. Ele sabe que o Negrume que ele tem com ele não pode ser identificado como uma droga, ou qualquer outra coisa, nesse caso. Se questionado sobre isso, ele dirá que é tinta caseira que ele vende para os estudantes por alguns centavos e desafia os investigadores a provar o contrário. De fato, Rodgers zomba e diz que eles *"não têm nada"* contra ele. Infelizmente, ele está certo. Apesar de garrafas de Negrume terem sido encontradas em algumas cenas de morte, tais mortes foram classificadas como naturais por falta de qualquer outra evidência. Mesmo que alguns dos investigadores sejam criminosos e o ameacem com violência, Rodgers ficará abalado, admitindo que é apenas um intermediário, mas não vai dedurar do "chefe". Isso porque ele viu em primeira mão os poderes sombrios que Jacob Dover pode controlar, sem mencionar os dois demônios negros sem rosto que estão à sua disposição. Qualquer coisa que os investigadores possam fazer com Rodgers, ele tem certeza de que Jacob pode fazer o pior.

Seguir Rodgers ou usar seus registros fiscais (mencionados acima), leva os investigadores até o seu apartamento. Se quiserem seguir Rodgers, terão que fazê-lo a uma distância discreta, seja de automóvel ou de bicicleta, pois Rodgers usa sua própria bicicleta para se locomover. Solicite testes de **Dirigir Automóveis** ou **Furtividade**, conforme apropriado, para ver o desempenho dos investigadores. Um Fracasso significa que Rodgers pode em algum momento notá-los (um teste forçado que acabe fracassando quase certamente significa que eles foram vistos).

Observe que as estatísticas de Paul Rodgers, bem como de outros personagens importantes, podem ser encontradas no **Apêndice A: Personagens e Monstros**.

A CASA DE PAUL RODGERS

Paul Rodgers vive em uma pequena casa de esquina a apenas um quilômetro de distância da universidade. Se os investigadores investigarem a casa, eles veem que Rodgers nunca recebe seus clientes (de drogas) em sua residência. Ele às vezes sai à noite para ver um filme ou volta para a universidade para ver amigos e distribuir drogas. Ele também está saindo com uma jovem, Leslie, que trabalha como garçonete na cidade (ela não tem conhecimento do tráfico de drogas).

Enquanto Rodgers está fora, permita aos investigadores ampla oportunidade de invadir sua casa, se assim o desejarem. No entanto, se eles persistirem com sua vigilância por três dias e segui-lo quando

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

SUGESTÃO AO GUARDIÃO: A MÁFIA

Guardiões que quiserem adicionar um nível extra de complexidade, e possivelmente perigo, ao cenário podem adicionar Seamus O'Shea ao seu jogo. O'Shea é um solucionador de problemas de nível médio para a máfia irlandesa. Ele foi encarregado de investigar a situação da nova droga chamada de Negrume, da qual seus chefes querem controle, ou, se isso não for possível, querem fora das ruas.

Os investigadores devem ver O'Shea de vez em quando; talvez ele seja visto os espiando. O mafioso pode ameaçar ou confrontar os investigadores se achar que eles estão atrapalhando, ou ser um aliado se considerar que eles farão seu trabalho de eliminar o comércio de Negrume ficar mais fácil. Além disso, O'Shea pode ser um amigo pessoal ou inimigo de um dos investigadores que esteja jogando com um mafioso ou um policial. Por fim, ele pode ser um candidato adequado para a **Morte Vinda de Cima** (página 101).

SEAMUS O'SHEA, *33 anos, executor da máfia*

FOR 70 **CON** 60 **TAM** 75 **DES** 50 **INT** 65
APA 45 **POD** 45 **EDU** 65 **SAN** 45 **PVs** 13
Dano Extra: +1D4 **Corpo**: 1 **Movimento**: 7 **PMs**: 9

Combate

Briga	70% (35/14), 1D3+1D4 de dano (ou arma)
.45 Automática	60% (30/12), 1D10+2 de dano
Escopeta .12	50% (25/10), 4D6/2D6/1D6* de dano
Esquivar	45% (22/9)

**9/18/45 metros*

Perícias

Arremessar 60%, Chaveiro 40%, Dirigir Automóveis 55%, Encontrar 40%, Escalar 50%, Escutar 45%, Furtividade 65%, Intimidação 65%, Lábia 50%, Psicologia 45%, Saltar 35%.

ele sair na terceira noite, Rodgers os levará diretamente para a base de operações de Jacob Dover, quando ele for buscar mais Negrume para vender e entregar o dinheiro que ele ganhou durante a semana.

Invadir a casa de Rodgers exige ou um sucesso de **Chaveiro** ou derrubar uma das portas—a porta da frente tem FOR 60 (um teste Difícil de **FOR**), a porta dos fundos tem FOR 20 (um teste Regular de **FOR**). A casa é pequena, mas bem conservada e bastante organizada, e consiste em uma sala, cozinha, banheiro e quarto.

Na cozinha, ao lado da porta dos fundos, há alguns jornais no chão, sobre os quais se encontram duas galochas de borracha, manchadas de sujeira em suas solas. Parece e cheira a estrume. Um

Recurso do Jogador: Negro 1

teste bem-sucedido de **Ciência (Biologia** ou **Química)** ou **Medicina** identifica a substância como matéria fecal animal (possivelmente vaca ou porco) e sangue. Rodgers usa as galochas quando sai de bicicleta para encontrar Jacob Dover em sua sede no velho matadouro. Apesar do sangue e outras imundices no matadouro estarem velhos e secos, o telhado vaza copiosamente quando chove e a água se mistura com as manchas antigas criando uma sujeira horrível e fétida que Rodgers não quer em seus lindos sapatos.

Em um armário no quarto há uma jaqueta com um pedaço de papel dentro de um dos bolsos. Este pedaço de papel (**Recurso do Jogador: Negro 1**) foi usado por Rodgers para calcular sua parte dos lucros, e foi arrancado de um pedaço de papel retirado do matadouro. Tem metade do papel timbrado da antiga empresa. Se os investigadores não encontrarem essa pista no armário, sinta-se à vontade para colocá-la em cima da mesa de Rodgers, onde será mais fácil de achá-la.

Além disso, uma tábua solta no quarto, debaixo de um tapete, pode ser encontrada quando um investigador caminhar sobre ela e ouvir um som oco e distinto. Sob o piso há quatro garrafas cheias de Negrume, US$ 140 em dinheiro e um livro caixa que mostra que Rodgers acumulou uma soma de US$ 1.145,00 em apenas algumas semanas.

EXPERIMENTANDO O NEGRUME

Os investigadores devem ser espertos o suficiente para não fazer isso, mas apenas no caso de a curiosidade levar a melhor sobre eles, ou talvez caso sejam involuntariamente expostos ao Negrume,

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

TABELA 1: EFEITOS DO NEGRUME

Resultado do Teste de CON	Usado Pela Primeira Vez	Usado Pela Segunda (ou mais) Vezes
Sucesso Crítico	Não Viciado.	Não Viciado.
Sucesso Extremo	Não Viciado.	Não Viciado.
Sucesso Sólido	Faça outro teste de CON para ver se está viciado.	Faça outro teste de CON (Difícil) para ver se está viciado.
Sucesso Regular	Faça outro teste de CON (Difícil) para ver se está viciado.	Viciado.
Fracasso	Viciado.	Viciado.
Desastre	Viciado. Além disso, faça um teste Extremo de CON: em caso de fracasso a pessoa morre e sua alma é arrancada por Yibb-Tsill para ser torturada por toda a eternidade.	Viciado. Além disso, faça um teste Extremo de CON: em caso de fracasso a pessoa morre e sua alma é arrancada por Yibb-Tsill para ser torturada por toda a eternidade.

Viciado: O personagem está viciado na droga e vai procurar ativamente "um teco" pelo menos uma vez por dia até que o vício seja superado.

Superando o Vício: O personagem deve ficar em "abstinência" e evitar tomar mais da droga por 1D4 + 2 dias. A cada dia durante esse período que o personagem se abstém da ingestão de Negrume, todos os testes que o personagem fizer têm sua dificuldade aumentada em um passo. (um teste Regular torna-se Sólido, um Sólido se torna Extremo e assim por diante) Aplica-se um dado de penalidade se o teste for resistido; o dado de penalidade é cumulativo com qualquer outro modificador situacional. Se conseguirem sobreviver a esse período, estarão livres do vício.

acontece o seguinte. Ao aplicar a substância na língua, o método usual para tomar essa droga, alucinações muito realistas começam com duração de 1D3 horas. As visões podem ser de qualquer hora, em qualquer lugar, e podem ser de natureza mundana, normal, ou lidar com aspectos do Mythos de Cthulhu, a critério do Guardião. Aqueles que injerirem devem fazer um teste de **Sanidade** (custo para uma visão mundana é de 1/1D2 pontos de Sanidade, enquanto as visões que lidam com o Mythos custam 1/1D6 pontos de Sanidade). Visões contendo elementos do Mythos de Cthulhu também concedem +1% na perícia Mythos de Cthulhu.

Além dos efeitos das visões da droga, aqueles que usam a substância devem fazer um teste **CON**. Determine o efeito com base em seu resultado, conforme descrito na **Tabela 1: Efeitos do Negrume.**

OPCIONAL: A MORTE VINDA DE CIMA

Essa é uma parte opcional do cenário que o Guardião pode usar para aumentar o medo e destacar a ameaça que os investigadores enfrentam. O Guardião deve escolher um personagem não-jogador (PNJ) que os investigadores tenham encontrado, que de alguma forma possa ter irritado Jacob Dover. Poderia ser Paul Rodgers caso ele tenha contado alguma coisa aos investigadores, ou ficado ganancioso e começado a passá-lo para trás, ou talvez se Dover apenas tenha desejado cortar quaisquer ligações entre ele e o intermediário, caso os investigadores tenham começado a incomoda-lo. Poderia ser o mafioso Seamus O'Shea, caso o Guardião o tenha usado na história em algum momento. Ou poderia ser qualquer repórter, detetive ou médico legista que tenha começado suas próprias investigações.

Quem quer que seja a vítima, uma noite, quando caminha ou dirige por algum lugar, os investigadores veem a polícia e uma multidão de pessoas pela rua. Aproximando-se, eles notam um corpo (que eles podem reconhecer) espatifado em uma poça de sangue no meio da rua. Se eles puderem examinar o cadáver (perda de 0/1D6 pontos de Sanidade devido à visão sangrenta) parece que este caiu de uma grande altura, facilmente sessenta metros ou mais, mas não há nada em volta ou perto dali alto o suficiente, ainda mais no meio da rua.

Um homem idoso está por perto, com sangue salpicado em suas roupas e rosto, ele está sendo interrogado pela polícia. Ele grita bem alto: *"Tô dizendo, ele simplesmente caiu do céu! E gritou até cair no chão!"*

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

FEITIÇO: INVOCAR O NEGRUME

- **Custo:** 8 pontos de magia; 1 POD; 2D6 pontos de Sanidade
- **Tempo de Conjuração:** 3 horas

O feitiço invoca o sangue vivo de Yibb-Tstll, conhecido como "O Negrume", contra um único alvo. O sangue aparece como flocos macios e escuros que aderem ao corpo do alvo, acumulando-se em uma grande massa, causando asfixia. Quando a vítima morre, O Negrume desaparece, retornando a Yibb-Tstll e arrastando a alma do alvo junto.

Na primeira rodada que o alvo é coberto em Negrume, ele ou ela deve fazer um teste de **CON**: com sucesso, a vítima perde 1D2 pontos de vida; enquanto um fracasso significa uma perda de 1D4 pontos de vida. Na segunda rodada, é necessário um teste Difícil de **CON** (perda de 1D4/1D6 pontos de vida). Na terceira rodada e nas rodadas subsequentes, o alvo deve ter sucesso em um teste Extremo de **CON** (perda de 1D6/1D8 pontos de vida por rodada). Isso continua até que a vítima esteja morta ou o Negrume seja dissipado.

Além da morte do conjurador ou de persuadi-lo a retirar o feitiço, dizem que apenas grandes quantidades de água corrente dissipam o Negrume e, possivelmente, o devolvem àquele que o invocou.

Por fim, se o conjurador tiver tempo de preparar e inscrever um símbolo mágico, chamado “Sexto Sathlatta”, em um biscoito de farinha, e de alguma forma fizer a vítima comê-lo, o ataque mágico será automaticamente bem-sucedido (nenhum teste de **CON** é permitido; recebe o pior resultado de dano).

Normalmente este feitiço é usado como uma arma da forma descrita acima, mas Jonathan Dover, e mais tarde seu filho Jacob, encontraram outro uso para a coisa suja. Invocada sem uma vítima específica, a substância negra flutuante e repleta de flocos desaparece rapidamente e retorna a Yibb-Tstll (que vive nas Terras Oníricas). Mas sempre alguns flocos permanecem para trás, o que Dover então mistura com álcool para diminuir a letalidade, e assim cria alguns gramas da droga Negrume, dosagem adequada para a ingestão

Se os investigadores questionarem o homem, ele diz que estava indo para casa e splat! Um corpo caiu na rua bem ao lado dele. Ele não viu nenhum balão, avião ou qualquer outra coisa no céu noturno de onde o corpo pudesse ter caído.

Então o que aconteceu aqui? Dover enviou seus noitesguios para realizar esse assassinato. O que são noitesguios? Continue lendo…

O MATADOURO

Jacob Dover usou parte do dinheiro que ganhou com o Negrume para comprar um velho e degradado matadouro abandonado nos arredores da cidade para servir como sua base de operações. Ele fez isso para poder realizar o ritual necessário para invocar O Negrume longe de seu parco apartamento de um quarto e de possíveis testemunhas. Além disso, ele ensinou o feitiço a alguns de seus melhores clientes (a quem ele chama de "Negrumeiros") e os recompensa por seu serviço com mais da droga que os escraviza. Ao usar esses Negrumeiros, ele pode produzir uma grande quantidade de Negrume, já que só pode invocar o sangue de Yibb-Tstll duas vezes por dia antes de ficar sem pontos de magia (cada convocação produz apenas alguns gramas da droga). A demanda que ele criou para a droga ultrapassou em muito sua oferta, então entre ele e seus Negrumeiros, ele agora tem um fluxo constante de Negrume, e qualquer quantidade que não saia imediatamente para venda vai para um grande tanque para ser usado mais tarde.

Investigadores podem ser levados até o matadouro seguindo Paul Rogers, ou encontrando seus cálculos no pedaço de papel encontrado em seu armário e fazendo um pouco de investigação. Se os investigadores perderem essas duas pistas, faça com que eles dobrem a força de vontade de Rodger, ou como uma variante da cena **Morte Vinda de Cima**, talvez Dover tenha enviado seus noitesguios atrás de Rodgers, mas ele escapou e agora acredita que os investigadores são sua única esperança, então ele está disposto a contar tudo o que sabe.

O matadouro fica na Rua River, ao lado de um pequeno córrego que os habitantes costumavam chamar de “Riacho de Sangue” devido ao escoamento de esgoto que costumava conter. Se o Guardião situar esse cenário em Arkham, o riacho eventualmente chega ao rio Miskatonic. Investigando a história do matadouro descobre-se que ele já foi chamado de Fábrica de Processamento de Carne Campbell e foi fechado há cerca de 30 anos, quando o fornecimento local de carne diminuiu. Verificar com a prefeitura e fazer um teste bem-sucedido de **Usar Bibliotecas** encontra uma transferência recém-arquivada da escritura da cidade, que era a dona da propriedade, para um tal de Jacob Dover.

O matadouro fica em uma área considerável de terra vazia, com estábulos vazios em volta do grande prédio parecido com um armazém. Se os investigadores optarem por vigiar o local, devem fazer algo para esconder seu automóvel e a si mesmos. À noite, eles veem luzes fracas em algumas das janelas. Eles podem notar Paul Rodgers, se ele ainda estiver vivo e trabalhando para Dover, ou um dos outros vendedores de Negrume vindo ao matadouro para pegar mais drogas. Eles podem até vislumbrar Dover indo e vindo em seu carro novo, dirigido por

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

um de seus Negrumeiros (embora eles possam não saber quem ele é na hora). O Guardião terá que decidir se alguma dessas pessoas deve ter a chance de ver os investigadores e/ou seu carro(s)—caso os investigadores tenham falhado em testes de **Furtividade** ou **Disfarce**, e assim por diante. Se os investigadores não tomaram precauções para se esconder, então certamente deveriam ser notados.

Por fim, se o Guardião quiser, os investigadores podem ter vislumbres aterrorizantes dos dois noitesguios "de estimação" de Dover enquanto voam à noite. Distantes, esses aterrorizantes vislumbres de horrores do outro mundo provocam um teste de **Sanidade** (0/1D3 pontos de Sanidade).

O MATADOURO OU DOVER?

Os investigadores terão que decidir se querem ir para o matadouro imediatamente, ou realizar mais pesquisas sobre Jacob Dover. Se eles escolherem o matadouro, vá para a seção chamada **O Confronto** (página 105). Caso escolham investigar Dover, é sugerido que eles o encontrem apenas no matadouro (em vez de na sua casa ou em outro lugar). Embora você não deva guiar os investigadores para fazer isso, você pode inclinar as coisas nessa direção, fazendo que Dover esteja sempre em locais públicos, e isso inclui seu apartamento, onde as paredes são muito finas. Então, ataca-lo imediatamente pode não ser uma boa ideia, e certamente trará outros (como a polícia) para ver o motivo de toda a confusão. Além disso, Ele tem Willis Carter, seu guarda-costas Negrumeiro, sempre ao seu lado; ele até mora no apartamento ao lado.

Aproximar-se de Dover e lançar acusações contra ele, significa que ele negará tudo—além disso, ele agora saberá quem são os investigadores e começará a procurar saber mais sobre eles. Ele pode até enviar alguns de seus Negrumeiros mais violentos para dar um jeito nos investigadores, ou talvez seus noitesguios depois deles. Se os investigadores forem agentes da lei, ele dirá que não faz nada de ilegal e que o Negrume só tem traços leves de álcool, nada mais que possa ser identificado como ruim ou nocivo. Antes que eles possam dizer "Lei Seca" para ele, ele diz que, obviamente, sua "tinta" caseira não é feita para consumo. Mesmo durante a Lei Seca, as coisas ainda podiam conter álcool desde que não fossem feitas ou vendidas para consumo humano.

Se os investigadores fizerem planos cuidadosos para confrontar Dover em um local isolado, talvez na estrada indo ou vindo do seu matadouro, então deixe que fiquem à vontade. Se Dover conseguir fugir, ele fugirá para o matadouro, pois sabe que tem reforços lá. Caso os investigadores prendam o homem e "derem um jeito nele", então tudo bem também, mas isso significa que seus noitesguios agora não terão ninguém para controlá-los e podem se dedicar à travessuras homicidas. Talvez um dos Negrumeiros (que conhece o feitiço Invocar o Negrume) assuma o lugar de Dover como um pretenso traficante de drogas. E no final, há sempre Cabeça Crua e Ossos Negros, horrores que serão abordados mais adiante.

SUGESTÃO AO GUARDIÃO: USANDO OS NOITESGUIOS

Criaturas negras de aparência demoníaca e sem rosto—no entanto alguns Guardiões veem os noitesguios como criaturas não tão ameaçadoras, pois essas criaturas preferem agarrar suas vítimas e imobilizá-las "fazendo cócegas" com suas caudas farpadas, em vez de triturá-las com garras e presas. Se tudo o que você fizer for olhar para eles de acordo com suas estatísticas no *Livro de Regras do Guardião de Chamado de Cthulhu,* então isso pode parecer verdadeiro, já que eles não são os monstros incontroláveis que muitas criaturas do Mythos são. No entanto, eles não devem ser levados menos à sério.

O Guardião pode querer usar esses mestres da furtividade como espiões para Jacob Dover, mantendo o controle sobre os investigadores e dando-lhes vislumbres temerosos dos noitesguios para mantê-los imaginando coisas e paranoicos. Vislumbres súbitos de coisas escuras e voadoras, ou homens altos e esguios escondidos nas sombras, proporcionam ao Guardião um meio de aumentar a tensão e o pavor. Fazendo os investigadores pensar que algo, talvez algo inumano, está observando e perseguindo-os.

Se encontrados no covil de Dover, os noitesguios poderiam manter dois investigadores imobilizados com suas cócegas, enquanto Dover e alguns de seus Negrumeiros cuidam dos outros.

Uma opção que os Guardiões devem usar com cuidado, se é que devem usar, é que quando noitesguios ficam realmente nervosos, ou são enviados como assassinos ao invés de espiões, eles têm uma tática muito mortal. Eles agarram os inimigos e voam alto no ar, fazendo cócegas neles enquanto vão, para que a vítima não possa revidar, e depois derrubam suas vítimas de uma grande altura para a morte certa. Com 1D6 de dano a cada 3 metros de queda, mesmo uma queda relativamente curta pode ser fatal para um investigador.

Se o Guardião estiver narrando para um grupo de investigadores maior que a média, que estiver particularmente bem armado, o Guardião deve se sentir à vontade para aumentar o número de noitesguios sob o controle de Dover, como achar melhor.

As estatísticas para noitesguios podem ser encontradas no **Apêndice A: Personagens e Monstros**.

PESQUISANDO JACOB DOVER

Se um investigador residir na área, peça-lhes que façam um teste de **Nível de Crédito** para saber se estão cientes, através de seu círculo social da, antes próspera, família Dover, ou se pelo menos estão cientes de sua existência. Caso contrário, um teste bem-sucedido de **Usar Bibliotecas** em um jornal ou biblioteca local revela matérias nas colunas sociais ou fofocas que relacionam as mesmas informações. O que pode ser levantado é:

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Vinte anos atrás, Margret Dover morreu em um acidente de barco e seu marido, Jonathan, ficou um pouco maluco. Começou a viajar ao redor do mundo, arrastando seu pobre filho, Jacob, junto com ele. Usou a fortuna da família para financiar essas excursões até que o dinheiro acabasse. Dois anos atrás, Jonathan e Jacob voltaram de suas viagens completamente falidos. Eles viviam uma vida discreta juntos, longe dos olhos do público, até que Jonathan morreu no ano passado. Ninguém sabe o que aconteceu com Jacob depois disso.

Pesquisando sobre a morte de Jonathan Dover e obtendo sucesso em um teste de **Usar Bibliotecas** no hospital do condado, ou com um teste de **Charme**, **Lábia** ou **Persuasão** para que alguém procure esses documentos por eles, os investigadores encontram a certidão de óbito de Jonathan Dover, que afirma "Causas naturais" como a razão da morte. Os registros incluem uma menção da "língua preta" do falecido, mas a causa disso é desconhecida.

Investigação na antiga casa dos Dover não rende frutos. Ela foi hipotecada por um banco local há cinco anos e agora está vazia, aguardando um novo comprador. Ir nesta casa, invadir e procurar não vai revelar pistas, e vigia-la também é inútil. Jacob Dover tem ambições de comprar sua casa ancestral, mas só quando ele tiver acumulado dinheiro suficiente para fazê-lo, ele ainda não retornou lá, já que acha uma experiência muito dolorosa.

Apartamento de Jacob Dover

A localização do apartamento de Dover pode ser descoberta seguindo Paul Rodgers, Jacob Dover ou usando os documentos sobre a venda do matadouro.

É um velho prédio de tijolos de três andares no lado mais pobre da cidade. O quarto de Dover se encontra no segundo andar, trancado por porta barata (**Chaveiro** ou um teste de **FOR** para quebrar) e é a definição de humilde. Grande o suficiente para apenas uma cama de solteiro e não muito mais, as paredes são finas como papel, então os investigadores terão que ficar quietos ou então irão alertar a todos no andar de suas travessuras. Isso inclui o guarda-costas de Dover, Willis Carter, no apartamento ao lado. Se Carter estiver em casa quando os investigadores invadirem o apartamento de Dover e se eles não disserem que estão em silêncio, peça um teste de **Sorte** grupal para ver se Carter os ouve.

Se eles conseguirem investigar o local, nada do Negrume é descoberto aqui, mas um livro embaixo da cama, embrulhado em um pano velho, contém informações úteis. Se os investigadores afirmarem que estão procurando debaixo da cama, eles o encontrarão. Caso contrário, é necessário um teste de **Encontrar**. É o diário de Jonathan Dover (veja **O Diário de Jonathan Dover**). Fora isso, não há mais pistas nesse local.

ENVOLVENDO A POLÍCIA

Infelizmente, aos olhos da lei, Jacob Dover não fez nada de errado. O Negrume desafia a ciência e não pode ser identificado como uma droga (ou qualquer outra substância prejudicial), e ele se assegura de se eximir de qualquer violência ou atividade

O DIÁRIO DE JONATHAN DOVER

Este livro encadernado em couro é quase completamente preenchido com caligrafia estreita, em várias cores de tinta e lápis. O livro se estende por vários anos e fala à respeito da busca de Jonathan para descobrir como adivinhar o futuro, o que incluiu viajar ao redor do mundo. Sua motivação parece ter sido a morte súbita e acidental de sua esposa, pela qual Jonathan se culpa. Em sua dor, o pai praticamente ignorou seu filho, Jacob, e o que era melhor para ele. Ele menciona Jacob frequentemente se queixando de nunca ficar em um lugar o tempo suficiente para fazer amigos, mas Jonathan continuamente usa a velha desculpa de que "os fins justificam os meios".

Há muitos relatos dos encontros de Jonathan com vários místicos, ciganos, curandeiros, ocultistas e outros em sua busca, com muito pouco para mostrar. Mas em algum lugar na África Ocidental (o periódico não é mais específico do que isso), Jonathan conheceu e eventualmente fez amizade com a tribo Gwari'kuyu que adorava um ser chamado Yibb-Tstll e descreveu como: "Aquele que está nas selvas de Kled, além das fronteiras dos sonhos, e vê todo o tempo e lugar". A revista então discute Yibb-Tstll, incluindo descrições de vários rituais relacionados à divindade.

Diário de Jonathan Dover, Inglês

- **Perda de Sanidade**: 1D6
- **Mythos de Cthulhu**: +1/+2 percentis
- **Outro**: +4 percentis para Antropologia e Ocultismo
- **Nível de Mythos**: 9%
- **Estudo**: 2 semanas
- **Feitiços**: Invocar o Negrume, Falar com Yibb-Tstll (Contactar Divindade—Yibb-Tstll), Chamar Àqueles Sem Rosto (Invocar /Vincular Noitesguio).

Relativo a Yibb-Tstll

Yibb-Tstll é um Deus Exterior que vive em uma clareira na selva de Kled nas terras oníricas. Ela pode ver todo o tempo e o espaço, e os feiticeiros muitas vezes fazem contato com essa divindade por três razões: primeiro, para convocar e utilizar seus servidores, os noitesguios sem rosto; segundo, implorar à Yibb-Tstll por seu toque, que pode alterar drasticamente uma pessoa, tanto física quanto mentalmente; terceiro, invocar o sangue de Yibb-Tstll, chamado O Negrume, e usá-lo como uma arma poderosa. A descrição completa de Yibb-Tstll pode ser encontrada no *Livro de Regras do Guardião de Chamado de Cthulhu*, mas suas estatísticas realmente não importam, já que este Deus Exterior nunca interage diretamente com este cenário e sempre permanece um mal longínquo.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

criminosa usando intermediários (os Negrumeiros que não vão dedurar seu chefe por medo, e os noitesguios que só podem ser detidos com a morte, sendo que depois se dissolverem em poças de lodo negro). A polícia não consegue pega-lo sob o pretexto de Evasão Fiscal porque ele escondeu muito bem seu dinheiro ilegal. Algo pode estar errado com o álcool que ele usa em sua "tinta", mas até mesmo isso ele compra legalmente de uma casa de suprimentos médicos fora da cidade—mas tal inconveniente seria apenas insignificante.

Se os investigadores quiserem parar Jacob, eles terão que fazer isso sozinhos.

O CONFRONTO

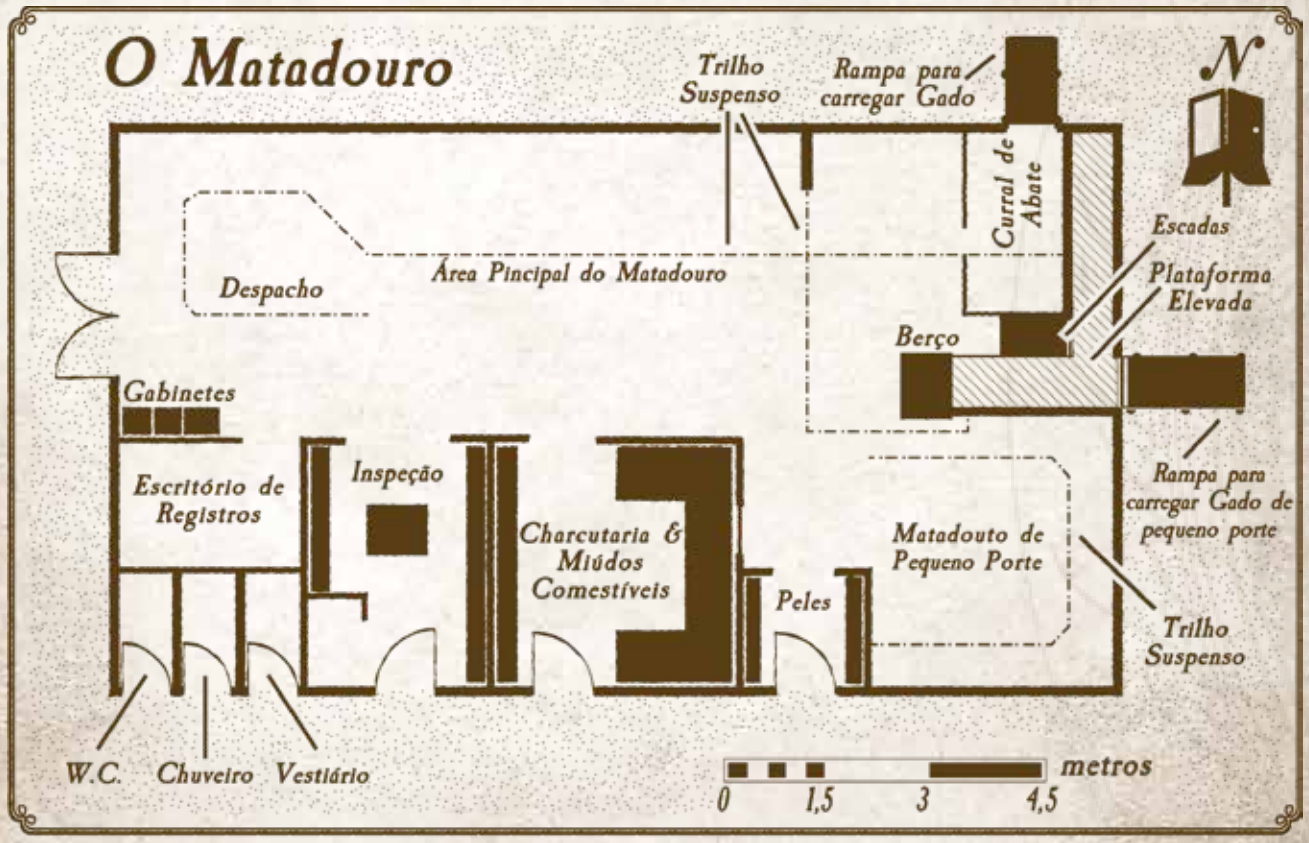
Quando os investigadores estiverem prontos para acabar com essa epidemia mortal de drogas, provavelmente terão que fazê-lo no covil de Dover, na antiga Fábrica de Processamento de Carne Campbell. Dover não só passa a maior parte de seu tempo lá, criando e distribuindo produtos para seus vários traficantes, ele às vezes dorme no local quando está exausto de conjurar seu feitiço de Invocar o Negrume. Ele também vai fugir para lá ao primeiro sinal de problema.

O matadouro deve ser descrito da forma mais assustadora possível. Um cheiro muito real de morte ainda permanece pesado aqui, para não mencionar o sangue, estrume, mofo e ferrugem.

SUGESTÃO AO GUARDIÃO: INVOCAR O NEGRUME

Qualquer um que tente aprender esse feitiço aprende a fraqueza do Negrume, água corrente, que poderá salvar a vida de alguém que seja vitimado por ele. O Guardião pode querer chamar a atenção para essa invocação dizendo a qualquer pessoa que leia o diário de Jonathan Dover que a parte do livro que trata do Negrume foi sublinhada (por Jacob) e, obviamente, as páginas foram manuseadas repetidamente.

Se um investigador se concentrar, por um dia, somente nas passagens sublinhadas, ele perde 1D6 pontos de Sanidade, ganha +1 de Mythos de Cthulhu, e aprende o Feitiço Invocar o Negrume se tiver sucesso em um teste de Difícil de **INT** (ver página 176, *Livro de Regras do Guardião de Chamado de Cthulhu*). Para lançar o feitiço com sucesso, uma vez aprendido, é necessário um teste Sólido de **POD** na primeira vez que for conjurado (ver páginas 177–178, *Livro de Regras do Guardião de Chamado de Cthulhu*). Posteriormente, o investigador pode estudar o diário inteiro (levando cerca de duas semanas) e, assim, obtendo as recompensas completas, conforme descrito em **Diário de Jonathan Dover**.



Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

A grande instalação não tem luzes e está imersa em sombras. Há corredores de madeira e metal, em algum momento usados pelo gado à espera do golpe do martelo, coágulos grossos escorrem ao lado dos corredores, ferrugem e ferramentas de morte cobertas de sangue, e os ossos de inúmeros bois, porcos e ovelhas estão por toda parte. Acima há um sistema de transporte composto por correntes e ganchos, usado no passado para mover os animais ao longo da linha de montagem, para as diferentes etapas do processo de abate.

Dover, seus Negrumeiros e seus depósitos de drogas estão localizados na parte de trás deste prédio, na pequena área de abate de gado; no entanto, seus noitesguios têm liberdade de perambular por todo lugar. Essas bestas de ébano ficam nas vigas do prédio, saltando, agarrando-se e rastejando furtivamente. Eles podem atacar um único investigador, levando-os até o topo do teto de seis metros de altura e soltando-os para causar 2D6 de dano se o Guardião assim desejar.

Os investigadores devem abordar esse confronto com cuidado. Primeiro, há o imponente guarda-costas de Dover, Willis Carter, e depois há sempre 1D6+3 Negrumeiros na instalção. Algumas dessas pobres almas viciadas em drogas terão conjurado o feitiço Invocar o Negrume recentemente, e por isso estarão exaustas demais para lutar, enquanto que outros são covardes e correrão se parecer que os investigadores têm a vantagem. Um pequeno número vai ficar por perto para defender Jacob por medo do homem, medo dos monstros que ele chama de aliados, e com medo que não consigam mais Negrume sem ele. Exatamente quantos Negrumeiros ficam para lutar contra os investigadores é deixado para o Guardião decidir.

Se o Guardião estiver mantendo os noitesguios em segredo até agora, a chegada deles pode ser uma surpresa desagradável. Ambos gostam de se esconder nas vigas do grande prédio e, com sua alta Furtividade (90%), é improvável que os investigadores os detectem antes de atacarem. O par de predadores sobrenaturais prefere atacar indivíduos isolados, e quanto menor e mais fraco o alvo, melhor. Se os investigadores se separarem, esta certamente será a tática deles. Se os investigadores permanecerem em grupo, os noitesguios esperarão até que a luta comece e então atacarão os investigadores mais distantes.

Por fim, há o próprio Jacob Dover. Nos seus anos de viagem com o pai, um dos seus passatempos favoritos era praticar com o antigo revólver Colt Peacemaker do seu avô e, ao fazê-lo, tornou-se um bom atirador. Ele também pode Invocar o Negrume duas vezes por dia sem precisar descansar. Tendo lançado o feitiço muitas vezes, ele agora está bastante insano. Dover acha que o mundo lhe deve alguma coisa e ele certamente fará com que pague. Qualquer um que entrar em seu caminho deve ser destruído, e isso inclui os investigadores. Só a morte ou o encarceramento forçado irão impedir seus esquemas psicopatas.

SUGESTÃO AO GUARDIÃO: CABEÇA CRUA E OSSOS NEGROS

Esta opção é deixada para o Guardião que quer mais monstros hediondos para jogar contra os seus jogadores, mas deve ser usada com cuidado, tendo em vista que essa fera é bastante poderosa. Já que O Negrume que Jacob vem invocando está vivo, mesmo que esteja misturado com álcool para se tornar a droga que o feiticeiro vende, ele ainda carrega a maligna vontade de seu progenitor, Yibb-Tstll. Como tal, e se o tanque usado para armazenar o excesso de Negrume tivesse um pequeno vazamento? O que essa substância nefasta e mágica faria se tivesse liberdade para ter contato com os muitos ossos e outros pedaços medonhos que tornam o matadouro um lugar imundo? Ela faria uma monstruosidade de retalhos composta de incontáveis ossos, cascos, chifres e crânios dos animais deixados no abatedouro abandonado, todos juntos e sob a vontade do Negrume.

Este monstro pode ser implementado no jogo de duas maneiras. Primeiro, pode ser uma ameaça secreta que nem Dover conhece. Dessa maneira, um pouco do Negrume vazou do tanque, deslizou para longe e formou a criatura de retalhos em uma sala não utilizada do matadouro, longe de olhares indiscretos. O monstro resultante, chamado de Cabeça Crua e Ossos Negros, deixou o matadouro arruinado e começou a vagar pelo entorno, matando quando quisesse e se escondendo em bosques, campos abandonados, antigos celeiros, poços e outros lugares escuros. Se o Guardião usar o monstro desse jeito, os investigadores deveriam ouvir histórias sobre esse monstro em jornais e através de algumas poucas testemunhas que viveram para contar a história—sem mencionar a quantidade infinitamente maior de cadáveres para investigar.

Outro uso muito mais surpreendente e mortal para Cabeça Crua e Ossos Negros seria se Dover soubesse sobre a criatura de antemão. Formado dentro do tanque de Negrume, junto com os restos de animais que foram deixados lá, Dover foi capaz de exercer um certo nível de controle sobre a besta. Se este é o caso, o horror pode explodir do tanque quando os investigadores estiverem no matadouro, talvez no confronto final. Uma surpresa desagradável como essa poderia facilmente matar o grupo inteiro, então o Guardião deveria considerar o uso desta opção com muito cuidado.

Estatísticas para Cabeça Crua e Ossos Negros podem ser encontradas no **Apêndice A: Personagens e Monstros**.

Oposto: Cabeça Crua e Ossos Negros por Wanye M. Miller

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

CONCLUSÃO

O cenário provavelmente termina com alguma forma de confronto no antigo matadouro, com os investigadores expulsando os Negrumeiros e matando ou capturando Jacob Dover. Se Dover for morto, sua vinculação com os noitesguios é quebrada, permitindo que as criaturas retornem para o reino da noite de onde vieram. Caso contrário, os investigadores terão que lidar com eles também. Um Dover capturado poderia ser entregue aos cuidados de um hospício—um exame determinará sua insanidade incurável.

Conforme observado no diário de Jonathan Dover, O Negrume é dissolvido por água, então qualquer Negrume restante pode ser dispersado com água suficiente. É claro que jogar o Negrume no suprimento de água da comunidade fornece potencial para mais horror se o Guardião quiser expandir as consequências das ações dos investigadores.

Se os investigadores estiverem com dificuldade durante os combates nesse cenário, ou se o Guardião tem um senso de justiça poética, ele pode fazer com que Yibb-Tstll fique irritado com a constante drenagem de seu sangue realizada por Jacob Dover. O poderoso Deus Exterior poderia virar os noitesguios ou Cabeça Crua e Ossos Negros contra Dover em um momento crítico, como uma forma de estapear um mosquito que já sugou seu sangue por tempo demais. Testemunhar Dover ser arrastado pelos noitesguios ou tendo seus membros rasgados por Cabeça Crua e Ossos Negros, poderia fornecer um fechamento adequado.

Se o Guardião estiver interessado em utilizar o livro *H.P. Lovecraft's Dreamlands* em jogos futuros, esse cenário poderia atuar como uma introdução à ideia, com o diário de Jonathan Dover mencionando tanto a terra onírica quanto as possíveis maneiras de os pesquisadores entrarem nesse reino. Para mais informações e aventuras sobre as Terras Oníricas, os Guardiões são aconselhados a procurar o livro *H.P. Lovecraft's Dreamlands*, da Chaosium.

Recompensas

Dependendo do resultado do cenário e das ações dos investigadores, aplique as seguintes recompensas aos investigadores sobreviventes:

- Parar o comércio de Negrume: +1D4 pontos de Sanidade.
- Lidar com Jacob Dover: +1D4 pontos de Sanidade.
- Lidar com os Noitesguios: +1D6 pontos de Sanidade.

Caso o Guardião tenha usado Cabeça Crua e Ossos Negros durante o cenário e os investigadores o destruíram, eles recebem +1D10 pontos de Sanidade adicionais.

APÊNDICE A: PERSONAGENS E MONSTROS

NEGRUMEIROS, *bandidos viciados*

Use essas estatísticas para todos os Negrumeiros, cada um carregando armas diferentes (aumente a habilidade de ataque se oponentes mais fortes forem desejados).

FOR 55 **CON** 50 **TAM** 55 **DES** 50 **INT** 50
APA 45 **POD** 45 **EDU** 60 **SAN** 40 **PVs**: 10
Dano Extra: 0 **Corpo:** 0 **Movimento:** 8 **PMs**: 9

Combate

Briga	40% (20/8), 1D3 de dano
Faca	40% (20/8), 1D4+2 de dano
Bastão de Beisebol	40% (20/8), 1D8 de dano
Pé de Cabra	40% (20/8), 1D8 de dano
Revolver .38	30% (15/6), 1D10 de dano
Esquivar	25% (12/5)

Perícias

Arremessar 30%, Encontrar 25%, Escutar 30%, Furtividade 30%, Intimidação 30%, Nível de Crédito 8%.

PAUL RODGERS, *20 anos, traficante*

Rodgers foi um dos primeiros "descolados" com a nova droga quente que atingiu as ruas. Felizmente para ele, era esperto o suficiente para não experimenta-la. Em vez disso, sabia que era uma boa forma de conseguir uns tracados, e sabia o lugar perfeito para vendê-la, a mesma universidade que o expulsou no ano anterior por trapacear. Este mercado inexplorado logo o tornou o traficante mais lucrativo de Jacob Dover. Este ruivo de tamanho médio tem um raciocínio muito rápido, e é difícil de prendê-lo ou pega-lo em uma mentira. Ele pode ler os outros bem e muitas vezes sabe exatamente o que dizer para conseguir o que quer. Ele é hábil com uma faca, mas evitará a violência se estiver em menor número. Mesmo que só se preocupe com ele mesmo, está muito relutante em contar dedurar Jacob Dover, pois ele viu as "coisas loucas de magia negra" que ele pode fazer, e assim tem um medo mortal do homem.

FOR 50 **CON** 65 **TAM** 60 **DES** 65 **INT** 80
APA 45 **POD** 65 **EDU** 65 **SAN** 59 **PVs** 12
Dano Extra: 0 **Corpo:** 0 **Movimento:** 8 **PMs**: 13

Combate

Briga	35% (17/7), 1D3 de dano
Canivete	35% (17/7), 1D4 de dano
Esquivar	32% (16/6)

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Perícias
Arremessar 30%, Charme 60%, Contabilidade 40%, Dirigir (Bicicleta) 50%, Encontrar 45%, Escutar 30%, Furtividade 45%, Lábia 65%, Nível de Crédito 20%, Psicologia 40%.

WILLIS CARTER, *20 anos, guarda-costas e viciado em Negrume*

Carter tem uma história verdadeiramente trágica. Um ex-astro do futebol americano na universidade, com tamanho e força imponentes, ele teve a infelicidade de ser amigo de Paul Rodgers e, quando Paul começou a vender O Negrume, ele foi um dos primeiros viciados. Consequentemente, ele foi expulso da universidade e renegado por sua família abastada. Mas Dover viu o potencial valor de intimidação de ter um grande bruto ao seu lado, então ele ofereceu a Carter a tarefa de ser seu protetor pessoal, pagando-o em Negrume. A sorte de Carter é que ele tem sido extremamente resistente aos efeitos venenosos da droga até agora.

FOR 85 **CON** 90 **TAM** 85 **DES** 70 **INT** 55
APA 50 **POD** 40 **EDU** 65 **SAN** 35 **PVs** 17
Dano Extra: +1D6 **Corpo:** 2 **Movimento:** 8 **PMs**: 8

Combate

Briga	70% (35/14), 1D3+1D6 de dano (ou arma)
Revolver .38	30% (15/6), 1D10 de dano
Esquivar	35% (17/7)

Perícias
Arremessar 75%, Charme 40%, Dirigir Automóveis 65%, Encontrar 55%, Escalar 50%, Escutar 50%, Furtividade 40%, Lábia 40%, Mythos de Cthulhu 3%, Nível de Crédito 14%, Persuasão 55%, Saltar 55%.

JACOB DOVER, *27 anos, feiticeiro traficante*

Dover é um homem amargo, ganancioso e egoísta, que achava que deveria estar numa situação melhor e põe a culpa de sua pobreza na obsessão de seu pai, que desperdiçou toda a riqueza de sua família. Ele não se importa com ninguém além de si mesmo e usará e descartará os outros conforme lhe for conveniente. Alto, saudável, bonito e inteligente, com uma força de vontade dominante, a verdadeira tragédia é que Dover poderia ser qualquer coisa que ele quisesse ser. Pena que ele escolheu se tornar um parasita impiedoso se intrometendo com forças que ele mal entende.

FOR 60 **CON** 75 **TAM** 70 **DES** 65 **INT** 80
APA 60 **POD** 85 **EDU** 75 **SAN** 00* **PVs** 13
Dano Extra: +1D **Corpo:** 1 **Movimento:** 8 **PMs**: 8
**Permanentemente Insano.*

Combate

Briga	35% (17/7), 1D3+1D4 de dano (ou arma)
Revolver .45	45% (22/9), 1D10+2 de dano
Esquivar	40% (20/8)

Perícias
Ciência (Farmácia) 30%, Contabilidade 35%, Encontrar 60%, Escutar 50%, Furtividade 40%, História 45%, Lábia 60%, Mythos de Cthulhu 10%, Nível de Crédito 20%, Ocultismo 35%, Persuasão 55%.

Magias: Invocar o Negrume, Contactar Divindade (Yibb-Tstll), Invocar / Vincular noitesguio.

LACAIOS NOITESGUIOS

FOR 50 **CON** 60 **TAM** 70 **DES** 70 **INT** 20
APA — **POD** 50 **EDU** — **SAN** — **PVs** 13
Dano Extra: 0 **Corpo:** 0 **Movimento:** 6/12* **PMs**: 10
**Voando.*

Combate
Ataques por rodada: 1

Lutar	45% (22/9), 1D4 de dano
Agarrar	(manobra de luta) vítima é detida por Cócegas ou outros ataques
Cócegas	40% (20/8), o alvo é imobilizado por 1D6+1 rodadas
Esquivar	35% (17/7)

Habilidades Especiais
Agarrar (manobra de luta): Dois noitesguios podem combinar seus ataques para agarrar uma vítima forte (potencialmente concedendo um dado de bônus já que superam a vítima em número).

Cócegas: Pode fazer cócegas apenas nos inimigos que já foram agarrados. Um ataque de cócegas bem-sucedido é extremamente enervante, pois a ponta da cauda é afiada e perigosa mesmo quando aplicada levemente e não causa dano—o alvo fica perplexo, humilhado e desorientado, sofrendo um dado de penalidade em todos os testes por 1D4 rodadas ou até que as cócegas parem. A cauda de um Noitesguio pode atravessar buracos e aberturas, cortar roupas grossas e encontrar até mesmo os interstícios de armaduras de metal.

Perícias
Furtividade 90%.

Armadura: 2 pontos de pele.
Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade por ver um noitesguio.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

CABEÇA CRUA E OSSOS NEGROS

Esse horror se parece como uma grande pilha de ossos, crânios, chifres e cascos, todos cobertos por uma substância negra, parecida com piche. Ele se move arrastando-se lentamente pelo chão. Apesar de seu tamanho, é bastante furtivo e raramente faz um som. Como uma coisa mágica não viva, Cabeça Crua não precisa comer ou dormir, e só mata porque é compelido a fazê-lo. Também é muito difícil de se destruir, sendo feito apenas de ossos e Negrume. Água corrente é fatal para a criatura, uma vez que dissolve rapidamente o Negrume, matando-a no processo.

FOR 95 **CON** 90 **TAM** 120 **DES** 35 **INT** 05
APA — **POD** 70 **EDU** — **SAN** — **PVs** 21
Dano Extra: +2D6 **Corpo:** 3 **Movimento:** 4 **PMs**: 14

Combate

Ataques por rodada: 1D4 apêndices malformados (atacando com tentáculos finos, chutando com cascos ou empalando com chifres de touro)

Lutar 40% (20/8), 1D6+2D6 de dano
Esquivar 17% (8/3)

Armadura: Nenhuma, mas todos os ataques físicos causam apenas 1 ponto de dano contra este monstro. Explosivos causam dano mínimo. É imune a gás, fogo, eletricidade e ácido. Água corrente (como chuva, um rio corrente ou uma mangueira de incêndio) causa 2D6 pontos de dano por rodada. Água parada, como uma piscina ou uma lagoa estagnada, não tem efeito. Um frasco da droga O Negrume derramado em Cabeça Crua cura 1 ponto de vida, um balde cura 2D3+2. Se o feitiço Invocar a Negrume for conjurado sobre ele, a criatura restaura 3D6+3 pontos de vida.

Perda de Sanidade: 1/1D10 pontos de Sanidade por ver Cabeça Crua e Ossos Pretos.

Perícias

Furtividade 75%.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

CAPÍTULO 7

RECURSOS DO JOGADOR

Providence, 5 de janeiro de 1811

Caro Phillip,

É com tristeza incomensurável que lhe informo que Elijah Winscott se foi deste mundo e está agora nos braços amorosos de nosso Senhor. Todos nós sabíamos que ele não estava bem de saúde há alguns anos, tanto em seu Corpo quanto em seu Espírito. Ele dificultara muito conhecermos seus problemas, pois havia abandonado a Companhia de seus Amigos. Eu o visitei na Casa de Campo onde ele tem vivido por alguns anos agora. Enquanto ele estava deitado doente em sua cama, ele quebrou seu silêncio e me contou uma História que posso não me lembrar corretamente. Não sei, com certeza, se devo conta-la agora a você, mas sei que você se preocupava muito com nosso amigo.

Ele me lembrou que 15 anos atrás, ele ponderou sobre como poderíamos continuar nosso comércio, que nos servira tão bem. As odiosas leis contra o nosso sustento e os problemas que cercaram o bom John Brown lhe causavam transtornos sem fim. Bom, eu lembro, como você deve, o temperamento e os discursos de Elijah na Taverna durante esses dias. Nós julgávamos que fossem fantasias de sua mente e Bebida em excesso. Todos nós rimos ao ouvi-lo falar de como deveríamos cavar Túneis embaixo da cidade. Nós não sabíamos então que não era uma fantasia completa. Nós não sabíamos que ele estava fazendo planos em segredo. Porque quando o porão embaixo da casa de Elijah Winscott foi construído, um Túnel foi encontrado. Este Túnel seguia até próximo ao Rio, e não daria trabalho cavar ainda mais próximo. Ele usaria esta Passagem para pastorear os Escravos para dentro e fora da Cidade.

Tudo tinha sido definido, e Elijah aguardou feliz em seu Lar para que seus Homens lhe trouxessem seus Escravos. Mas eles não vieram. Quando ele começou a se perguntar o que os estava atrasando, ele e seus outros empregados desceram para ver o que poderiam encontrar. Eles encontraram a Morte. Esforçando a Voz, ele me contou de pedaços de Homens espalhados como Trapos pelo túnel, Homens Brancos e Escravos. Ele disse não poder ter certeza, pois não ficou ali muito tempo, mas achava que nem todos os Homens estavam entre os corpos, nem identificou nada sobre as Mulheres Escravas. Mas para onde os outros poderiam ter ido, e o que havia acontecido com eles? As sombras das Cavernas pareciam encara-lo, escondendo o mistério dele. Rapidamente ele retornou, e rapidamente construiu Paredes de Tijolo forte debaixo de seu Lar e perto do Rio para evitar contato com o que quer que estivesse lá embaixo.

Ele não soube o que era descanso daquele Dia em diante, certamente não enquanto permaneceu naquela Casa. Tudo o que sabíamos então era que ele adoeceu e não mais falou de esquemas para frustrar as leis. De sua cama doente, no final de sua vida, ele disse que Abismos mergulham profundamente sob a Cidade da qual ele havia desistido. Ele espiou pela Janela as Árvores de Bordo vermelhas e pareceu acalmar-se. Eu só posso imaginar que esta Casa de Campo lhe concedeu um pouco de paz até que ele soltasse seu último suspiro. Que seus herdeiros tenham mais sorte naquela Casa em Providence do que ele.

Com Sincera Estima,

Jacob Bishop

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

TALVEZ ALGUÉM LEIA ESSAS PALAVRAS UM DIA, SE DEUS QUISER. EU, JOHN HARPER, ESCREVO AQUI PARA CONTAR A MINHA TRISTE HISTÓRIA E A DOS MEUS COMPANHEIROS. WINSCOTT NOS CONDENOU COM SEUS PLANOS ESPERTINHOS. ELE PENSOU QUE EVITARIA A ATENÇÃO DO ESTADO DE RHODE ISLAND COM O TÚNEL QUE ENCONTRARA. ELE DEVERIA TER PENSADO PRIMEIRO SOBRE O PROPÓSITO DESTE TÚNEL TER SIDO FEITO. ELE SE DISSE SORTUDO E ASSIM NOS AMALDIÇOOU. AO GUIARMOS SUA CARGA PELO TÚNEL, FOMOS ATACADOS POR COISAS HORRÍVEIS, E OS AFORTUNADOS FORAM ABATIDOS POR SUAS GARRAS E PRESAS. O RESTO FOI ARRASTADO PRA CÁ. O BOM LIVRO E OS PREGADORES NOS DIZEM QUE DEUS AMALDIÇOOU A SERPENTE CONDENANDO-A A RASTEJAR SOBRE SEU VENTRE PARA SEMPRE. POR QUE ENTÃO NOSSO NOVO MESTRE AINDA ANDA? COMO ELE E SUA ESPÉCIE ESCAPARAM DA JUSTIÇA DE DEUS? ELES DORMIRAM AQUI ANTES DA QUEDA E ASSIM PASSARAM SEM SER NOTADOS? AGORA NÓS SERVIMOS ESTA ODIOSA SERPENTE. ELE NOS COLOCA PARA TRABALHAR PARA ELE, TODOS OS HOMENS. ELE NOS OBRIGA A ACASALAR JUNTOS, COMO SE NÃO FOSSEMOS MAIS QUE ANIMAIS. EU VI MEUS COMPANHEIROS MORRENDO, DEFINHANDO OU A SERVIÇO DO PRAZER DA SERPENTE. ESTAMOS OCULTOS LONGE DOS OLHOS AMOROSOS DE DEUS.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Caro ,

Como você sabe, Eu recentemente me internei no Hospital Estadual de Danvers para uma pequena recuperação mental após minha mais recente incursão no sobrenatural. Eu cometi um terrível engano ao escolher Danvers. Estou em grande perigo físico, mental, e espiritual aqui. Existe uma "negatividade" pairando sobre este lugar. Eles não me deixam partir. É imperativo que eu envie esta carta secretamente já que eles lêem as correspondências.

Por favor venha e me resgate deste lugar pavoroso.

Seria prudente para você trazer companhia, já que vir até aqui sozinho seria um erro.

Seu amigo,

Larry Croswell

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Hospital Estadual de Danvers

Rua Maple 450 • Danvers, MA

Caro ,

Por favor ignore minha carta anterior para você.

Eu estava tendo um ataque de ansiedade

Tudo aqui está bem. Não venha aqui.

Eu preciso de mais descanso e orientação.

Obrigado.

Sinceramente,

Lawrence Croswell

Produto destinado à michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Recurso do Jogador: Genius 3

SUPERINTENDENTE DO ASILO DANVERS CONSTRÓI ANFITEATRO PARA PACIENTES

Operários no Asilo para Lunáticos do Estado de Danvers iniciaram hoje as obras para a construção de um pequeno anfiteatro para usufruto dos pacientes. Os moradores irão desfrutar de um tranquilo espaço de conversação, leituras de poesia e perfomances musicais em um idílico ambiente ao ar livre ao lado do reservatório do asilo. "Um lugar lindo onde água e terra se encontram", diz o superintendente Dr. James Berger.

Morador do asilo e chefe dos funcionários, Andrew MacBride, acrescentou que sua equipe enfrentou alguma dificuldade quebrando e removendo um grande disco de granito com um desenho artístico, situado na encosta onde o anfiteatro será construído. O superintendente anterior do Asilo, Dr. William Shine, mandou colocar o disco na enconsta da Colina Hathorne. É dito que o Dr. Shine, um viajante do mundo, acreditava que o disco de granito era um símbolo de boa sorte para o asilo.

Moradores locais questionam a despesa da construção de um anfiteatro para doentes mentais. Contudo, Dr. Berger defende a criação do anfiteatro, explicando: "É importante lembrar que devemos visar o aprimoramento de todos os nossos cidadãos, especialmente aqueles considerados muito delicados ou danificados para fazer parte do fluxo e refluxo do mundo maior".

Recurso do Jogador: Genius 4

SHINE SE APOSENTA DO ASILO DANVERS

O Dr. William Shine, nativo de Salém, veterano superintendente do Asilo Estadual para Lunáticos em Danvers, vai se aposentar depois de vinte e cinco anos de serviço. Conhecido por sua grande erudição, comportamento gentil e tratamentos progressistas, é creditado ao Dr. Shine a renovação das instalações para a melhora de seus pacientes. Antes de sua chegada em 1890, o asilo sofria de má reputação e a moral da equipe era baixa. As taxas de acidentes e mortalidade dos pacientes estavam entre as mais altas do país.

O Superintendente Shine podia ocasionalmente parecer tão idiossincrático quanto a instituição que ele tão bem dirigira. Leitores de longa data podem se lembrar das queixas quando o Dr. Shine, com menos de um ano de posse, mandou que um disco de granito esculpido fosse posicionado na borda do reservatório da propriedade às custas dos contribuintes. O Dr. Shine era então, como ainda é, inflexível quanto a permanência inalterada do disco decorativo, mesmo quando o superintendente se despede da instituição. Independentemente de suas idiossincrasias, a capacidade do Dr. Shine de transformar o asilo em uma história de sucesso através de sua longa administração será seu legado duradouro.

Um viajante do mundo para locais exóticos durante seus anos mais jovem, o Dr. Shine afirma que agora aguarda por uma aposentadoria tranquila em sua cidade natal de Salém. O médico declarou sua intenção de legar seus textos pessoais e profissionais para o Hospital de Salém.

Em relação ao seu sucessor, Dr. James Berger, Dr. Shine elogia: "O doutor Berger será, sem dúvida, um protetor sincero dos aflitos e um bom mestre da instituição." Shine acrescenta: "Espero sinceramente que o doutor Berger deixe algumas pedras velhas sem serem reviradas e, em vez disso, concentre sua atenção no futuro brilhante do asilo." Nós do jornal, desejamos ao Doutor Shine uma aposentadoria longa e feliz.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

2 de Junho de 1890

Os problemas que afligem o asilo são profundos e de um tipo que meus estimados colegas jamais aceitariam como parte de um universo racional, ordinário. De fato, se eu comunicasse minhas convicções aos meus pares, me veria confinado a essas paredes como paciente, não como administrador. No entanto, já vi esses problemas antes em minhas viagens e devo agir rapidamente. A coisa, ciente das minhas suspeitas, agiu contra mim. Mas falei as palavras de proteção que aprendi há muito tempo naquela estranha e antiga cidade e até então estou seguro. Preciso encontrar o disco de Hathorne, e logo, de modo a conter aquela coisa que atormenta a todos aqui, torcendo mentes já danificadas e vulneráveis. Hathorne mandou removerem o disco, pensando que era um símbolo pagão de adoração a espíritos profanos. Mas que terrível engano de um zeloso pregador. Que os céus permitam que eu encontre o disco, e se encontra-lo, que ele contenha a coisa que age contra todos nós na Colina Hathorne.

12 de Novembro de 1890

Eu encontrei o disco de Hathorne. É, como eu suspeitava, um símbolo antigo de tempos ancestrais, uma proteção contra o que habita na própria terra e no ar da colina.
Misericordiosamente, o disco resistiu aos anos e a negligência notavelmente bem. O símbolo gravado em sua superfície é tão nítido quanto no dia em que foi colocado lá, mas por quais mãos? Melhor não me debruçar sobre esses mistérios eólios. Minha tarefa agora é instalá-lo mais uma vez sobre a colina, aprisionando o que, como os outros da sua espécie, é inimigo de nós que herdamos seu mundo.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

3 de Dezembro de 1890

Está feito. O símbolo foi colocado sobre a terra, forçando às profundezas aquele que habita a colina em um torpor inquieto. Os contribuintes questionam a despesa de ter uma "peça decorativa inútil" incorporada ao asilo, mas não representam uma séria ameaça à sua permanência e, felizmente, não estão cientes de seu verdadeiro propósito. Mas para aqueles que sabem, o sinal servirá como uma proteção para o presente e o futuro. Já vejo sinais de recuperação nos pacientes e funcionários, como se estivessem emergindo de um longo pesadelo.

7 de Maio de 1915

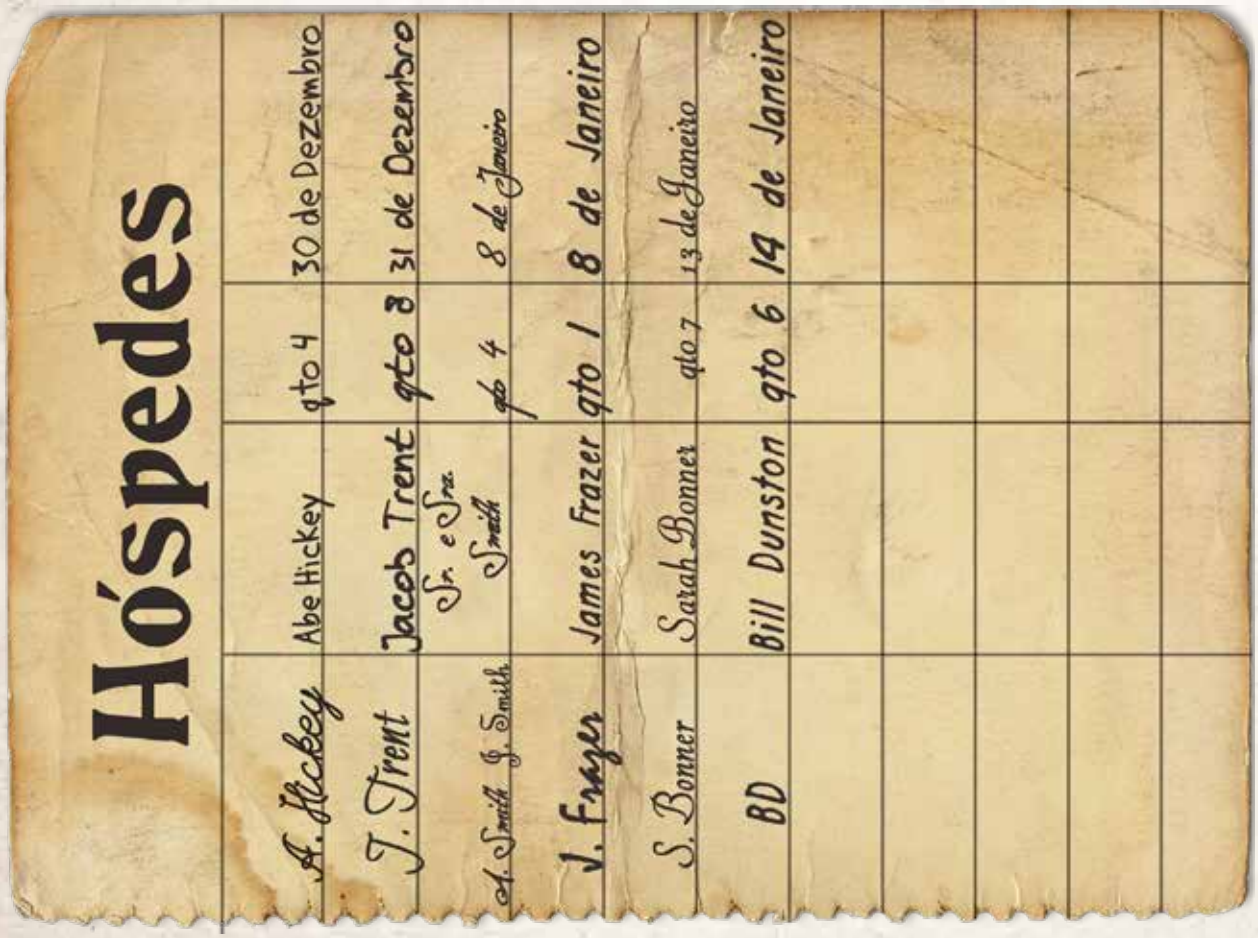
Eu me encontrei com meu sucessor. O Dr. James Berger parece um jovem rapaz alegre e capaz. Observando sua natureza ativa, eu adverti o jovem médico a nunca remover o disco que fica na borda do reservatório sobre a colina. Ele vai acatar minhas palavras? Era impossível transmitir a ele minha verdadeira razão para ter colocado o disco todos aqueles longos anos atrás. Eu tive que inventar razões sentimentais para frisar a importância de deixar o disco sem ser molestado. Eu oro para que ele se lembre de sua promessa de deixar o disco sem ser perturbado.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Recurso do Jogador: Genius 6

MORTE NO ASILO PARA LUNÁTICOS DE DANVERS

O Hospital Estadual de Danvers informa a morte do paciente Andrew MacBride, idade desconhecida. MacBride foi encontrado sem vida em sua cela esta manhã. A causa da morte é declarada como suicídio, reporta o superintendente James Berger. "É uma tragédia quando essas coisas acontecem," disse o Dr. Berger, "mas não podemos alcançar todas as almas que chegam aos nossos cuidados. Ele está em um lugar melhor agora". MacBride não deixa parentes conhecidos.



Recurso do Jogador: Servos 3

Produto destinado à michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

existia uma tribo chamada Os Abenaki que viviam no vale do Rio Connecticut em Vermont. New Hampshire e Massachussetts. Os Abenaki eram os donos originais das terras ao redor do Lago Squatters, apesar de terem sido expulsos pelos colonos Ingleses em 1722. A princípio chamado "Ponki-mkazas" (O Corvo) pelos Abenaki devido a abundancia de corvos vivendo próximo ao lago, os colonos descobriram que se mudar para lá fora uma ideia ruim devido a pesca e a caça escaças na area. Além disso, as árvores de cicuta rodeando o lugar eram inúteis para servir de lenha, e a madeira sem tratamento de suas casas rapidamente sucumbiu a putrefação. Os colonos se mudaram mais para o norte, deixando seu assentamento para trás, e através dos anos as choupanas decrépitas se tornaram casa para vagabundos, escravos fugitivos, e desertores do exército até que foram finalmente engolidas pelo lago em uma enchente em 1805. Moradores locais vivendo próximo ao lago começaram a chama-lo de Lago Squatters, nome que permanece até os dias de hoje.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Me senti tão cansado após o bate-boca com papai e ficar nesta espelunca não ajudou. O carro ainda está quebrado - o velho William diz que pode consertá-lo mas eu não sei se posso confiar nele. Esse lugar me dá arrepios e só se passou uma noite. Odeio os sapos barulhentos ao redor do lago, e eu vi luzes por lá quando fui dar uma volta. Pescadores noturnos? Os três barcos estavam amarrados e não consigo imaginar aqueles dois irmãos decréptos indo lá durante a noite. De qualquer forma o lago fede. Passei a pior noite da minha vida também. Sonambulismo! Não tinha isso desde quando era criança. Sonhei que estava debaixo d'água, flutuando através de uma estranha cidade repleta de cadáveres. Acordei depois da meia-noite, congelando do lado de fora do meu quarto. As luzes na recepção estavam ardendo. Aqueles velhos são estranhos, felizmente não os vejo muito. Eles ficam todo o tempo naquela oficina ou seja lá o que for de frente para o lago.

Merda, se o carro não for consertado hoje, eu acho que vou tentar a sorte e arranjar uma carona para Kingsport.

Sinto tanto a sua falta Emily!

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Querida Mary,

Eu não acho que você sequer me conheça, mas eu conheço você. Veja, eu trabalho na sua casa. Não sou um cavalheiro como você merece, mas sou um bom homem com mãos fortes e um bom coração.

Você pode imaginar que isso seja repentino, mas eu comecei a me afeiçoar à você. Eu vi você e observei quando você veio ao canteiro, e eu queria vê-la novamente. Eu tenho um presente para você que eu gostaria de levar no seu dormitório amanhã. É uma jóia de algum tipo que encontramos onde estamos construindo sua casa, e é realmente bonita, como uma chique pérola gigante. Como você está estudando na Universidade Miskatonic, eu pensei que você acharia interessante.

Eu estarei no meu quarto no Borden Arms hoje e amanhã, então você pode me encontrar lá.

Com o mais profundo carinho,

Alfred Hackett

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Recurso do Jogador: Laços 2

Mary,

Eu acho que é um ovo, mas eu não sei que tipo. Venha rápido. Eu não sei o que fazer se isso chocar.

Alfred

Recurso do Jogador: Laços 3

A criatura tem aproximadamente o tamanho de um filhote de gato, com uma estrutura óssea similar, mas pelo fato de que frequentemente fica em suas patas traseiras, permitindo que seus membros dianteiros ou braços alongados balançem para a frente. As garras nas quatro patas parecem ser um cruzamento entre garras não-retráteis de gato e mãos humanas. Crescendo de complexas estruturas ósseas e musculatura em suas costas estão asas de morcego. Sua cabeça lembra a de um cavalo, mas as presas terríveis na boca e os chifres farpados atrás de seus olhos dissipam qualquer semelhança. Sua pele é áspera e repitiliana, mas não escamosa. Em outras palavras, a pele tem a textura de escamas, mas não são escamas.

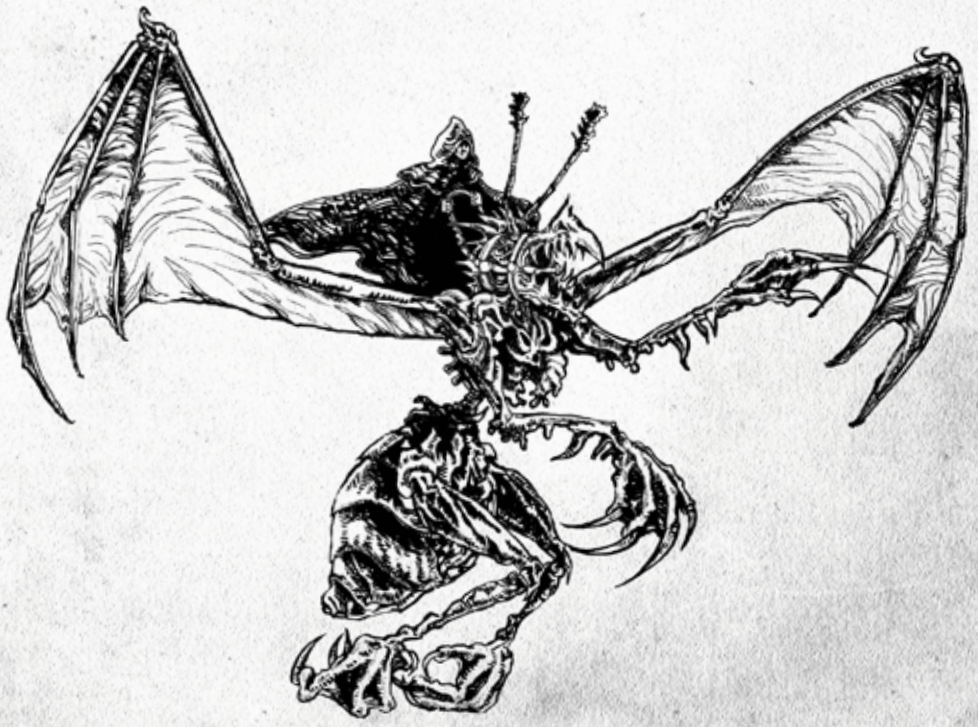
Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Superstições e Folclore do Condado de Essex ~ 76

O infame Feiticeiro do Pântano de Ipswich vem há séculos assombrando o Condado de Essex, de acordo com muitos relatos locais. Evidências de sua existência remontam a pelo menos o século XVIII, onde relatos de desaparecimentos de gado e pessoas estavam associados ao Feiticeiro do Pântano. Tais relatos incluem o palpite de que o bruxo tinha um familiar demoníaco, já que o bater de asas gigantes foi relatado em mais de uma ocasião.

Os contos se tornam mais bizarros ao longo do tempo, com alguns alegando que o Feiticeiro do Pântano tinha um corcel parecido com um dragão que ele usava para cavalgar pelos céus noturnos e aterrorizar os moradores locais.

A ilustração abaixo é a interpretação de um artista do testemunho dado por um jovem chamado Andrew Leman, que afirma ter visto o feiticeiro montando a fera sobre os pântanos salgados em uma noite de 1906.



Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Para Chamar e Dominar o Corcel das Estrelas

Para ser realizado quando Aldebaran estiver acima do horizonte.

Esta criatura pode ser útil como guarda-costas, soldado, assassino, portador de mensagens e montaria. Chamado e tendo sua vontade vinculada a sua de tal maneira que não relute. Tome cuidado nas etapas finais para que não sejas abatido, pois não dominado, trata-se de uma fera extremamente temível.

Derrame o sangue de um bezerro imaculado de seis meses de idade ou de uma delicada donzela de não mais do que catorze verões, espalhando o carmesim sobre as pedras do altar de convocação enquanto o cântico é repetido.

Ick ctha, yaahn nch! Byakhee ctha mch, da nai, s'nommas nai'rb!
Yaahn nch, ick ctha.

Sopre, neste momento, o seu apito, e execute três silvos após cada recitação. Depois de algum tempo, o céu se abrirá e do rasgo no firmamento descerá um corcel estelar, ainda coberto com o gelo de sua jornada do além. Tendo ouvido o chamado do suplicante, ele é impelido a responder, mas disputa pelo direito de comandar sua natureza.

Falhe nisso e sua luz certamente será extinguida. Usando a adaga ainda coberta com o sangue da convocação, primeiro aponte para a criatura e então aponte para o chão, significando seu domínio sobre ela. Aplique toda a sua força de vontade nesta tarefa, pois a besta buscará a fraqueza do homem e fugirá de volta para as estrelas.

Em voz plena, profira, Ick ctha, byakhee! Ctha mch.

Com sucesso, a besta se prostrará e será sua para comandar.

Após a conclusão de seus comandos, o costume determina que o suplicante dispense a criatura. Pegue o punhal de osso e inscreva um X no ar diante da criatura. Isso significa que suas tarefas estão concluídas. Em seguida, passe a ponta afiada do punhal ao longo do antebraço, do cotovelo até o pulso, deixe cair três gotas de sangue no chão e profira,

Yaahn nch, byakhee! Ctha mch.

Satisfeita por ter sido dispensada, a criatura partirá.

Produto destinado à michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Recurso do Jogador: Laços 6

Criatura nem sempre completa tarefa. As vezes não é necessário.

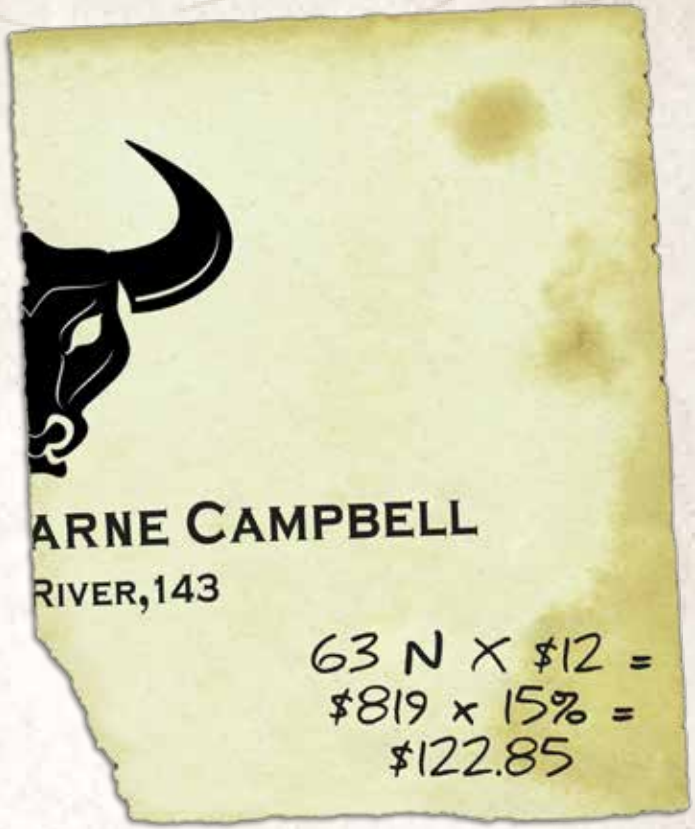
Dispensa-la com: Ick ctha yaahn nah, byakhee! Ctha meh. Dito três vezes.

Depois da terceira vez, passar a lamina a partir de baixo do olho esquerdo até a linha da mandíbula cair 13 gotas de sangue do ferimento dentro da tijela. Leve o sangue até a boca.

Cuspa-o na face da criatura, enquanto diz, Ctha meh!

Ela será então forçada de volta às estrelas.

Recurso do Jogador: Negro 1



Produto destinado a michel silva E-mail: michelpcast@gmail.com

CAPÍTULO 8

PERSONAGENS PRÉ-CONSTRUÍDOS

STANLEY ACE, *Boxeador, 25 anos*

FOR 90 **CON** 85 **TAM** 75 **DES** 65 **INT** 45
APA 45 **POD** 50 **EDU** 80 **SAN** 50 **PVs** 16
Dano Extra: +1D6 **Corpo:** 2 **Movimento:** 8 Sorte: 50 **PMs:** 10

Combate

Briga	80% (40/16), 1D3+1D6 de dano
Esquivar	50% (25/10)

Perícias

Arqueologia 55% (27/11), Arremessar 30% (15/6), Arte/Ofício (Fotografia) 50% (25/10), Dirigir Automóveis 50% (25/10), Escalar 30% (15/6), Furtividade 30% (15/6), História 45% (22/9), Intimidação 48% (24/9), Natação 50% (25/10), Nível de Crédito 35% (17/7), Saltar 30% (15/6), Psicologia 35% (17/7), Usar Bibliotecas 35% (17/7).

Antecedentes

(*algumas partes são deixadas em branco, permitindo que você personalize seu investigador como desejado*):

- **Descrição:** Stanley é grande e musculoso, mas sua cara de garoto o deixa menos amedrontador. Ele tem cabelos castanhos ondulados e testa alta.
- **Características**: Amigável e confiante, com muita energia. Apesar de ser um homem educado, ele anseia por ação.
- **Ideologias/Crenças:**
- **Pessoas Significativas**:
- **Locais Importantes**:
- **Pertences Queridos**: Medalha de São Cristóvão para dar sorte.

Stanley entrou recentemente no mundo do boxe profissional depois de mostrar um grande potencial na universidade. Ele estudou arqueologia enquanto estava na instituição, indo em alguns sítios de escavação de tribos locais, mas seu amor pelo esporte dos cavalheiros acabou prevalecendo, para grande consternação de sua família. Através de sua universidade e contatos sociais, ele ocasionalmente é chamado quando um pouco de força é necessário.

Equipamento

Luvas de boxe e equipamento de ginástica, câmera, $10 à mão.

Anotações do Jogador:

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

JESSICA BROOKS, *Autora, 52 anos*

FOR 60 **CON** 70 **TAM** 70 **DES** 55 **INT** 75
APA 55 **POD** 65 **EDU** 87 **SAN** 65 **PVs** 14
Dano Extra: +1D4 **Corpo:** 1 **Movimento:** 5 Sorte: 50 **PMs**: 13

Combate

Briga 30% (15/6), 1D3+1D4 de dano
Esquivar 30% (15/6)

Perícias

Arte/Ofício (Desenhos) 55% (27/11), Arte (Literatura) 65% (32/13), Ciência (Biologia) 36% (18/7), Ciência (Química) 31% (15/6), Contabilidade 16% (8/3), Escutar 40% (20/8), Furtividade 30% (15/6), História 45% (22/9), Lábia 55% (27/11), Língua (Latim) 40% (20/8), Nível de Crédito 35% (17/7), Ocultismo 20% (10/4), Persuasão 60% (30/12), Psicologia 35% (17/7), Usar Bibliotecas 40% (20/8).

Antecedentes

(algumas partes são deixadas em branco, permitindo que você personalize seu investigador como desejado):

- **Descrição**: De constituição robusta, com cabelo castanho na altura dos ombros (geralmente amarrado) e olhos verdes. Um gosto por boa comida casado com um grande senso de humor.
- **Características**: grande senso de cordialidade e curiosidade aparentemente interminável sobre todas as coisas.
- **Ideologias/Crenças:**
- **Pessoas Significativas**:
- **Locais Importantes**:
- **Pertences Queridos**: lupa em miniatura que lhe foi dada por seu avô.

Jessica escreve mistério e ficção criminal e estabeleceu contatos com vários departamentos de polícia locais. Sempre ansiosa por um mistério, Jessica adora envolver-se em trabalho amador de investigação, bem como, ocasionalmente, juntar-se a grupos de pesquisa acadêmicos e privados especializados em estudar fenômenos estranhos.

Equipamento

Automóvel Chevrolet Superior, binóculos, tocha de carboneto, variedade de canetas e lápis, máquina de escrever Remington, $10 à mão.

Anotações do Jogador:

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

MELISSA DEVRIES, *Cientista, 31 anos*

FOR 55 **CON** 65 **TAM** 60 **DES** 50 **INT** 80
APA 70 **POD** 70 **EDU** 80 **SAN** 70 **PVs** 12
Dano Extra: 0 **Corpo:** 0 **Movimento:** 7 Sorte: 45 **PMs**: 14

Combate

Briga	25% (12/5), 1D3 de dano
.22 Cano curto	40% (20/8), 1D6 de dano
Esquivar	30% (15/6)

Perícias

Ciência (Biologia) 50% (25/10), Ciência (Química) 40% (20/8), Ciência (Forense) 60% (30/12), Direito 25% (12/5), Encontrar 50% (25/10), Escutar 30% (15/6), Furtividade 30% (15/6), Intimidação 45% (22/9), Língua (Francês) 40% (20/8), Medicina 30% (15/6), Mundo Natural 40% (20/8), Nível de Crédito 45% (22/9), Persuasão 20% (10/4), Psicologia 35% (17/7), Usar Bibliotecas 55% (27/11).

Antecedentes

(algumas partes são deixadas em branco, permitindo que você personalize seu investigador como desejado):

- **Descrição**: Muitas vezes é observado que ela tem características "impetuosas". Longo cabelo castanho escuro normalmente amarrado em um coque solto, olhos brilhantes e geralmente um sorriso inquisitivo.
- **Características**: Muito prática, podendo ser um pouco arrogante e severa.
- **Ideologias/Crenças**: Uma materialista; considera a crença no sobrenatural como ingênua na melhor das hipóteses.
- **Pessoas Significativas**:
- **Locais Importantes**:
- **Pertences Queridos:**

Melissa é uma racionalista apaixonada, acreditando apenas na realidade científica. Tendo crescido em Nova York, ela viu um grande número de falsos espiritualistas atacarem a vulnerabilidade dos crédulos. Ela assumiu a missão de expor essas fraudes por meio da aplicação metódica da razão. Depois de se encontrar em algumas situações difíceis, ela começou a carregar uma pequena pistola em sua bolsa para proteção.

Equipamento

.22 cano curto automática, valise pequena contendo vários equipamentos científicos, caderno e lápis, $10 à mão.

Anotações do Jogador:

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

JACOB GIBSON, *Zelador, 36 anos*

FOR 70 **CON** 65 **TAM** 65 **DES** 45 **INT** 50
APA 55 **POD** 70 **EDU** 70 **SAN** 70 **PVs** 13
Dano Extra: +1D4 **Corpo:** 1 **Movimento:** 8 Sorte: 60 **PMs**: 14

Combate

Briga	60% (30/12), 1D3+1D4 de dano
Chave inglesa	60% (30/12), 1D8+1D4 de dano
Esquivar	45% (22/9)

Perícias

Charme 40% (20/8), Chaveiro 40% (20/8), Escalar 40% (20/8), Escutar 35% (17/7), Consertos Mecânicos 70% (35/14), Consertos Elétricos 50% (25/10), Dirigir Automóveis 40% (20/8), Encontrar 45% (22/9), Furtividade 50% (25/10), Nível de Crédito 15% (7/3), Operar Maquinário Pesado 39% (19/7).

Antecedentes

(algumas partes são deixadas em branco, permitindo que você personalize seu investigador como desejado):

- **Descrição**: De ascendência chinesa, ele está pouco acima da altura média, magro, com cabelos escuros. Devido aos anos de trabalho manual, ele é muito apto e saudável, embora não necessariamente atlético. Suas mãos são ásperas, calejadas e cobertas com pequenos cortes e marcas.
- **Características**: Naturalmente quieto, com um comportamento despretensioso. Ele despreza pessoas pomposas que acham que são seus superiores.
- **Ideologias/Crenças**: Viva e deixe viver.
- **Pessoas Significativas**:
- **Locais Importantes**:
- **Pertences Queridos**:

Jacob é zelador e faz-tudo em uma universidade. Conhecedor de questões relativas a consertos e manutenção, com alguma experiência técnica, Jacob tende a permanecer calmo sob pressão. Ele é frequentemente chamado por amigos e associados para ajudar em diversos trabalhos "informais" incluindo abrir cofres e arrombamento. Muitos professores e alunos agradecem a Jacob por tirá-los de situações complicadas.

Equipamento

Caixa de ferramentas, macacão, maço de cigarros, isqueiro, $10 à mão.

Anotações do Jogador:

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedro81@gmail.com

DR. JOHN LUCAS, *médico, 37 anos*

FOR 45 **CON** 65 **TAM** 75 **DES** 70 **INT** 85
APA 60 **POD** 60 **EDU** 85 **SAN** 60 **PVs** 14
Dano Extra: 0 **Corpo**: 0 **Movimento**: 6 Sorte: 45 **PMs**: 12

Combate

Briga	30% (15/6), 1D3 de dano
Bisturi	30% (15/6), 1D4 de dano
Esquivar	35% (17/7)

Perícias

Ciência (Biologia) 70% (35/14), Ciência (Química) 65% (32/13), Ciência (Farmácia) 55% (27/11), Direito 11% (5/2), Língua (Latim) 55% (27/11), Medicina 70% (35/14), Nível de Crédito 45% (22/9), Persuasão 35% (17/7), Primeiros Socorros 70% (35/14), Psicanálise 35% (17/7), Psicologia 55% (27/11).

Antecedentes

(algumas partes são deixadas em branco, permitindo que você personalize seu investigador como desejado):

- **Descrição**: Alto e magro, a própria imagem do médico competente. Ele veste-se em um estilo conservador e raramente é visto sem sua maleta médica ao seu lado.
- **Características**: Preciso e pragmático, com uma mente ágil e cética. Não tem medo de arregaçar as mangas.
- **Ideologias/Crenças**: Cuidado compassivo é o que diferencia o homem dos animais.
- **Pessoas Significativas**:
- **Locais Importantes**:
- **Pertences Queridos**:

O Dr. Lucas tem uma sólida reputação como médico habilidoso, trabalhando em vários hospitais na área de Nova York. Ocasionalmente, ele atuou como consultor médico para vários escritores-amigos especializados em ficção policial, além de ajudar várias firmas de advocacia como perito médico em casos de lesões.

Equipamento

Automóvel Buick 121, maleta médica, caneta-tinteiro, receituário, relógio de pulso, $10 à mão.

Anotações do Jogador:

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

DAVID "O INCRÍVEL KRAYGEN " WILCOX,

Mágico de Palco, 36 anos

FOR 70 **CON** 60 **TAM** 45 **DES** 80 **INT** 60
APA 80 **POD** 55 **EDU** 79 **SAN** 55 **PVs** 10
Dano Extra: 0 **Corpo**: 0 **Movimento**: 9 Sorte: 50 **PMs**: 11

Combate

Briga	40% (20/8), 1D3 de dano
Revólver .38	30% (15/6), 1D10 de dano
Esquivar	40% (20/8)

Perícias

Arte/Ofício (Magicista*) 70% (35/14), Arte/Ofício (Marcenaria) 30% (15/6), Charme 55% (27/11), Chaveiro 50% (25/10), Encontrar 40% (20/8), Escutar 27 (13/5), Furtividade 30% (15/6), Lábia 50% (25/10), Mundo Natural 25% (12/5), Nível de Crédito 30% (15/6), Ocultismo 35% (17/7), Prestidigitação 65% (32/13), Psicologia 35% (17/7).

Antecedentes

(algumas partes são deixadas em branco, permitindo que você personalize seu investigador como desejado):

- **Descrição**: Um pouco mais baixo que a média, ele é magro, flexível e ágil. Cabelos escuros, olhos azuis brilhantes e carisma adquirido através de inúmeras performances ao vivo.
- **Características**: Gosta de aparecer um pouco (sempre pronto para executar um truque de cartas). Amigável e extrovertido.
- **Ideologias/Crenças**: Não se deixe levar, questione tudo.
- **Pessoas Significativas**:
- **Locais Importantes**:
- **Pertences Queridos**: Uma moeda de dez centavos dada a ele por seu mentor, o Grande Falstini.

A maioria dos mágicos de palco é muito cínica—alguns dos maiores céticos do mundo são ilusionistas. David é uma exceção a essa regra. Ele entrou na "magia" porque ele sentia que no fundo havia mais na vida do que a maioria das pessoas julgam como realidade. Apesar de anos em busca de magia "real", David ainda não encontrou nada remotamente mágico, mas segue em frente, procurando ocorrências estranhas, mistérios estranhos e pessoas reivindicando poderes mágicos na esperança de um dia ver algo além do mundano.

Equipamento

Revólver .38 (sem permissão), mala cheia de truques (baralho de cartas marcadas, gazuas, par de algemas, chave universal de algemas (80% de chance de abrir qualquer par de algemas padrão), flash em pó (três pitadas), roupa de palco, um lenço multicolorido sem fim (6 metros de comprimento)), $10 à mão.

***Anotações do Jogador*:**

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

CHRIS PARKER, *Professora de Geologia, 39 anos*

FOR 60 **CON** 60 **TAM** 45 **DES** 75 **INT** 70
APA 55 **POD** 55 **EDU** 90 **SAN** 55 **PVs** 10
Dano Extra: 0 **Corpo**: 0 **Movimento**: 8 Sorte: 60 **PMs**: 11

Combate

Briga 40% (20/8), 1D3 de dano
Esquivar 37% (18/7)

Perícias

Charme 40% (20/8), Ciência (Geologia) 80% (40/16), Ciência (Química) 40% (20/8), Consertos Mecânicos 45% (22/9), Demolições 30% (15/6), Encontrar 35% (17/7), Escalar 60% (30/12), Língua (Espanhol) 30% (15/6), Natação 53% (26/10), Navegação 40% (20/8), Nível de Crédito 41% (20/8), Primeiros Socorros 40% (20/8), Psicologia 20% (10/4), Rastrear 35% (17/7), Saltar 60% (30/12), Usar Bibliotecas 30% (15/6).

Antecedentes

(algumas partes são deixadas em branco, permitindo que você personalize seu investigador como desejado):

- **Descrição**: Cabelo castanho-avermelhado, olhos verdes e físico esguio. Normalmente visto usando roupas práticas e inteligentes, apesar de se sentir mais confortável quando usa roupas de espeleologia e botas.
- **Características**: Afável e alegre, gosta um pouco de assumir riscos.
- **Ideologias/Crenças**:
- **Pessoas Significativas**:
- **Locais Importantes**: Sob o solo, mapeando um sistema de cavernas recentemente descoberto.
- **Pertences Queridos**:

Chris trabalha em uma universidade onde ela é professora de geologia. Em seu tempo livre, ela é uma entusiasta exploradora de cavernas naturais. Ela ficou fascinada pelo mundo abaixo da superfície quando menina, passava horas na pequena caverna na propriedade de sua família em Massachusetts. Ela começou a perseguir essa paixão na região da Nova Inglaterra, mas seu desejo de viajar já a levou através dos Estados Unidos.

Equipamento

Faca grande em bainha de cinto, cordas, lâmpada de capacete, lanterna, dois conjuntos de roupas de espeleologia (uma para condições quentes e secas e outra para condições frias e úmidas), $10 à mão.

Anotações do Jogador:

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

PASTOR STEPHEN SCHEPOLOWSKI,

Padre católico, 25 anos

FOR 70 **CON** 75 **TAM** 70 **DES** 55 **INT** 70
APA 50 **POD** 70 **EDU** 70 **SAN** 70 **PVs** 14
Dano Extra: +1D4 **Corpo**:1 **Movimento**: 8 Sorte: 50 **PMs**: 14

Combate

Briga 50% (25/10), 1D3+1D4 de dano
Esquivar 40% (20/8)

Perícias

Arremessar 45% (22/9), Charme 30% (15/6), Contabilidade 35% (17/7), Encontrar 34% (17/6), Escutar 40% (20/8), História 45% (22/9), Língua (Italiano) 30% (15/6), Língua (Latim) 70% (35/14), Nível de Crédito 20% (10/4), Ocultismo 30% (15/6), Persuasão 50% (25/10), Primeiros Socorros 40% (20/8), Psicologia 40% (20/8), Usar Bibliotecas 40% (20/8).

Antecedentes

(algumas partes são deixadas em branco, permitindo que você personalize seu investigador como desejado):

- **Descrição**: Magro e mais alto que a média, com um rosto jovem mas preocupado. Usa seu terno preto e gola romana quando está à serviço da Igreja. Cabelos castanhos e finos combinam com seus grandes olhos castanhos escuros.
- **Características**: temperamento suave que esconde uma mente afiada e forte senso de propósito. Silencioso e observador, à vontade para deixar os outros no centro das atenções, personalidade reservada inicialmente, mas superando esse obstáculo, habita uma personalidade calorosa que se importa profundamente com os outros.
- **Ideologias/Crenças**: Católico Convicto.
- **Pessoas Significativas**:
- **Locais Importantes**: O ginásio de boxe, onde ele ajuda as pessoas.
- **Pertences Queridos**:

Um pastor júnior, o jovem padre Schepolowski tem um chamado para ajudar almas problemáticas. Essa natureza compassiva algumas vezes arrastou o jovem sacerdote para situações além de sua capacidade, mas até agora o bom Deus sempre proporcionou oportunidades para remediar a situação. Schepolowski é encorajado pelo padre sênior da paróquia, que aprova sua disposição em agir em favor dos menos afortunados, o que às vezes o leva a lugares estranhos. Consequentemente, o Padre Schepolowski tem ampla liberdade de muitos assuntos paroquiais do dia-a-dia para perseguir sua própria missão de evangelismo para os necessitados.

Equipamento

Pequeno crucifixo de ouro pendurado em uma corrente de ouro, Bíblia Sagrada desgastada em tamanho de bolso, pequena faca de bolso, caneta-tinteiro, cartas de baralho, cigarros, $10 à mão.

Anotações do Jogador:

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

GERALDINE "GERRY" THORNHILL, *Jornalista, 32 anos*

FOR 55 **CON** 60 **TAM** 70 **DES** 45 **INT** 75
APA 70 **POD** 65 **EDU** 80 **SAN** 65 **PVs** 13
Dano Extra: +1D4 **Corpo**: 1 **Movimento**: 7 Sorte: 55 **PMs**: 13

Combate

Briga	40% (20/8), 1D3+1D4 de dano
Canivete	40% (20/8), 1D3+1D4 de dano
Esquivar	30% (15/6)

Perícias

Arte/Ofício (Escrever) 70% (35/14), Arte/Ofício (Fotografia) 45%(22/9), Charme 30% (15/6), Contabilidade 25% (12/5), Encontrar 45% (22/9), Furtividade 35% (17/7), História 30% (15/6), Lábia 55% (27/11), Mundo Natural 18% (9/3), Nível de Crédito 24% (12/4), Ocultismo 45% (22/9), Persuasão 55% (27/11), Psicologia 60% (30/12), Usar Bibliotecas 50% (12/10).

Antecedentes

(algumas partes são deixadas em branco, permitindo que você personalize seu investigador como desejado):

- **Descrição**: Cabelo preto escuro, olhos castanhos profundos, alta e esbelta, ela tende a usar roupas práticas e inteligentes.
- **Características**: Uma jogadora e caçadora a emoção. Gosta de histórias assustadoras.
- **Ideologias/Crenças**: Acredita no mundo espiritual e quer provar que existe.
- **Pessoas Significativas**:
- **Locais Importantes**:
- **Pertences Queridos**:

O talento de Gerry permitiu que ela trabalhasse no negócio de notícias e se tornar redatora de um jornal grande da cidade. Ela sempre teve um interesse particular no tipo de histórias que outros "respeitáveis" jornalistas não tocariam—algo que muitas vezes a colocou em problemas com seus editores. Gerry fica intrigada com histórias de fantasmas, eventos misteriosos e outros assuntos mais sombrios. Às vezes isso compensa; às vezes isso a levou a dançar de felicidade. Provavelmente tudo decorre de sua infância quando ela afirma que morava em uma casa mal-assombrada.

Equipamento

Bloco de anotações e lápis, câmera e filme, canivete, garrafa de bom uísque canadense, $10 à mão.

Anotações do Jogador:

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

MAXIMILIAN HIRST, *Parapsicólogo, 26 anos*

FOR 45 **CON** 75 **TAM** 80 **DES** 50 **INT** 75
APA 60 **POD** 70 **EDU** 70 **SAN** 68 **PVs** 15
Dano Extra: +1D4 **Corpo**: 1 **Movimento**: 7 Sorte: 50 **PMs**: 14

Combate

Briga 50% (25/10), 1D3+1D4 de dano
Esquivar 40% (20/8)

Perícias

Antropologia 25% (12/5), Arte/Ofício (Fotografia) 45 (22/9), Ciência (Física) 20% (10/4), Encontrar 45% (22/9), História 30% (15/6), Lábia 55% (27/11), Língua (Francês) 20% (10/4), Mundo Natural 40% (20/8), Nível de Crédito 16% (8/3), Ocultismo 65% (32/13), Persuasão 30% (15/6), Psicologia 57% (28/11), Usar Bibliotecas 40% (20/8).

Antecedentes

(algumas partes são deixadas em branco, permitindo que você personalize seu investigador como desejado):

- **Descrição**: Cabelo castanho curto, com bigode e cavanhaque com cera. Olhos verdes e pele pálida. Altura acima da média e alguns quilos extras.
- **Características**: Natureza altamente curiosa, dada a períodos de introspecção.
- **Ideologias/Crenças**: Deseja conseguir capturar um fantasma ou outro evento inexplicável em sua câmera.
- **Pessoas Significativas**:
- **Locais Importantes**:
- **Pertences Queridos**:

Max, como seus amigos o chamam, tem caçado o que não pode ser explicado desde que retornou da Grande Guerra. Foi enquanto ele estava na França que seu interesse em fenômenos estranhos se enraizou. Assim como os horrores da guerra, Max encontrou algo estranho e inexplicável durante um combate em um cemitério abandonado. Desde que voltou para casa, apesar da escassa renda que tem, dedicou sua vida à busca do incomum e inexplicável.

Equipamento

Câmera e filme, "kit de caça fantasmas" (talco, termômetro, corda, chave de fenda, Bíblia Sagrada), bloco de notas e caneta de tinta, $10 à mão.

Anotações do Jogador:

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedro81@gmail.com

CAPÍTULO 9

ÍNDICE

A ESCURIDÃO EMBAIXO DA COLINA

A

Aklo 22
Ateneu 16, 17

B

Baía de Narragansett 15
Biblioteca John Hay 15, 16

C

Câmara de Música 25, 31
Casa Winscott 16, 19
Colina College 14, 15, 17
Câmara de Animação Suspensa 29

D

Degenerados 21, 26, 30, 31, 32, 34

E

Elijah Winscott 14, 16, 17, 18
Entalhes 19, 22, 26, 31

F

Fissura 26

G

Ghasts 14, 21, 22, 26, 30, 31, 32, 34

J

Jacob Bishop 16, 17, 18
John Brown 14, 17, 18
Jornal de Providence 16
Josh Winscott 14, 15, 16, 31, 32, 34

L

Laboratório 31, 32

M

Maldição de Yig Yig 29
Micah Winscott 16

O

Ofidiofobia 29

P

Plantação 17, 26
Povo Serpente 14, 19, 21, 22, 25, 29, 31, 32, 34
Providence 14, 15, 16, 17, 18, 31

R

Recurso do Jogador 17, 18, 26, 27
  Escuridão 1 18, 19, 111
  Escuridão 2 26, 27, 112
Roger Williams 14, 15
Rua Power 15, 16

S

Salão de História 22, 25
S'syaa-H'risss 14, 21, 22, 26, 30, 31, 32, 34

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

T

Templo 26, 29, 31
Tocas 26
Tráfico de Escravos 14, 16, 17
Túneis 14, 16, 17, 18, 19, 21, 31

Y

Yig 26, 29

GENIUS LOCI

A

Andrew MacBride 41, 48, 53
Ajudantes do Hospício 53
Arauto de Danvers 42, 48
Asilo para Lunáticos do Estado de Danvers 35, 36, 42, 44, 56

B

Biblioteca do Instituto Peabody 42
Biblioteca Phillips 42

C

Colina Hathorne 35, 39, 41, 44, 48, 49

D

Dr. James Berger 35, 39, 40, 52
Dr. William Shine 35, 40, 43

F

Funcionários do Hospício 45, 48

H

Hospital Estadual de Danvers 35, 36, 39, 41
Hospital de Danvers 36, 42, 44, 48, 52

J

Juiz John Hathorne 35, 42, 43, 44
Julgamentos das Bruxas de Salém 42, 44

L

Larry Croswell 40, 48, 49, 52
Lloigor 35, 36, 41, 48, 49, 50, 52, 53, 55

N

Notícias de Salém 40, 42, 43

P

Pacientes do Hospício 53
Polícia de Danvers 48

R

Recurso do Jogador 36, 37, 38, 43, 44, 47, 48, 49
- Genius 1 36, 37, 113
- Genius 2 36, 38, 114
- Genius 3 43, 115
- Genius 4 43, 44, 115
- Genius 5 44, 47, 117
- Genius 6 48, 49, 119

Ritual 48, 49, 50

S

São Jorge e o Dragão 39
Sociedade Histórica de Danvers 42, 44

T

Telecinese 55

W

Warren A. Herrick 43

SERVOS DO LAGO

A

Abe Hickie 64
Abenaki 59
Arkham 57, 58, 60, 64, 67, 73
Avatar de Gla'aki 57, 58, 61, 66, 67, 69, 70, 72, 75

B

Bill Dunston 64, 67, 70, 73
Brichester 61

C

Clark's Corners 57, 60, 61, 67
Chamado Onírico 57, 67, 69, 70, 75

D

Decomposição Verde 57, 74

E

Elizabeth Brophy 57
Emily Livingstone 58

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

G

Gerald Frazer 58, 72
Gla'aki 57, 58, 61, 64, 65, 66, 67, 69, 70, 72, 73, 74, 75

J

Jacob Trent 64, 67, 69, 70, 73
James Frazer 58, 60, 61, 62, 64, 65, 67, 69, 70, 72, 74

K

Kingsport 57, 58, 67,70, 73

L

Lago 57, 58, 60, 61, 64, 65, 66, 67, 69, 70, 72, 73, , 74, 75
Lago Squatters 57, 58, 60, 61, 66, 73, 74, 75
Livro de Visitas 61, 65

M

Motel 57, 58, 60, 61, 62, 64, 65, 66, 67, 69, 70, 72, 73, 74

O

Oficina 64, 66, 67, 69, 70, 73

P

Polícia 64, 67, 72

Q

Quarto de Robert 65
Quarto de William 65

R

Recepção 60, 61, 62, 65, 66
Recurso do Jogador 58, 59, 62, 63, 65
  Servos 1 58, 59, 119
  Servos 2 62, 63, 120
  Servos 3 65, 118
Revelações de Gla'aki 65, 66
Robert Brophy 61, 74

S

Sarah Bonner 64, 67, 69, 70, 72, 73
Servos de Gla'aki 57, 61, 64, 66, 67, 70, 73, 74
Sr. e Sra. Smith 66, 73

T

Travis Bryce 58

U

Universidade Miskatonic 58, 74

V

Vale do rio Severn 57, 61, 69

W

William Brophy 57, 58, 60, 61, 62, 64, 65, 66, 67, 69, 70, 74, 75

Z

Zumbis 58, 70, 72, 74

LAÇOS QUE NOS UNEM

A

Alfred Hackett 81, 82, 83
Andrew Leman 86, 94
Apito 90
Arkham 76, 77, 81, 82, 83, 84, 86, 88

B

Biblioteca Orne 86
Byakhee 76, 78, 81, 82, 83, 84, 90, 92, 93, 94, 95

C

Carl Briden 81

E

Enid Carrington 76, 77, 78, 81, 94

F

Fonte 76, 77, 78, 81, 82, 93

H

Hotel Borden Arms 82

I

Ilha do Mago do Pântano 88, 93
Ipswich 76, 77, 86

K

Kingsport 86

M

Mago do Pântano 76, 86, 87, 88, 89, 90, 93
Mary Carrington 78, 81, 82, 83, 84
Milburne Carrington 78

Produto destinado à michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

O

Operários da Construção 76, 77, 92
Ovos 76, 78, 81, 82, 84, 92, 93

P

Pansy Osborne 82
Paramentais Selvagens 89, 90, 95
Polícia 77, 81, 82, 84, 86, 92
Propriedade Carrington 82, 92

R

Recurso do Jogador 80, 81, 82, 83, 84, 86, 87, 90, 91, 92
  Laços 1 80, 81, 84, 121
  Laços 2 81, 122
  Laços 3 82, 83, 84, 122
  Laços 4 86, 87, 123
  Laços 5 90, 91, 124
  Laços 6 90, 92, 125

S

Salão Dorothy Upman 81
Sam Malowski 86
Sanatório de Arkham 77, 84

T

Thaddeus Waters 76, 89, 90

U

Universidade Miskatonic 76, 77, 78, 80, 81, 82, 84, 86

W

William Carrington 78, 86, 94

NADA MAIS NEGRO

A

Abuso de Negrume 96
Apartamento de Jacob Dover 104
Arkham 96, 102
Autópsia 97, 98

D

Diário de Jonathan Dover 104, 105, 108

F

Franklin Stewart 98

I

Invocar o Negrume 102, 103, 105, 109, 110

J

Jacob Dover 96, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 107, 108, 109
Jonathan Dover 96, 102, 104, 105, 108

L

Leslie (Namorada de Rodger) 99
Língua Negra 97, 98, 104
Líquido Negro 97

M

Mary Clawson 98
Matadouro 100, 102, 103, 104, 105, 107, 108

N

Negrume 96, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 107, 108, 109, 110
Negrumeiros 102, 103, 105, 107, 108
Noitesguios 102, 103, 105, 107, 108, 109

P

Paul Rodgers 98, 99, 101, 102, 104, 108, 109
Polícia 97, 98, 99, 100, 101, 103, 104, 105

R

Recurso do Jogador 100, 125
  Negro 1 80, 81, 84, 125
Registros Fiscais 99
Rua River 102

S

Seamus O'Shea 100, 101

T

Tribo Gwari'kuyu 104
Terras Oníricas 102, 104, 108
Efeitos do Negrume 101
Thomas Swanson 97

W

Walter Resnick 96, 97, 98
Willis Carter 103, 104, 107, 109

Y

Yibb-Tstll 96, 102, 104, 107, 108, 109,

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

CAPÍTULO 10

BIOGRAFIAS DOS AUTORES

CHRISTOPHER SMITH ADAIR

Christopher Smith Adair vem jogando RPGs quase desde o momento em que tomou conhecimento deles. Alguns anos depois, as coleções de Lovecraft começaram a aparecer na biblioteca de sua escola ao mesmo tempo em que as propagandas da terceira edição de *Chamado de Cthulhu* aconteciam na revista Dragon. Essa confluência se mostrou irresistível. Desde então, ele trabalhou em vários projetos para *Chamado de Cthulhu*, bem como em outros jogos, alguns dos quais descaradamente não têm nada a ver com o horror cósmico. Seu site é csmithadair.com.

GLYNN OWEN BARRASS

Glynn Owen Barrass vive no nordeste da Inglaterra, aonde o clima é exclusivamente ruim. Ele vem jogando *Chamado de Cthulhu* há mais de trinta anos e incluindo este excelente livro, ele co-escreveu o livro de campanha *A Time to Harvest* e contribuiu com cenários para *Blood Brothers III* e um livro de *Cthulhu Era Vitoriana* (todos da Chaosium). Ele também escreveu informações técnicas e um cenário para o próximo suplemento *Punktown* da Miskatonic River Press. Ele também escreve ficção, edita antologias e coleciona jogos de RPG antigos para diversão e recreação.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

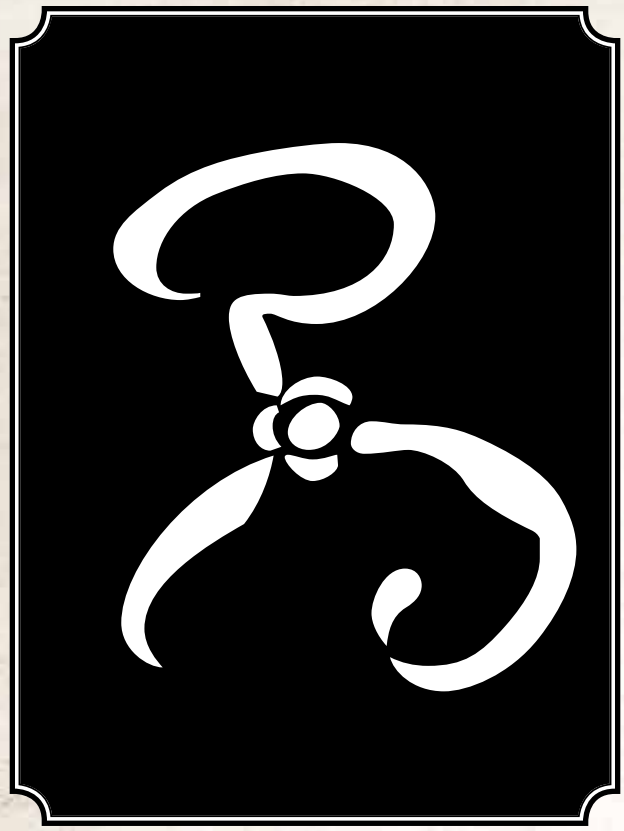
BRIAN COURTEMANCHE

Um antigo habitante da Nova Inglaterra, Brian Courtemanche cresceu nas Terras Lovecraftianas e ficou fascinado com a ficção imaginativa do Mythos de Cthulhu desde o início de sua adolescência. Descobrindo RPGs de mesa na mesma época, Courtemanche tem sido um ávido entusiasta do RPG *Chamado de Cthulhu* por décadas. Ele teve a sorte de ter vários cenários de *Chamado de Cthulhu* publicados pela Chaosium e pela Miskatonic River Press. Trabalhando como um bibliotecário acadêmico profissional, Courtemanche vive e trabalha em Massachusetts. Ele ainda não descobriu o *Necronomicon* em sua biblioteca, mas ainda assim falha rotineiramente nos testes de sanidade.

TOM LYNCH

Tom Lynch é um acólito dedicado a Cthulhu, tendo começado no jogo no início dos anos 90. Ele tem cenários em *New Tales of the Miskatonic Valley*, *More Adventures in the Arkham Country*, *Tales of the Sleepless City*, *Lux in Tenebras* e *Atomic Age Cthulhu*. Ele também se interessou por ficção, e tem histórias curtas na *The Lovecraft eZine, Dark Rites of Cthulhu, Eldritch Chrome, Undead and Unbound, Horror for the Holidays* e muito mais! De dia, Tom é um professor de escola primária, procurando expandir mentes jovens e passa o resto do seu tempo livre debruçado sobre o seu teclado, pensando em formas de lhe dar pesadelos.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com



KEVIN ROSS

Kevin Ross escreveu, compilou e editou material para *Chamado de Cthulhu* por mais de 30 anos. Ele ajudou a criar a série de livros Lovecraft Country, projetou o infame (e agora onipresente) Símbolo Amarelo, e capitaneou a premiada 3ª edição de *Cthulhu by Gaslight*. Trabalhos futuros incluem *Down Darker Trails* (Velho Oeste) e *Terras Lovecraftianas Coloniais* (americano do século XVIII), cada um com três volumes. Ross também editou duas antologias da ficção Lovecraftiana, *Dead But Dreaming*, e (com Brian Sammons) a antologia de horror o velho oeste *Edge of Sundown*. Hoje em dia, ele é melhor descrito pelas palavras "rabugento", "grosseiro", "recluso" e "realmente recluso"

BRIAN M. SAMMONS

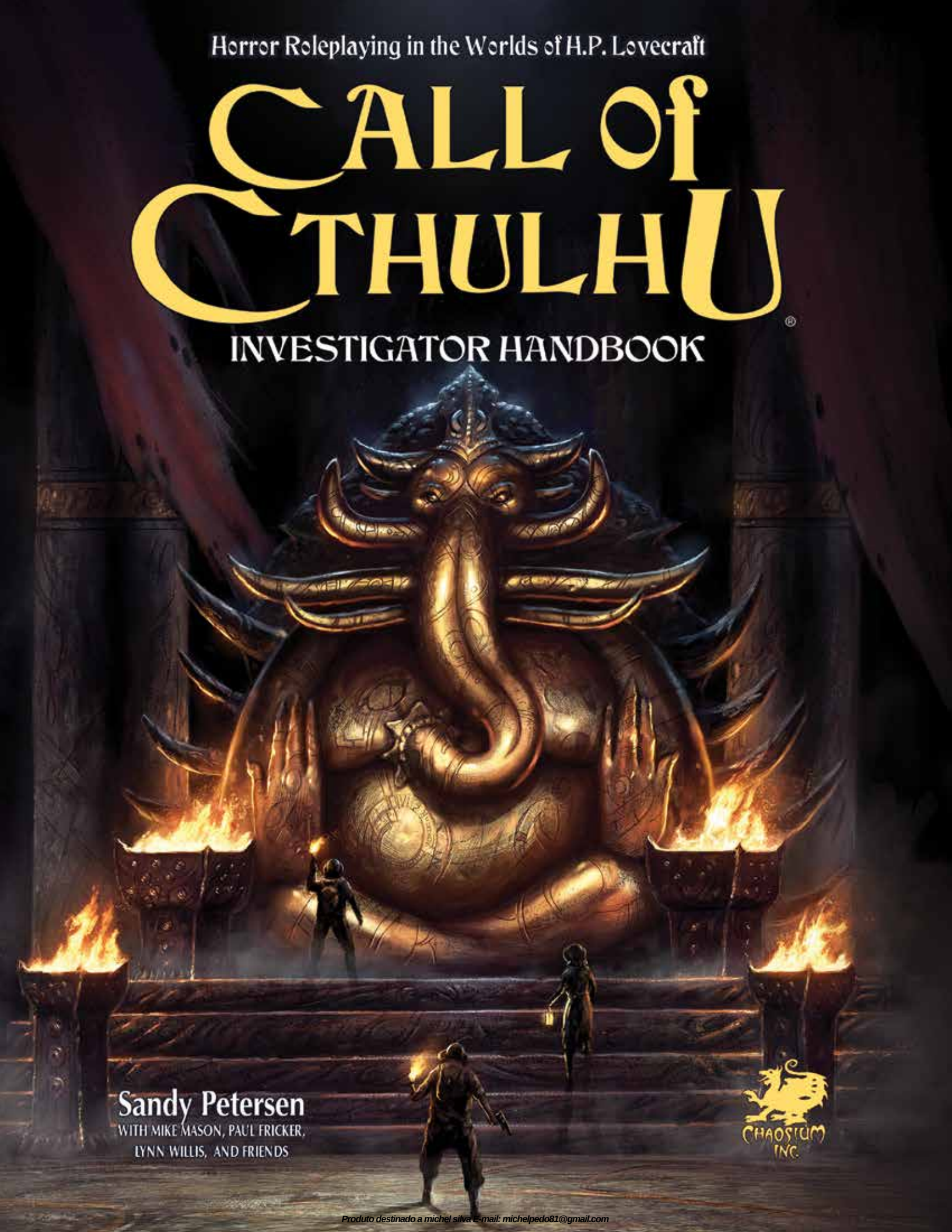
Brian M. Sammons escreveu histórias que apareceram nas antologias: *Arkham Tales, Horror Beyond, Monstrous, Dead but Dreaming 2, Horror for the Holidays, Deepest, Dark Eden* e outras. Ele editou os livros: *Cthulhu Unbound 3, Undead & Unbound, Eldritch Chrome, Edge of Sundown, Steampunk Cthulhu, Dark Rites of Cthulhu, Atomic Age Cthulhu, World War Cthulhu* e *Flesh Like Smoke*. Ele também é o editor-chefe da linha de Ficção Estranha da Dark Regions Press. Para saber mais sobre esse cara que os vizinhos descrevem como "um homem tão bom e quieto", você pode conferir sua página da Web raramente atualizada aqui: http://brian_sammons.webs.com/ e segui-lo no Twitter @BrianMSammons.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

Horror Roleplaying in the Worlds of H.P. Lovecraft

CALL of CTHULHU®

INVESTIGATOR HANDBOOK



Sandy Petersen

WITH MIKE MASON, PAUL FRICKER,
LYNN WILLIS, AND FRIENDS

CHAOSIUM INC.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

S. PETERSEN'S FIELD GUIDE TO

LOVECRAFTIAN HORRORS

A Field Observer's Handbook of Preternatural Entities and Beings from Beyond The Wall of Sleep

Written by
Sandy Petersen, Lynn Willis, and Mike Mason
Illustrated by
Loïc Muzy, Mariusz Gandzel & Claire Delépée

CHAOSIUM INC.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com

23148

PORTAIS PARA A TREVAS

CINCO CENÁRIOS PARA GUARDIÕES PRINCIPIANTES

Portais para as Trevas fornece cinco cenários escritos especialmente para Guardiões e jogadores iniciantes em Chamado de Cthulhu. Aqui você encontrará horror, mistério, investigação, monstros medonhos, feitiços estranhos e segredos esquecidos, bem como muitos conselhos sobre como executar as aventuras da melhor forma possível.

Além dos cenários, um texto de Kevin Ross detalha uma ampla gama de dicas e sugestões sobre como narrar e jogar Chamado de Cthulhu - orientação que qualquer Guardião, novato ou experiente, achará muito útil.

A Escuridão Embaixo da Colina - A reforma da casa de um amigo leva a descobertas inesperadas em Providence, Rhode Island.

Genius Loci - Nem tudo está bem no Asilo para Lunáticos do Estado de Danvers e cabe aos investigadores atender ao chamado desesperado de um amigo em perigo.

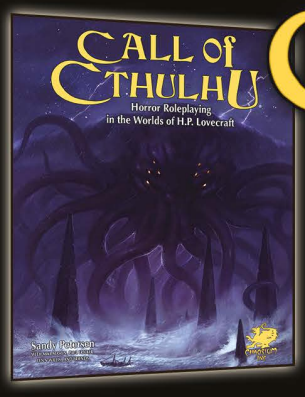
Servos do Lago - A busca por uma pessoa desaparecida revela antigos segredos nas florestas ao norte de Kingsport.

Laços que nos Unem - Estranhas formações rochosas foram encontradas no adorado chafariz da Sra. Carrington. Mas elas são como nenhuma rocha vista antes!

Nada mais Negro - A morte de um estudante da Universidade Miskatonic leva os investigadores a lugares desagradáveis e transações obscuras.

Também estão incluídos dez investigadores diferentes e prontos para jogar, permitindo que os jogadores mergulhem diretamente nos mistérios contidos em Portais para as Trevas. Por último, só porque esses cenários foram escritos com jogadores novatos em mente, não espere que eles sejam uma caminhada no parque! Aqueles que ousem abrir os portais para as trevas descobrirão exatamente quais segredos e perigos estão dentro!

Você deve ter uma cópia da 7ª Edição do *Livro de Regras de Chamado de Cthulhu* para jogar estes cenários.



CALL of CTHULHU
HORROR SOURCEBOOK

Chamado de Cthulhu® **é um RPG baseado nos trabalhos de H.P. Lovecraft em que pessoas comuns confrontam com os seres demoníacos e forças do Mythos de Cthulhu.**

Existem hoje trinta livros na bem recebida linha de produtos *Chaosium Fiction*. Alguns títulos traçam a evolução dos conceitos do Mythos ou os trabalhos de autores notáveis, enquanto outros são romances totalmente novos ou antologias de contos.

CHAOSIUM FICTION

Para uma lista completa de títulos da Chaosium e outras coisas legais, por favor visite o nosso website em www.chaosium.com

POWERED BY CHAOSIUM'S BRP Basic Roleplaying System

CHAOSIUM INC.

Produto destinado a michel silva E-mail: michelpedo81@gmail.com