

Chamado de Cthulhu

Jogo Rápido da Sétima Edição

Sandy Petersen
Paul Fricker
Mike Mason
Lynn Willis

EDITORA

NEW ORDER

JOGO RÁPIDO DA SÉTIMA EDIÇÃO

CHAMADO DE CTHULHU

CHAMADO DE CTHULHU JOGO RÁPIDO
(7ª EDIÇÃO)

“A emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo.”

—H. P. Lovecraft

EDITORA
NEWORDER

CRÉDITOS

Autores da 7ª Edição

Sandy Petersen
Mike Mason
Paul Fricker
Lynn Willis

Ilustrações do Miolo

Alberto Bontempi
Rachel Kahn

Editoração

Scott Dorward

Layout

Nicholas Nacario
Dean Englehardt
(ficha de Investigador)
*Fontes Cristoforo criadas por
Thomas Phinney*

**CRÉDITOS DA VERSÃO
BRASILEIRA**

Editores Chefes

Anésio Vargas Junior e
Alexandre "Manjuba"
Seba

Tradutor

Renan Barcello
(Via Geek Translate)

Revisão

Juliana Fajardini
(Via Geek Translate)

Consultores




Luciano Paulo Giehl
Diogo Teixeira
Thiago Queiroz
Erick Sebrian
Flavio Lucio Nunes Abal

Diagramação

Natacha Castro
Alan Rozante

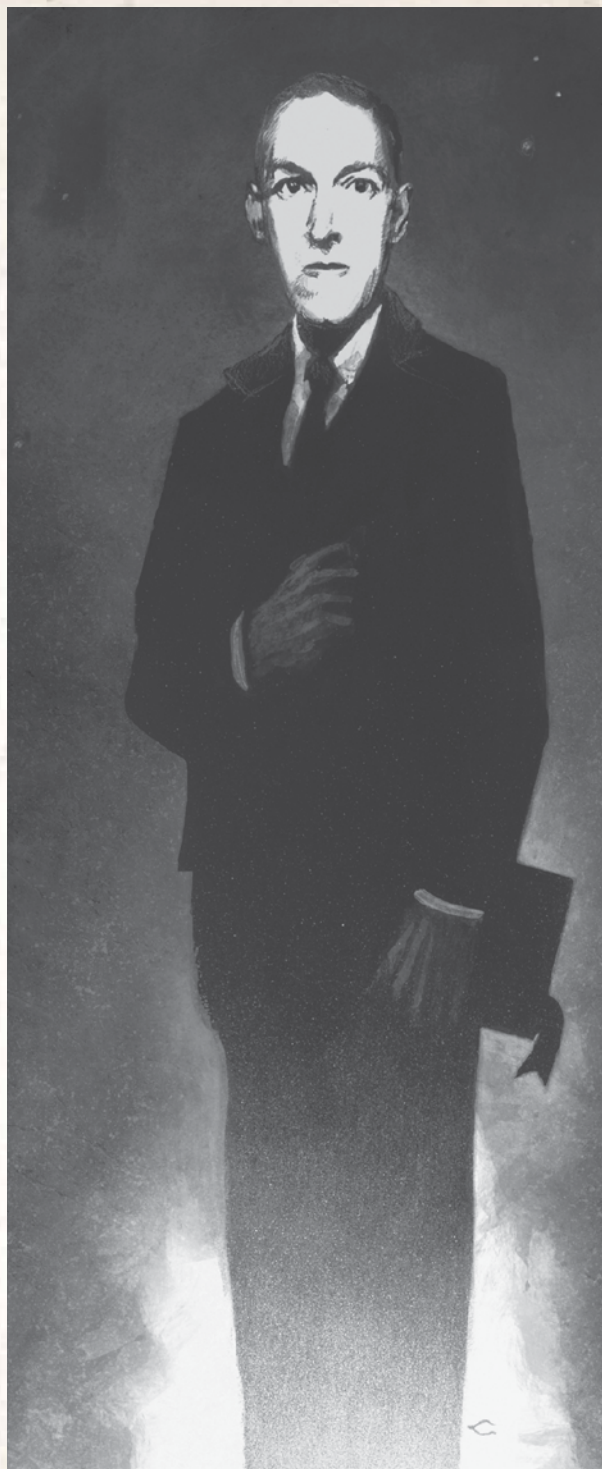
Todos os direitos desta edição reservados a
New Order Editora.

Rua Laureano Rosa, 131, parte - Bairro Alcântara - São
Gonçalo - RJ. Cep: 24710-350
Fone: (21) 97045 4764
neworder@newordereditora.com.br
www.newordereditora.com.br

 facebook.com/newordereditora
 twitter.com/editoraneworder
 instagram.com/editoraneworder

EDITORA
NEWORDER

CALL OF CTHULHU, 7TH EDITION QUICK-START © 2016
by Chaosium Inc.; all rights reserved. "Chaosium Inc." and
"Call of Cthulhu" are registered trademarks of Chaosium Inc.
Similaridades entre os personagens de Chamado de Cthulhu Guia de
Jogo Rápido da 7ª Edição e pessoas vivas ou mortas são coincidência.



**HOWARD PHILLIPS
LOVECRAFT**

1890 - 1937

BEM-VINDO À CHAMADO DE CTHULHU

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

Chamado de Cthulhu é o clássico RPG de horror lovecraftiano da Chaosium, no qual pessoas ordinárias são confrontadas com as forças terríveis e alienígenas do Mythos de Cthulhu.

Chamado de Cthulhu é publicado pela Chaosium Inc. — uma das primeiras editoras de RPGs de mesa e que já está no ramo há mais de 30 anos. A Chaosium é conhecida pela excelência dos projetos de seus jogos e já ganhou muitas premiações no Adventure Gaming Industry Awards.

Tudo o que você precisa para jogar *Chamado de Cthulhu* pela primeira vez é deste Guia de Jogo Rápido, de alguns dados multifacetados, muita imaginação e de seus amigos.

Bem-vindo ao mundo de *Chamado de Cthulhu*!



CHAMADO DE CTHULHU

Criado por Sandy Petersen em 1981 e revisado por Mike Mason e Paul Fricker para a sétima edição publicada em 2015.

INTRODUÇÃO

Bem-vindo a *Chamado de Cthulhu*, um jogo cheio de segredos, mistérios e horror. No papel de um investigador inabalável, você viajará para lugares estranhos e perigosos, descobrirá tramas abomináveis e desafiará os terrores da noite. Você irá encontrar entidades enlouquecedoras, monstros e cultistas insanos. Em tomos estranhos e esquecidos você desvelará segredos que homem algum deveria conhecer. Você e seus companheiros podem muito bem decidir o destino do mundo.

Chamado de Cthulhu é um RPG de horror baseado nos escritos de Howard Phillips Lovecraft. Lovecraft escreveu uma grande quantidade de obras durante as décadas de 1920 e 1930, tratando tanto dos horrores de fora quanto de dentro. A invenção mais famosa de Lovecraft ficou conhecida como os *Mythos de Cthulhu*, uma série de histórias que compartilham elementos comuns, como certos livros míticos de conhecimento arcano e divindades alienígenas. Se você não leu nenhuma dessas histórias, recomendamos fortemente que o faça.

O livreto que está em suas mãos contém todas as informações necessárias para se criar um personagem de *Chamado de Cthulhu*, além de conter uma visão geral sobre como jogar. Muitas regras contidas no *Livro de Regras do Guardiã de Chamado de Cthulhu* foram omitidas deste *Guia de Jogo Rápido de Cthulhu* em nome da concisão.

Uma vez que você tenha jogado uma partida ou duas, você provavelmente irá querer olhar as regras completas de *Chamado de Cthulhu*, que estará disponível em www.neworderediora.com.br.

UMA VISÃO GERAL DO JOGO

O objetivo de *Chamado de Cthulhu* é se divertir com os amigos enquanto vocês exploram e criam uma história lovecraftiana. Um jogador atua no papel do moderador do jogo, conhecido como o *Guardião do Conhecimento Arcano* (“Guardião”, para abreviar). O papel dele ou dela dentro das regras é narrar o jogo para os outros jogadores. O resto dos jogadores assume o papel de intrépidos *Investigadores do Desconhecido* (“investigadores”) — os heróis da história — tentando buscar, entender e eventualmente confrontar os horrores, mistérios e segredos do *Mythos de Cthulhu*.

O Guardiã escolhe uma história para narrar. Estas histórias são chamadas de “cenários”. Você irá encontrar uma no final deste livreto. Um cenário provê ao Guardiã a estrutura de uma história a ser apresentada para os jogadores. O papel do Guardiã é um pouco parecido com o de um diretor fazendo um filme no qual os atores não sabem como a história irá se desenvolver. Continuando com a analogia, os jogadores são como atores que têm a liberdade de improvisar seus próprios roteiros.

Os investigadores não precisam ser nem um pouco parecidos com as pessoas que estão jogando com eles. Na verdade, costuma ser mais interessante e divertido para os jogadores quando eles criam personagens totalmente diferentes deles mesmos — detetives durões, motoristas de táxi mal-educados, ou um ocultista sinistramente cortês.

A maior parte do jogo acontece através de diálogos. O Guardiã define a cena, descrevendo o ambiente, os indivíduos e encontros para os jogadores. Os jogadores dizem ao Guardiã o que os seus investigadores pretendem fazer. O Guardiã diz se eles conseguem fazê-lo e, se não, o que acontece ao invés disso. Durante a sessão, o jogo acontece na forma de uma conversa em grupo com muitas reviravoltas e com a diversão em meio a tudo isso.

NUNCA JOGOU UM RPG ANTES?

Se você nunca jogou um RPG (do inglês roleplaying game, ou jogo de interpretação de papéis) antes, você pode estar se perguntando o que é tudo isso. Para desmistificar algumas ideias equivocadas e lhe indicar o caminho certo, pode ser útil descrever uma sessão de jogo comum.

João, seu parceiro e dois amigos se encontram na casa dele na noite de sexta-feira, por volta das sete horas. Após conversarem sobre as novidades e prepararem algumas bebidas e petiscos, eles se sentam na sala de João e ele distribui algumas folhas de papel e lápis, e então ajuda os outros a criarem seus investigadores. O pessoal compara ideias para personagens enquanto jogam dados e preenchem as fichas dos investigadores. Agora são em torno das oito horas.

João começa o jogo descrevendo a cena de abertura, contando como os investigadores se encontram conversando com um homem que deseja que eles averiguem uma velha propriedade dele; os rumores dizem que ela pode estar assombrada! Uma das jogadoras imediatamente responde a isso, usando a voz de sua investigadora para dizer que os rumores são "babozeiras". Conforme a história progride, todos se envolvem com ela, descrevendo o que seus personagens estão fazendo ou dizendo. Conflitos dramáticos ocorrem e dados são jogados para determinar o resultado deles. Algumas vezes os jogadores se dão bem; em outras, os eventos parecem conspirar contra eles. Todos os conflitos são resolvidos de modo simples, com ações faladas e jogadas de dados para determinar o resultado de certas situações; os jogadores não saem de suas cadeiras para agir, e também não estão usando fantasias ou acessórios.

João e seus jogadores param de jogar por volta das dez e meia, então conversam um pouco, antes de decidirem fechar a noite por volta das onze horas. Todo mundo está na expectativa de se encontrarem novamente na próxima semana para descobrir como a história irá continuar.

Claro que este é apenas um exemplo. O número de jogadores e a duração de uma sessão de jogo irão variar de grupo para grupo.

As regras do jogo usam dados para determinar se uma ação é bem sucedida ou se fracassa quando um "conflito" dramático se apresenta — por exemplo, se os investigadores conseguem se desviar de uma estátua gigante que está para cair sobre suas cabeças! As regras descrevem como decidir o resultado desses conflitos.

O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR CHAMADO DE CTHULHU

Quando estiver pronto para começar a jogar Chamado de Cthulhu, precisará apenas de algumas coisas:

- Este livreto de Jogo Rápido;
- Dados de RPG;
- Papel;
- Lápis e borracha;
- Duas ou mais pessoas com quem jogar;
- Um lugar calmo (a mesa da cozinha é um bom lugar para começar);
- Três ou quatro horas, para jogar.

Vencedores e Perdedores

Em *Chamado de Cthulhu*, não existem vencedores e perdedores no sentido competitivo padrão. O jogo é normalmente cooperativo. Os participantes trabalham juntos para atingir um objetivo em comum — normalmente, descobrir e frustrar uma trama nefasta que está sendo perpetuada pelos servos de algum culto sombrio ou sociedade secreta. A oposição que os investigadores enfrentam frequentemente será uma situação hostil ou alienígena controlada pelo Guardião, não por outro jogador.

Nesta situação, vencer depende de os investigadores terem sucesso em seu objetivo, e perder é o que acontece quando eles falham em consegui-lo (e talvez eles possam tentar novamente depois). Durante o jogo, os investigadores podem se ferir, passar por experiências que destroçarão suas sanidades, ou até mesmo morrer! Contudo, alguém precisa se erguer contra os horrores cósmicos do universo, e a morte de um único investigador pouco importa se isso significar repelir o plano mestre de Cthulhu para escravizar a Terra!

Os investigadores que sobrevivem ganham poder advindo de volumes arcanos de sabedoria perdida, conhecimento sobre monstros horrendos e melhorias em suas perícias conforme se tornam mais experientes. Assim, os investigadores dos jogadores continuarão a progredir até as suas aposentadorias ou suas mortes — o que vier primeiro.

CRIANDO UM INVESTIGADOR

Para jogar *Chamado de Cthulhu* você precisa criar um personagem. Neste jogo, personagens são chamados de

DADOS DE RPG

O Guardião e os jogadores irão precisar de um conjunto de dados de RPG, incluindo um dado de porcentagem (D100), um dado de quatro lados (D4), um dado de seis lados (D6), um dado de oito lados (D8) e um dado de vinte lados (D20). Conjuntos de dados de RPG podem ser comprados em quase todas as lojas de jogos de mesa e também na internet. A letra D quer dizer “dado”. O número após o D é o valor máximo que pode ser gerado: 1D8 gera um número aleatório que vai de 1 a 8, por exemplo, enquanto 1D100 gera os números 1–100.

LENDO UM DIOO (DADO DE PORCENTAGEM)

Dados de porcentagem normalmente consistem em dois dados de 10 lados jogados ao mesmo tempo. Um dado (o de unidades) é numerado de 1 a 0, o outro (de dezenas) traz números de 10 a 00. Ambos são jogados e devem ser interpretados juntos (ex.: ‘30’ e ‘05’ é lido como 35%). Uma jogada de ‘00’ (dado de dezenas) combinada com um ‘0’ (dado de unidades) indica um resultado de 100%. Uma jogada de ‘00’ no dado de dezenas combinada com qualquer outra jogada no dado de unidades indica um resultado abaixo de 10%; por exemplo, uma jogada de 00 no dado de dezenas e uma de 3 no de unidades são lidas como 3%.

VARIAÇÕES DE JOGADAS DE DADOS

Às vezes a notação do dado é precedida por um número diferente de ‘1’: isso significa que mais de um do dado indicado deve ser jogado e os resultados devem ser somados. Por exemplo, 2D6 significa que dois dados de seis lados são jogados e somados (ou jogar um D6 duas vezes e somar os resultados).

Você também pode ver 1D6+1, por exemplo. Isso significa que o número após o sinal de soma deve ser adicionado ao resultado do D6. Para 1D6+1, o resultado será 2, 3, 4, 5, 6, ou 7.

Se as garras de um monstro causam 1D6+1+2D4 de dano, encontre a força do ataque rolando os três dados necessários, somando os resultados e acrescentando um (rolando 1D6 e 2D4 e acrescentando 1 ao total).

“investigadores”, já que eles passam a maior parte do tempo investigando os horrores dos *Mythos de Cthulhu*. Criar o seu investigador é simples e é explicado a seguir.

Os Jogadores registram os detalhes de seus investigadores numa Ficha de Investigador de *Chamado de Cthulhu*. A ficha de investigador traz todas as informações necessárias para se jogar. Há uma ficha de investigador em branco incluída no fim deste livreto, e você pode baixar uma em www.neworderediara.com.br.

Os Atributos

Para começar, os personagens de *Chamado de Cthulhu* possuem oito atributos:

1. **Força (FOR)** mede o poder físico bruto do seu investigador;
2. **Constituição (CON)** é uma medida para a saúde e resistência de seu investigador;
3. **Poder (POD)** é uma combinação de força de vontade, espírito e estabilidade mental;
4. **Destreza (DES)** é uma medida para a agilidade física e a velocidade do investigador;
5. **Aparência (APA)** mede o charme e os atrativos físicos do seu personagem;
6. **Tamanho (TAM)** reflete a combinação de peso e altura do investigador;
7. **Inteligência (INT)** é uma medida aproximada da astúcia do investigador, de sua intuição e capacidade de fazer deduções de lógica;
8. **Educação (EDU)** é uma medida para o conhecimento que o seu investigador acumulou através da educação formal, ou da venerada “Escola da Vida”.

Distribua os seguintes valores da forma que quiser entre os seus atributos: 40, 50, 50, 50, 60, 60, 70, 80.

Metades e Quintos

Pegue o valor de cada um de seus atributos e corte pela metade, arredondando para baixo caso seja necessário. Depois, pegue o valor de cada um de seus atributos e divida por 5 para conseguir um “quinto” do valor, novamente arredondando para baixo quando necessário. Registre os valores total/metade/quinto (ex.: a FOR 60 da investigadora de *Rebeca seria registrada na ficha de investigador como 60 (30/12)*).

Atributos Secundários

Existem alguns atributos secundários que são determinados após você ter determinado os atributos acima. São eles Sorte, Dano Extra, Pontos de Vida e Sanidade.

■ **Sorte** começa em 3D6 (veja Dados de RPG, na página 11) multiplicado por 5. Um teste de Sorte normalmente é usado para determinar se as circunstâncias externas estão a seu favor ou contra você.



Exemplo: Rebeca está fugindo de uma horda de zumbis e corre até um carro próximo. O Guardião pede um teste de Sorte para determinar se as chaves estão na ignição. Rebeca faz uma jogada de porcentagem, tirando 28, o que é menor do que o seu valor de Sorte; ela gira a chave e o motor começa a roncar!

■ **Pontos de Magia (PM)** são iguais a um quinto do POD, e eles são usados para conjurar feitiços, alimentar dispositivos arcanos, e efeitos mágicos. Os Pontos de Magia gastos são restaurados naturalmente na taxa de 1 por hora. Quando um indivíduo ficar sem Pontos de Magia, gastos adicionais são reduzidos diretamente de seus Pontos de Vida — tais perdas se manifestam como danos físicos à escolha do Guardião.

■ **Dano Extra e Corpo:** Dano Extra é o quanto de dano adicional o seu investigador causa com um ataque corpo-a-corpo bem sucedido. Corpo é uma escala da combinação de seu tamanho e força. Some FOR e TAM e consulte a tabela a seguir.

TABELA DE DANO EXTRA E CORPO

Exemplo: Rebeca colocou FOR 60 e TAM 70, totalizando 130. Quando ela fizer um ataque físico bem sucedido, irá causar 1D4 pontos de Dano Extra. O Corpo dela é +1.

■ **Pontos de Vida (PV)** são definidos somando-se TAM com a COM, e então dividindo o total por 10 e arredondando para baixo para o inteiro mais próximo. Conforme seu investigador leva dano em combate ou em outros eventos, os PVs dele irão cair.

FOR + TAM	Dano Extra	Corpo
2-64	-2	-2
65-84	-1	-1
85-124	Nenhum	0
125-164	+1D4	+1
165-204	+1D6	+2

■ **Sanidade (SAN)** começa em um nível igual ao valor de seu POD. Circule o valor que corresponde a esse número na ficha de seu investigador. Este valor é usado como uma jogada de porcentagem que representa a habilidade de seu investigador de se manter estoico diante dos horrores. Na medida em que você encontra monstruosidades dos Myths de Cthulhu, seus pontos de SAN irão oscilar.

CHAMADO DE CTHULHU

Ocupação e Perícias

Neste ponto, você deve pensar sobre o que o seu investigador faz para viver. O termo “investigador” não se restringe a policiais ou detetives. A escolha da ocupação irá influenciar na seleção de perícias do seu investigador. Para começar, escolha uma ocupação. Qualquer coisa com a qual você considere interessante jogar é válida, mas você deve combinar com o seu Guardião. Algumas das ocupações favoritas em *Chamado de Cthulhu* são Professor, Jornalista, Ocultista e Arqueólogo. Contudo, as ocupações só são limitadas pela sua imaginação.

Você pode ou escolher uma ocupação da lista a seguir e usar a lista de perícias especificada, ou criar uma que esteja de acordo com suas preferências — para fazer isso, decida a ocupação e então olhe a lista de perícias na ficha de investigador. Escolha oito perícias que sejam apropriadas para a ocupação escolhida (*ex.: que perícias uma pessoa precisaria nesta ocupação?*). Estas serão as suas “Perícias Ocupacionais”.

Exemplos de Ocupações

ANTIQUÁRIO — Avaliação, Arte/Ofício (qualquer um), História, Usar Bibliotecas, Outra Língua, uma perícia interpessoal (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), Encontrar, uma outra perícia qualquer.

AUTOR — Arte (Literatura), História, Usar Bibliotecas, História Natural ou Ocultismo, Outra Língua, Língua Nativo, Psicologia, uma outra perícia qualquer.

DILETANTE — Arte/Ofício (qualquer um), Armas de Fogo, Outra Língua, Cavalgar, uma perícia interpessoal (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), três outras perícias quaisquer.

MÉDICO — Primeiros Socorros, Outro Língua(Latim), Medicina, Psicologia, Ciência (Biologia), Ciência (Farmacologia), quaisquer duas outras perícias como especialidades acadêmicas ou pessoais (*ex.: um psiquiatra pode pegar Psicanálise*).

JORNALISTA — Arte/ Diletante Ofício (Fotografia), História, Usar Bibliotecas, Língua Nativa, uma perícia interpessoal (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), Psicologia, duas outras perícias quaisquer.



INVESTIGADOR DE POLÍCIA — Arte/Ofício (Atuação) ou Disfarce, Armas de Fogo, Direito, Escutar, uma perícia interpessoal (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), Psicologia, Encontrar, uma outra perícia qualquer.

DETETIVE PARTICULAR — Arte/Ofício (Fotografia), Disfarce, Direito, Usar Bibliotecas, uma perícia interpessoal (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), Psicologia, Encontrar uma outra perícia qualquer (e.g. Usar Computadores, Chaveiro, Armas de Fogo).



Investigador de Polícia

PROFESSOR — Usar Bibliotecas, Outra Língua, Língua Nativa, Psicologia, quaisquer quatro outras perícias como especialidades acadêmicas ou pessoais.

Agora, você deve atribuir pontos às perícias na ficha de investigador. Nenhum jogador pode colocar pontos na perícia *Mythos* de Cthulhu durante a criação de personagem, já que se presume que todos os personagens iniciantes são ignorantes quantos às ameaças dos *Mythos*.

Atribua os seguintes valores entre suas oito Perícias Ocupacionais e também na perícia Nível de Crédito: uma com 70%, duas com 60%, três com 50% e três com 40% (coloque esses valores diretamente nas perícias e ignore os valores base de perícia que estão escritos perto de cada perícia na ficha de investigador).

Depois de atribuir os pontos das suas Perícias Ocupacionais, escolha suas Perícias de Interesses Pessoais. Essas são perícias que seu personagem adquiriu fora do trabalho. Escolha quatro perícias que não sejam de ocupação e aumente elas em 20% (acrescente 20 ao valor base de perícia listado na ficha do investigador).

Nós recomendamos que você registre os valores de suas perícias no mesmo formato que seus Atributos — total/metade/quinto — já que você precisará usar estas variações durante o jogo. É claro que, se você preferir, pode registrar apenas o valor total e fazer a conta de cabeça durante o jogo.

Exemplo: Rebeca escolhe “soldado” como ocupação. As oito perícias que parecem mais apropriadas são Escalar, Esquivar, Lutar, Armas de Fogo, Furtividade, Primeiros Socorros, Sobrevivência e Outra Língua. Rebeca atribui os valores das perícias da seguinte forma: Escalar 60%, Nível de Crédito 40%, Esquivar 60%, Lutar 70%,

Armas de Fogo 50%, Primeiros Socorros 40%, Outra Língua 50% (escolhendo espanhol como segunda língua), Furtividade 50%, Sobrevivência 40%.

Rebeca escolhe quatro perícias de interesse pessoal, aumentando cada uma em 20%. Dirigir Automóveis 40%, Saltar 40%, Consertos Mecânicos 30% e Encontrar 45%. Cada um dos valores é então escrito na ficha ao lado da perícia em suas variações total, metade e quinto, como em “Encontrar: 45 (22/09)”.

Nível de Crédito

O Nível de Crédito de uma personagem é indicador de sua classe social e riqueza. Dependendo de quantos pontos de Perícias Ocupacionais você aloca nesta perícia, seu investigador é...

■ Nível de Crédito 0

...Pobretão, vive nas ruas.

■ Nível de Crédito 1-9

...Pobre, possui apenas o mínimo.

■ Nível de Crédito 10-49

...Padrão, um nível razoável de conforto.

■ Nível de Crédito 50-89

...Abastado, algum grau de luxo.

■ Nível de Crédito 90-98

...Rico, grande riqueza e luxo.

■ Nível de Crédito 99

...Ricaço, dinheiro não é problema.

Exemplo: Rebeca escolheu 40% de Nível de Crédito para o seu soldado, o que significa que ela tem uma renda mediana.

Antecedentes

Dê uma última olhada nas perícias e atributos que você escolheu. Com um pouco de imaginação, você deve estar começando a ter uma ideia de quem o seu novo personagem é. Você pode querer acrescentar informações sobre os antecedentes e a personalidade de seu investigador conforme você os define. *Quem realmente é ele? Onde ele cresceu? Como é a família dele? Quanto mais tempo você gastar pensando sobre o seu personagem, mais desenvolvida será a personalidade dele ou dela e, portanto, mais diversão você terá quando jogar Chamado de Cthulhu.*

Cada registro de antecedente (no verso de sua Ficha de Investigador) deve ser uma declaração curta. Não se preocupe em preencher cada registro no fundo da ficha do investigador — apenas dois ou três serão suficientes para começar a jogar. Alguns exemplos: “Nascido e criado em Arkham”, “Nunca estou sem minha confiável pistola”, ou “A ciência pode explicar tudo”.

Toques finais

Agora você tem algo que se parece com um personagem terminado. Volte ao topo da ficha de seu investigador e se certifique de escrever o nome do seu personagem, gênero e idade, e bem como todas as outras informações que estão lá.

SISTEMA DE REGRAS

Testes de perícia podem ser solicitados durante situações dramáticas no jogo. Andar por um salão bem iluminado não é uma situação dramática, mas correr através de um corredor cheio de escombros enquanto é perseguido por monstros com certeza é!

Quando estiver fazendo um teste de perícia você deve entrar em acordo com o Guardiã sobre qual é o objetivo. Se o teste for bem sucedido, você atinge o seu objetivo.

Adicionalmente, quando você for bem sucedido em um teste de perícia, coloque uma marca na caixa ao lado dela em sua ficha de investigador. Você pode ter apenas uma marca por perícia de cada vez. Ao fim do cenário, seu Guardiã irá falar para você “testar os aumentos de perícia”. Nesse momento, jogue o dado de porcentagem contra o valor de cada perícia marcada. Se o resultado for maior do que o valor da perícia, então você acrescenta 1D10 pontos ao valor dela. Em outras palavras, quanto mais você sabe de algo, mais difícil fica aprender algo novo ou se tornar melhor naquilo.

Exemplo: Rebeca é bem sucedida em um teste de *Encontrar* durante a partida, então ela marca a caixa próxima desta perícia na ficha de investigador. Depois que o cenário for concluído, o Guardiã pede para que Rebeca teste os aumentos de perícia. O *Encontrar* de Rebeca é 45%. Ela tira um 43 no dado de porcentagem. Nenhuma melhora é conseguida. Se ela tivesse tirado um 73, ganharia 1D10 pontos em *Encontrar*.

Às vezes, pode ser necessário fazer um teste que não é coberto pelas perícias em sua ficha. Se isso acontecer, verifique seus atributos, determine qual deles é o mais apropriado para a ocasião e trate-o como se fosse uma perícia.

Testes de Perícia e Níveis de Dificuldades

Seu Guardiã irá lhe dizer quando você deve fazer um teste de perícia e o quão difícil é a tarefa. Uma tarefa comum requer apenas que você tire com o 1D100 um resultado menor ou igual à sua perícia (um *sucesso regular*). Uma tarefa difícil exige que você tire um resultado igual ou menor do que a metade de sua perícia (um *sucesso sólido*). Uma tarefa que se aproxima dos limites da capacidade humana necessita de um resultado igual ou menor a um quinto do valor de sua perícia (um *sucesso extremo*).

Se você conseguir justificar isso com as ações de seu

CHAMADO DE CTHULHU



Exemplo de Dados de Bônus



Exemplo dos Dados de Penalidade

investigador, você pode “Forçar” um teste de perícia fracassado. Forçar um teste permite que você jogue o dado novamente. Contudo, os riscos aumentam. Se você falhar uma segunda vez, o Guardião pode lançar consequências atroz sobre seu personagem.

Exemplo: *Você está tentando forçar a abertura da pesada porta de pedra de uma cripta. O Guardião decide que esta é uma tarefa muito difícil e pede um teste de FOR, especificando que um “sucesso sólido” é necessário. Você joga o dado, mas o resultado indica que você falhou, já que tirou um valor maior do que metade da FOR de seu investigador. Você pergunta se você pode forçar o teste, dizendo que seu personagem irá usar uma pá como alavanca na porta. O Guardião permite um segundo teste, mas avisa que se você falhar neste, não apenas a porta vai continuar fechada, mas “algo” pode ouvir você e ir atrás de seu sangue!*

Testes Resistidos

Se dois investigadores estão se opondo, ou se um investigador está em conflito com personagem não-jogador importante (ex.: um dos que possuem estatísticas no cenário), o Guardião pode pedir um teste resistido. Para resolver um teste resistido, ambos os lados fazem um teste de perícia e comparam suas margens de sucesso. Um Sucesso Regular vence de um Fracasso, um Sucesso Sólido vence de um sucesso Regular, e um Sucesso Extremo vence de um Sucesso Sólido. No caso de empate, ganha quem possuir o maior valor de perícia. Se ambas as perícias tiverem valores iguais, então os dois lados jogam 1D100 e ganha quem conseguir o menor valor.

Dados de Bônus e de Penalidade

(usados principalmente para jogadas disputadas de dados)

Às vezes, as condições dos investigadores, o ambiente, e/ou o tempo disponível podem atrapalhar ou beneficiar um teste de perícia ou de atributo. Sob certas circunstâncias, o Guardião pode conceder um “dado de bônus” ou um “dado de penalidade” para uma jogada. Um dado de bônus e um dado de penalidade se cancelam.

PARA CADA DADO DE BÔNUS: quando fizer um teste, jogue um dado de “dezena” adicional com o par normal de dados de porcentagem. Você estará jogando três dados separados; um de “unidades” e dois de “dezenas”. Para se beneficiar do bônus, use o dado de “dezenas” com o melhor (menor) resultado.

Exemplo: *Dois investigadores rivais, Malcolm e Hugh, estão competindo pelo afeto de Lady Greene. Só um deles pode ganhar a mão dela em casamento, então o Guardião determina que uma jogada resistida é necessária para determinar o resultado do cortejo deles. Fica decidido que eles devem fazer um teste resistido de Charme. O Guardião recapitula os eventos da aventura até agora: Malcolm visitou Lady Greene duas vezes, cada uma delas esbanjando com presentes caros para ela, enquanto Hugh a visitou apenas uma vez e não levou presente algum. O Guardião determina que Malcolm tem uma vantagem e ganhará um dado de bônus no teste resistido.*

O jogador de Hugh testa primeiro a sua perícia Charme de 55, conseguindo 45 — um sucesso regular.

O jogador de Malcolm testa a sua perícia Charme com

JOGO RÁPIDO DA SÉTIMA EDIÇÃO

um dado de bônus, jogando um dado de unidade e dois dados de dezena (veja a fig. 1.). O dado de unidade cai em 4, e pode fazer par com qualquer um dos dados de dezena, resultando em 44 ou 24. O jogador de Malcolm escolhe o menor resultado, 24 — um Sucesso Sólido.

Malcolm vence o teste resistida, e sua proposta de casamento é aceita por Lady Greene.

PARA CADA DADO DE PENALIDADE: jogue um dado de “dezenas” adicional com o par normal de dados de porcentagem. Você estará jogando três dados separados; um de “unidades” e dois de “dezenas”. Para uma penalidade, use o dado de “dezena” com o pior (maior) resultado.

***Exemplo:** em uma terrível reviravolta, dois investigadores, Felix e Harrison, foram capturados por cultistas insanos do Sorriso Escarlate. Os cultistas decidiram “se divertir” à custa dos investigadores, decretando que ambos devem passar pelo Ordálio da Dor, no qual apenas um deles pode sobreviver. O perdedor será sacrificado para o deus nefasto dos cultistas.*

O Ordálio da Dor envolve levantar uma pedra imensa e mantê-la erguida no alto. Quem conseguir segurá-la por mais tempo é o vencedor. Isto requer dos investigadores um teste resistido de Força, no entanto, o Guardiã determina que Harrison deve receber um dado de penalidade, já que recentemente ele sofreu uma lesão séria (ele foi ferido quando foi capturado pelos cultistas) e ainda está se recuperando.

O jogador de Felix tira 51 no seu teste de FOR 65 — um sucesso regular.

A FOR de Harrison é 55. A jogadora tira 20 e 40 nos dados de dezenas e 1 no dado de unidade (veja a fig. 2.), os quais podem ser combinados para resultar em 21 ou 41. O dado extra é um dado de penalidade, então Harrison precisa ficar com o maior resultado — um Sucesso Regular.

Ambos os jogadores conseguiram um Sucesso Regular; Felix ganha porque sua FOR é maior.

Felix consegue segurar a pedra sobre a sua cabeça por mais tempo do que Harrison. Os cultistas zombam de Harrison e o levam em direção ao altar...

TESTES DE SORTE

Testes de Sorte podem ser pedidos pelo Guardiã quando circunstâncias externas a um investigador estão em

questão, e também quando se estiver determinando a mão inconstante do destino. Se, por exemplo, um investigador quiser saber se há alguma coisa em volta que possa ser usada como arma, ou se a lanterna que encontrou ainda tem bateria, um teste de Sorte deve ser feito. Perceba que se uma perícia ou atributo for mais apropriado para a situação, ela deve ser usada no lugar da Sorte. Para ser bem sucedido em um teste de Sorte, o jogador deve conseguir um resultado menor ou igual ao valor atual de sua Sorte.

Se o Guardiã solicitar um Teste Coletivo de Sorte, o jogador cujo investigador estiver com o menor valor de Sorte (entre os presentes na cena), deve fazer o teste.

***Exemplo:** não é preciso fazer testes para pegar um táxi, mas isso pode ser necessário caso o investigador tente conseguir um antes de perder de vista o carro que pretende perseguir. Nível de Crédito pode ser um fator quando se está tentando chamar a atenção de um motorista de táxi que está à procura de um cliente bem vestido que possa dar uma gorjeta generosa. No entanto, conseguir rapidamente um táxi às duas da manhã em uma parte desagradável da cidade pode não ser tão fácil. Haveria sequer um táxi por lá? Nenhuma perícia fará com que um táxi apareça na hora. É uma questão de sorte haver um taxista dirigindo por aquela rua, portanto, um teste de Sorte é necessário.*

SANIDADE (SAN)

Sempre que você encontra os horrores do Mythos ou cruza com algo mundano, mas ainda assim horrível (como tropeçar no corpo mutilado de seu melhor amigo) você faz uma jogada de porcentagem contra o seu valor atual de Sanidade. Se o resultado for maior do que sua Sanidade atual, você perde uma grande quantidade de pontos de Sanidade. Se o resultado for abaixo, você perderá menos ou nada. A perda de Sanidade para um evento é geralmente descrita como algo parecido com “0/1D6” ou “2/1D10”. O número antes da barra indica o quanto da Sanidade de seu personagem será perdido caso você consiga um resultado menor ou igual ao seu total de Sanidade atual; o número após a barra é o quanto seu investigador perderá caso você tire um número maior do que o valor atual de sanidade do personagem.

Se um investigador perder 5 ou mais pontos de Sanidade por conta de uma única jogada de Sanidade, ele ou ela sofreu um grande trauma emocional. O jogador deve jogar 1D100. Se o resultado for igual ou menor do que a sua inteligência (INT), o investigador entende

(pior) FRACASSO - SUCESSO REGULAR - SUCESSO SÓLIDO - SUCESSO EXTREMO (melhor)

completamente o que ele presenciou e fica temporariamente insano (1D10 horas).

Quando você perde em um teste de Sanidade, o Guardião assume momentaneamente o controle de sua próxima ação, já que o medo tomou conta de você; talvez você, involuntariamente, grite ou aperte o gatilho de sua arma.

Se o seu investigador ficar temporariamente insano, o Guardião adiciona uma fobia ou mania à sua ficha (coisas como “medo de escuro”, “medo de espaços apertados”, ou “cleptomania, uma compulsão irracional por roubar coisas”), ou altera um de seus registros de histórico existentes.

Enquanto estiver temporariamente louco, o Guardião pode fazer com que seu investigador tenha alucinações — existe mesmo um carniçal espreguindo você ou é apenas um mendigo querendo uns trocados? Você só consegue ter certeza se pedir para fazer um “Exame da Realidade”, escolhendo fazer uma jogada de Sanidade — se você for bem sucedido, você enxerga além da alucinação, mas se você falhar, você afunda ainda mais na loucura!

Infelizmente, recuperar a Sanidade perdida é um processo longo e árduo. Você pode precisar internar seu personagem em um sanatório ou buscar outras formas de psicoterapia para recuperar os pontos. Geralmente, ao fim de cada cenário bem sucedido você deve recuperar alguns pontos como recompensa.

Conforme sua Sanidade vai diminuindo, seu personagem se torna mais e mais instável e a capacidade dele ou dela de operar adequadamente diminui. As regras completas de Sanidade não estão incluídas aqui, mas seu Guardião lhe informará dos efeitos desta degradação quando você estiver jogando.

COMBATE

Quando você é confrontado com o horror dos Mythos, geralmente é uma ideia melhor fugir ou evitar um confronto. Contudo, às vezes não há outra escolha além de entrar em combate, armas em punho, e fazer o melhor que puder.

Quando acontece um combate, todos os investigadores, bem como personagens e monstros controlados pelo Guardião, agem na ordem de seus valores de DES. Quem tiver a maior DES age primeiro, e então seguem-se os outros, em ordem decrescente.

A duração de uma rodada de combate em *Chamado de Cthulhu* é melhor descrita como “longa o suficiente para todo mundo realizar uma ação significativa”. O fluxo da rodada é controlado pelo Guardião, e regras rígidas para movimentos e ações não são parte do jogo. O Guardião deve simplesmente dar a todo mundo a chance de fazer algo rapidamente enquanto atenta para o fluxo narrativo.

Investigadores possuem três perícias de combate: Lutar, Esquivar e Armas de Fogo. Duas delas têm múltiplas especializações, como Lutar (Briga) ou Armas de

Fogo (Rifles/Escopetas) — você decide durante a fase de criação de personagem quais especializações o seu investigador possui (caso tenha), quando aloca seus pontos de perícias Ocupacionais e Interesses Pessoais. Note que a perícia Lutar (Briga) inclui combate desarmado e também o uso de armas simples como canivetes e porretes.

Não se pode “forçar” testes de combate — você simplesmente faz outro ataque na próxima rodada.

REGRAS DE LUTA PARA COMBATES CORPO-A-CORPO

Sempre que você for atacado, você pode escolher contra-atacar (tentar evitar, bloquear ou aparar um ataque enquanto golpeia de volta) ou esquivar (tentar evitar o ataque completamente).

Tanto atacante quanto defensor jogam o dado de porcentagem e comparam seu nível de sucesso:

- Se você está contra-atacando, use a sua perícia Lutar. Você precisa conseguir um nível de sucesso maior do que o de seu atacante.
- Se você está esquivando, use a sua perícia Esquivar. Seu atacante precisa conseguir um nível de sucesso maior do que o seu.

É uma questão simples: o lado vencedor evita levar dano e irá causar dano (a não ser que esteja esquivando) no oponente.

Armas e Dano

- Ataques desarmados (humanos): 1D3 + Dano Extra
- Faca Pequena: 1D4 + Dano Extra
- Facão: 1D8 + Dano Extra
- Porrete Pequeno: 1D6 + Dano Extra
- Taco de Baseball: 1D8 + Dano Extra
- Pistola: 1D10
- Escopeta: 4D6 (de perto, do contrário, 2D6; não empala)
- Rifle: 2D6 + 4

Ataques que consigam um Sucesso Extremo causam mais dano: armas contundentes causam dano máximo e dano extra máximo (se houver); armas empaladoras (lâminas e balas) causam o dano máximo da arma, mais o dano extra (se houver), mais um dado de dano adicional da arma (1D10 + 10 pontos de dano no caso de uma pistola, por exemplo).

JOGO RÁPIDO DA SÉTIMA EDIÇÃO

Contra-atacando: o melhor que uma pessoa que está contra-atacando pode conseguir é um dano “normal”.

Exemplo: um carniçal tenta acertar Rebeca com suas garras, que decide esquivar. O Guardião tira 03 — um Sucesso Extremo (abaixo de um quinto da perícia do carniçal). Rebeca consegue 20 em seu teste de Esquivar — um Sucesso Sólido. O atacante conseguiu um nível de sucesso melhor do que quem está esquivando, então Rebeca é atingida, automaticamente recebendo o dano máximo de 10 (1D6 + 1D4) devido ao ataque ter sido um Sucesso Extremo.

O carniçal é um monstro com 3 ataques por turno. Em seu segundo ataque, ele tenta morder Rebeca, que contra-ataca. Rebeca consegue um Sucesso Sólido; o carniçal consegue um sucesso regular. Rebeca teve um nível de sucesso maior do que o carniçal e assim consegue contra-atacar — ela não só evita ser ferida, mas também causa 1D3 de dano no carniçal.

Regras para Armas de Fogo

Quem estiver atirando com uma arma faz uma jogada de porcentagem e compara o resultado com sua perícia Armas de Fogo.

- Armas de fogo já preparadas concedem DES +50 para determinar a ordem de DES da rodada.
- Se atirar 2 ou 3 tiros com uma pistola em uma única rodada, aplique um dado de penalidade para cada tiro.
- Se estiver à queima-roupa (uma distância em metros igual a um quinto de sua DES multiplicado por 0,30), você ganha um dado de bônus no teste.

Sempre que atiram em você, é possível buscar cobertura fazendo um teste de Esquivar. Se você for bem sucedido, o teste do atacante receberá um dado de penalidade. Personagens que decidam buscar cobertura perdem o seu próximo ataque (independente de serem bem sucedidos ou não). Se já tiverem atacado na rodada atual, estarão desistindo de atacar na próxima.

Manobras de Lutas

Se um jogador descreve um objetivo que é algo diferente de simplesmente causar dano físico, a ação pode ser resolvida com uma “manobra de luta”.

Uma manobra de combate bem sucedida permite que o personagem realize algo como:

- Desarmar um oponente.
- Derrubar um oponente no chão

- Agarrar e segurar um oponente, fazendo com que este tenha que aplicar um dado de penalidade em suas ações até que ele ou ela se liberte.

Uma manobra é tratada da mesma forma que um ataque de Lutar normal, usando a perícia Lutar (Briga). O oponente pode esquivar ou contra-atacar normalmente. Compare o Corpo dos dois combatentes. Se o personagem que está realizando a manobra possuir um Corpo menor do que o do oponente, ele ou ela recebe um dado de penalidade para cada ponto de diferença (até um máximo de dois dados de penalidade). Se um oponente exceder o Corpo do atacante em três ou mais, todas as manobras de luta são ineficazes; o atacante pode até conseguir colocar suas mãos no oponente, mas faltam-lhe força e tamanho para tirar vantagem disso.

Exemplo: Rebeca tenta empurrar um carniçal por uma janela (uma manobra de luta). O Corpo de Rebeca é zero e o do carniçal é 1, então Rebeca recebe 1 dado de penalidade em sua jogada de ataque. Rebeca tira 02 e 22; ela tem um dado de penalidade, então tem que usar o maior resultado — um Sucesso Sólido (abaixo da metade de sua perícia Lutar). O carniçal está contra-atacando e consegue um Sucesso Regular em seu teste de Lutar. Rebeca conseguiu um nível de sucesso maior, então sua manobra é bem sucedida — ela atira o carniçal pela janela.

Desvantagem Numérica

Quando um personagem está diante de mais inimigos do que de aliados, ele está em desvantagem. Depois que um personagem contra-atacar ou esquivar em uma rodada, todos os ataques corpo-a-corpo subsequentes contra ele recebem um dado de bônus. Isto não se aplica a ataques feitos com armas de fogo.

PONTOS DE VIDA, LESÕES E CURA

Pontos de dano reduzem os pontos de vida de um personagem. Pontos de vida não podem ficar abaixo de 0, então não registre um valor negativo. Quando os pontos de vida de um personagem chegam a 0, ele ou ela cai inconsciente e em algumas situações, pode morrer.

Quando um personagem recebe dano maior ou igual à metade do total de seus pontos de vida em um único ataque, ele sofreu uma lesão grave; ele deve fazer um teste de CON ou cair inconsciente. Se um personagem com uma lesão grave chegar a 0 ponto de vida, ele estará perto da morte (Morrendo). Ele ou ela precisa fazer um teste bem sucedido de CON ao fim da rodada seguinte e no final da cada rodada subsequente, ou então morrerá. Apenas o uso bem sucedido da perícia Primeiros

CHAMADO DE CTHULHU

Socorros consegue retirar a condição Morrendo.

- Personagens sem uma lesão grave recuperam 1 ponto de vida por dia.
- Personagens com uma lesão grave fazem um teste de cura (usando CON) ao fim de cada semana — em caso de sucesso, recuperam 1D3 pontos de vida, ou 2D3 em caso de sucesso extremo. A condição lesão grave é removida se um sucesso extremo for conseguido ou se os pontos de vida atuais forem recuperados até a metade ou mais do valor total de pontos de vida.

Primeiros Socorros podem curar 1 ponto de vida. Se Primeiros Socorros for usada em um personagem que está morrendo, não confere qualquer ganho imediato de pontos de vida, mas estende a vida do personagem, de modo que a perícia Medicina possa ser usada.

Medicina pode curar 1D3 pontos de vida, mas requer pelo menos uma hora de trabalho, e equipamentos e suprimentos adequados. Se Medicina for usada em um personagem que está morrendo, ela não confere qualquer ganho imediato de pontos de vida, mas permite um teste de cura ao fim de uma semana.

Exemplo: Rebeca começa com 12 pontos de vida. Na segunda-feira, ela se mete em uma briga de bar, recebendo dano de 3 cruzados no queixo, com valores de 4, 2 e 3. Isso totaliza 10

de dano, deixando ela com 2 pontos de vida. Ela não sofreu uma lesão grave, e irá se recuperar na taxa de um ponto de vida por dia. Na quinta-feira, Rebeca (agora com 5 pontos de vida) desajeitadamente cai de uma janela, sofrendo 7 pontos de dano. Esta foi uma lesão grave. Um amigo administra os Primeiros Socorros e corre para levá-la a um hospital. Após 7 dias, Rebeca faz um teste de CON bem sucedido e recupera 2 pontos de vida em uma jogada de 1D3. Ao fim da segunda semana, Rebeca consegue um sucesso extremo, e recupera 3 pontos de vida numa jogada de 2D3, ficando agora com 5 pontos de vida. É o suficiente para apagar o marcador de lesão grave, depois do que ela recupera um ponto de vida por dia.

Se um personagem sofrer em um único golpe uma quantidade de pontos de dano maior ou igual ao seu máximo de pontos de vida, ele morre instantaneamente.

OUTRAS FORMAS DE DANO

Muitas vezes, o Guardiã será forçado a julgar a quantidade de dano causada por um evento aleatório. Independente da causa, considere o potencial de lesão dele e compare-o com a coluna mais à esquerda na tabela Outros Tipos de Dano (p. 14). Cada tipo de ferimento corresponde a uma ocorrência do incidente ou uma rodada de combate; uma rodada sendo socado por um atacante, uma bala, uma rodada afogando-se, uma rodada sendo queimado. O personagem sofrerá mais dano a cada rodada sucessiva que ele estiver exposto à fonte do dano.

TABELA - OUTRAS FORMAS DE DANO

Ferimento	Dano	Exemplos
Pequeno: uma pessoa poderia sobreviver a diversas ocorrências desse nível de dano.	1D3	Socos / chutes / cabeçada / ácido fraco / respirar em um ambiente enfumaçado / levar uma pedrada do tamanho de um punho / cair (de 3 metros) em chão macio.
Moderado: pode vir a causar um ferimento grave; seria preciso alguns ataques deste tipo para matar.	1D6	Cair (de 3 metros) na grama / porrete / ácido forte / respirar água / exposição ao vácuo / bala de baixo calibre / flecha / fogo (tocha).
Severo: provavelmente causará um ferimento grave. Uma ou duas ocorrências podem deixar uma pessoa inconsciente ou matá-la.	1D10	Bala calibre .38 / cair (de 3 metros) sobre concreto / machado / fogo (lança-chamas, correr através de em aposento em chamas) / estar de 6 a 10 metros da explosão de uma granada de mão ou dinamite / veneno fraco.
Mortal: uma pessoa normal tem 50% de chances de morrer.	2D10	Ser atingido por um carro a 45 km/h / estar de 2 a 6 metros da explosão de uma granada de mão ou dinamite / veneno forte.
Extremo: morte imediata é provável.	4D10	Ser atingido por um carro em alta velocidade / estar a até 3 metros da explosão de uma granada de mão ou dinamite / veneno letal.
Horrendo: morte imediata é quase certa.	8D10	Envolver-se numa colisão direta de alta velocidade, ser atingido por um trem.

A ASSOMBRAÇÃO

Este cenário foi projetado para novos Guardiões e jogadores. Conselhos para o Guardião estão inclusos no texto (*Notas do Guardião*) sobre como e quando usar os dados e regras, além de orientações sobre como narrar o cenário. Após você ter lido este cenário e seus jogadores tiverem criado seus respectivos investigadores, vocês estarão prontos para começar.

Os trechos destacados em quadros neste cenário devem ser lidos em voz alta para os jogadores — explique as linhas com suas próprias palavras ou apenas leia o que está escrito.

Recursos para os jogadores estão marcados no texto e foram agrupados ao final do cenário para possibilitar que o Guardião faça uma cópia para apresentar diretamente aos jogadores, quando indicado.

O ano é 1920 e o local é Boston, Massachusetts, embora este cenário possa ser transportado para uma ambientação moderna, se o grupo preferir.

OS SEGREDOS DO GUARDIÃO

O corpo de Walter Corbitt está enterrado no porão da Casa Corbitt. A mente de Walter Corbitt ainda vive, ciente de eventos dentro da casa. Ele assombra o lugar. Corbitt conhece magias dos Myths que preservam sua identidade e permitem que ele anime seu corpo após a morte. Às vezes, ele preda vampiricamente os residentes da casa, afastando ou matando aqueles que descobrem o seu segredo.

Para resolverem o mistério apresentado, os investigadores devem descobrir Corbitt. Enquanto fazem isso, Corbitt estará ciente dos investigadores e tentará enganá-los ou assustá-los para que vão embora. Se isso falhar, ele tentará assassiná-los.

PREPARANDO O JOGO

Oriente os jogadores ao longo da criação dos investigadores neste cenário. Jogadores iniciantes obterão um melhor entendimento tanto das regras quanto de seus personagens se eles passarem por este processo.

Conte aos jogadores a premissa do cenário.

Vocês vão ser contratados para investigar uma velha casa na Boston de 1920 — os rumores dizem que ela pode ser mal assombrada!

Os jogadores devem criar um time de detetives particulares, investigadores amadores, jornalistas ou amigos do senhorio que se ofereceram como voluntários para a tarefa.

Distribua as fichas de investigador e ajude os jogadores ao longo do processo, passo a passo. Encoraje-os a conversarem uns com os outros sobre seus personagens e a se divertirem criando históricos e relações entre eles. Mantenha tudo isso nos limites do razoável; evite acabar sobrecarregado com detalhes desnecessários.

Anote os nomes, aparência (APA), Nível de Crédito e qualquer aspecto notável do histórico dos investigadores para servir de referência durante o jogo.

LOCAL I: INTRODUÇÃO

NOTA DO GUARDIÃO: esta introdução acontece em qualquer lugar que pareça apropriado. Se os investigadores forem detetives particulares, eles podem ter um escritório. Se eles são amigos do senhorio, pode acontecer na casa dele ou em um café. A localização não é muito importante, mas tire um momento para estabelecer a cena. Então leia o trecho a seguir em voz alta, interpretando a conversa do senhorio com os jogadores.

Recurso 1

Um senhorio, Sr. Knott, pede que vocês examinem uma velha casa no centro de Boston, conhecida como a Casa Corbitt. Os antigos inquilinos, a família Macario, se envolveram em uma tragédia e o dono deseja entender os acontecimentos misteriosos na casa e esclarecer a questão. O Sr. Knott não tem conseguido alugar a casa desde a tragédia e espera que vocês consigam resolver as coisas e restaurar a boa fama dela. Ele se oferece para compensá-los pelo seu tempo e trabalho. O senhorio lhes dá as chaves, o endereço, e \$25 em dinheiro como adiantamento.

Conhecendo o seu trabalho, vocês vão querer conduzir algumas pesquisas antes de irem para a casa. Vocês poderiam checar velhos artigos de jornal no Boston Globe, seguir para a Biblioteca Central, ou ir para o Arquivo Público. A escolha é de vocês.

Entregue o **Recurso 1** (página 29) para os jogadores para caso eles queiram conferi-lo depois. Dê a eles tempo para absorver a informação, discutir a situação e decidir o que devem fazer. Alguns jogadores irão querer ir direto para a casa, mas você deve sugerir que é melhor conduzir algumas pesquisas primeiro.

O Sr. Steven Knott herdou a propriedade recentemente e gostaria de ter algum lucro com o lugar, ou alugando ou vendendo, mas tem se encontrado impossibilitado de fazê-lo devido à terrível reputação da casa.

Proceda para os **Locais 2, 3 ou 4**, dependendo de para onde os jogadores decidirem ir em seguida.

NOTA DO GUARDIÃO: *você pode descrever o local como desejar. Use a sua imaginação e tente evocar as impressões que os lugares trazem: o cheiro e os barulhos das prensas do Boston Globe, por exemplo. Não precisa detalhar muito a transição entre um local e outro — apenas corte para os investigadores chegando à nova localização.*

LOCAL 2: O BOSTON GLOBE

UM JORNAL DIÁRIO DE BOA REPUTAÇÃO

NOTA DO GUARDIÃO: *conforme os jogadores fazem as suas primeiras perguntas nos escritórios do jornal, interprete as pessoas que eles podem encontrar — o recepcionista, uma jornalista ou um dos editores. Certifique-se de mencionar o “necrotério” (o arquivo de recortes do jornal) no porão do Boston Globe.*

O arquivo de recortes não está aberto ao público geral, e os investigadores terão que **Persuadir** Arty Wilmot (um editor do Boston Globe) para ganharem acesso. Arty gosta

do pequeno poder que tem e tentará negar o acesso aos investigadores; interprete a sua pomposidade e encoraje os jogadores a se esforçarem para ganhar acesso ao necrotério.

Usando os dados para...

Ganhar Acesso ao Arquivo de Recortes

NOTA DO GUARDIÃO: *normalmente quando se encontra um personagem não-jogador neutro, você deve testar a APA ou Nível de Crédito do investigador; contudo, no caso de Arty a situação é pré-definida — ele não é prestativo.*

Primeiro, estabeleça um objetivo com os jogadores, algo parecido com “conseguir acesso ao arquivo de recortes”.

Interprete a interação entre Arty e os investigadores. Baseado em como a interação acontecer, escolha uma das opções a seguir:

- Se o investigador tentar convencer Arty amigavelmente, use a perícia **Charme**.
- Se o investigador for agressivo com Arty, use a perícia **Intimidação**.
- Se o investigador usar argumentos racionais para persuadir Arty, use a perícia **Persuasão**.
- Se o investigador tentar enganar Arty, use a perícia **Lábia**.

Peça ao jogador que estiver protagonizando a maior parte da conversa para jogar um dado de porcentagem (1D100) e comparar o resultado com o valor de sua perícia **Persuasão, Lábia, Charme ou Intimidação**, conforme apropriado. Se o resultado da jogada for igual ou menor do que a perícia, o investigador foi bem sucedido e conseguiu o acesso para o grupo.

NOTA DO GUARDIÃO: *note como aqui o nível de dificuldade dos jogadores contra Arty é Regular; a profissão de Arty não requer um nível profissional (50%+) em Persuasão, Charme, Intimidação ou Psicologia. Se fosse o caso, o nível de dificuldade seria Difícil.*

Retorne à interpretação novamente e incorpore o resultado do teste de perícia no que Arty dirá:

- Se os investigadores foram bem sucedidos, Arty recua de alguma forma que pareça apropriada para você e permite que eles tenham acesso aos arquivos.

- Se os investigadores fracassaram, faça Arty se encher de empáfia e falar para os investigadores irem embora.

Forçando o Teste?

Se os jogadores falharem na jogada, pergunte se eles querem persistir em seus esforços para ganhar acesso ao arquivo de recortes. Se eles decidirem fazê-lo, eles podem tentar Forçar o teste, continuando a pressionar Arty de algum modo (eles podem mudar de abordagem e usar um método alternativo dessa vez).

A depender do curso de ações deles, você deve decidir o que irá acontecer caso eles falhem (uma consequência); por exemplo:

- Se os investigadores usaram Intimidação, a consequência pode ser irritar Arty, levando a uma briga.
- Se os investigadores usaram Charme ou Persuasão, a consequência pode ser que Arty se ofenda e grite para que eles vão embora.

Qualquer que seja a consequência, certifique-se de que ela vá além de Arty simplesmente pedir para eles irem embora — por exemplo, fazer com que Arty chame alguns sujeitos fortões da manutenção para ajudá-lo.

O Arquivo de Recortes

Se os investigadores conseguirem o acesso, descreva as estantes empoeiradas do necrotério de recortes.

Vocês são levados alguns degraus abaixo por Ruth Blake, a cuidadora dos registros, até chegarem a um porão empoeirado repleto de arquivos e atulhado de grandes pilhas de velhos jornais e tralhas variadas. A sala inteira cheira a mofo e o sistema de aquecimento em um dos cantos gera bastante calor.

Os recortes pertinentes estão organizados pelos nomes das ruas. Já que os jogadores foram bem sucedidos em jogadas de dados para chegar ao necrotério, seria de mau gosto impedir que conseguissem a única pista que há aqui, então ela deve ser colocada de forma óbvia. Passe o **Recurso 2** (página 30) para um dos jogadores.

Recurso 2

Relato Não Publicado, Boston Globe, 1918: uma matéria, que nunca foi publicada. Ela afirma que em 1880 uma família de imigrantes franceses se mudou para a casa, mas fugiu após uma série de acidentes terem resultado nos pais mortos e três crianças aleijadas. A casa ficou vazia por muito tempo depois disso.

Em 1909, outra família se mudou e imediatamente

foi acometida por doenças. Em 1914, o irmão mais velho ficou louco e se matou com uma faca de cozinha, e a inconsolável família se mudou. Em 1918, uma terceira família, os Macario, alugou a casa, mas a deixaram quase que imediatamente depois, sob circunstâncias misteriosas.

Se um investigador flertar ou fizer amizade com Ruth Blake, a responsável pelo arquivo de recortes (não se preocupe com dados aqui, já que a informação não é crucial), ela observa que os arquivos do *Globe* só vão até o incêndio de 1878. Se a Casa Corbitt tiver sido mencionada antes disso, não há registros no lugar.

LOCAL 3: A BIBLIOTECA CENTRAL

Esta digna instituição possui alguns itens interessantes escondidos. Para cada metade de dia gasta em pesquisas na biblioteca, peça para cada jogador fazer um teste de **Usar Bibliotecas** (para tirar um valor igual ou menor do que a perícia deles, no 1D100). Se fracassarem, não há necessidade de forçar o teste; os jogadores podem simplesmente continuar a procurar de novo e de novo, mas cada jogada significa que eles gastaram meio dia a mais em pesquisas. Se eles passarem mais de um dia pesquisando, faça com que o empregador deles, o Sr. Knott, os contate para perguntar como as coisas estão progredindo, apressando-os para resolverem as investigações — tempo é dinheiro, afinal de contas.

Para cada sucesso, entregue um dos **Recursos** a seguir (nessa ordem).

Recurso 3

Em 1835, um comerciante próspero construiu a casa, mas caiu doente imediatamente e a vendeu para o Sr. Walter Corbitt, escudeiro.

Recurso 4

Em 1852, Walter Corbitt foi processado por vizinhos, que fizeram uma petição para forçá-lo a deixar a área “*em consequência seus hábitos curiosos [sic] e comportamento pouco auspicioso*”.

Recurso 5

Evidentemente Corbitt venceu o processo. Seu obitúrio em 1866 diz que ele continuou vivendo no mesmo lugar. Também diz que um segundo processo estava tramitando para impedir que Corbitt fosse enterrado em seu porão, como pedia o seu testamento.

Recurso 6

O resultado do segundo processo não está registrado.

LOCAL 4: ARQUIVO PÚBLICO

Peça um teste de **Usar Bibliotecas**. Em caso de sucesso, entregue o **Recurso 7** para os jogadores. Use as mesmas diretrizes da Biblioteca Central.

Recurso 7

Registros do tribunal civil mostram que o executor do testamento de Corbitt foi o Reverendo Michael Thomas, pastor da Capela da Contemplação e da Igreja do Nosso Senhor Provedor de Segredos. O registro das igrejas (também disponível no Arquivo Público) fala sobre o fechamento da Capela da Contemplação em 1912.

Se os jogadores pensarem em procurar pelos registros criminais da Capela da Contemplação, eles encontram referências a ações tomadas em 1912; contudo, os registros em si não estão presentes. Se os investigadores tiverem sido cortes com o atendente, ele observa que crimes sérios seriam tratados no tribunal municipal, federal ou no do condado. Um teste bem sucedido de **Direito** pode indicar a mesma coisa. Os registros dos oficiais que participaram das prisões ou apreensões estão arquivados na Delegacia Central.

LOCAL 5: TRIBUNAIS SUPERIORES; DELEGACIA CENTRAL

Conseguir acesso a estes registros irá se mostrar difícil, exigindo que pelo menos um jogador seja bem sucedido em um teste de perícia. Os jogadores podem conseguir isso das seguintes formas:

- **Perícia Direito:** para estabelecer que um investigador possui um contato dentro das cortes que irá lhe conceder acesso. Se fracassar, o jogador pode pedir para Forçar um teste de **Direito** para estabelecer um contato. Você deve fazer um teste escondido no lugar do jogador. Não exponha como foi a jogada. Independente do resultado do dado, o investigador conhece Kim Debrun, um atendente nos escritórios do Tribunal. Se o teste for bem sucedido, Kim é caloroso e amigável e permite que os investigadores tenham acesso ao arquivo (**Recurso 8**). Se o teste fracassar, Kim é inescrupuloso e exige um suborno antes de desfazer o trato e alegar que não conhece os investigadores.
- **Nível de Crédito:** se o jogador fizer um teste bem sucedido e possuir pelo menos 75 de Nível de Crédito, eles podem impressionar um atendente o suficiente para conseguir acesso.

- **Perícia Persuasão:** o jogador deverá apresentar um bom argumento sobre o porquê deveria ter acesso.

- **Perícia Charme:** um piscar de olhos pode conseguir acesso para um investigador charmoso.

- **Perícia Lábia:** talvez isso envolva mostrar uma identidade falsa. Essa é uma abordagem arriscada, dado o lugar.

Se o teste for bem sucedido, entregue o **Recurso 8** para o jogador.

Se os jogadores fracassarem em seus testes, pergunte se eles gostariam de continuar com seus esforços. Eles precisarão justificar um teste Forçado. Se estiverem usando **Nível de Crédito**, **Persuasão** ou **Charme**, arriscam-se a exagerar, levando a consequências como causar ofensas e atrair a antipatia da polícia (talvez até mesmo sofrendo abusos e ameaças).

Recurso 8

O documento trata de uma batida secreta à Capela da Contemplação. A batida policial foi causada por declarações que alegavam que os membros da igreja eram responsáveis pelos desaparecimentos de crianças da vizinhança. Durante a batida, três policiais e dezessete membros do culto foram mortos a tiros ou pelo fogo. Registros de autópsia estão curiosamente sem detalhes e pouco informativos, como se o legista não tivesse de fato realizado exames.

Embora 54 membros da igreja tenham sido presos, todos menos oito foram liberados. Os registros dão indícios de uma intervenção ilegal nos procedimentos por parte de um oficial local importante, apresentando histórias sobre a batalha — a maior ação criminosa na história da cidade — que nunca chegaram aos jornais.

O pastor Michael Thomas foi preso e sentenciado a 40 anos de prisão com cinco acusações de assassinato de segundo grau. Ele escapou da prisão em 1917 e fugiu do condado.

LOCAL 6: A VIZINHANÇA

A maior parte das pessoas que viviam nesta área antes da Grande Guerra se mudou ou morreu. Novos escritórios e negócios substituíram as residências do século XIX, e a casa em questão (a “Casa Corbitt”), com o seu descuidado jardim de entrada, é agora a única residência privada do quarteirão. Se os investigadores fizerem perguntas na região, eles encontrarão um Sr. Dooley, um vendedor de charutos e jornais, que conhece a área.

Usando os Dados Para...

Medir a Reação do Sr. Dooley sobre os Investigadores

Estabeleça a reação do Sr. Dooley quanto aos investigadores que conversarem com ele jogando 1D100 e comparando-o com a **APA** ou **Nível de Crédito** do investigador. Um resultado menor ou igual a um deles conseguirá uma reação positiva do Sr. Dooley. Do contrário, Dooley será bem pouco solícito com aquele investigador em particular. Um investigador diferente pode tentar um teste de **Charme**, **Lábia**, **Persuasão** ou **Intimidação** para fazer Dooley falar.

Dooley Abre a Boca

Se os jogadores conseguirem fazer Dooley falar e perguntarem sobre a Capela da Contemplação, ele é capaz de apontar onde ela ficava, a alguns quarteirões de distância. Caso seja questionado sobre da casa, ele irá se referir a ela como “a Casa Corbitt”.

Encoraje os jogadores a interpretar e a conversar com o Sr. Dooley. Tome por base os seguintes pontos e incorpore-os na conversa:

- A família Macario se mudou para a casa há dois anos.
- Um ano após se mudarem, o pai teve um acidente sério e pouco depois disso ficou violentamente louco.
- Dizem que ele resmungava sobre uma assombração com olhos de fogo.
- Um mês atrás, a velha senhora, Sra.. Macario, também ficou louca.
- A Sra. Macario está com o marido dela no Sanatório Roxbury, a alguns quilômetros de Boston.
- Os filhos foram acolhidos por parentes que moram em Baltimore.

NOTA DO GUARDIÃO: represente Dooley como você quiser e improvise seus diálogos livremente — nem tudo que é dito por um personagem não-jogador precisa ser verdade e ele pode ser bem exagerado. Ele é um vendedor e está acostumado com gracejos e fofocas.

LOCAL 7: SANATÓRIO ROXBURY

Se os jogadores decidirem visitar o sanatório, eles irão descobrir que Vittorio Macario é bastante louco. Ele

estará agarrando uma bíblia contra seu peito. Em algum momento ele pode abrir a bíblia em um lugar aleatório (você decide onde) e apontar para uma passagem (aparentemente citando-a), “Pela sua própria arma o diabo é ferido!”. Esta não é uma citação genuína da bíblia, e sim uma pista bem útil. Se for lembrada mais tarde no cenário um jogador atento pode notar que Corbitt só poderá ser morto por sua própria adaga. Não exagere na dica — deixe para os jogadores notarem ou não a pista. Nada mais pode ser conseguido com Vittorio.

Gabriela Macario está consciente e é possível conversar com ela. Ela pode explicar que uma presença maligna vive na casa. À noite, às vezes ela acordava e encontrava “aquilo” inclinando-se sobre ela. Quando estava irritada, a coisa podia fazer pratos e outros objetos saírem voando pelos cômodos. A coisa odiava principalmente o marido dela, Vittorio, e concentrava sobre ele a sua fúria.

O Guardiã pode responder a mais perguntas, mas Gabriela é incapaz de dar informações específicas.

O Guardiã deve acabar a entrevista rapidamente, já que as perguntas dos investigadores vão perturbá-la bastante.

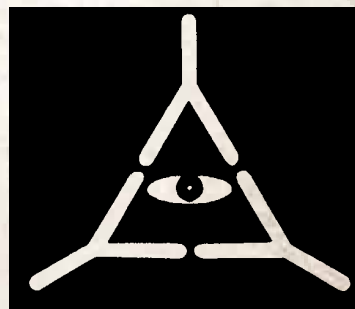
Os dois jovens filhos dos Macario estão sendo cuidados por parentes em Baltimore. Os investigadores podem visitá-los, mas eles não sabem nada além de que eles sentem falta dos pais e que em sua antiga casa eles costumavam ter pesadelos com um estranho homem de olhos flamejantes.

LOCAL 8: A CAPELA DA CONTEMPLAÇÃO

Leia o seguinte para os jogadores:

O que restou da velha igreja fica no final de uma rua tortuosa e suja. As ruínas estão tão deterioradas e cheias de mato que os escombros de pedra cinza parecem mais rochas naturais do que antigas paredes e fundação. Vocês passam por uma parede desmoronada que traz símbolos pintados em branco, aparentemente pintados há pouco tempo — são três Y dispostos em um triângulo de modo que o topo de cada um deles toca os outros Y. No centro criado pelas letras, foi pintado um olho aberto.

O **Recurso 9** é uma imagem do símbolo. Mostre-o para os jogadores.



CHAMADO DE CTHULHU

Enquanto os investigadores estiverem próximos dos símbolos, descreva como eles começam a sentir pontadas em suas testas, como dores de cabeça, mas não exatamente. Quando eles vão embora, a sensação desaparece.

Encoraje os jogadores a explorarem as ruínas; tente descrever a cena e pergunte o que eles estão fazendo. Perambulando pela capela, eles encontram principalmente blocos de granito, vigas velhas e parcialmente queimadas, e lixo antigo. Em certo ponto, eles devem se dar conta de que o solo sobre o qual estão está cobrindo tábuas frágeis. Peça testes de **Sorte**; aqueles que falharem devem tentar um teste de **Saltar** para pular em segurança antes de caírem, conforme as tábuas cedem. É uma queda de 3 metros porão adentro.

■ Se o teste de Saltar fracassar, pergunte aos jogadores se há algo que possam fazer para justificar Forçar o teste de Saltar — talvez agarrando a borda no último instante. Cada investigador que cair perde 1D6 pontos de vida. Aumente a consequência se um jogador falhar em um teste Forçado, embora talvez ao invés de simplesmente aumentar o dano seja mais interessante fazer o investigador perder ou quebrar algum pertence dele.

NOTA DO GUARDIÃO: esta queda pode ser o primeiro incidente de dano físico do jogo. Diga aos jogadores para subtraírem de seus pontos de vida o dano que receberam. Verifique Pontos de Vida, Lesões e Cura (página 13) para determinar se houve uma Lesão Grave e para checar as regras de tratamento, recuperação e cura.

Se um investigador cair, leia o trecho a seguir em voz alta:

Você caiu em uma parte do porão que foi isolada do resto, originalmente alcançada através de escadas separadas, que agora estão enterradas sob toneladas de escombros. Dentro deste aposento, próximos a um armário pequeno, estão dois esqueletos vestindo esfarrapados mantos de seda; talvez eles tenham se escondido da polícia e então pereceram no incêndio.

Se os jogadores vasculharem o armário, descobrirão que ele contém registros apodrecidos da igreja. Se eles não pensarem em olhar embaixo do armário, peça um teste de **Encontrar** — só fale sobre o diário e o tomo se um jogador for bem sucedido no teste. Permita que os jogadores Forcem o teste de **Encontrar** caso eles decidam voluntariamente conduzir uma busca mais completa e demorada. Se eles falharem no teste forçado de **Encontrar**, podem pisar em um prego ou estragar suas roupas.

Com um teste bem sucedido de **Encontrar**, permita que um jogador encontre um diário (das atividades do culto) e um tomo. Leia o trecho a seguir em voz alta:

O diário velho e mofado cai aos pedaços conforme você vira as páginas, mas o nome Walter Corbitt chama a sua atenção. Um registro informa que Walter Corbitt foi enterrado no porão de sua casa, "De acordo com os desejos dele e dos desejos daquele que aguarda na escuridão".

Junto ao diário está um enorme volume, escrito à mão em latim, mas ele está tão apodrecido e corroído por insetos que seções inteiras não podem mais ser entendidas."

O tomo é uma cópia do Liber Ivonis. Uma leitura superficial do livro revelará que ele está em latim e que ele trata de questões ocultistas. Uma leitura inicial do livro (necessitando ou da perícia **Ler Latim** com 50% ou mais ou de um teste bem sucedido de **Ler Latim**) levará no mínimo três horas. Se um investigador gastar esse tempo na leitura, então dê a ele 2% de conhecimento dos Mythos de Cthulhu (e reduza sua Sanidade Máxima na mesma quantidade, de 99 para 97).

LOCAL 9: A VELHA RESIDÊNCIA DE CORBITT

Leia o trecho a seguir em voz alta para os jogadores:

A construção de tijolos é ofuscada por prédios de escritórios maiores e mais novos de ambos os lados. A casa é de frente para a rua. No fundo há plantas grandes e descuidadas, além de um caramanchão semi-desabado. Em ambos os lados da residência existem acessos para os fundos.

Estudando a casa, um observador se impressionaria com o modo como ela parece recuar para as sombras conjuradas pelos prédios que a flanqueiam, e com como as janelas fechadas com cortinas escondem toda compreensão sobre o que jaz dentro do lugar.

A porta principal é fechada com uma fechadura simples. Quatro ferrolhos adicionais parecem ter sido acrescentados no ano passado ou no anterior. Se os investigadores pensarem em testar as janelas do térreo, descobrirão que todas elas foram vedadas com pregos pelo lado de dentro.

Estude o mapa fornecido. Rascunhe cada andar em uma folha de papel conforme os investigadores o exploram.

INTERIOR DO TÉRREO

CÔMODO 1, Um Depósito

Esta sala está repleta de caixas e velharias, como tanques de água enferrujados e velhas bicicletas. No canto direito no fim da sala está um armário baixo, vedado com tábuas.

Se o armário for arrombado, três livros encadernados são encontrados dentro dele — os diários de certo W. Corbitt, um antigo habitante da casa, como o endereço na folha de rosto do volume atesta.

Os *Diários de Corbitt* estão em inglês, embora algumas frases estejam escritas de forma estranha. Os três volumes precisam de um total de dois dias para serem lidos, acrescentando +4 na perícia Mythos Cthulhu e causando a perda de 1D4 pontos de Sanidade.

Os diários descrevem os vários experimentos ocultistas de Corbitt, incluindo a invocação de algum espírito sobrenatural e outras magias, e claramente descrevem um feitiço chamado 'Convocar o Abridor de Caminhos' (um título alternativo para o feitiço Invocar / Aprisionar Espreitor Dimensional). Não existe nenhum outro feitiço nos diários. São necessárias 2D6 semanas para se aprender o feitiço depois que os diários forem lidos.

NOTA DO GUARDIÃO: *este feitiço não é para ser usado neste cenário, foi incluído como algo extra. É improvável que os investigadores continuem este cenário por tempo o suficiente para o feitiço ser útil — não que invocar um Espreitor Dimensional seja potencialmente benéfico nesse caso! Os detalhes deste feitiço podem ser encontrados no livro de regras completo de Chamado de Cthulhu.*

CÔMODO 2, Um Segundo Depósito

Esta sala contém móveis velhos que podem ser quebrados para serem queimados em um forno a lenha.

CÔMODO 3, Vestíbulo

Aqui estão pendurados sobretudo, galochas, chapéus e guarda-chuvas. Vários sacos de carvão para a fomalha da sala de estar estão armazenados aqui. Vocês notam que a porta lateral está protegida por três ferrolhos e duas trancas.

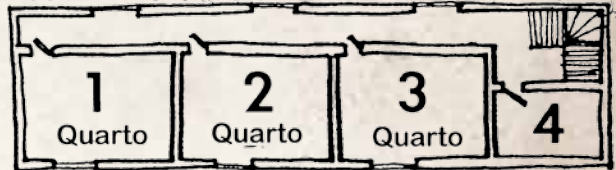
CÔMODO 4, A Sala de Estar

Este cômodo contém móveis convencionais: um rádio, sofá, poltronas e estantes apinhadas de bugiangas. É impossível não notar a inusitada quantidade de cruzes, figuras da Virgem e outros artefatos católicos.

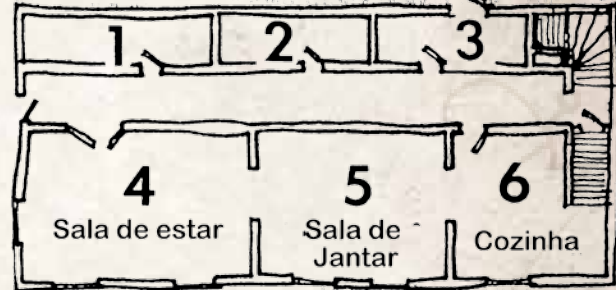
NOTA DO GUARDIÃO: *tente criar uma atmosfera sombria enquanto os jogadores exploram a casa. Lembre-se que Corbitt assombra o*

CASA CORBITT

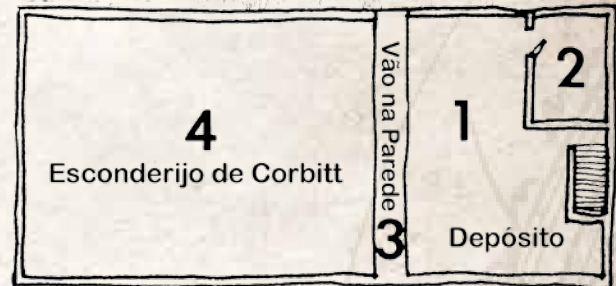
Primeiro Andar



Térreo



Porão



Escala: 0,5 cm equivale a 1 metro.



CHAMADO DE CTHULHU

lugar e a qualquer momento um barulho pode ser ouvido vindo do andar de cima (Quarto 3).

CÔMODO 5, A Sala de Jantar

Esta é a sala de jantar, completa com uma longa mesa de mogno, um guarda-louça embutido e sete cadeiras. Três lugares estão postos e não parecem ter sido usados. Restos de sopa de arroz estão apodrecendo em uma terrina.

CÔMODO 6, Cozinha

Uma cozinha convencional, com geladeira de madeira, fogão e forno a lenha, além de uma magra despensa. Alguns dos itens alimentícios ainda podem estar próprios para consumo — há sopa e carne enlatada, grãos de arroz, várias massas e algumas garrafas de vinho caseiro. Os produtos que não estragaram foram comidos por ratos, julgando pelos rastros que foram deixados para trás.

ANDAR SUPERIOR

CÔMODO 1, Quarto Principal

Um quarto comum, com uma cama de casal, estante de livros e uma janela. Aparentemente é o quarto de Vittorio e Gabriela. Mais cruzes e muitas velas estão no lugar, e um rosário e um breviário descansam sobre a mesa ao lado da cama.

SALA 2, Quarto das Crianças

Este quarto contém duas camas pequenas, brinquedos e armários de roupas. Figuras de um avião e de caubóis marcam este como o quarto das crianças.

SALA 3, Quarto Extra

Este cômodo contém um estrado de cama, armação de molas de cama e um armário. Embora abandonado, este aposento se parece com os outros dois quartos.

Este já foi o quarto do próprio velho Corbitt. Ele ficou no lugar por tanto tempo que a sua influência psíquica persiste e ele é capaz de realizar alguns feitos nesta sala. Quando o faz, um cheiro horrível se manifesta — um sinal óbvio do Mythos!

NOTA DO MESTRE: embora Corbitt tente não chamar atenção de início, se os investigadores parecerem determinados a descobrir os segredos da casa, então Corbitt tentará convencê-los de que este quarto é o centro dos distúrbios psíquicos. Para este fim, ele fará poças de sangue aparecerem e tentará assustar os investigadores com sons de batidas nas portas e paredes. Se um investigador não ficar convencido com tais métodos de assombração, Corbitt tentará atrair ele ou ela até este cômodo a fim de assassinar o investigador (veja **O Ataque da Cama**), fazendo a janela tremer para levar o investigador até ela.

Escolha qualquer um dos eventos a seguir e faça-os acontecer como e quando você desejar:

- Corbitt pode fazer barulhos altos de batidas emanarem deste quarto. Tais barulhos podem ser ouvidos de qualquer lugar da casa.
- Corbitt pode formar uma poça de sangue no chão ou fazê-lo escorrer do teto ou paredes.
- Corbitt pode fazer um som de arrancar ou de estrondos em janelas e portas.
- Corbitt pode empurrar a cama a uma boa velocidade, rápido o bastante para golpear qualquer coisa que esteja no quarto (veja abaixo).



O Ataque da Cama

Corbitt irá atrair os investigadores para inspecionarem a janela no quarto extra, e então fará a cama voar através do aposento em alta velocidade em direção a um investigador desafortunado. Peça ao jogador do investigador que está inspecionando a janela para fazer um teste de **Encontrar**: se ele for bem sucedido, o jogador pode tentar um teste de **Esquivar** para evitar ser atingido pela cama.

NOTA DO GUARDIÃO: *é importante manter-se imparcial como Guardião, então, quando estiver para lançar um evento perigoso sobre os investigadores, é melhor escolher um deles aleatoriamente. Para isso, escolha o investigador com o menor valor de Sorte, ou simplesmente sorteie aleatoriamente. Quando estiver selecionando um jogador para ser atacado pela cama, verifique quem está perto da janela e escolha entre eles ao acaso.*

Se o investigador for atingido pela cama, ele ou ela é arremessado através da janela. O vidro quebrado e a queda causam à vítima 1D6 + 2 pontos de dano.

Qualquer um que testemunhe a cama se mover por conta própria deve fazer um teste de Sanidade (SAN1/1D4). Os que passarem devem perder um ponto de Sanidade, e os que falharem devem jogar 1D4 para determinar quantos pontos perderam.

NOTA DO GUARDIÃO: *o ataque da cama tem o potencial de causar uma lesão grave a um investigador. Na ocorrência improvável da morte de um investigador, faça o Sr. Knott (o senhorio) aparecer para ser usado por tal jogador.*

CÔMODO 4, Banheiro

Um banheiro com uma pia, banheira e um vaso sanitário com um tanque d'água no alto. Toalhas e outros pertences ainda estão aqui, adequados para uma família de quatro pessoas. Uma poça repugnante de água se acumulou na banheira, alimentada por uma torneira gotejante que não se pode fechar direito.

O PORÃO

CÔMODO 1: Depósito

A porta para o porão possui uma tranca e três ferrolhos, capaz de ser aberta apenas pelo lado das escadas. Abaixo está o depósito principal do porão. As escadas estão em condições precárias e a lâmpada não funciona. As paredes do porão estão forradas com tábuas bem justas.

Corbitt desligou a eletricidade do porão através da caixa de fusíveis da cozinha, no térreo — se os

investigadores a ligarem de volta, Corbitt pode desligar novamente quando for mais apropriado para ele.

As escadas são perigosas; principalmente porque Corbitt pode fazê-las se mexer. Peça a cada investigador que estiver descendo as escadas para, um de cada vez, fazer um teste de **DES** ou de **Escalar**. Trate isso um Teste Combinado: os jogadores devem jogar os dados uma vez e comparar o resultado ou com **DES** ou com a perícia **Escalar**. Conseguir um valor igual ou menor do que um dos dois conta como um sucesso.

Qualquer um que falhe no teste de **DES** / **Escalar** deverá receber a informação de que as escadas são bem perigosas e que continuar seria arriscar machucar-se. Eles agora terão uma opção: permanecer no andar de cima ou Forçar o teste e arriscar cair. Falhar no teste Forçado resultará na perda de 1D6 pontos de vida, pois o investigador escorrega e cai no chão do porão.

NOTA DO GUARDIÃO: *numa situação como essa, um investigador (que tenha descido as escadas com sucesso) pode se voluntariar para ajudar outro. Você precisa ser um pouco criativo com as regras em tais ocasiões. Já que um jogador já foi bem sucedido, conceda ao segundo jogador um dado de bônus, mas desta vez, se a jogada falhar, ambos caem e levam dano. Deste modo, o jogador que está forçando o teste tem mais chances de sucesso, mas ambos os jogadores estão compartilhando o risco. Isso cria um momento de tensão e drama, exatamente o que jogadas de dado devem fazer.*

Diga aos jogadores que nessa sala diminuta estão espalhadas ferramentas, canos, uma tampa de lixo, lenha, pregos, parafusos e assim por diante. Se um investigador vasculhar na bagunça, peça ao jogador para fazer um teste de **Encontrar**. Trate isso como uma **Pista Obscura** (não dê a pista caso o jogador falhe no teste). O jogador pode Forçar a jogada gastando tempo para conduzir uma busca mais meticulosa. Você pode prenunciar a consequência do fracasso indicando a grande quantidade de coisas afiadas entre a bagunça e o risco de ferimentos.

Com um teste bem sucedido de **Encontrar**, o investigador encontra a faca de Corbitt (veja **A Faca Flutuante**) e pode apanhá-la. Após ser pega, a faca irá tentar se soltar das mãos do investigador e atacá-lo (veja **Dominando a faca**).

Se o jogador fracassar no teste Forçado de **Encontrar**, o investigador ignorante toca na faca possuída, e ela corta ele ou ela, causando 1D4+2 pontos de dano.

NOTA DO GUARDIÃO: *note como você pode infligir dano automático como resultado de um teste Forçado que fracassou. Não há necessidade de uma jogada de ataque nesta circunstância — o ferimento foi a consequência de falhar no teste Forçado.*

CHAMADO DE CTHULHU

As paredes estão forradas com tábuas de madeira, uma inspeção superficial irá revelar áreas ocas (cômodos 2 e 3).

A Faca Flutuante

Uma velha faca com um cabo ornamentado, cuja lâmina está revestida com uma ferrugem estranhamente grossa. Esta é a adaga mágica de Corbitt e a ferrugem é o sangue seco de suas vítimas. Se os jogadores a encontrarem, Corbitt a usará para atacá-los. Se eles não a descobrirem, ele atacará com ela se começarem a abrir a parede de madeira que esconde o seu corpo.

Atacando Com a Faca

A faca flutua no ar e apunhala um investigador. Isto custa um ponto de Magia por rodada para Corbitt. A faca pode fazer um ataque por rodada.

- Jogue 1D100 e compare o resultado com o POD de Corbitt.
- Peça para o jogador fazer um teste de Esquivar com 1D100.
- Compare os Níveis de Sucesso e decida se o investigador foi atingido:
- Se Corbitt tirar um Fracasso (91 ou mais), o investigador evitou ser atingido pela faca.
- Se Corbitt conseguir um sucesso Regular (46 a 90) e o investigador tirar um Fracasso, cause 1D4+2 de dano.
- Se Corbitt conseguir um sucesso Sólido (19 a 45) e o investigador rolar um Fracasso ou um sucesso Regular, provoque 1D4+2 de dano.
- Se Corbitt conseguir um sucesso Extremo (18 ou menos) e o investigador tirar um Fracasso ou um sucesso Regular ou Sólido, o ataque empalou, adentrando profundamente nos órgãos vitais do jogador e causando 6+1D4+2 de dano.
- Se o investigador pegar uma tampa de lixo para se proteger, conceda um dado de bônus no teste de Esquivar.
- Se o investigador não tiver percebido o ataque, peça para ele fazer um teste de **Encontrar** para notar a adaga flutuando no ar. Se o investigador falhar em notar a adaga, conceda um dado de bônus para a jogada de ataque e não permita um teste de Esquivar. O ataque causa 1D4+2 de dano, ou 6+1D4+2 caso um Sucesso extremo



seja conseguido, e errará apenas com um desastre (100).

- Presenciar a faca atacando desta maneira exige um teste de Sanidade (SAN 1/1D4). Se for bem sucedido, o investigador perde 1 ponto de Sanidade. Se não for, perde 1D4 pontos de Sanidade.

NOTA DO GUARDIÃO: *quando a faca flutuar no ar você deve começar uma rodada de combate. A DES de Corbitt é baixa, então os investigadores provavelmente agirão primeiro. Se eles decidirem fugir, a faca atacará qualquer um que permanecer no porão ou a última pessoa a chegar até as escadas (ela se move bem rápido). Você decide se ela irá perseguir as pessoas pela casa ou não.*

Usando uma Manobra de Luta para Agarrar a Faca

Os investigadores podem tentar agarrar a faca no ar usando as regras de **Manobras de Luta** (veja **Manobras de Luta**, página 13). O objetivo do jogador é agarrar a faca. O jogador usa a perícia Lutar (Briga) em um teste resistido contra o POD de Corbitt.

Se o jogador conseguir um nível mais alto de sucesso que o de Corbitt, então a faca foi agarrada. No caso de um empate, ganha o lado de quem for o turno atual (se era ação de Corbitt, a faca iria atingir em um empate; se era ação do investigador, ele iria agarrar a faca em um empate). Normalmente um jogador compararia o seu Corpo com o do oponente para resolver uma Manobra de Luta, mas isso pode ser ignorado, já que ninguém está realmente segurando a adaga. Se os jogadores forem criativos e usarem um casaco grosso para ajudá-los a agarrar a faca, você deve conceder a eles um dado de bônus.

NOTA DO GUARDIÃO: *todos os personagens presentes no porão podem realizar uma ação por rodada*

JOGO RÁPIDO DA SÉTIMA EDIÇÃO

de combate, e isso inclui Corbitt, usando a faca flutuante. O ponto de Magia que Corbitt gasta para ativar a faca cobre todas as ações que ele fizer com ela naquele turno.

Dominando a Faca

Se um investigador estiver segurando a faca, Corbitt pode tentar libertá-la em rodadas futuras: cada rodada de combate custa a Corbitt outro ponto de Magia. Para se manter segurando a faca o jogador deve ser bem sucedido em um teste resistido usando a FOR do investigador contra o POD de Corbitt.

SALA 2: UM COMPARTIMENTO DE ARMAZENAMENTO VAZIO

Um cômodo de armazenamento, projetado para guardar carvão. A porta para a calha de carvão do exterior foi pregada firmemente.

SALA 3: O Covil Oculto de Corbitt

Se as tábuas no porão forem quebradas ou removidas, um buraco por onde se pode passar rastejando é revelado um buraco entre as duas paredes de madeira. Odores desagradáveis emanam do ninho de ratos que está no lugar.

Um bando de ratos vive na parede. Se os investigadores não derem espaço para os ratos fugirem, eles atacam quem tentar explorar esse espaço. Os ratos irão usar seu Ataque em Bando contra um investigador. Quando um dos ratos for morto, o restante fugirá.

Bando de Ratos

Ratos solitários não são oponentes dignos; contudo, uma infestação de ratos pode ser assustadora. Assuma que há dez ratos por bando. Um ataque bem sucedido de um investigador mata um ou dois ratos e normalmente espanta o resto do bando. Bandos de ratos existem apenas para propósitos de regras.

Bando de Ratos

FOR 35 CON 55 TAM 35 POD 50 DES 70

PVS: 9

Dano Extra Médio: -1

Corpo Médio: -1

Movimento: 9

ATAQUES

Ataques por turno: 1.

Ataques Físicos: ratos atacam com dentes e garras.

Sobrepujar (Manobra de Luta): como parte de um bando, eles podem atacar e sobrepujar um indivíduo usando as regras de Manobras de Luta, devido à sua quantidade, eles ganham um dado de bônus no ataque. Tal ataque envolve lançar-se em grande número sobre o alvo, mordendo e arranhando no processo.

Lutar 40% (Sólido 20/ Extremo 8), dano 1D3

Sobrepujar (manobra de luta) dano 2D6

Esquivar 42% (Sólido 21/ Extremo 8)

Entalhadas nas paredes internas do buraco estão as palavras “Capela da Contemplação” em letras irregulares e arranhadas (trate isso como uma pista Óbvia, não peça por um teste de Encontrar — não encontrar ela não irá acrescentar nada ao jogo).

Se os investigadores quebrarem essa parede, eles se encontrarão no CÔMODO 4.

OPÇÃO: Corbitt Conjura o Feitiço Dominar

A qualquer momento, tendo se movido ou não, Corbitt pode conjurar o seu feitiço Dominação (veja Feitiços de Corbitt). Ele não precisa se mover para conjurar o feitiço. O tempo de conjuração do feitiço é “instantâneo”. Acrescente 50 pontos à DES de Corbitt para determinar o turno dele na rodada caso ele esteja conjurando esse feitiço. Conjurar o feitiço em combate requer que ele use a ação dele na rodada. Ele pode decidir conjurá-lo quando os investigadores estiverem atravessando a parede.

CÔMODO 4: O ESCONDERIJO DE CORBITT

Deitada sem se mover e aparentemente morta em uma plataforma no centro da sala está uma figura deformada e enrugada, ressequida,



ACESSOS DE LOUCURA

(JOGUE 1D10)

1. AMNÉSIA: o investigador não tem lembrança alguma dos eventos que aconteceram desde a última vez em que ele esteve em algum lugar seguro. A ele pareceu que em um instante ele estava comendo o café-da-manhã e no outro estava enfrentando um monstro. Isto dura por 1D10 rodadas.

2. DEFICIÊNCIA PSICOSSOMÁTICA: de forma psicossomática, o investigador fica cego, surdo ou perde a capacidade de uso de um ou mais membros por 1D10 rodadas.

3. VIOLÊNCIA: uma névoa vermelha da raiva recai sobre o investigador afligido e ele ou ela explode em um arroubo descontrolado de violência e destruição dirigido contra seus arredores, aliados e inimigos por 1D10 rodadas.

4. PARANOIA: o investigador sofre de paranoia severa por 1D10 rodadas. Todo mundo está tentando pegá-lo! Não dá pra confiar em ninguém! Ele está sendo espionado; alguém o traiu; e o que está vendo é um truque.

5. PESSOA SIGNIFICATIVA: revise o registro de Pessoas Significativas no histórico do investigador. O investigador confunde outra pessoa na cena por uma de suas Pessoas Significativas. Leve em conta a natureza do relacionamento; o investigador age baseado nisso. Isto dura por 1D10 rodadas.

6. DESMAIO: o investigador desmaia, recuperando-se após 1D10 rodadas.

7. FUGIR EM PÂNICO: o investigador é compelido a ir para o mais longe possível por qualquer meio disponível, mesmo que isso signifique pegar o único veículo disponível e deixar todo mundo para trás. Ele viaja por 1D10 rodadas.

8. HISTERIA OU EXPLOSÕES EMOCIONAIS: o investigador fica incapacitado por estar rindo, chorando, gritando etc. por 1D10 rodadas.

9. FOBIA: o Investigador ganha uma nova fobia, como *Claustrofobia* (medo de espaços fechados), *Demonofobia* (medo de espíritos ou demônios) ou *Catsaridafobia* (medo de baratas). Mesmo que a fonte da fobia do investigador não esteja presente, ele imagina que ela está, pelas próximas 1D10 rodadas.

10. MANIA: o investigador ganha uma nova mania, como *Ablutomania* (compulsão por se lavar), *Pseudomania* (compulsão irracional por mentir), ou *Helmintomania* (um gosto excessivo por minhocas e vermes). O investigador busca satisfazer a sua nova mania pelas próximas 1D10 rodadas.

parecendo madeira. O homem mede aproximadamente um metro e oitenta, é magro e está nu, seus olhos enormes e macabros e seu nariz se parece com a lâmina de uma faca. Algum tipo de corrente está ao redor de seu pescoço. Ele perdeu todo o cabelo e suas gengivas se encolheram, fazendo seus dentes parecerem muito longos. Dele, emana um cheiro profundo, doce e inquietante, como o de milho apodrecido.

O chão é de terra e há uma mesa no canto sudoeste com alguns papéis meio-amassados em cima.

Os papéis na mesa viram pó se forem tocados. Do que os investigadores conseguem ver deles, parecem um horóscopo. Se recuperarem ou fotografarem o material, o Guardião deverá decidir sua verdadeira natureza em algum cenário seguinte — o conteúdo destes documentos é decisão do narrador e eles foram colocados aqui para Guardiões usarem no futuro como sementes de cenário com o mesmo grupo de investigadores.

Corbitt Ataca

Gastando 2 pontos de Magia, Corbitt pode mover o seu corpo por cinco rodadas de combate. Dado o custo, ele reluta em se mover a menos que seja ameaçado.

TESTES DE SANIDADE: *quando ele se erguer do seu leito, peça para todos os jogadores cujos investigadores estão presentes para fazerem um teste de Sanidade (1/1D8). Aqueles que fracassarem no teste fazem uma ação involuntária à escolha do Guardião, talvez deixando cair sua arma ou gritando. Se um investigador perder 5 ou mais pontos de Sanidade, o jogador deverá fazer um teste de INT. Se o teste de INT for bem sucedido, o investigador entendeu as implicações da situação e ficou temporariamente insano (veja Insanidade Temporária como um Resultado do encontro com Corbitt). Se o teste de INT fracassar, o personagem fica abalado, mas continua são.*



USANDO DADOS PARA RESOLVER COMBATES: uma rodada de combate começará quando Corbitt se mover pela primeira vez. Faça uma lista com os investigadores e Corbitt ordenada por suas DES, começando da maior.

- Se um personagem já tiver uma Arma de Fogo sacada, acrescente 50 à DES do investigador na lista. Se um investigador sacar uma arma, ela estará pronta para ser usada no turno da DES normal dele nesta rodada.
- Comece com o primeiro nome da lista. Já que a DES de Corbitt é 35, é seguro assumir que um investigador agirá primeiro, a não ser que Corbitt esteja conjurando seu feitiço Dominação, situação em que ele age com DES + 50 (durante as rodadas em que ele não conjurar o feitiço, você deve continuar usando a DES 35 dele). Pergunte o que o jogador está fazendo.
- Se um investigador estiver atacando Corbitt usando a perícia Lutar, Corbitt irá contra-atacar usando a sua própria perícia Lutar. Corbitt também irá contra-atacar ataques subsequentes na rodada usando a sua perícia Lutar.
- Se um investigador estiver atacando Corbitt usando a perícia Armas de Fogo, simplesmente deixe ele jogar o acerto. Corbitt não irá Buscar Cobertura. Se estiver próximo o bastante, os tiros são feitos à queima-roupa, concedendo um dado de bônus ao ataque.
- O segundo investigador a atacar Corbitt deverá receber um dado de bônus por estar em vantagem numérica contra o alvo (veja **Desvantagem Numérica**, página 13).

Insanidade Temporária como um Resultado do encontro com Corbitt

Acessos de Loucura: se um investigador ficar temporariamente insano, jogue 1D10 e verifique a tabela de **Acessos de Loucura**. Se o investigador estiver na presença de outros investigadores, interprete o resultado a cada turno. Se o investigador estiver sozinho, você pode usar o resultado para contar como mais tarde o investigador foi encontrado em mau estado, talvez trancado em um armário ou bêbado na sarjeta.

Antecedente: pegue a ficha do investigador e acrescente um registro apropriado baseado na natureza do acesso de loucura do investigador.

Alucinações: o investigador permanecerá insano por 1D10 horas ou até deixar a Casa Corbitt e ter uma boa noite de sono. Até lá, o investigador estará vulnerável a alucinações; contudo, dado que o único evento que tem o potencial de causar insanidade neste cenário é provável de ocorrer apenas na cena final, o escopo para se usar alucinações é limitado. Aqui vão algumas sugestões:

- Se o investigador com alucinações fugir do porão, faça ele ou ela encontrar uma foto na casa que parece ser uma evidência de que Corbitt é ancestral dele ou dela; a foto mostra Corbitt e o avô do investigador juntos e os nomeia como irmãos (embora na verdade não seja nada mais que um recorte de jornal velho).
- Se o investigador com alucinações permanecer no porão, passe para ele um bilhete dizendo que o rosto e a voz de outro investigador parecem de algum modo mudados e que ele está murmurando alguma coisa em Latim (isto, claro, é apenas uma alucinação).

Exames da Realidade: se o jogador questionar a alucinação, sugira ao jogador que um “Exame da Realidade” pode ser feito caso ele queira discernir a verdade. Se o jogador desejar fazer um teste de realidade, peça um teste de **Sanidade**:

- Se for bem sucedido, revele a verdade por trás da alucinação e não faça o jogador ter mais nenhuma.
- Se falhar, faça o jogador perder 1 ponto de sanidade e experimentar outro Acesso de Loucura, e piore as alucinações.

Considerando que a insanidade temporária é causada por uma manifestação do Mythos de Cthulhu, deve-se acrescentar 5% à perícia **Mythos de Cthulhu** do investigador.

CHAMADO DE CTHULHU

CONCLUSÃO

Se os investigadores resolverem o mistério e derrotaram Corbitt, Sr. Knott, o senhorio, pagará a eles imediata e alegremente.

Se eles falharem em se livrar de Corbitt e simplesmente informarem ao Sr. Knott que não havia nada errado, ele passa a noite na casa para garantir isso e é esfaqueado até a morte no porão pela adaga mágica de Corbitt. Os investigadores serão então procurados pela polícia e devem assim buscar provar a sua inocência.

Claro que as coisas podem não acabar tão bem para os jogadores. Tanto a faca quanto Corbitt são perigosos e, dependendo das jogadas de dado, os jogadores podem descobrir que suas investigações acabam em morte ou loucura.

Um possível final seria descrever um breve epílogo para cada jogador: talvez investigadores mortos sejam reanimados pela magia de Corbitt para consertar as paredes do porão antes que seus corpos se desfaçam em cinzas. Investigadores enlouquecidos fogem gritando pela noite para nunca mais retornarem.

Se os investigadores saírem vitoriosos, então você pode querer ignorar os efeitos contínuos do ataque de Garra de Corbitt.

Recompensas

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

Os Investigadores podem reivindicar para si o livro corroído por insetos da Capela.

Finalmente, o senhorio pagará alegremente os honorários e o bônus deles.

Extensão

Guardiões devem ter notado o sinal ainda fresco que foi pintado nos destroços da Capela, assim como evidências de que tentaram encobrir a batida policial de 1912 e suas consequências. Conexões com o que parece ser uma grande conspiração estão disponíveis e pode-se retomá-la em algum momento mais tarde.

Além disso, considere os documentos estranhos e desgastados que pareciam horóscopos — estão conectados à conspiração ou são algo completamente diferente?

Ambas as pistas podem levar a cenários de sua própria criação para este grupo de investigadores

Walter Corbitt, Demônio Morto-vivo

FOR 90 CON 115 TAM 55 INT 80

POD 90 DES 35 APA 05 EDU 80

SAN: 0 (ignore custo de Sanidade para feitiços)

PVS: 16

Dano Extra: +1D4

Corpo: 1

Movimento: 8

Pontos de Magia: 18 (caso gastos, recupera 1 por hora)

Dicas de interpretação:

- Corbitt é cheio de malícia e tentará dividir os investigadores e fazê-los se voltar uns contra os outros.
- Corbitt busca divertimentos perversos à custa dos investigadores.
- Ele buscará adquirir quaisquer fontes de conhecimento dos Mythos que forem levados para a casa (como o *Liber Ivonis*).

NOTA DO GUARDIÃO: *mantenha um registro cuidadoso dos pontos de Magia de Corbitt. Lembre-se que ele os recupera ao ritmo de 1 ponto por hora. Corbitt conjura Proteger a Carne assim que alguém entra na casa. Se intrusos forem direto para o corpo dele, podem encontrar Corbitt antes que ele tenha recuperado esses dois pontos.*

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Ataques Corpo-a-corpo: quando está revivido, Corbitt é capaz de fazer todos os ataques normais (chutes, socos, etc.). Os que forem feridos pelas unhas em forma de garra de Corbitt correm sérios riscos de adoecerem; se ele conseguir acertar um ataque bem sucedido em um investigador, um teste de Sorte deverá ser feito. Se o teste falhar, o investigador foi dilacerado pelas garras de Corbitt e no dia seguinte fica com delírios e deve fazer um teste de CON:

- Falha: o delírio dura 1D10 dias; perda de 1D10 de CON.
- Sucesso: o delírio dura 1D6 dias; sem mais perdas de CON.
- Repita o processo até que o investigador se recupere ou morra. A CON perdida não se regenera.

Arma: adaga mágica flutuante. Veja *A Faca Flutuante* (página 24). Gastar um ponto de Magia para fazer a adaga atacar por uma rodada conta como a ação de combate de Corbitt para a rodada.

Lutar: 50% (Sólido 25%/ Extremo 10%), dano 1D3 + dano extra (1D4) + possível infecção (veja acima).

Esquivar: 17% (Sólido 8%/ Extremo 3%).

Armadura: cada ponto de armadura reduz o dano recebido em 1 ponto. Corbitt já conjurou Proteger

a Carne. Jogue 2D6 para a armadura dele. Reduza a armadura dele em um ponto para cada ponto de dano recebido.

Feitiços: Dominação (variante, veja a seguir), Proteger a Carne, Invocar/Aprisionar Espreitor Dimensional.

Artefato Mágico: adaga flutuante.

Perícias: Mythos de Cthulhu 17%, Intimidação 64%, Escutar 60%, Prestidigitação 30%, Furtividade 72%.

NOTA DO GUARDIÃO: *somente algumas perícias chave estão listadas para Corbitt — aquelas que podem aparecer em jogo. Você pode improvisar outras caso seja necessário.*

Perda de Sanidade: 1/1D8 pontos de Sanidade por vê-lo se mover.

SOBRE W. CORBITT, ESCUDEIRO

De início ele pode ser silencioso, mas em algum ponto durante o confronto contra os investigadores será mais convincente fazê-lo rosnar, guinchar, gargalhar ou zombar. Ele não respira, em absoluto.

Corbitt não é realmente um vampiro, nem qualquer tipo reconhecível de monstro — ele é um feiticeiro em processo de se transformar em algo completamente inumano.

A luz do sol lhe causa dores e é muito clara para que ele enxergue confortavelmente. Pode chegar a matá-lo, mas é o Guardiã quem deve determinar se isso acontece ou não. Embora ele beba sangue para se alimentar, ele também poderia comer cenouras — beber sangue só é mais divertido.

O seu feitiço Proteger a Carne funciona como descrito a seguir, mas caracterize os efeitos dele como algo parecido com: tiros e golpes apenas quebram pedaços do corpo dele, fazendo com que pareça ainda mais horrendo do que já é. Sua carne seca e dura como ferro é invulnerável enquanto o feitiço durar. Se o dano exceder a armadura, seus pontos de vida são reduzidos normalmente. Ele nunca se recupera e não fica inconsciente. Ao chegar a zero ponto de vida, Corbitt se desfaz em cinzas e jamais retorna.

Corbitt controla a adaga flutuante, mas se os investigadores conseguirem arrancá-la das mãos dele e apunhalarem Corbitt com ela, ele irá rapidamente se transformar em cinzas e pó, independente de quaisquer feitiços.

Feitiços de Corbitt

DOMINAÇÃO (Variante de Corbitt): custa a Corbitt 1 ponto de Magia e demora um turno para ser conjurado.

Com sua versão do feitiço Dominação, Corbitt pode obscurecer mentalmente a mente de um investigador por

vez, desde que o alvo esteja na Casa Corbitt. O jogador deve fazer um teste Resistido de POD contra o POD de Corbitt, que é 90.

Se Corbitt for bem sucedido, o alvo fica confuso por 1D6+1 rodadas de combate. Enquanto estiver neste estado de confusão, a vítima é alvo de comandos telepáticos de Corbitt. Eles podem tomar a forma de alucinações sutis e perturbadoras ou comandos diretos à escolha do Guardiã. Ele ou ela não irá cometer atos suicidas, embora atos homicidas, idiotas ou inconsequentes (como tentar engolir uma faca de açougueiro) possam ser tentados. Ao acordar, a vítima não se lembrará do que aconteceu.

PROTEGER A CARNE: Corbitt já terá conjurado este feitiço antes que os investigadores cheguem até ele, para prover uma armadura para si mesmo (veja *Armadura* acima).

■ **Custo:** pontos de Magia variáveis.

■ **Tempo de Conjuração:** 5 Rodadas.

Concede proteção contra ataques físicos. Cada ponto de Magia gasto concede ao conjurador ou ao alvo do feitiço 1D6 pontos de armadura contra ataques não-mágicos. Esta proteção se desgasta conforme bloqueia danos. Por exemplo, se um personagem possuir 12 pontos de Proteger a Carne como armadura e sofrer 8 pontos de dano, o personagem não sofre dano, mas a Proteger a Carne é reduzida para 4 pontos. Este feitiço dura 24 horas ou até a proteção ser gasta.

Uma vez conjurado, o feitiço não pode ser reforçado com mais pontos de Magia e nem ser conjurado novamente até que a proteção do feitiço anterior tenha sido usada.

Recurso 1

Um senhorio, Sr. Knott, pede que vocês examinem uma velha casa no centro de Boston, conhecida como a Casa Corbitt. Os antigos inquilinos, a família Macario, se envolveram em uma tragédia e o dono deseja entender os acontecimentos misteriosos na casa e esclarecer a questão. O Sr. Knott não tem conseguido alugar a casa desde a tragédia e espera que vocês consigam resolver as coisas e restaurar a boa fama dela. Ele se oferece para compensá-los pelo seu tempo e trabalho. O senhorio lhes dá as chaves, o endereço, e \$25 em dinheiro como adiantamento.

Conhecendo o seu trabalho, vocês vão querer conduzir algumas pesquisas antes de irem para a casa. Vocês poderiam checar velhos artigos de jornal no Boston Globe, seguir para a Biblioteca Central, ou ir para o Arquivo Público. A escolha é de vocês.

Recurso 2

Relato Não Publicado, Boston Globe, 1918:

uma matéria, que nunca foi publicada. Ela afirma que em 1880 uma família de imigrantes franceses se mudou para a casa, mas fugiu após uma série de acidentes terem resultado nos pais mortos e três crianças aleijadas. A casa ficou vazia por muito tempo depois disso.

Em 1909, outra família se mudou e imediatamente foi acometida por doenças. Em 1914, o irmão mais velho ficou louco e se matou com uma faca de cozinha, e a inconsolável família se mudou. Em 1918, uma terceira família, os Macario, alugou a casa, mas a deixaram quase que imediatamente depois, sob circunstâncias misteriosas.

Recurso 3

Em 1835, um comerciante próspero construiu a casa, mas caiu doente imediatamente e a vendeu para o Sr. Walter Corbitt, escudeiro.

Recurso 4

Em 1852, Walter Corbitt foi processado por vizinhos, que fizeram uma petição para forçá-lo a deixar a área "em consequência seus hábitos curiosos [sic] e comportamento pouco auspicioso".

Recurso 5

Evidentemente Corbitt venceu o processo. Seu obituário em 1866 diz que ele continuou vivendo no mesmo lugar. Também diz que um segundo processo estava tramitando para impedir que Corbitt fosse enterrado em seu porão, como pedia o seu testamento..

Recurso 6

O resultado do segundo processo não está registrado.

Recurso 7

Registros do tribunal civil mostram que o executor do testamento de Corbitt foi o Reverendo Michael Thomas, pastor da Capela da Contemplação e da Igreja do Nosso Senhor Provedor de Segredos. O registro das igrejas (também disponível no Arquivo Público) fala sobre o fechamento da Capela da Contemplação em 1912.

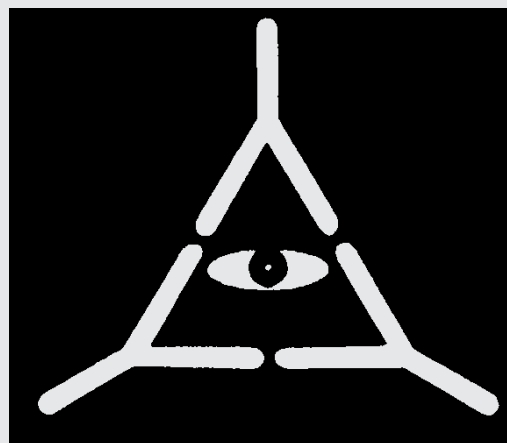
Recurso 8

O documento trata de uma batida secreta à Capela da Contemplação. A batida policial foi causada por declarações que alegavam que os membros da igreja eram responsáveis pelos desaparecimentos de crianças da vizinhança. Durante a batida, três policiais e dezessete membros do culto foram mortos a tiros ou pelo fogo. Registros de autópsia estão curiosamente sem detalhes e pouco informativos, como se o legista não tivesse de fato realizado exames.

Embora 54 membros da igreja tenham sido presos, todos menos oito foram liberados. Os registros dão indícios de uma intervenção ilegal nos procedimentos por parte de um oficial local importante, apresentando histórias sobre a batalha — a maior ação criminosa na história da cidade — que nunca chegaram aos jornais.

O pastor Michael Thomas foi preso e sentenciado a 40 anos de prisão com cinco acusações de assassinato de segundo grau. Ele escapou da prisão em 1917 e fugiu do condado..

Recurso 9



A ASSOMBRAÇÃO, UMA NARRATIVA

A Chaosium recentemente realizou um projeto de financiamento coletivo para produzir uma nova edição do nosso clássico RPG O Chamado de Cthulhu. Como parte do projeto, Mike Mason, Paul Fricker e Charlie Krank usaram “A Assombração” como base para uma história seriada, com um novo registro por dia do projeto. Nós incluímos esta narração aqui para mostrar como a história que você irá criar pode se desviar do roteiro do cenário. Isso é parte da diversão em um RPG.

A Caminho

Nossa jornada no financiamento começa. Os inabaláveis jornalistas Harvey Walters e Jenny Johnson estão investigando estranhos acontecimentos relacionados a uma velha casa em Boston. A Casa Corbitt tem sido associada com acontecimentos misteriosos. Os últimos moradores, a família Macario, se envolveram em uma tragédia. Tem sido impossível alugar a casa. Explicando racionalmente os estranhos acontecimentos, o caso pode ser resolvido e o Sr. Knott conseguirá alugar a casa novamente. Harvey e Jenny partem para Boston.

Para o Globe

Nossos intrépidos investigadores fazem algumas pesquisas antes de visitar a Casa Corbitt. No jornal Boston Globe, o editor precisa ser persuadido a deixar os investigadores fazerem uma busca pelo necrotério do jornal. “Não vou deixar nenhum Tom, Dick ou Mary sair remexendo no meu porão!”

Um Pouco de Persuasão:

Jenny usa o seu charme — ela tem esperanças de trabalhar no Globe algum dia — enquanto Harvey tira uma garrafa de uísque de seu casaco, dizendo “Eu imaginei que um pequeno presente para um editor esforçado seria

apropriado...”. Sorrindo, a dupla desce para o necrotério do jornal, para ver o que podem descobrir sobre a misteriosa Casa Corbitt.

Indo Mais a Fundo:

Cercados de velhos jornais, caixas de arquivamento, e imensas pilhas de papel, Harvey encontra uma história de 1880 que não foi publicada. Ela fala sobre uma família que se mudou para a Casa Corbitt apenas para fugir depois que um evento terrível deixou as crianças feridas e os pais mortos! A intuição de Jenny diz que deve haver mais para se encontrar, e vai mais a fundo na caixa de arquivos. Será que ela conseguirá encontrar uma boa ilustração lá?

Encontrando Pistas:

A atenção de Jenny é atraída para uma matéria de 1909. Uma família se mudou para a Casa Corbitt e rapidamente sucumbiu a uma doença desconhecida. Em 1914, o irmão mais velho ficou louco e se matou com uma faca de cozinha. “Eu preciso saber mais!”, declara Harvey. Ele conduz Jenny para fora dos escritórios do Globe e em direção à Biblioteca Central de Boston. Com um teste bem sucedido de **Usar Bibliotecas**, ele encontra um registro antigo indicando que a casa foi construída em 1835 por um próspero comerciante. O comerciante sem nome adoeceu e vendeu a propriedade para um Sr. Walter Corbitt.

As coisas parecem estar se encaixando. Famílias que vivem no lugar ficam doentes ou são afugentadas da casa. Até onde Jenny e Harvey podem determinar, Walter Corbitt parece ter sido a única pessoa a viver na casa por algum tempo considerável. Teria ele não sido afetado pela doença misteriosa que afligiu os outros residentes?

Quem É Walter Corbitt:

Nossos investigadores precisam aprender mais sobre Walter Corbitt. Jenny faz uma busca nos fichários da biblioteca, fazendo um teste de **Usar Bibliotecas**, e descobre documentos legais pertencentes a um processo contra o Sr. Corbitt. Os documentos declaram que os vizinhos da casa fizeram uma petição para obrigar Walter Corbitt a deixar o lugar, “em consequência de seus hábitos curiosos e de seu comportamento pouco auspicioso”. Entretanto, o obituário de Corbitt menciona que ele ainda vivia na casa, então supostamente ele deve ter ganhado o processo? Estranhamente, um segundo processo é mencionado, relacionado ao testamento de Corbitt, que pedia que seu corpo fosse enterrado no porão da casa.

Registros do Tribunal:

A dupla não conseguiu encontrar mais nada na biblioteca. Desejando descobrir mais sobre os processos, Harvey e Jenny vão até os escritórios dos Arquivos do Condado. Conversando com uma das atendentes, Kim Debrun, Harvey tenta conseguir acesso aos registros e arquivos do tribunal. A senhorita Debrun não fica impressionada com as baboseiras de Harvey e não tem tempo para suas conversas e pedidos. Harvey falhou no teste de **Persuasão** e tenta forçar a sua sorte flertando com a senhorita Debrun — perguntando que horas ela sai para o almoço. Lisonjeada, a senhorita Debrun amolece para Harvey (ele consegue seu teste forçado de **Persuasão**), e lhe permite olhar os registros. Um pouco depois, Harvey indica para Jenny que o executor do testamento de Corbitt está registrado como sendo o Reverendo Michael Thomas, da Capela da Contemplação e da Igreja do Nosso Senhor Provedor de Segredos.

Os Segredos da Capela:

Pesquisando registros e documentos legais, Harvey descobre um arquivo que menciona uma batida policial na Capela da Contemplação. “Ei!” diz Jenny, “Isso me lembra duma coisa. O testamento de Walter Corbitt foi tratado pelo pastor desse lugar! Deixa eu ver o que diz”. O arquivo mostra que a batida policial foi iniciada seguindo o registro de depoimentos acusando membros da Capela da Contemplação como os responsáveis pelos desaparecimentos de numerosas crianças da vizinhança. Várias vidas foram perdidas na batida, e mais de cinquenta pessoas foram presas, incluindo o Pastor Michael Thomas, que foi sentenciado há quarenta anos em cinco acusações de assassinato de segundo grau! “*Um tipo estranho de pastor, se você quer saber,*” pensa Harvey.

Os Vizinhos:

Diligentemente buscando pistas, Harvey e Jenny decidem ver o que os vizinhos pensam da Casa Corbitt. Indo de porta em porta, Harvey acaba conversando com o velho Sr. Dooley, um vendedor local que conhecia a família Macario.

Harvey consegue sentir o cheiro de aguardente no hálito do vendedor quando ele se aproxima e sussurra de forma conspiratória, “Sim, eu sei sobre os Macario”. Ele olha de um lado para o outro, como se para verificar que ninguém está observando. “Eles se mudaram há alguns anos atrás. Gente boa, embora aquelas crianças irritantes sempre ficassem se metendo onde não eram chamadas. Uns ano depois o velho Sr. Macario ficou doidão, gritando e praguejando! Todo mundo das redondezas conseguia ouvir ele berrando e quebrando a casa. Gritava sem parar sobre olhos em chamas encarando ele. Totalmente maluco, se você quer saber.” Dooley subitamente para de falar e encara alguma coisa à distância...

Onde Estão os Macario?

Harvey quer saber mais e encoraja Dooley a continuar a história, pressionando uma nota de dólar na mão dele. “Bem, se eu me lembro bem, logo depois disso a Sra. Macario ficou doidinha. Os dois foram trancafiados na casa de loucos em Roxbury. Não sei o que aconteceu com as crianças.” Sem se encantar com a sua próxima visita, Harvey e Jenny se dirigem ao Sanatório Roxbury.

Sanatório Roxbury:

Apesar de seus melhores esforços para conversar com o pai, Vittorio Macario, Jenny descobre que o pobre homem está bastante louco. Ele agarra uma bíblia contra o peito, gritando repetidamente “Pela sua própria arma o diabo é ferido!” Harvey se sai melhor com a Sra. Macario, contudo, que calmamente diz em voz baixa, “Tem algo de maligno naquela casa. Observando, sempre observando. A coisa não gostava da gente. Especialmente de Vittorio. Detestava ele, detestava sim.”

A Casa Corbitt:

Jenny e Harvey concordam que é hora deles mesmos visitarem a Casa Corbitt. Apenas passando algum tempo lá eles podem realmente entender o que torna a casa tão maligna. A Casa Corbitt é sombreada por edifícios de escritórios maiores e mais novos de ambos os lados. A frente da casa dá para a rua, e ao fundo estão plantas mal cuidadas e um caramanchão semi-desabado. É possível acessar os fundos da casa por ambos os lados da

residência. Estudando a casa, Jenny se impressiona com a forma como ela parece se retrair para as sombras lançadas pelos prédios que a cercam, e com como as janelas sujas e acortinadas escondem todo o conhecimento do que jaz em seu interior. A porta principal é fechada com uma única fechadura, para a qual Harvey tem a chave.

O Armário da Despensa:

Harvey se esforça um pouco para fazer a fechadura enferrujada da porta principal girar, e quando a porta abre, Jenny e Harvey espiam para o corredor empoeirado e silencioso. Os sinais de que está desabitada há muito tempo estão por todo o lado: uma bicicleta enferrujando, caixas de velharias, móveis desgastados, e sinais de pragas e decomposição. A poeira está em todo o canto. Enquanto Harvey olha pelas salas do térreo, Jenny investiga um depósito. Um armário antes belo está lá, apodrecendo, e Jenny admira as antigas alças das gavetas. Puxando uma das gavetas para abri-la, a frente sai completamente. Algo chama a atenção dela! Lá, escondido embaixo da gaveta, Jenny encontra um livro! Parece ser algum tipo de diário ou agenda.

O Diário:

Passando as páginas do diário, os olhos de Jenny se fixam em uma passagem particular, intitulada “Convocar o Abridor de Caminhos”. É um poema esquisito, e Jenny percebe que, distraidamente, estava sussurrando as palavras. “Ei, que cê achou aí?” grita Harvey, quebrando a concentração de Jenny. Ela olha para cima, meio desorientada. “Um livro velho. Parece ser um diário”, responde Jenny. “Venha, eu quero dar uma olhada lá em cima. Vamos deixar o estudo do livro para mais tarde!” Harvey diz, virando-se em direção às escadas. Ele tem muito o que aprender sobre investigações.

Uma Olhada no Primeiro Andar:

Cuidadosamente, Jenny e Harvey sobem pela rangente escadaria. Jenny nota que o corrimão está coberto de pó, e que balança sob sua mão. “Eu não confiaria nisso se eu estivesse caindo”, ela murmura. No andar de cima eles encontram três quartos. Um deles era claramente o quarto de Vittorio e Gabriela, e está adornado com muitas velas e cruzes. O quarto seguinte tem duas camas menores; deve ter pertencido às crianças. Desenhos de lápis de cera e palavras ilegíveis decoram o papel de parede descascado. Um terceiro quarto não contém nada além de um estrado de cama feito de ferro.

Harvey sugere que eles saiam e peguem um café antes de retornar para conduzir uma busca mais meticulosa

no local. Jenny sorri, “Parece uma boa ideia para mim. Adoraria um cafezinho!” Enquanto eles descem as escadas, um guincho agudo corta o silêncio da casa, como se unhas estivessem arranhando um quadro negro. Harvey empalidece, “Você ouviu isso, né?” ele implora para Jenny. Cuidado! Alguns minutos depois, Harvey e Jenny, confusos, estão no quarto extra, não tendo encontrado nada que pudesse ter feito aquele som horrível. “Talvez tenha sido um pássaro”, sugere Harvey nervosamente, dando uma olhada pela janela. Na rua lá embaixo, alguém está olhando para ele. Será Dooley? Distraído, Harvey falha em notar o pesado estrado de ferro deslizando rapidamente em sua direção — em completo silêncio.

“Cuidado!” grita Jenny no último momento!

Tarde Demais!

Harvey se move — mas é tarde demais! Atingindo sua perna, a pesada cama lança um cambaleante Harvey em direção à janela do primeiro andar. Mas Harvey está com sorte. O canto da cama acertou apenas um golpe de raspão, e Harvey consegue se apoiar na moldura da janela antes de cair contra o velho vidro enlameado da janela. Com as calças rasgadas e a perna machucada, mas sem nada quebrado, Harvey grita para Jenny, “Vou cair fora daqui!” Eles fogem juntos do cômodo e fecham a porta. No lado de fora, Harvey cautelosamente olha para o estrago em suas calças, “Mas que diacho? Aquilo quase me jogou janela afora.” Então, finalmente surge a conclusão...

“Isso é fantástico! Sabe o que significa? *A casa é realmente assombrada!*”

Uma Pausa para o Jantar:

Sentados em um pub local, Jenny encara o seu copo quase vazio enquanto Harvey termina de ler o velho diário que ela encontrou no armário. “Nós temos que voltar”, Jenny afirma. “Só um instante...” diz Harvey. “Ei, esse livro velho foi escrito pelo Corbitt. Hmmm, está começando a fazer sentido agora. Eu acho que pode ser ele — é ele quem está assombrando a casa. Temos que dar um jeito nele.”

Jenny franze o cenho, “E como fazemos isso?” Harvey olha pra cima, fecha o livro e cautelosamente esfrega o feio machucado em sua perna. “Não faço ideia. Bora, vamos voltar pra lá. Nós temos que olhar aquele lugar do sótão até o porão.”

Uma Olhada no Porão:

Após algumas considerações, Harvey sugere que eles comecem sua investigação detalhada pelo porão. Curiosamente, a porta do porão foi pregada e precisa ser arrombada. As escadas estão em condições precárias e a luz elétrica não funciona. As paredes do porão estão revestidas com tábuas bem justas; o lugar inteiro cheira a mofo e Jenny percebe outro cheiro... De alguma outra coisa. A lanterna de Jenny conjura sombras fantasmagóricas pelo cômodo, iluminando os detritos espalhados pelo chão.

Harvey anda cuidadosamente pelo lugar, olhando atrás de caixas e batendo nas paredes. “Essa parece oca!” Pegando um tijolo quebrado do chão, Harvey arrebenta a parede — revelando que com certeza há um espaço atrás dela. O facho da lanterna de Jenny ilumina a nuvem de poeira que os golpes de Harvey levantam. O facho de luz varre o chão quando Jenny percebe movimentos nos pés de Harvey; algo está rastejando para fora por um buraco na base da parede!

Harvey grita, “*Ratos! Ratos nas paredes!*”

Ratos nas Paredes:

Saindo em profusão do buraco na parede, ratos começam a se espalhar pelo porão. O som de seus pequenos guinchos e a debandada de centenas de patas preenchem o lugar úmido. Alguns sobem pelas pernas de Harvey, mordendo e arranhando. A sensação de coisas a escalá-lo e o pensamento deles devorando-o fazem Harvey entrar em pânico! Ele começa a se debater, batendo-se contra as paredes e espalhando coisas pelo aposento na tentativa de se desvencilhar das criaturas. Em poucos instantes, contudo, eles se vão, deixando para trás um Harvey arranhado e tremendo, “Eu tenho que sair daqui!”

“Não! Espere, Harvey, você não percebe?” Jenny tenta acalmar o parceiro, “significa que estamos chegando perto. O que quer que estamos procurando deve estar atrás dessa parede.” Jenny nota um velho pé de cabra enferrujado jogado em um canto e o pega. Entregando a sua lanterna para Harvey, que ainda está tremendo, e falando para ele manter a luz firme, ela se aproxima da parede e entra no buraco dos ratos. Usando o pé de cabra como picareta, arranca a madeira velha e macia de tanta umidade.

Para Além da Parede:

Em alguns poucos minutos, Jenny está respirando pesadamente, mas abriu um buraco de tamanho considerável na parede. Harvey não está ajudando muito com a lanterna — ele está se atrapalhando com algo em seu colete — mas ela consegue vislumbrar algo como um outro

lado do porão sob a fundação da casa; não terminado e com poeira acumulada à altura da cintura em seu centro. O buraco não é maior um quadrado de 2,5 metros. Respirando pesadamente, Jenny é atingida pelo cheiro de terra do lugar.

Sinalizando para Harvey se aproximar, e tendo Harvey finalmente recuperado seu juízo com alguns goles de “coragem líquida”, ele finalmente lança a luz da lanterna sobre a outra câmara. Deitada imóvel e aparentemente morta sobre o monte de ruínas apodrecidas está uma forma deformada e enrugada, ressequida, parecendo feita de madeira. Ela mede aproximadamente um metro e oitenta, está descarnada e nua. Uma corrente repousa ao redor de seu pescoço. Os cabelos são longos, mas ralos e suas gengivas se encolheram, fazendo seus dentes parecerem muito longos.

Ambos os nossos intrépidos investigadores notam um odor agudo, enjoado e impossivelmente doce, como milho apodrecido.

Os Olhos:

Os olhos de Corbitt capturam a atenção de Jenny. Sinistros. Estranhamente abertos e arregalados. Olhos injetados de sangue. Uma voz sussurra dentro da mente dela, ordenando-lhe com uma força à qual ela não consegue resistir: “*Mate Harvey.*”

“O que é isso?” pergunta Harvey estupidamente. “O que você está vendo aí, Jenny? Ei, Jenny!”

Jenny se lança sobre Harvey com intenções malignas, uma aparência primitiva em seus olhos e cabelo bagunçado com o suor e com um pé de cabra enferrujado em suas mãos. Ela ergue a arma acima da cabeça, e lança um ataque perverso e selvagem.

“Mas que diabos, Jenny”, grita Harvey, “*você ficou louca!*”

Medo:

O medo deixa Harvey ágil. Ele desvia do golpe dela e então agarra os antebraços de Jenny, empurrando-a contra a parede com todo o seu peso, sem pensar nas consequências. As já fragilidades tábuas cedem, e eles tombam contra o chão da outra câmara.

Harvey acaba sentando em cima de Jenny na semiescuridão, prendendo-a ao solo. A lanterna, que caiu na confusão, brilha pateticamente atrás deles e quase não ilumina. Harvey pega o pé-de-cabra e o joga para longe.

“Hã, o que você está fazendo, Harvey? Saia de cima de mim seu desgraçado!” grita a velha e familiar Jenny. Do monte de terra ao lado deles, eles ouvem um grunhido de agonia conforme o corpo há muito morto de Walter Corbitt luta para se sentar. Suas articulações estalam

em uma sucessão de ruídos nítidos, como se seus ossos protestassem pelo longo tempo sem uso.

Só um fantasma? “Eu pensei que você tinha dito que era só um fantasma”, murmura Jenny enquanto se apressa para achar o pé-de-cabra de metal. Uma terrível luz amarela jorra dos olhos da coisa, cintilando sobre os detritos do chão do porão.

Harvey nota um brilho metálico nos resquícios do facho de luz da lanterna, mas então ele vê mais claramente — uma faca voando no ar em direção às costas de Jenny. Com um salto desesperado, Harvey agarra a faca enquanto ela avança rapidamente em direção à Jenny.

Olhar Luminescente:

Um medo de revirar o estômago novamente faz Harvey ser rápido e determinado enquanto ele pega a reluzente faca próximo ao cabo, ignorando o claro potencial da lâmina suja e velha de cortá-lo profundamente. Ele descobre que a faca possui alguma força motriz própria, e Harvey teme que não seja forte o bastante para deter a lâmina por muito tempo, e seu aperto nela não é firme o bastante. A seu lado, ele sente que Jenny está tateando no chão sujo, enquanto o velho Corbitt lança seu olhar luminescente em direção a Harvey.

Uma Escolha Terrível:

Banhado pela terrível luz amarelada que emana dos olhos curiosamente arregalados de Corbitt, Harvey descobre que é impossível se concentrar em brigar com a faca ornamentada. Cortes nas palmas de suas mãos fazem o seu aperto ser escorregadio, e a arma escapole de suas mãos. Pairando por um momento, ela então se ergue tão alto quanto permitem as vigas e assoalhos dos cômodos acima. Harvey está petrificado pela lâmina antiga, certo de que a qualquer momento ela irá se lançar contra ele, guiada por uma mão invisível. Momentaneamente, ele esqueceu de Jenny.

Com o pé-de-cabra recuperado, Jenny desliza pelas sombras enquanto o olhar de Corbitt está no pobre Harvey. Os músculos dela estão doloridos devido à noite de esforços, embora tenha menos de uma hora desde que retornaram para a casa. Deixando de lado o seu desconforto, ela se ergue o mais furtivamente que consegue, apoiando o pesado pé-de-cabra em seu ombro. Ela decide que um golpe bem dado na cabeça da coisa — *não é um homem de verdade, é?* — é a sua única opção.

Um Golpe Repugnante:

Reunindo todas as suas forças, Jenny acerta um golpe bem dado em Walter Corbitt. Com um estalo repugnante

o pé-de-cabra atinge a lateral da cabeça emaciada dele. Como que em câmera lenta, Jenny vê a arma deformar o crânio dele enquanto violentamente o joga para o lado. Ele lentamente cai de sua pira de terra. Pedacos de ossos voam da ferida aberta em seu crânio enquanto ela deixa-se atacar com o pé-de-cabra. Desacostumada a tamanha violência e brutalidade, Jenny sente o seu estômago se contrair e a bile queima fundo em seu peito. O fato de que sangue algum sai do ferimento e a consistência de fruta madura do crânio sob sua arma a deixam horrorizada. Enquanto Corbitt rola para o chão da câmara, Jenny golpeia mais uma vez. Ela percebe o efeito limitado dos seus golpes quando, agora apoiado em suas mãos e joelhos, o velho e coriáceo Walter Corbitt a ataca com surpreendente celeridade, rasgando-a com uma mão velha e cheia de garras. Seus olhos amarelos se acendem com o cheiro do sangue fresco.

A Faca Ataca:

A lâmina paira, cintilando com o sinistro raio amarelo que emana dos olhos de Walter Corbitt. Harvey está deitando com as costas contra o chão duro de terra, suas palmas molhadas com o próprio sangue. Enquanto ele observa a lâmina atacar, descendo voando com grande força para se enterrar no pobre e caído Harvey. Relutante em deixar seu corpo morto à mercê dos planos macabros daquele cadáver reanimado, Harvey agarra desesperadamente a faca, tentando segurá-la antes que o eviscere. Ele consegue segurar a faca — bem através de sua mão esquerda! Agarrando o cabo com a sua rubra mão direita, ele encara a lâmina ornamentada que atravessa a sua carne. Harvey esteve lutando contra o medo desde sua entrada nesse porão horrível. Uma risadinha nervosa pincelada com um traço de histeria escapa de sua boca enquanto ele se volta para Jenny gritando, “*Olha! Eu peguei a faca!*”

Uma Fome Muito Antiga:

Quando Harvey se vira, ele vê Jenny caída ao chão. Iluminada pelo brilho que emana dos olhos de Corbitt, Harvey consegue ver a mancha de sangue se espalhando onde Corbitt a dilacerou com suas mãos anciãs e cheias de garras. Enquanto Corbitt se inclina, inspirando profundamente o perfume sanguíneo, Harvey luta para se levantar, segurando o cabo da faca que ainda está atravessada em sua mão esquerda. A faca estremece e balança, com medo de ser capturada ou de júbilo por ter encontrado seu alvo, embora não da forma fatal como havia planejado. “Piedade...” Harvey ouve Jenny implorar, fracamente, “Tenha piedade...”

Corbitt não tem piedade, apenas malícia e uma fome muito antiga.

Fragmentos de Coragem:

Jenny está no chão choramingando docilmente, inteiramente à mercê do velho, coriáceo Walter Corbitt. Para ajudar a salvar o seu amigo e colega, ela tentou matar o velho — e ela acertou um golpe horrendo, em vão. Visões do golpe repassam em sua mente, mas o olhar amarelo de Corbitt continua a zombar dela. Ela não consegue suportar assistir o próprio fim.

Mas Corbitt não tem piedade, apenas fome e malícia — e o aroma envolvente do líquido vital dela. O sangue dela o deixará forte. Saboreando o momento, o imemorial Walter Corbitt se abaixa para a estremecente Jenny — então, uma afiada punhalada de terror gélido rasga o seu ombro. Não, não pode ser!

Com um rugido de fúria maníaca, Harvey, que juntou os fragmentos de coragem que lhe restavam, desembainhou a antiga faca ornamentada da própria mão esquerda e usou a outra para enfiá-la profundamente no velho Corbitt. Aqueles longos anos subitamente cobram o seu preço e Corbitt grita pela última vez, caindo ao chão em pedaços e fragmentos repugnantes.

Harvey chuta os restos dele. *“Pela sua própria arma o diabo é ferido!”*

Mais Tarde...

Deixando flores ao pé da cama do hospital, Harvey se senta. Jenny está se recuperando. A recuperação dela não saiu muito bem; os ferimentos infectaram e precisaram de várias operações. Harvey velou o seu sono. Seus próprios ferimentos físicos estavam enfaixados, embora a sua mão esquerda nunca fosse funcionar de novo como antes. Sua mente precisaria de mais tempo para se consertar.

Ele se perguntou se deveria contar a Jenny sobre os documentos que encontrou no covil oculto de Corbitt. O que era a Capela da Contemplação e por que a polícia realizou uma batida há dez anos no lugar? *Talvez a derrocada de Corbitt não seja o fim da história, mas camada superficial de uma trama mais profunda!*

A escolha é sua.

Antecedentes



Descrição Pessoal _____

Características _____

Ideologias/Crenças _____

Ferimentos e Cicatrizes _____

Pessoas Significativas _____

Fobias e Manias _____

Locais Importantes _____

Tomos Arcanos, Feitiços e Artefatos _____

Pertences Queridos _____

Encontros com Entidades Estranhas _____

Equipamento e Pertences

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Dinheiro e Recursos

Nível de Gastos _____

Dinheiro _____

Patrimônio _____

Referências Rápidas

Referências Rápidas

Nível de Sucesso:	Desastre	Fracasso	Regular	Sólido	Extremo	Crítico
	100/96+	>Perda	≤ Perda	1/2 Perda	1/3 Perda	01

Forçando Testes: deve justificar a re-jogada, não pode forçar testes de combate ou de Sanidade

Ferimentos e Cura

Primeiros Socorros cura 1 PV; Medicina cura +1d3 PVs

Lesão Grave = perda de $\geq \frac{1}{2}$ do máximo de PV em um ataque

Chegar a 0 de PV sem Lesão Grave = **Inconsciente**

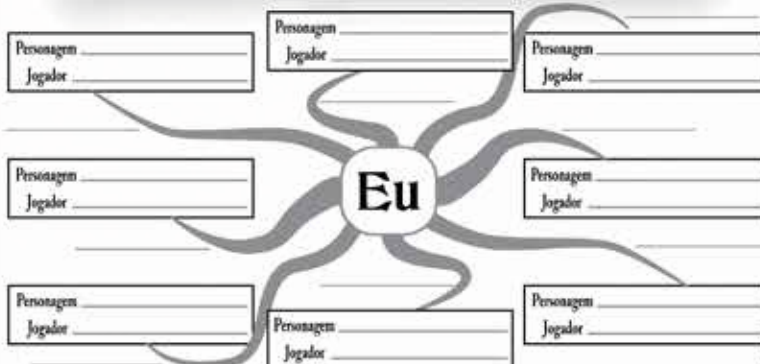
Chegar a 0 de PV com Lesão Grave = **Morrendo**

Morrendo: Primeiros Socorros = Estabilizado Temp; então requer Medicina

Taxa Natural de Cura: (sem Lesão Grave): Recupera 1PV por dia

Taxa Natural de Cura: (com Lesão Grave): jogada de cura semanal

Companheiros Investigadores



RPG de Horror nos Mundos de H.P. Lovecraft

Os Grandes Antigos governaram a terra antes da ascensão da humanidade. Originalmente eles vieram dos recessos do espaço e foram derrubados por entidades ainda maiores. Resquícios de suas cidades ciclópicas e conhecimento proibido ainda podem ser encontrados em ilhas remotas no Pacífico, enterrados por entre as areias inconstantes de vastos desertos, e nos recessos gelados dos extremos polares. Agora eles dormem – alguns profundamente no abraço da terra e outros abaixo do eterno oceano, na cidade afogada de R'lyeh, preservada nas águas pelos feitiços do poderoso Cthulhu. Quando as estrelas se alinharem eles se erguerão, e uma vez mais caminharão sobre esta Terra.

Bem vindo ao jogo Rápido de Chamado de Cthulhu 7ª Edição, da Chaosium, um livreto que reúne as regras essenciais da 7ª edição de Chamado de Cthulhu e as apresenta de forma resumida.

Este livro traz um sistema básico completo de RPG, um conjunto de regras direcionado a possibilitar que os jogadores organizem uma espécie de teatro improvisado de rádio – só que sem microfones – e com dados determinando se os personagens foram bem sucedidos ou falharam no que tentam fazer. Em roleplaying games (RPGs), ou jogos de interpretação de papéis, um jogador assume o papel de mestre do jogo (ou Guardião, em Chamado de Cthulhu), enquanto os outros jogadores assumem o papel dos personagens protagonistas (Investigadores) no jogo. O mestre também faz as vezes dos personagens que não estão sendo guiados por um jogador: estes são chamados de personagens não-jogadores (PNJs).

Desde sua origem, Chamado de Cthulhu foi projetado para ser intuitivo e fácil de jogar. Virtualmente todas as jogadas que determinam o sucesso ou fracasso de uma tarefa são feitas através de dados de porcentagem. Isso significa que há menos perda de tempo com dados de diferentes tipos, e o conceito de uma chance de sucesso em porcentagem é extremamente fácil para jogadores iniciantes e experientes entenderem.

Use este livreto para jogar Chamado de Cthulhu imediatamente e para descobrir as melhorias feitas no sistema. Estão inclusos o sistema de regras, uma ficha de personagem atualizada e uma aventura clássica.

