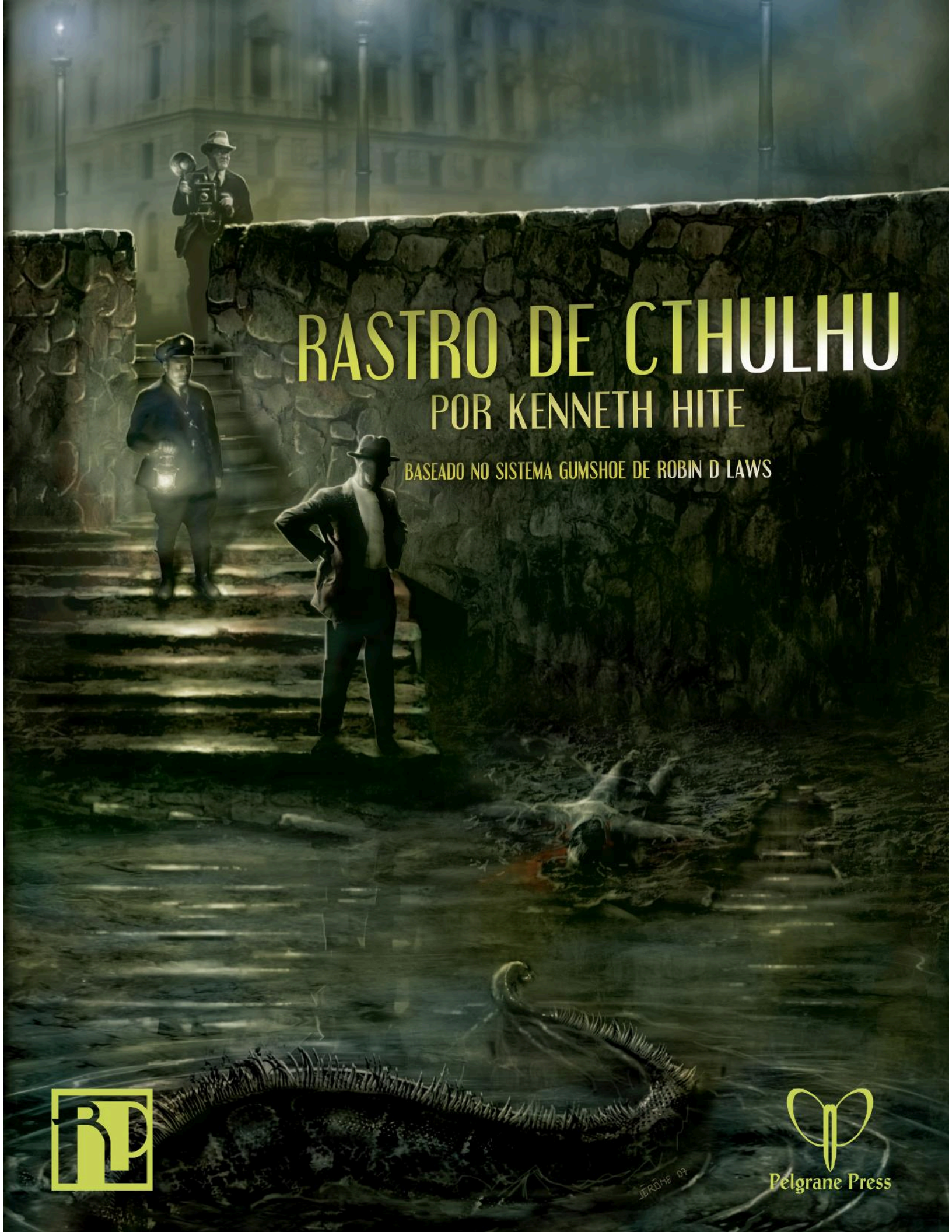


RASTRO DE CTHULHU

POR KENNETH HITE

BASEADO NO SISTEMA GUMSHOE DE ROBIN D LAWS

Pelgrane Press

RASTRO DE CTHULHU

POR KENNETH HITE

BASEADO NO SISTEMA GUMSHOE DE ROBIN D LAWS

RetroPunk Publicações

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Hite, Kenneth
Rastro de Cthulhu / Kenneth Hite ; baseado no sistema Gumshoe de Robin D. Laws : [tradução G. Moraes e Max Moraes ; ilustrações de Jérôme Huguenin]. -- Curitiba : RetroPunk Publicações, 2010.

Título original: Trail of Cthulhu.

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia I. Laws, Robin D.. II. Huguenin, Jérôme. III. Título.

CDD-793.9
10-12326 -793.93

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.93
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.93

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9.610 de 19/02/1998. É proibida a reprodução prévia ou parcial desta obra, por quaisquer meios sem autorização prévia e por escrito da editora.
RetroPunk Game Design, RolePunkers e logos relacionadas são uma propriedade da RetroPunk Publicações.

V.01 - 2010.11.14

Créditos da Versão Original

Título Original: *Trail of Cthulhu*
Editor: Simon Rogers
Escrito por: Kenneth Hite
Sistema GUMSHOE criado por: Robin D Laws
Design: Jérôme HugueninArte: Jérôme Huguenin
GUMSHOE Guru: Robin D Laws
Edição e Material Adicional: Simon Rogers
Agradecimentos especiais a Effie and Julia Huguenin, Léo e Pascal Quidault

Créditos da Versão Nacional

Editor-Geral: G. Moraes
Editor da Linha Rastro de Cthulhu: Max Moraes
Tradução: G. Moraes & Max Moraes
Revisão de Tradução: Ricardo Foureaux com Gilvan José Gouvêa
Revisão Geral: Ricardo Foureaux & G. Moraes
Diagramação: COMBI
Agradecimentos: G. Moraes - "À minha esposa por aceitar e incentivar meu sonho e minha filha por ser meu novo horizonte; meu irmão por embarcar na minha loucura; a Simon Rogers por acreditar em dois desconhecidos; ao Ricardo em lapidar o que era bruto; e ao Gilvan por aceitar um desafio de última hora". Max Moraes - "À Valéria por ser paciente e pelo incentivo constante". Ricardo Foureaux - "À Karine por me amar, ao Lovecraft por me inspirar, ao Guilherme por me contratar, ao pessoal da lista Culto Lovecraftiano por lutar e ao Cthulhu por motivos que meu culto me proíbe divulgar". RetroPunk Publicações - "À todos vocês que acreditaram no desconhecido e que nos ajudaram a realizar e consolidar esse projeto".

Baseado no jogo Call of Cthulhu
escrito por Sandy Petersen e Lynn Willis

Jogadores da fase de teste: Adrian Price, Steve Dempsey, Wai Kien, Adrian Smith, Graham Walmsley, Alex Fradera, Dave, Polymancer Studios, Simon Rogers, Daniel Bayn, Danni Bayn, Chris Malone, Mark DiPasquale, Matthew Pook, Tim Barker, Louise Hayes, David Lai, Mike Shepard, Carla Jane Miller, Elizabeth Rees, Robert Mills, Donald F. Taylor III, Richard Hardy, Lynne Hardy, Frederic Moll, Fredrik Hansson, Jeff Campbel Jamie Michael, Joshua Ford, Marcus Ogawa, Lisa Marie Ogawa, Gil Trevizo, Henry de Veuve, Ronald Abitz, Steve Bartalamay, Alan Fountain, Peter Kessler, Wojciech "Alter" Kobza, Laurent Mollicone, Olivier Noël, Wayne O'Connor, Ghislain Morel, James Semple, Gabriella Semple, Dan Pusceddu, Olive Pusceddu, Axel Eble, Stefan Ohrmann, Martin Schrammm, Onno Tasler, Ralf Achenbach, William C Bargo Jr, Jacques Maurice Mallah, Donald F. Taylor III, Keith A Callison, Doug

© RetroPunk Publicações 2010. Authorized translation of the English edition © 2010 Pelgrane Press Ltd. This translation is published and sold by permission of Pelgrane Press Ltd, the owner of all rights to publish and sell the same. All Rights Reserved. Published by arrangement with Chaosium, Inc. Trail of Cthulhu is a trademark of Pelgrane Press Ltd.

RASTRO DE CTHULHU

Conteúdo

CRÉDITOS 3

CONTEÚDO 4

INTRODUÇÃO 6
- Por que este Jogo Existe 6
- Purista ou Pulp ou Ambos? 7

O INVESTIGADOR 9
- Ocupações 9
  - Alienista 9
  - Andarilho 10
  - Antiquário 10
  - Arqueólogo 11
  - Artista 12
  - Autor 12
  - Cientista 13
  - Clero 13
  - Criminoso 13
  - Detetive Particular 14
  - Detetive Policial 14
  - Diletante 14
  - Enfermeira 14
  - Jornalista 15
  - Médico 15
  - Militar 16
  - Parapsicólogo 17
  - Piloto 17
  - Professor 18
- Motivações 19
  - Antiquarismo 19
  - Arrogância 19
  - Aventura 19
  - Curiosidade 20
  - Dever 20
  - Intelectual 20
  - Má Sorte 21
  - No Sangue 21
  - Sede de Conhecimento 21
  - Seguidor 21
  - Sensibilidade Artística 22
  - Tédio 22
  - Trauma 22
  - Vingança 22
- Comprando Habilidades 23
  - Habilidades Ocupacionais 23
  - Quantos Pontos Eu Devo Comprar? 25
  - Graduações e Perícias 26
- Habilidades Investigativas 28
  - Antropologia (Acadêmica) 28
  - Arqueologia (Acadêmica) 28
  - Arquitetura (Acadêmica) 28
  - Arrombamento (Técnica) 28
  - Arte (Técnica) 30
  - Astronomia (Técnica) 30
  - Avaliar Honestidade (Interpessoal) 30
  - Bajulação (Interpessoal) 30
  - Barganha (Interpessoal) 30
  - Biologia (Acadêmica) 31
  - Burocracia (Interpessoal) 31
  - Ciência Forense (Técnica) 32
  - Coletar Evidência (Técnica) 32
  - Contabilidade (Acadêmica) 33
  - Convencimento (Interpessoal) 33
  - Crédito (Interpessoal) 33
  - Criptografia (Acadêmica) 34
  - Direito (Acadêmica) 34
  - Farmácia (Técnica) 35
  - Física (Acadêmica) 35
  - Fotografia (Técnica) 35
  - Geologoa (Acadêmica) 35
  - História (Acadêmica) 37
  - História da Arte (Acadêmica) 37
  - História Oral (Interpessoal) 37
  - Idiomas (Acadêmica) 37
  - Interrogatório (Interpessoal) 37
  - Intimidação (Interpessoal) 37
  - Manha (Interpessoal) 37
  - Medicina (Acadêmica) 38
  - Mythos de Cthulhu (Acadêmica) 38
  - Ocultismo (Acadêmica) 39
  - Ofício (Técnica) 39
  - Química (Técnica) 39
  - Sobrevivência (Técnica) 39
  - Teologia (Acadêmica) 40
  - Trato Policial (Interpessoal) 40
  - Usar Biblioteca (Acadêmica) 40
- Habilidades Gerais 40
  - Armas Brancas 40
  - Armas de Fogo 40
  - Atletismo 41
  - Briga 41
  - Condução 41
  - Disfarce 42
  - Equitação 42
  - Estabilidade 42
  - Fontes de Estabilidade 43
  - Explosivos 43
  - Fuga 43
  - Furtividade 43
  - Hipnose 43
  - Ocultação 44
  - Perseguição 44
  - Pilotagem 44
  - Precaução 45
  - Primeiros Socorros 46
  - Psicanálise 46
  - Punga 46
  - Reparos Elétricos 46
  - Reparos Mecânicos 46
  - Sanidade 46
  - Pilares de Sanidade 487
  - Sentir Perigo 48
  - Vitalidade 48
- Personagem de Exemplo 49

PISTAS, TESTES E DISPUTAS 51
- Pistas 51
  - Coletando Pistas 52
  - Gastos e Benefícios 54
- Testes 56
  - Testes Simples 56
  - Carregando nas Costas 57
  - Cooperação 57
- Disputas, Perseguições e Combate 58
  - Combate 60
  - Outras Formas de Dano 68
- Estabilidade, Sanidade e Loucura 69
  - Perdendo Estabilidade 70
  - Perdendo Sanidade 74
  - Doenças Mentais 77
  - Recuperando Estabilidade Durante a Sessão 79
- Recuperação 80
  - Recuperando Reservas de Habilidades Investigativas 80
  - Recuperando Reservas de Habilidades Gerais 80
  - Recuperando Vitalidade 81
  - Recuperando Estabilidade entre Aventuras 81
  - Recuperando Sanidade 81
- Melhorando seu Investigador 82

O MYTHOS DE CTHULHU 84
- Deuses e Titãs 84
  - Azathoth 87
  - Chaugnar Faugn 88
  - Cthugha 89
  - Cthulhu 90
  - Dagon 91
  - Daoloth 92
  - Ghatanothoa 92
  - Gol-Goroth 93
  - Hastur 93
  - Ithaqua 94
  - Mordiggian 95
  - Mormo 95
  - Nodens 96
  - Nyarlathotep 96
  - Quachil Uttaus 98
  - Shub-Niggurath 98
  - Tsathoggua 99
  - Y'golonac 100
  - Yig 100
  - Yog-Sothoth 101
- Tomos e Mágica 104
  - Tomos 104
  - Feitiços 109
- Criaturas 125
  - Perda de Vitalidade das Criaturas 125
  - Estatísticas das Criaturas 125
  - Como uma Vileza Vóis os Conheceis 126
- Raças Alienígenas 126
  - Abissal 127
  - Andarilho Dimensional 128
  - Byakhee 128
  - Cão de Tindalos 129
  - Carniçal 130

Conteúdo

Coisas-Ratos 132
Cor Vinda do Espaço 132
Cria Negra de Shub-Niggurath 133
Devorador do Espaço 134
Dhole 134
Espreitador Noturno 135
Filho de Yog-Sothoth 136
Gnoph-Keh 136
Grande Raça de Yith 137
Habitante de Areia 139
Horror Caçador 139
K'n-Yani 140
Lemurianos 141
Lloigor 142
Masqut 143
Mi-Go 144
Pólipo Voador 146
Povo Serpente 146
Prole Amorfa de Tsathoggua 147
Ser Ancestral 148
Serviçais dos Deuses Exteriores 148
Shan 150
Shantak 150
Shoggoth 151
Tcho-Tcho 151
Vampiro Espacial 153
Xothiano 154
Feras e Monstros 155
Alossauro 155
Cobra 155
Crocodilos 155
Enxame de Ratos 156
Gorila 156
Leão 156
Lobo 156
Monstro do Lago 156
Múmia 157
Tubarão 157
Urso 157
Vampiro 158
Yeti 159
Zumbi 159
Cultos e Cultistas 160
Agentes Yithianos 160
Ahnenerbe 161
Culto da Caveira 161
Culto das Bruxas 162
Culto de Cthulhu 162
Irmandade do Símbolo Amarelo 164
Seita da Sabedoria Estrelada 164
Sociedade do Dragão Negro 165

OS ANOS TRINTA 168
Uma Década Desesperada 168
Pobreza 169
Fome 170
Guerra 170
Os Países do Pesadelo 175
Abissínia 175
Alemanha 175
Antártica 176
Arábia Saudita 176
Birmânia 176
Brasil 177
Congo Belga 177
Egito 178
Espanha 177
Groelândia 178
Haiti 178
Ilha de Páscoa 178
Luisiana 178
Mandato do Pacífico 179
Mongólia 179
Peru 179
Romênia 180
Tibete 180
União Soviética 180
Tecnologia, Armas e Equipamento 182
Veículos 182
Tabela de Veículos 184
Tabela de Aviões 185
Armas 185
Ferramentas e Diversos 187

JUNTANTO TUDO 190
Dicas para Jogadores 190
Acredite que você pode ter Sucesso 190
Justifique seu Papel 190
Motivações levam você adiante 190
Quando emperrado, procure por mais informações 191
Converse com Pessoas 191
Continue seguindo adiante 191
Torne-se o policial 191
Dicas para Guardiões 191
Criando Cenários 191
Gerenciando Cenários 198
Mantendo a Ameaça 203

ESTRUTURAS DE CAMPANHAS 204
O Inquérito Armitage 206
Ambientação 206
Estilo 206
Mythos 206
Investigadores 206
Coadjuvantes Recorrentes 206
Variações de Regras 207
Tom 207
Projeto Aliança 207
Ambientação 208
Estilo 208
Mythos 208
Investigadores 208
Coadjuvantes Recorrentes 208
Variações de Regras 209
Tom 209
Caçadores de Livros de Londres 209
Ambientação 210
Estilo 210
Mythos 210
Investigadores 210
Coadjuvantes Recorrentes 211
Variações de Regras 211
Tom 213

O HORROR DE KINGSBURY 214
A Espinha 214
Premissa 215
Xerife O'Donnell Abre o Jogo com Vocês 216
À Primeira Pista 216
O Apartamento de Frank Dolezal (nº 2941 da 22ªOeste) 216
Cleveland à Noite 218
Taverna do Lester 218
Tatuagens de Nadie 219
A Foto da Taverna 220
Encontrando Willie Maneta 220
O Grego Maluco 221
Encontrando o Detetive Merylo 221
Turbilhões de Caríbdis 221
Investigando Scylla e van Schaen 222
A Pintura 222
Universidade Westerm Reserve 223
A Mansão van Schaen 223
"Onze" e "Doze" 224
Temendo a Morte pela Água 224
Confrontando van Schaen 225
Pontas Soltas e Futuros Rastros 226

APÊNDICES 228
Apêndice I: BRP e GUMSHOE 228
Estilo de jogo GUMSHOE usando as regras BRP 228
Convertendo BRP para GUMSHOE 228
Apêndice 2: Fontes e Recursos 230
HP Lovecraft 230
Howard e Derleth 230
Outros Autores do Mythos 231
Outros Romancistas de Terror 231
Outras Ficções 232
Não Ficção 232
Apêndice 3: Documentos Úteis 232
Planilha de Personagem 233
Matriz de Investigadores do Guardião 234
Lista de Conferência de Habilidades Investigativas 235
Notas de Estrutura de Campanha 236
Apêndice 4: Contribuidores 240

ÍNDICES 241
Deuses e Titãs 241
Raças Alienígenas 241
Feras e Monstros 241
Feitiços e Rituais 241
Index Geral 242

Introdução

Nas brumas da pré-história, deuses e monstros alienígenas caíram na Terra e guerrearam pelo nosso planeta, liberando ciência cósmica e poderes inconcebíveis que afundaram continentes e ferveram mares. Exaustos ou derrotados, Eles adormeceram profundamente por eras e a raça humana iniciou suas atividades sem saber que estava sobre Suas sepulturas e túmulos. Mas há aqueles que querem procurar pelos fragmentos do conhecimento que Eles deixaram para trás. Aqueles que querem aprender os segredos das estrelas, e os verdadeiros nomes das dimensões. Aqueles que querem os poderes dos deuses mortos. Aqueles que querem acordá-los.

Você está entre os poucos que suspeitam da verdade – sobre os deuses loucos no centro do universo, sobre os Grandes Antigos que sonham em dizimar a vida na Terra, sobre os extraterrestres que usam a humanidade em seus experimentos, sobre as lendas antigas do eterno mal que estão todas se tornando realidade. Você precisa ter certeza de que ninguém nunca descobrirá – ou o mundo vai acordar gritando.

Você deve evitar que as portas para o Exterior oscilem abertas – não importa se o custo for sua vida ou sua sanidade. Você deve reunir as pistas em livros encadernados com pele humana, em cadáveres eviscerados cobertos de linfa, e em inscrições encravadas em paredes construídas antes da evolução da humanidade. Você precisa ir onde as respostas estão, e fazer o que precisa ser feito.

Mas você se atreve a seguir... o rastro de Cthulhu?

Por que o jogo existe

Este jogo existe com o objetivo de adaptar o maior RPG de todos os tempos, *Call of Cthulhu*, em um conjunto de regras diferentes, o sistema GUMSHOE. Por qual razão deveríamos fazer uma coisa dessas? Primeiro de tudo, parte do que faz *Call of Cthulhu* tão grande é seu tema, extraído do desespero cósmico de um dos maiores escritores de terror do século XX, HP Lovecraft. Mantivemos isso. Em segundo lugar, parte do que faz *Call of Cthulhu* tão grande é a sua decisão deliberada de tornar personagens cada vez mais vulneráveis aos horrores que enfrentam, dando um significado real a sua bravura e forçando consequências mecânicas reais durante o jogo. Mantivemos isso, também.

Então, o que nós mudamos? Deixe-me mudar de assunto. O maior dramaturgo de todos os tempos é William Shakespeare. Sua maior peça é *Rei Lear*. Por que Akira Kurosawa transformou essa peça em um filme? E por que ele estabeleceu o filme, *Ran*, no Japão da era dos samurais, e não em uma Grã-Bretanha quase na antiguidade? Porque a maioria das pessoas quer – ou pode – mais assistir a um filme do que ver uma peça, e porque transferir a estória para o Japão torna seus temas paradoxalmente mais claros do que deixá-los no mundo "familiar" escrito por Shakespeare. *Ran* melhorou *Rei Lear*, ou o tornou obsoleto? Não seja ridículo. Tornou-se alguma coisa que valia a pena, alterando *Rei Lear*? Certamente.

Então, para voltar ao nosso tema: outra parte daquilo que faz *Call of Cthulhu* tão grande é sua ênfase na investigação, no recolhimento de pistas ao invés de tesouros. Nós projetamos GUMSHOE para fazer isso mais fácil, mais claro e mais direto. GUMSHOE existe para resolver um problema que muitas pessoas encontram ao jogar *Call of Cthulhu* – um lance ruim de dados pode atrapalhar uma aventura. Você não encontrou o diário, por isso não conseguiu o feitiço, então ou Arkham é destruída ou o Guardião deve agir rápido e colocar o diário em outro lugar. Em *Rastro de Cthulhu*, as regras GUMSHOE garantem que você vá achar o diário (nós só não prometemos que Arkham não será destruída). Isto não é tudo que o GUMSHOE oferece, mas foi o ponto de partida para GUMSHOE: focar na investigação.

Alguns Guardiões, e até mesmo alguns jogadores, gostavam de ver tudo se convergir, e divertiam-se com a destruição criativa da aventura. Outros não, e elaboravam os seus próprios caminhos ao redor do problema, caminhos com os quais são perfeitamente felizes, com suas próprias folhas copiadas de *Rei Lear*, se você quiser. Nós esperamos que haja coisas boas o suficiente aqui para eles, mas *Rastro de Cthulhu* é primeiramente e, principalmente, para Guardiões e jogadores que privilegiam a investigação, e que querem mecanismos que façam o mesmo. É para os fãs de séries de investigação como *House* ou *CSI*, em que o mistério não é se "o teste de laboratório aparecerá", mas "o que os resultados significam"? Isso não quer dizer que as coisas não vão dar errado para os jogadores, mas apenas que a falha não será causada por uma ausência de pistas, mas como eles as usam. É feito para jogadores curiosos sobre o Chamado, e que querem seguir o Rastro até o fim do caminho.

Conceitos Fundamentais

Roleplaying Game: Nós supomos que você já saiba do que se trata. Caso contrário, procure em outro livro de RPG a seção "O que é Roleplaying", ou pergunte a seus amigos nerds.
Guardião: O Mestre do Jogo (GM).
Investigador: Os personagens dos jogadores (PC).
Habilidades Investigativas: Incluem Habilidades Acadêmicas, Interpessoais e Técnicas. Essas habilidades *sempre* funcionam, pois elas são projetadas para coletar pistas.
Habilidades Gerais: O resto das habilidades, incluindo capacidades de combate e "estatísticas" como: Vitalidade, Sanidade e Estabilidade. Seu uso e teste criam drama, pois elas podem falhar.
Estabilidade: Uma medida em curto prazo da saúde mental do Investigador. Ela decresce rapidamente durante uma aventura, mas geralmente se restabelece depois.
Sanidade: Uma medida em longo prazo da ignorância de seu bem-aventurado do Investigador sobre as verdades terríveis do Mythos. Ela decresce lentamente e raramente se restabelece.
O Mythos: Abreviação para o Mythos de Cthulhu, o corpo do folclore criado por Lovecraft que compõe a maioria, ou todos, dos terríveis acontecimentos de uma aventura ou campanha em Rastro de Cthulhu.
HP Lovecraft: O escritor de terror norte-americano (1890-1937). Todas as citações neste livro de regras são de seus contos e poesias.
Pistas: O principal de cada cena é conceder uma pista para o mistério ao Investigador com a Habilidade Investigativa relevante. Quando a pista for encontrada, a cena pode acabar, a menos que haja realmente uma luta incrível a seguir. Pistas levam a outras cenas, e não precisam ser "verdadeiras".

Purista ou Pulp ou ambos?

O jogo *Rastro de Cthulhu* pretende criar estórias sobre investigações de mistérios ocultos do Mythos de Cthulhu. Tradicionalmente, tais jogos pertencem a um dentre dois estilos.

Um deles é a linguagem, ou o modo, Purista, que versa sobre um subconjunto das obras tardias e clássicas de HP Lovecraft (*A Cor Vinda do Espaço, Nas Montanhas da Loucura, Na Noite dos Tempos, Sussurros nas Trevas*) como modelo. Assim, pretende recriar um jogo de horror filosófico, em que o ato de descobrir a verdade condena tanto o curioso ativo quanto o espectador infeliz.

O segundo é a linguagem, ou o modo, Pulp, que busca "a ação desesperada" sentidas nas estórias do Mythos de Cthulhu de Robert E Howard (*A Coisa no Telhado, O Fogo de Assurbanipal, Rosto de Caveira*). Assim, pretende focar na luta (em especial no esforço físico) contra o Mythos, condenando ou enobrecendo conforme o caso. Também privilegia a sobrevivência do personagem um pouco mais do que a linguagem Purista.

HP Lovecraft, é claro, escreveu em ambas as linguagens: *O Caso de Charles Dexter Ward, O Horror de Dunwich*, e *A Casa Temida* apresentam Investigadores parcialmente determinados a caçarem monstros, frustrando o mal cósmico no estilo de Howard (Robert E Howard também escreveu pelo menos um excelente conto Purista sobre o Mythos, *A Pedra Negra*). Muitos dos mais belos contos de Lovecraft, como *O Chamado de Cthulhu* (que possui tanto estudiosos neuróticos descobrindo a verdade quanto incursões policiais em cultos malignos) e *A Sombra sobre Innsmouth* (que inclui tanto uma perseguição desesperada por uma cidade em ruínas quanto uma narrativa de corrupção psicológica) buscam em ambos os estilos os seus poderes. Embora não seja o nosso trabalho dizer-lhe como executar o seu jogo (na verdade, é, mas nós vamos falar sobre isso em um capítulo posterior), parece-nos que o tratamento dos horrores cthulhunianos do mesmo modo que HP Lovecraft faz será uma boa ideia.

No entanto, para aqueles que desejam enfatizar uma ou outra linguagem, indicamos as regras e elementos de jogo mais adequados para a linguagem Purista com o seguinte símbolo:

E os mais adequados para a linguagem Pulp com este aqui:

O Guardião pode determinar que algumas regras e elementos simplesmente não são permitidos em seus jogos, a fim de incutir um tipo específico de horror, que é, afinal de contas, o principal. Um índice com as regras Pulp e Purista pode ser encontrado na pág. 243.

GUN 03

O Investigador

"Não pode ser nada normal a mente de alguém que, sabendo o que eu sabia dos horrores da Montanha Tempestade, procuraria sozinho pelo medo que espreitava lá... No entanto, continuei a minha busca com zelo ainda maior na medida em que os eventos e as revelações tornavam-se mais monstruosos."

— O Medo à Espreita

Em *Rastro de Cthulhu*, seu personagem é chamado de "Investigador" porque é isso que personagens fazem: investigam os (muitas vezes horríveis) mistérios ocultos que escondem a verdade do Mythos de Cthulhu. Os Investigadores podem ser profissionais, tais como detetives, policiais ou agentes do governo, ou não. Independentemente da carreira escolhida, para um Investigador, revelar os segredos do Mythos tornou-se o trabalho de sua vida.

Ocupações

Antes de descobrir sobre o Mythos, seu Investigador fazia outra coisa, algo que você ainda pode fazer para manter o corpo e a alma juntos enquanto arrisca ambos. Esta é sua **Ocupação**, que ajuda a determinar as habilidades que você usará durante suas aventuras.

As Ocupações típicas de personagens lovecraftianos (Antiquário, Artista, Autor, Diletante, Médico, Jornalista, Detetive Policial, e Professor) são marcadas com o símbolo Purista . As outras Ocupações listadas são típicas dos anos 1930 e repletas de possibilidades de encontros sobrenaturais.

Cada descrição de uma Ocupação inclui suas Habilidades Ocupacionais (veja pág. 23), a sua faixa de Crédito (veja pág. 33), e todas as habilidades especiais ou regras que os Investigadores com aquela Ocupação podem usar. Você pode comprar e desenvolver Habilidades Ocupacionais pela metade do preço, então escolha uma Ocupação orientada para o que você quer que seu Investigador seja capaz de fazer durante o jogo.

Referência para Criação Rápida de Investigador

Pergunte ao seu Guardião como a trama da campanha (veja pág. 204) afeta a criação dos personagens. Isto pode, por exemplo, definir o número de Pontos de Criação disponíveis ou dar ênfase em determinadas habilidades.

Escolha a Ocupação original de seu Investigador (veja pág. 9). Decida se você ainda vai segui-la, ou se abandonou o trabalho para se tornar um descobridor das verdades do Mythos (e provavelmente cada vez mais pobre e marginalizado) em tempo integral. Em uma aventura rápida, você pode nem ter tempo de sair do seu trabalho!

Com base na sua própria concepção e na história do seu Investigador, escolha a sua Motivação (veja pág. 19).

Gaste os Pontos de Criação (veja pág. 23) em suas habilidades (veja pág. 28), certificando-se que seu grupo possui, como um todo, o maior número possível de habilidades.

Defina os Pilares de sua Sanidade (veja pág. 47), e as Fontes de sua Estabilidade (pág. 48), se a sua campanha utilizá-los.

Escolha quaisquer contatos que você tenha (veja pág. 42).

A qualquer momento durante esse processo, decida sobre o nome do Investigador, local de nascimento, cigarros favoritos, crenças religiosas, ou qualquer outra coisa que você acha que vai ajudá-lo a entender e interpretar o seu Investigador.

Lista de Ocupações

Alienista
Andarilho
Antiquário
Arqueólogo
Artista
Autor
Cientista
Clero
Criminoso
Detetive Particular
Detetive Policial
Diletante
Enfermeira
Jornalista
Médico
Militar
Parapsicólogo
Piloto
Professor

Alienista

Especialista em doenças mentais, você pode ser um psicanalista formado em Viena, um neurologista que estuda o funcionamento do cérebro, ou um médico com um forte interesse em ciência comportamental. Embora as teorias freudianas estejam começando a dominar o campo, elas estão longe de serem universalmente compreendidas ou aceitas.

Habilidades Ocupacionais: Avaliar Honestidade, Biologia, Farmácia, Idiomas (Alemão e Latim), Medicina, Psicanálise, Usar Biblioteca, e quaisquer outras duas Habilidades Interpessoais.

Crédito: 3-4

Especial: Ao usar Medicina ou uma Habilidade Interpessoal, você obtém acesso aos relatórios mentais e às enfermarias psiquiátricas, geralmente restritos para o público. Se você é Doutor em Medicina (2 pontos ou mais em Medicina), pode obter o mesmo acesso aos outros relatórios médicos e as demais enfermarias de hospitais.

Você faz testes de Psicanálise para Triagens Psicológicas (veja pág. 79) com Dificuldade 3, ao invés de 4. Você gasta apenas 1 ponto de Psicanálise, ao invés de 2, para estabilizar um personagem confuso. Você pode recuperar a sua própria Estabilidade, mas só em 1 ponto para cada ponto de Psicanálise que gastar.

Você pode usar Avaliar Honestidade como psicologia forense. Dos detalhes da cena de um crime, você pode, com base em estudos de casos passados de delitos similares, construir um perfil, detalhando a provável história pessoal, idade, hábitos e atitudes do criminoso. Você provavelmente terá que lembrar o Guardião sobre o uso desta capacidade.

Você pode gastar Pontos de Criação, e utilizar, na habilidade de Hipnose (veja pág. 43).

Andarilho

Você é mais um dos milhões de desempregados na Depressão. Você é de uma classe discriminada, um rei das estradas. Você anda pelos trilhos para evitar a sociedade, procurando esmolas e trabalho somente quando necessário. Você pode ser um ladrão ocasional, mas não se tornaria um profissional se pudesse ter qualquer outro trabalho.

Habilidades Ocupacionais: Atletismo, Barganha, Furtividade, Manha, Punga, Sentir Perigo, Sobrevivência.

Crédito: 0

Especial: Além de suas funções normais, você pode usar Sentir Perigo ou Manha para decifrar os sinais dos Andarilhos e descobrir "como funcionam as coisas" em uma cidade estranha. Você pode usar Manha para acionar contatos com companheiros Andarilhos. Outros contatos disponíveis para você podem ser comunistas (tais como os trabalhadores imigrantes devido à Grande Guerra), guardas ferroviários amigáveis, pessoas que trabalham com filantropia, ou uma senhora conhecida na cidade por ter um toque suave.

Antiquário

Tanto um estado de espírito quanto uma profissão, você valoriza o passado e mergulha de bom grado nele. Você pode ter uma renda pequena e independente, pode ser um estudioso residente em um museu ou galeria, ou poderá negociar antiguidades, livros, ou objetos de arte de uma época mais sublime.

Habilidades Ocupacionais: Arquitetura, Barganha, Direito, História, História da Arte, Idiomas, Usar Biblioteca, e qualquer uma Habilidade Investigativa como uma especialidade pessoal.

Crédito: 2-5

Especial: Uma vez por aventura, você pode possuir um item informativo ou adequado para a investigação em curso "em sua loja". Negociantes de livros antigos podem possuir um volume com relevantes conhecimentos (como um livro de memórias ou publicado de forma independente por um lunático); negociantes de prata podem possuir punhais ornamentais; importadores podem possuir uma "estranha máscara tribal do Congo". Para lembrar e descobrir esse item, é necessário o uso da habilidade correspondente (por exemplo, História da Arte ou Usar Biblioteca).

Este item pode conter uma pista fundamental para resolver o mistério, ou pode fornecer uma arma ou técnica para resolvê-lo. No primeiro exemplo, você não precisaria entrar furtivamente na temível igreja abandonada em busca de seu hiná-

Ocupações e Sexo

"Alguns dos experimentos que ela propôs eram muito audaciosos e radicais... Mas ele tinha confiança nos poderes e intenções dela."
— A Coisa na Soleira da Porta

Em 1930, cerca de um quarto das mulheres americanas possuíam empregos fora de casa. Durante a Depressão, tentando preservar os empregos que havia para os "arrimos de família", 26 dos 48 estados aprovaram leis contra o emprego de mulheres casadas. Isto não teve praticamente nenhum efeito, e em 1940, a proporção de mulheres trabalhando aumentou ligeiramente. Entre as mulheres, a maioria trabalhava em escritório, com vendas, ou como empregadas domésticas. Algumas trabalhavam em fábricas – principalmente de roupas, indústrias leves e trabalhos por empreitada. Menos de dez por cento das mulheres norte-americanas tinha empregos profissionais (a não ser como professoras e enfermeiras) durante a década.

Isto não significa exatamente nada aos jogadores de *Rastro de Cthulhu*. O modelo padrão (e a suposição do editor) é que se você puder suspender sua descrença suficiente para imaginar monstruosidade gigantes com tentáculos, então, uma médica não deverá ser problema. Enquanto um jogo Purista seria certamente mais confortável para todos do sexo masculino, a cultura popular da era celebrava mulheres aventureiras e excitantes, tanto fictícias (a irmã megera de Doc Savage, Patrícia, a detetive principal do Sombra, Margo Lane, a noiva e companheira pistoleira de Spider, Nita Van Sloan) quanto reais (a aviadora Beryl Markham, a evangelista Aimee Semple McPherson, a foragida Ma Barker). No cinema, a década de 1930 foi a era de ouro da heroína independente, mal-humorada ou perigosa, da comédia com personagens excêntricos ao noir. Escritoras, como agora, governavam as listas de best-sellers, e a "repórter mulher" já era um estereótipo quando Lois Lane o incorporou em 1938. Estudiosos do sexo feminino há muito haviam violado a torre de marfim – a egiptóloga que se tornou antropóloga Margaret Murray deve ser a mulher mais mencionada nos contos de Lovecraft. A primeira detetive particular feminina da América se juntou à Pinkerton antes da Guerra Civil, e na década de 1930, havia "policiais femininas" que carregavam armas no Departamento de Polícia de Nova York, a maioria trabalhando em crimes contra os costumes.

Logo, mesmo em um jogo realista, a única ocupação realmente vedada para os Investigadores do sexo feminino são os militares. Obviamente, em um jogo historicamente realista, uma Investigadora provavelmente é tratada com arrogância, promoções contestadas, e cavalherismos inapropriados, entre outras bobagens machistas. Mas, como Miss Marple (ou a histórica agente da NKVD, Melita Norwood, que começou a espionar para Stalin em 1937), ela pode perceber que ser subestimada é uma grande vantagem para desvendar segredos. E em um jogo Pulp, o céu é o limite. Pergunte para Amélia Earheart.

rio blasfemo – você possui um disco de vinil com o hino em sua caixa de discos usados. No segundo caso, você não precisaria caçar o feitiço da Flauta Encantada para expulsar o lloigor – você possui um conjunto de flautas-de-pã usadas em ritos órficos na decadente Cirene (também no segundo caso, a eficácia do item pode depender da quantidade de pontos gastos).

Se você deixar a cidade onde sua coleção ou loja é localizada, não significa que você seja incapaz de usar essa habilidade (certamente não de uma forma conveniente), se você possuir um assistente em quem possa confiar para encontrar o artigo e enviá-lo para você... E você deverá estar disposto em esperar uma semana para a correspondência chegar, enquanto os cultistas constroem seu vórtice de energia.

O Guardião pode negar a posse de artefatos poderosos do Mythos, livros de feitiços eficazes, e assim por diante, ou negar qualquer coisa que pareça abusiva ou que simplesmente não faça sentido narrativo. Ele também tem o direito de adicionar outros efeitos colaterais ao seu item.

Arqueólogo

Você viaja a lugares estranhos e afastados para descobrir o passado. Você pode ser um estudioso meticuloso, que trabalha em bibliotecas e dedica sua carreira a uma única escavação, ou pode ser pouco mais do que um ladrão de túmulos, empunhando um chicote e uma pistola para trazer troféus quando voltar ao seu museu. Você pode depender de tais tesouros para financiar suas expedições, ou pode receber doações de universidades e fundações.

Habilidades Ocupacionais: Arqueologia, Atletismo, Coletar Evi-

Criando uma Ocupação

Pode acontecer de um jogador querer um Investigador diferente daquela seleção abundante fornecida. O Guardião deve primeiro determinar se a Ocupação solicitada é melhor expressa como uma versão especializada de uma Ocupação pré-existente: Autor, Cientista, Criminoso, Diletante, e Professor especialmente deixam bastante espaço para variações. Sendo assim, o Guardião e o jogador devem trabalhar juntos para adaptar a lista de habilidades das Ocupações existentes para se encaixar na visão do jogador. Trocar uma ou duas habilidades normalmente é o suficiente – trocar Atletismo por Condução, por exemplo, transforma o Piloto em um Marujo (o acesso a um avião torna-se acesso a um barco ou navio).

Ocupações inteiramente novas devem possuir entre sete a nove Habilidades Ocupacionais. Forneça menos Ocupações para uma amplitude maior de escolha ou para habilidades especiais melhores (é desnecessário dizer que nenhuma Ocupação deve possuir Crédito, Mythos de Cthulhu, Vitalidade, Sanidade ou Estabilidade como Habilidades Ocupacionais). Definir o Crédito deve ser relativamente simples a partir dos exemplos existentes na discussão sobre Crédito da pág.33.

Regras especiais para Ocupações geralmente estão em uma ou duas categorias: acesso privilegiado a partes do cenário e, portanto, a cenas que fornecem pistas (arquivos policiais para um Detetive Policial, etc.) ou alterações mecânicas naturais (como o gasto posterior de pontos como Criminosos e Detetives Particulares). O primeiro é mais fácil de criar e de se justificar. O Guardião deve tentar evitar fazer o segundo, a menos que crie alguma coisa realmente maravilhosa que acredite que não vá desequilibrar o grupo de Investigadores.

dência, Equitação, História, Idiomas, Primeiros Socorros, Usar Biblioteca, e quaisquer outras duas Habilidades Investigativas.

Crédito: 4-5

Especial: Ao usar Arqueologia ou uma Habilidade Interpessoal adequada, você pode ter acesso aos depósitos de museus ou ser autorizado a manusear artefatos (você provavelmente não vai chegar a levá-los embora legalmente). Se você possuir credenciais acadêmicas (dois pontos ou mais em Arqueologia e três pontos ou mais em Crédito), poderá ter acesso a acervos restritos em uma biblioteca universitária.

Artista

Se você é um pintor, um músico, um escultor, um arquiteto, ou mesmo um ator, você segue a sua Musa para onde ela o conduzir. Sensível e temperamental, seja pela reputação ou de fato, você já habita um submundo que a maioria não compreende.

Habilidades Ocupacionais: Arquitetura, Arte, Avaliar Honestidade, Bajulação, Disfarce, Fotografia, História da Arte, Ofício, e quaisquer outras duas Habilidades Acadêmicas ou Interpessoais como especialidades pessoais.

Crédito: 1-4

Especial: Você pode recuperar um ponto de sua reserva em uma habilidade que representa a sua forma de arte escolhida (Arte, Arquitetura, Escultura, Fotografia, etc.) durante qualquer tempo significativo de ociosidade em uma aventura, até o máximo de quatro vezes por sessão. Isto representa o tempo gasto ensaiando, desenhando, ou o que você faz. Guardiões podem não permitir isto, caso o artista não tenha tido tempo ou recursos para polir sua habilidade.

Autor

Você usa as palavras para capturar a existência, para esconder a si mesmo, para revelar a verdade, ou para vender fantasia para leitores vítimas da Depressão. Talvez tudo isso. Seu trabalho é solitário e as suas recompensas esporádicas. Você deve ter muito tempo para pensar. Com disciplina e um pouco de habilidade, mesmo um escritor pulp consegue se sustentar.

Habilidades Ocupacionais: Arte, Avaliar Honestidade, História, História Oral, Idiomas, Usar Biblioteca, e três outras habilidades como especialidades pessoais ou resquícios de empregos anteriores.

Crédito: 1-3

Especial: Você pode usar qualquer tempo de inatividade em uma aventura para recuperar um ponto de sua reserva em uma Habilidade Acadêmica, até um máximo de quatro vezes por sessão. Isto representa o tempo gasto lendo, verificando notas e arquivos, e assim por diante. Guardiões podem não permitir isto caso o Investigador não tenha tempo ou recursos para fazer a leitura necessária. As aventuras em Rastro de Cthulhu provavelmente serão repletas de bibliotecas que façam com que qualquer autor que valha o que come dizer: "Vocês procuram pelo resto da casa, e eu vou analisar estes livros por uma ou duas horas."

Cientista

Você procura evoluir a ciência, talvez para melhorar o mundo, ou talvez para trazer à tona alguma verdade há muito negada. Você pode se considerar habilidoso no laboratório; e aquele terceiro incêndio poderia ter acontecido com qualquer um. Você só precisa de mais equipamentos, mais tempo, mais amostras, e de mais colegas compreensivos. Talvez os idiotas riam de você na universidade. Bem, você vai mostrar para eles quem é o idiota.

Habilidades Ocupacionais: Coletar Evidência, Fotografia, Idiomas, Reparos Elétricos, Usar Biblioteca, e quaisquer dois dos seguintes: Astronomia, Biologia, Ciência Forense, Criptografia, Física, Geologia, ou Química.

Crédito: 3-5

Especial: Você tem acesso a um laboratório apropriado para suas pesquisas, e pode usar o Crédito para conseguir testes e experiências realizadas em outros laboratórios por seus pares ou colegas, ou para obter equipamentos especializados ou aparelhagens desenvolvidas lá. Se você tiver credenciais acadêmicas (Crédito de 3 ou melhor e uma avaliação de 2 ou mais em Astronomia, Biologia, Química, Geologia ou Física), pode ter acesso ao acervo restrito de uma biblioteca universitária.

Clero

Pregador itinerante da renovação, padre confiável do bairro, rabino erudito, ou missionário ansioso, as variedades da vida clerical apresentam muitos desafios para aqueles que ouvem mais atentamente o chamado de Deus. Você pode estar predisposto a acreditar no sobrenatural, mas é particularmente vulnerável às revelações perturbadoras do Mythos.

Habilidades Ocupacionais: Avaliar Honestidade, Convencimento, História, Idiomas (Latim, Grego, Aramaico, ou Hebraico), Psicanálise, Teologia, Usar Biblioteca, e outra Habilidade Interpessoal.

Crédito: 2-5

Especial: Usando Teologia ou Convencimento, você pode ter acesso aos registros da igreja que geralmente não estão disponíveis ou não são de fácil acesso ao público. O simples fato de ser padre não garante o seu acesso à coleção "Z" da Biblioteca do Vaticano ou, da mesma forma, a arquivos secretos embora, é claro, um gasto grandiosamente suficiente e uma gentileza do Guardião poderão tornar tal coisa possível.

Se você se identifica como um membro do clero (ou está vestindo seu traje tradicional), uma vez por sessão, pode livremente recuperar qualquer reserva de Habilidade Interpessoal, conversando com um de seus correligionários (que não seja um companheiro Investigador).

A psicanálise não é uma de suas Habilidades Ocupacionais.

Você faz testes de Psicanálise para Triagens Psicológicas (veja pág. 79) com Dificuldade 3, em vez de 4.

Um padre pode abençoar água benta, salvar as almas dos que morrem com a extrema-unção, usar crucifixos para afastar os vampiros, e até mesmo exorcizar demônios (embora não as entidades do Mythos) em uma disputa de Estabilidade contra a Vitalidade do demônio. Outros clérigos podem ter poderes ritualísticos semelhantes. Este benefício depende da estrutura da campanha (veja pág. 204).

Criminoso

Aqueles que vivem do outro lado da lei já conhecem um mundo secreto de degeneração, desespero e mal, fora da normalidade da civilização. Alguns criminosos construíram os seus próprios códigos e leis para se protegerem da constatação de que toda a ordem humana é frágil a determinados propósitos. Outros comemoram esta descoberta.

Habilidades Ocupacionais: Arrombamento, Barganha, Briga, Furtividade, Intimidação, Manha, Perseguição, Sentir Perigo, e outra Habilidade Interpessoal ou Técnica como especialidade pessoal.

Crédito: 0-4

Epecial: Criminosos com reservas de ponto em Ocultação, Perseguição, ou Punga podem gastar pontos após a rolagem do dado para um teste. Para cada 2 pontos que você gasta depois de rolar o dado, aumenta o resultado em 1. Isso só se aplica se você estiver sem distrações e não estiver sendo diretamente observado. Nunca se aplica durante uma dis-

puta. Você deve descrever a situação que quase deu errado, e como você conseguiu reverter a situação a tempo ou por pura sorte.

Membros da Máfia podem ter um ponto de habilidade gratuito em Idiomas para saber italiano. Membros de organizações criminosas semelhantes podem ter pontuações similares, a critério do Guardião.

Detetive Particular

Há coisas que os policiais não podem fazer e há coisas que os policiais não vão fazer, e você vai ganhar dinheiro para fazê-las. Às vezes você é arrastado para alguma coisa na qual os policiais querem que você fique fora, mas você deve permanecer lá para manter os policiais honestos. E o que mantém você honesto? Esse é o verdadeiro mistério, não é?

Habilidades Ocupacionais: Arrombamento, Avaliar Honestidade, Briga, Condução, Contabilidade, Convencimento, Direito, Disfarce, Fotografia, Perseguição.

Crédito: 2-3

Especial: Detetives Particulares com reservas de pontos em Disfarce ou Perseguição podem gastá-los depois de rolar o dado para um teste. Para cada 2 pontos que gastar depois de rolar o dado, você aumenta o resultado em 1. Isso só se aplica se você estiver sem distrações e não estiver sendo observado diretamente. Nunca se aplica durante uma disputa. Você deve descrever a situação que quase deu errado, e como você conseguiu revertê-la a tempo ou por pura sorte.

As Habilidades Ocupacionais acima são fieis ao modelo típico dos detetives particulares de 1930, cujos trabalhos mais comuns eram de seguir e fotografar os adúlteros, e investigar e encontrar dinheiro perdido. Para um detetive pulp sangue frio no estilo Chandler-Hammett, use a seguinte lista de Habilidades Ocupacionais: Arrombamento, Avaliar Honestidade, Briga, Condução, Intimidação, Perseguição, Manha, Trato Policial.

Detetive Policial

Você vive segundo o código do policial, seja aquele que colocaram na parede da academia, ou aquela que você aprendeu na patrulha a pé em péssimas vizinhanças. Você faz distinção entre policiais, bandidos e civis, e é melhor que nada os misture. Se a lei e a justiça entrarem em conflito, você decide quem é quem.

Habilidades Ocupacionais: Armas de Fogo, Atletismo, Avaliar Honestidade, Coletar Evidência, Condução, Direito, Interrogatório, Sentir Perigo, Trato Policial.

Crédito: 3-4

Especial: Com o uso ponderado de Trato Policial, você pode não só acalmar a polícia, mas ter acesso a processos, cenas de crime, e pessoas, entre outras coisas que não são acessíveis aos civis normais. Se você está muito longe de sua jurisdição, pode precisar, além do Trato Policial, de um plano realmente bom.

Dentro de sua própria jurisdição, quaisquer pontos em Trato Policial poderão dar acesso e permitir o uso de laboratórios de polícia (para análises forenses e testes de balística, ou para fins mais obscuros) e até mesmo do necrotério.

Diletante

Você é autossuficiente, vivendo de uma herança, fundo de renda fixa, ou outra fonte de renda independente. Livre das pressões do trabalho forçado, você pode se dedicar a qualquer profissão que escolher.

Habilidades Ocupacionais: Bajulação, Crédito, Equitação, e quaisquer outras cinco habilidades que você escolher.

Crédito: 3

Especial: Você pode utilizar a sua reserva de Crédito para solicitar qualquer tipo de ajuda a uma de suas conexões pessoais. Estes contatos serão geralmente parentes, velhos colegas de escola, e pessoas da mesma classe social que a sua.

Enfermeira

A Enfermeira é um assistente médico treinado, às vezes do sexo masculino, mas com mais frequência do feminino. As enfermeiras são geralmente menos treinadas a fundo, sempre menos bem pagas e muitas vezes, menos distantes e insensíveis do que os médicos.

Habilidades Ocupacionais: Avaliar Honestidade, Biologia, Convencimento, Farmácia, Medicina, Primeiros Socorros. A critério do Guardião, uma Enfermeira que tenha de lidar com a pa-

pelada do hospital pode ter Burocracia; aquela que tenha de lidar com médicos arrogantes pode ter Bajulação.

Crédito: 2-4

Especial: Usando Medicina ou Convencimento, você tem acesso a registros médicos e enfermarias de hospitais, geralmente restritos ao público. Se você for afiliado a um hospital, sanatório, ou outra instalação, pode usar automaticamente Convencimento para adentrar em qualquer parte da sua instituição, desde o armário dos remédios até o necrotério.

Quando você usar Primeiros Socorros, cada ponto gasto recupera 3 pontos de Vitalidade, ao invés de 2 (você ganha 2 pontos de Vitalidade ao invés de 1 para cada ponto de Primeiros Socorros que gasta para se curar). Você pode estabilizar a condição de uma vítima gravemente ferida ao gastar apenas 1 ponto de Primeiros Socorros, ao invés de 2 (veja pág. 63).

Jornalista

Seja para jornais, revistas ou rádio, você reúne os exemplos sociais e os transforma em uma estória, revelando a verdade sobre o mundo ao seu redor. Você pode tentar se manter separado da estória, especialmente se for uma sobre corrupção e ganância, mas como evitar suas próprias palavras?

Habilidades Ocupacionais: Avaliar Honestidade, Coletar Evidência, Convencimento, Disfarce, Fotografia, História Oral, Idiomas (para correspondentes estrangeiros), Perseguição, Trato Policial, e outra Habilidade Interpessoal.

Crédito: 2-4

Especial: Usando Convencimento, você tem acesso aos obituários dos jornais. Em seu próprio jornal, você faz o mesmo para fazer com que os funcionários do arquivo busquem artigos relevantes. Da mesma forma, colegas jornalistas podem contar rumores e notícias de bastidores para você, a não ser que você seja um concorrente direto.

Médico

Você vê seu trabalho como símbolo do que há de melhor na sociedade: racional, humano, limpo, e altruísta. Se a sociedade pudesse ser curada ou liberta de suas doenças, do mesmo modo como o corpo pode ser purificado pelo tratamento ou cirurgia! Os médicos mais ricos e mais bem sucedidos podem evitar o sangue e a sujeira que formam a base de seus nobres objetivos.

Habilidades Ocupacionais: Avaliar Honestidade, Biologia, Ciência Forense, Contabilidade, Convencimento, Farmácia, Idiomas (Latim), Medicina, Primeiros Socorros.

Crédito: 4-6

Especial: Usando Medicina ou Convencimento, você tem acesso a registros médicos e enfermarias de hospitais, geralmente restritos ao público. Se você for afiliado a um hospital, sanatório, ou outra instituição de saúde, pode usar automaticamente Convencimento para adentrar em qualquer parte dessa instituição, desde o armário dos remédios até o necrotério.

Quando você usar Primeiros Socorros, cada ponto gasto recupera 3 pontos de Vitalidade ao invés de 2 (você ganha 2 pontos de Vitalidade, ao invés de 1, para cada ponto de Primeiros Socorros que você gasta para curar-se). É possível estabilizar a condição de uma vítima gravemente ferida ao gastar apenas 1 ponto de Primeiro Socorros, ao invés de 2 (veja pág. 63).

Militar

Você se coloca entre os outros e o perigo, por um salário, por sua bandeira, por seus companheiros, ou porque você não tem opções melhores. Você leva uma vida de hábitos e de rotina, de tédio e de burocracia, de poeira e de exercícios físicos. E às vezes, é claro, de loucura, morte, sangue e pesadelos.

Habilidades Ocupacionais: Armas Brancas, Armas de Fogo, Atletismo, Briga, Intimidação, Sobrevivência.

Exército / Fuzileiro Naval: adicione Condução, Furtividade, Ocultação.

Paramédico / Médico: adicione Convencimento, Medicina, Primeiros Socorros.

Engenheiros / Armas Pesadas: adicione Condução, Explosivos, Reparos Mecânicos.

Marinha: adicione Astronomia, Pilotagem, Reparos Mecânicos.

Oficial (qualquer ramo): adicione Burocracia, Convencimento, Equitação ou Pilotagem.

Crédito: 2-5 (oficiais), 2-4 (alistados).

Especial: Você pode gastar 2 pontos de sua reserva de Convencimento para estabilizar um personagem em pânico ou instável (veja pág. 79), enquanto sua própria Estabilidade seja superior a 0.

Se ainda estiver servindo, você pode usar qualquer Habilidade Interpessoal para entrar em uma instalação militar do seu país, com exceção de bases expressamente secretas. Entrar sem ser notado pode exigir outros planos.

Se você é um veterano de combate, os números de Dificuldade (incluindo os limiares de acerto de seu oponente) das suas capacidades de combate (Atletismo, Armas de Fogo, Briga, Armas Brancas) não aumentam em 1 até que sua Estabilidade ou sua Vitalidade fique inferior a -5. Se você é um veterano de combate, sua Estabilidade é limitada a 10, mas algumas ameaças à sua Estabilidade podem ser feitas com uma Dificuldade menor (veja Experiência e Estabilidade na pág. 72).

Jornalismo Amador

Antes da Internet, pessoas obcecadas por hobbies ainda buscavam formas para dizer uns aos outros as suas opiniões sobre as coisas. Na década de 1930, chamavam a si próprios de "jornalistas amadores", publicando poesia, ficção, comentários, políticas, e pesquisas eles mesmos, usando hectógrafos, duplicadores (mimeógrafos, para aqueles de nós que fizeram o ensino fundamental na década de 1960), ou mesmo prensas de impressão. Alguns jornalistas amadores possuíam sua própria imprensa, mas a maioria simplesmente contratava uma impressora local ou um companheiro amador. Geralmente, um único editor coletava todos os textos dos contribuidores (incluindo aqueles recebidos na "Central de Correspondências", criada para reunir os textos) em uma única revista, enviando-a aos assinantes. Em algumas APAs (Amateur Press Associations – Associações de Imprensa Amadora), apenas contribuidores poderiam receber, mas algumas revistas (como seus herdeiros zines) também eram vendidas a terceiros.

Um jornalista amador, na década de 1930, provavelmente publicaria textos criativos ou políticos, mas no mundo do Rastro de Cthulhu, não há nada que diga que um editor APA não focaria sobre fenômenos Forteanos, folclore, fantasmas e pesquisa psíquica (uma edição realmente boa poderia até mesmo contar como um tomo do Mythos!). Ela pode até contar com HP Lovecraft (Presidente da United Amateur Press Association, 1917-1918 – Presidente da Associação de Imprensa Amadora Unida, Presidente da National Amateur Press Association, 1923 – Presidente da Associação de Imprensa Amadora Nacional) entre os seus leitores!

Um jornalista amador poderia ter qualquer outro tipo de carreira ou Ocupação, apesar de Autor e Diletante serem as duas mais comuns. Com a permissão do Guardião, um jornalista amador pode ser capaz de tomar Ofício (Impressão), como uma Habilidade Ocupacional, em vez de uma das listadas.

Parapsicologia Profissional

Na década de 1930, assim como na era moderna, a maioria dos parapsicólogos são jornalistas sensacionalista famintos, puros e simplesmente excêntricos, ou na melhor das hipóteses, acadêmicos com credenciais formais em outro campo (JB Rhine, estudando Percepção Extra-Sensorial como Diretor do Laboratório de Parapsicologia na Universidade Duke durante esta década, era um botânico). A Ocupação do parapsicólogo representa mais um hobby do que uma vocação, em outras palavras.

Em um jogo de linguagem Pulp, "detetives do oculto" e parapsicólogos acadêmicos podem ser mais comuns e mais aceitos, mas mesmo na década histórica de 1930, há algumas instituições formais dedicados aos estudos parapsicológicos, tais como:

• Sociedade de Pesquisa Psíquica: Fundada em 1882 por acadêmicos de Cambridge, com sede em Londres e arquivos em Cambridge, a SPP publica um jornal acadêmico trimestralmente e inclui tanto os acadêmicos quanto amadores interessados. A filial francesa, fundada em 1885, é a Société Française pour Recherche Psychique.

• O Clube Fantasma: Uma versão menos formal da SPP, que aceita os proponentes de teorias mecanicistas, mágicas, e espiritualista sobre fantasmas. Fundada em 1862, ele passa a maior parte da década de 1930 em declínio até que o bombástico caçador de fantasmas, Harry Price, a assume e a funda novamente em 1938. Sua sede fica em Londres.

• Aliança Espiritualista de Londres: uma grande instituição de estudos mediúnicos fundada em 1884. Ela publica uma revista, Luz, editada (curiosamente) pelo teórico pioneiro psicanalítico dos fenômenos fantasmas, Nandor Fodor.

• Sociedade Americana de Pesquisas Psíquicas: cada vez mais dominado por Espiritualistas e amadores, depois de uma cisma sobre o caso da médium "Margery" em 1925. A SAPP é centralizada em Boston e está florescendo com filiais abrindo em Nova York, Cleveland e San Francisco – mas à custa de sua respeitabilidade acadêmica. Seu jornal mensal é cada vez mais sensacionalista.

• Sociedade de Pesquisa Psíquica de Boston: Este grupo cientificamente autoconsciente e respeitável separou-se da SAPP, em 1925, após o "caso Margery". Seus 200 membros são ativos em todo o país, mas é centralizada na Nova Inglaterra.

• Instituto & Laboratório Psíquico Americano: Além do laboratório de Rhine na Universidade Duke, é o único laboratório parapsicológico na América. Fundada pelo autor e pesquisador Inglês Dr. Hereward Carrington, em 1921, e fechado em 1923, reabriu uma década mais tarde, na cidade de Nova York.

• Federação Espiritualista Internacional: Um grupo britânico para dar suporte ao movimento Espiritualista. Ele publica o "Notícias Psíquicas".

• Instituto Metapsíquico Internacional: O IMI foi fundado em Paris em 1918 por um rico francês Espiritualista, mas mantém uma equipe de pesquisadores rigorosamente objetivos. A adesão ao instituto é apenas mediante uma entrevista.

• Instituto de Pesquisa Cerebral: Um instituto na Universidade de Leningrado liderado por Leonid Vasiliev. Seus trabalhos sobre Percepção Extra-Sensorial tornaram-se confidenciais por ordem de Stalin desde 1927, embora ele continue sendo um membro do IMI.

Parapsicólogo

O meio acadêmico tem por você uma consideração questionável, enquanto os verdadeiros crentes desconfiam de sua sinceridade. Você caminha – talvez de forma incômoda – na fronteira entre a razão e a superstição, entre a fé e a prova. Você acredita que o sobrenatural é apenas o natural que ainda não estudamos, ou talvez que os métodos da ciência podem descobrir ou confirmar as verdades da teologia.

Habilidades Ocupacionais: Antropologia, Avaliar Honestidade, Fotografia, Ocultismo, Reparos Elétricos, Reparos Mecânicos, Sentir Perigo, Usar Biblioteca.

Crédito: 2-3

Especial: Como o Alienista, você pode colocar Pontos de Criação e utilizar a habilidade Hipnose (veja pág. 43). Em um jogo extremamente pulp, você pode ter poderes psíquicos reais, ou trabalhar em estreita colaboração com aqueles que os têm (tais "sensitivos" podem ser companheiros Investigadores, ou – como nas estórias de Lovecraft – Coadjuvantes dispensáveis). Para as regras e as descrições de algumas habilidades psíquicas no sistema GUMSHOE, consulte Medo em Pessoa (*Fear Itself*, a ser publicado pela RetroPunk).

Piloto

Você vive para voar, e voa para viver. Você pode ser um veterano da Grande Guerra à procura de emoções em campanhas eleitorais, ou um

mensageiro particular na esperança de ficar rico e fundar o seu próprio serviço de transporte aéreo. Você pode pilotar como um falcão para um homem rico, ou construir seu próprio avião a partir de pedaços que você pode ter recuperado. Seja qual for a sua rota, o céu é o único lugar em que você quer estar.

Habilidades Ocupacionais: Astronomia, Condução, Pilotagem, Reparos Elétricos, Reparos Mecânicos, Sentir Perigo.

Crédito: 2-3

Especial: Você possui ou tem acesso regular a um avião. Seu tamanho e qualidade dependem de reserva de Crédito.

Professor

Você pode ser um legislador calmo, compartilhando a sabedoria de sua idade entre baforadas do seu cachimbo. Você pode ser uma pobre criança no corpo de um adulto, incompetente em tudo, exceto no idioma alemão medieval, e vaidoso e mesquinho a esse respeito. Você pode ser o segundo, e achar que é o primeiro, para grande satisfação de todos aqueles que te observam.

Habilidades Ocupacionais: Burocracia, Idiomas, Usar Biblioteca, outra Habilidade Interpessoal e quaisquer três Habilidades Acadêmicas (incluindo, para estes fins, Astronomia e Química).

Crédito: 3-5

Especial: Enquanto as suas credenciais acadêmicas estiverem intactas (um Crédito de 3 ou mais), utilizar Burocracia permite a você desfrutar de acesso quase ilimitado ao acervo restrito de uma biblioteca, a laboratórios de pesquisa, e mesmo muitos arquivos particulares e governamentais.

Caso tenha um Crédito de 5 ou melhor, você tem estabilidade no cargo e não pode ser removido de sua cátedra, sem a evidência clara e pública de torpeza moral da sua parte.

Martin Harvesson, Exemplo de Investigador

Josh esta criando seu primeiro Investigador de *Rastro de Cthulhu*. Enquanto conversa com o Guardião, ele e os outros jogadores decidem por um tipo de jogo à moda antiga, mais tradicional, cheio de viagens ao redor do mundo, perigos com duas armas, e com muitas mortes lentas em lugares sombrios da cidade. Para dizer a verdade, Josh é mais fã de Humphrey Bogart do quê de HP Lovecraft, então ele decide por criar um detetive particular "osso duro de roer". Josh batiza seu personagem de Martin Harvesson.

Motivações

"O que nos motivava a seguir aquilo é algo que vou deixar para os psicólogos definirem. Nós sabíamos agora que algum prolongamento terrível dos horrores deve ter rastejado para este cemitério tenebroso da eternidade. Por isso, não poderíamos mais duvidar da existência de circunstâncias sem nome – presentes, ou pelo menos logo à frente. No entanto, no final, deixamos nos guiar por pura curiosidade – ou ansiedade – ou auto-hipnotismo – ou pensamentos vagos de responsabilidade em relação a Gedney – ou não sei mais o quê – e seguimos adiante."

— Nas Montanhas da Loucura

O que motiva um Investigador? Por que escavar ruínas desmoronadas, ou mergulhar em questões que, obviamente, seria melhor que fossem deixadas sozinhas? Porque algumas pessoas – talvez não os afortunados, nem mesmo os mais corajosos – são levados a fazê-lo. Cada Investigador deve ter uma Motivação, um desejo central que o impele a procurar verdades estranhas e remotas à custa de tudo o que ele já amou. É literalmente algo mais importante para você do que sua vida ou sanidade. Embora psicologicamente um Investigador possa ser direcionado por diversas forças, e o jogador pode interpretá-las com tal complexidade, mecanicamente, cada personagem deve ter apenas uma Motivação central.

Portanto, a recusa de se seguir a Motivação do Investigador custa Estabilidade. Sucumbir a sua Motivação pode cegá-lo temporariamente para os perigos dos acontecimentos. Assim, com uma camada fina de Estabilidade à frente de seus olhos abertos, mas que nada veem, você desce para a cripta (veja pág. 72). Se a sua sanidade mental estiver muito em perigo, você perde até mesmo este benefício duvidoso (veja pág. 76).

Qualquer Motivação pode impelir qualquer tipo de Investigador, mas

Lista de Motivações

- Antiquarianismo
- Arrogância
- Aventura
- Choque Repentino
- Curiosidade
- Dever
- Intelectual
- Má Sorte
- No Sangue
- Sede de Conhecimento
- Seguidor
- Sensibilidade Artística
- Tédio
- Vingança

algumas Ocupações parecem naturalmente mais adequadas a algumas Motivações do que para outras. Esses alinhamentos estão marcados abaixo. Algumas Motivações, do mesmo modo, são mais adequadas a jogos Pulp ou Purista, apesar de qualquer Motivação ser capaz de motivar qualquer personagem em qualquer linguagem.

Antiquarianismo

"Com os anos, a sua devoção às coisas antigas aumentou, de modo que história, genealogia e estudo da arquitetura mobiliária, e artesanato colonial, finalmente passaram a ocupar todos os espaços de sua esfera de interesses. Essas inclinações são importantes para serem lembradas ao considerar a sua loucura..."

— O Caso de Charles Dexter Ward

O passado morto é o único lugar onde você se sente realmente vivo. Descobrir alguma verdade sobre ele, ou simplesmente experimentar lugares ou itens velhos e belos, é a finalidade da vida. Negligenciar o passado simplesmente porque parece desagradável é para os modernos rudes e efêmeros.

Especialmente adequado para: Antiquário, Arqueólogo, Clero, Professor.

Exemplos: Charles Dexter Ward, Elihu Whipple na *A Casa Temida* e o narrador de *Ele*.

Arrogância

"Eu vos digo, cheguei a profundidades que seu pequeno cérebro não pode imaginar! Eu vi além dos limites do infinito e arrastei demônios das estrelas..."

— Do Além

Seu sucesso final será a sua própria justificativa, e é certo que ele virá, pois só você tem a vontade de agarrá-lo. As regras de pessoas pequenas não se aplicam a você, e nem os medos retraídos e temerosos delas.

Especialmente adequado para: Alienista, Cientista.

Exemplos: Herbert West, Crawford Tillinghast em *Do Além*, Barry Denys em *O Pântano Lunar*.

Aventura

"Muita coisa excitou meu interesse em todo esse planejamento. A própria luta prometeu ser única e espetacular, enquanto que o pensamento na cena em que se contemplava o planalto antediluviano de Gizé em cima das construções alvas... Agradou cada fibra de imaginação em mim."

— Sob as Pirâmides

Nada como promessas de ação, combate e novas experiências estranhas para fazer você se mover. Você é um viciado em adrenalina e se o licor da vida é a cura, então que assim seja! Dizer não a uma aventura para "não

correr riscos", é como admitir que toda a sua vida antes disso não tinha sentido.

Especialmente adequado para: Criminoso, Militar, Parapsicólogo, Piloto.

Exemplos: Harry Houdini, em *Sob as Pirâmides.*

Curiosidade

"Qualquer referência a uma cidade não listada em mapas comuns ou incluídas nos livros-guias recentes teria me interessado, e a forma estranha com que o agente a mencionou, despertou em mim a mais pura curiosidade."

— A Sombra Sobre Innsmouth

Quando confrontado por um mistério, você não pode deixar de investigar. Danem-se os riscos, há algo acontecendo aqui e você vai descobrir! Se você não investigar, vai ficar louco de tanto se preocupar com isso.

Especialmente adequado para: Cientista, Detetive Particular, Detetive Policial, Jornalista, Parapsicólogo.

Exemplos: Randolph Carter em *À Procura de Kadath*, e os narradores de *Além da Barreira do Sonho*, *O Medo à Espreita*, *A Cor Vinda do Espaço*, e *A Sombra Sobre Innsmouth.*

Dever

"O dever vem em primeiro lugar: embora houvesse quase uma centena de celebrantes mestiços na multidão, a polícia confiou em suas armas e mergulhou de forma decidida no tumulto repugnante."

— O Chamado de Cthulhu

Você sabe que é perigoso e pouco aconselhável, mas alguém tem que descer aqueles degraus ou explodir aquele culto. E você foi escolhido, porque se não cuidar das coisas agora, elas irão piorar. Se você não for, quem vai? Um preguiçoso oportunista que está contando os dias para a sua aposentadoria? Não seja ridículo.

Especialmente adequado para: Clero, Detetive Policial, Médico, Militar.

Exemplos: Inspetor Legrasse em *O Chamado de Cthulhu* e Detetive Malone em *O Horror em Red Hook*, os marinheiros e agentes do governo que eliminam *A Sombra Sobre Innsmouth*, o grupo de busca da era colonial que incendeia Curwen em *Charles Dexter Ward*, Professor Armitage em *O Horror de Dunwich.*

Intelectual

"Eu tinha certeza de que estava na pista de uma religião muito real, muito secreta, e muito antiga, cuja descoberta faria de mim um antropólogo de renome."

— O Chamado de Cthulhu

Descobrir a verdade sobre o mundo é o que verdadeiros estudiosos fazem. É certamente por isso que você gasta tanto tempo naquelas bibliotecas, ou porque rastreia os únicos sobreviventes de cultos rústicos remotos, ou ainda porque aprende línguas que não são para as gargantas humanas. Seja na busca por estabilidade no cargo, a aclamação de seus companheiros, ou apenas a satisfação de ampliar o conhecimento humano, você investiga a fim de encontrar o padrão obscuro das coisas.

Especialmente adequado para: Arqueólogo, Cientista, Professor.

Exemplos: Professor Angell e seu sobrinho Francisco Thurston em *O Chamado de Cthulhu*, Professor Dyer e seu grupo em *Nas Montanhas da Loucura*.

Má Sorte

"Foi amplamente confirmado que a aflição e o choque foram resultados de um azarado deslizamento por meio do qual Birch acabou encarcerando a si mesmo por nove horas em um túmulo do Cemitério de Peck Valley..."

— Na Catacumba

Essas coisas parecem só acontecer com você, contudo a sua sorte pode ter te abandonado depois que você desenterrou uma estatueta, dormiu na pensão errada, ou decidiu assaltar um homem idoso terrível. Má sorte é essencialmente a mesma coisa que estar amaldiçoado (veja pág. 75 para saber como Má Sorte ou Amaldiçoado funciona com as regras de Motivação).

Especialmente adequado para: Criminoso, Andarilho.

Exemplos: O marinheiro Gustaf Johansen em *O Chamado de Cthulhu*, os narradores de *Ar Frio*, *Dagon*, *A Música de Erich Zann*, e *A Gravura na Casa*.

Em um jogo menos rigidamente cósmico, a má sorte pode ser ganha: em *O Templo*, o Capitão von Altberg-Ehrenstein traz desgraça para si e a seus homens, após torpedear o cargueiro Victory.

No Sangue

Eu achei o quarto, os livros e as pessoas muito mórbidas e inquietantes, mas devido a uma velha tradição que meus pais tinham fui convocado para banquetes estranhos, resolvi aguardar por coisas esquisitas."

— O Festival

Francamente, você não tem certeza por qual razão continua voltando para o cemitério em ruínas, ou debruçando-se sobre aqueles textos antigos. Mas comportamento estranho é algo normal na sua família, aparentemente. As pessoas de fora não entenderiam.

Especialmente adequado para: Antiquário, Diletante.

Exemplos: Charles Dexter Ward, Arthur Jermyn, Delapore em *Os Ratos nas Paredes*, e o narrador em *O Festival*. Thurston, o narrador em *O Chamado de Cthulhu*, herda a pesquisa de seu tio. Olmstead, o narrador em *A Sombra sobre Innsmouth*, acaba sendo motivado pelos seus ancestrais, embora ele não saiba. Essa Motivação secreta – talvez vergonhosa – é perfeitamente adequada para Investigadores em *Rastro de Cthulhu*. Um jogador pode até mesmo requisitar tal Motivação secreta sem contar ao Guardião qual ele requisitou, e sem descobrir qual é a Motivação do Investigador até que surja em jogo (veja pág. 75).

Sede de Conhecimento

"Eu não desejo colocá-lo em qualquer perigo, e suponho que deveria avisá-lo que a posse da pedra e dos registros não será muito segura. Mas acho que você sabe que qualquer risco vale a pena em busca do conhecimento."

— Sussurros nas Trevas

Você deve – você deve! – aprender o conhecimento secreto do cosmos. Isso não é uma nota de rodapé frívola de intelectuais. É a busca da verdade. Você não quer evoluir o conhecimento humano – o rebanho não deseja, ou merece, saber o que está por trás das paredes do mundo. Só você (e talvez alguns colegas iniciados) realmente anseia possuir tais segredos, e só você está disposto a fazer o que for preciso para obtê-los.

Especialmente adequado para: Arqueólogo, Parapsicólogo, Professor.

Exemplos: Tanto Henry Akeley quanto Albert Wilmarth em *Sussurros nas Trevas*. Harley Warren em *O Depoimento de Randolph Carter*, os narradores em *A Cidade sem Nome* e em *O Medo à Espreita*.

Seguidor

"...Eram estudos terríveis, que eu perseguia mais por um fascínio relutante do que por uma inclinação verdadeira. Warren me dominou, e às vezes, eu o temia."

—O Depoimento de Randolph Carter

Não era sua ideia, na verdade, e você gostaria que isso fosse constado em algum lugar no relatório. Mas alguém – alguém que é importante para você, por qualquer que seja a razão – desceu por aquele túnel, e é melhor você ir atrás dele para certificar-se que está seguro. Ou para garantir que ele não escolha outro para segurar o te-

lefone na próxima vez.

Em uma campanha corrente de *Rastro de Cthulhu*, você deve escolher um companheiro Investigador (preferencialmente um audacioso) para ser a pessoa que você segue. Quando – er, se – ele morrer, você pode mudar para um "líder" diferente, ou mudar sua Motivação para Vingança.

Especialmente adequado para: Detetive Policial, Médico, Militar.

Exemplos: Randolph Carter em *O Depoimento de Randolph Carter*, o assistente de Herbert West e os narradores em *O Modelo de Pickman* e *Hypnos*. Os seguidores também podem ser amigos ou familiares, como o narrador de *Do Além*, o Dr. Willett em *Charles Dexter Ward*, Daniel Upton em *A Coisa na Soleira da Porta*, Norrys em *Os Ratos nas Paredes*, ou Ammi Pierce em *A Cor Vinda do Espaço*.

Sensibilidade Artística

"Afinal, a vítima foi um escritor e pintor inteiramente dedicado ao tema do mito, sonho, terror e superstição, e ávido na sua busca por cenas e efeitos de um tipo espectral e bizarro."

— O Assombro nas Trevas

Você já está ciente da propriedade divina e sobrenatural do mundo – e é o que você procura captar em sua arte, é claro. Você deve seguir a sua Musa para onde ela o levar, e é uma argila para moldar nas mãos dela. Nada, inclusive preocupações mundanas, pode saciar a sua necessidade de inspiração.

Especialmente adequado para: Artista, Autor, Diletante.

Exemplos: Robert Blake em *O Assombro das Trevas*, Richard Pickman em *O Modelo de Pickman*, o escultor Henry Wilcox em *O Chamado de Cthulhu*, e possivelmente Erich Zann. Walter Gilman em *Os Sonhos na Casa Assombrada* também se encaixa essencialmente nesse padrão, tratando a matemática como uma arte maior.

Tédio

"...Finalmente, sobrou para nós apenas o estímulo mais direto das experiências e aventuras pessoais e anormais."

— O Sabujo

Talvez você tenha tido uma experiência que nunca mais vai ter novamente, ou talvez você tenha lido sobre essas coisas em romances antigos e amarelados. Você já tentou de tudo, e nada mais importa. E se isso te matasse? Pelo menos seria algo diferente.

Especialmente adequado para: Artista, Diletante, Militar.

Exemplos: St. John e o narrador em *O Sabujo*, Randolph Carter em *A Chave de Prata*, Thomas Olney em *A Estranha Casa entre as Brumas*, e, até certo ponto, Jervas Dudley em *A Tumba*.

Trauma

"Ele, então, assistiu a algum antigo rito apavorante, ou tropeçou em algum símbolo assustador e revelador no convento ou nas suas proximidades?"

— Os Ratos nas Paredes

Algo rasgou as cortinas do mundo, e você não pode mais acreditar em menino Jesus e Franklin D. Roosevelt. Quer seja seu bisavô morto há muito tempo mantendo festas canibais em seu porão, as coisas que você viu na incursão a Innsmouth, ou apenas um encontro casual com o Exterior, você pode ir adiante, porque não vai mais voltar tão logo.

O jogador deve criar as especificidades do Trauma, a menos que deseje que seu Investigador tenha amnésia (histérica, traumática ou induzida por Yithianos) sobre esse assunto. Esta última opção permite todos os tipos de crueldade por parte do Guardião, e é altamente recomendada.

Especialmente adequado para: Parapsicólogo, mas qualquer uma, na verdade.

Exemplos: Walter de la Poer em *Os Ratos nas Paredes*, Professor Nathaniel Peaslee em *Sombras Perdidas no Tempo.*

Vingança

"Ezra Weeden, embora seus períodos de espionagem terem sido necessariamente breves... Tinha uma persistência vingativa que faltava à maior parte dos habitantes da cidade e dos fazendeiros experientes..."

— O Caso de Charles Dexter Ward

Algo lá fora o feriu ou feriu alguém que você gosta. Por isso, deve ser destruído, queimado, derrubado, exposto... O que for necessário, custe o que custar. Qualquer indício que possa conduzir a sua vingança é um rastro que você tem que seguir até o amargo fim.

Especialmente adequado para: Criminoso, Detetive Particular.

Exemplos: Ezra Weeden em *Charles Dexter Ward*, e o narrador em *O Medo à Espreita* após a morte de seu amigo Munroe. Seguidores como o Dr. Willett (em *Charles Dexter Ward*) podem mudar a sua Motivação para Vingança se seus companheiros forem mortos, sugados por um por-

tal, ou removidos do jogo de outra maneira.

Martin Harvesson, Exemplo de Investigador

Josh gosta da linha de Raymond Chandler sobre "um homem, que não seja corrompido nem medroso, deve descer essas ruas malvadas", mas ele suspeita que Dever não combinará com seu estilo de jogo. Ao invés disso, ele opta por "quando o parceiro de um homem é assassinado, ele precisa fazer alguma coisa em relação a isso", e seleciona Vingança como a Motivação de Martin. O parceiro de Martin se envolveu com alguma coisa nas docas e morreu. Martin não vai deixar as coisas ficarem assim.

Comprando Habilidades

Com a Ocupação e Motivação escolhidas, é hora de comprar as habilidades para seu Investigador. Investigadores começam com um número variado de pontos para comprar Habilidades Investigativas, dependendo do tamanho do grupo, e 65 pontos para comprar Habilidades Gerais. As Habilidades Investigativas incluem todas as Habilidades Acadêmicas, Interpessoais, e Técnicas. As Habilidades Gerais incluem Vitalidade, Sanidade e Estabilidade.

Habilidades Ocupacionais

Você ganha dois pontos em cada habilidade ocupacional para todas em que gaste Pontos de Criação. Por exemplo, 12 pontos de Habilidades Ocupacionais custam seis Pontos de Criação. Se restar meio ponto, ele será perdido, então atribua números pares para as Habilidades Ocupacionais. Você não pode selecionar Crédito, Fuga, Mythos de Cthulhu, Vitalidade, Sanidade ou Estabilidade como Habilidades Ocupacionais.

O número de pontos que cada jogador gasta em Habilidades Investigativas varia de acordo com o número de jogadores regulares e com a tabela a seguir.

No. de jogadores	Pontos de Criação Investigativa
2	24
3	18
4+	16

Os jogadores que não podem participar frequentemente recebem o mesmo número de pontos que os demais, mas não contam no total quando se define quantos pontos para atribuir. Seu Guardião pode dar a você uma pequena reserva de pontos não atribuídos para compensar pela participação irregular (veja pág. 203).

Toda habilidade tem uma graduação numérica. Alguns pontos em algumas habilidades são gratuitos: cada Investigador começa com uma graduação gratuita de quatro pontos em Sanidade e um ponto em Estabilidade e Vitalidade. Cada Investigador também começa com o limite mínimo de seu Crédito. Você pode trocar seus pontos gratuitos em Crédito por outros Pontos de Criação de Habilidades Investigativas em uma relação de 1 por 1, se seu conceito de personagem permitir um Investigador sem sucesso (ou preterido).

> *Um investigador com a ocupação Cientista normalmente começa com um Crédito de 3, indicando um certo reconhecimento acadêmico mínimo, e talvez um emprego em um laboratório fixo. Mas um "cientista louco" que vive em um porão sujo em algum lugar, ou um cientista em desgraça por sustentar que a luz ultravioleta continha monstros, pode começar com Crédito de 2 ou até 1, dependendo de como ele é tratado por seus colegas de profissão.*

Normalmente, cada ponto custa um Ponto de Criação, exceto para Habilidades Ocupacionais, Fuga e Crédito.

Fugir do local é mais fácil do que fazer qualquer outra coisa que exija esforço. De certa forma, foi para isso que os humanos evoluíram. É também muito apropriado ao gênero. Consequentemente, nós recompensamos isso. Se sua graduação em Fuga é maior do que o dobro de sua graduação em Atletismo, você pode comprar pontos em Fuga a um custo reduzido, recebendo 2 pontos para cada Ponto de Criação gasto (se você suspeitar que precisará utilizar essa regra, decida a graduação final em Atletismo primeiro. Isto torna as coisas mais fáceis). Consequentemente, se sua graduação em Atletismo é zero, todos os pontos em Fuga ficam pela metade do custo.

> *Zachary decide que seu dilettante, Willoughby Boothroyd, permanece em boa forma graças às partidas de pólo e*

Lista de Habilidades por Família

Habilidades Investigativas

As Habilidades Investigativas compreendem as Habilidades Acadêmicas, Interpessoais e Técnicas.

Acadêmicas

- Antropologia
- Arqueologia
- Arquitetura
- Biologia
- Contabilidade
- Criptografia
- Direito
- Física
- Geologia
- História da Arte
- Idiomas
- Medicina
- Mythos de Cthulhu
- Ocultismo
- Teologia
- Usar Biblioteca

Interpessoais

- Avaliar Honestidade
- Bajulação
- Crédito
- Barganha
- Burocracia
- Convencimento
- História Oral
- Interrogatório
- Intimidação
- Manha
- Trato Policial

Técnicas

- Arrombamento
- Arte
- Astronomia
- Ciência Forense
- Coletar Evidência
- Farmácia
- Fotografia
- Ofício
- Química
- Sobrevivência

Habilidades Gerais

- Armas Brancas
- Armas de Fogo
- Atletismo
- Briga
- Condução
- *Disfarce
- Equitação
- Estabilidade
- *Explosivos
- Fuga
- Furtividade
- Hipnose
- Ocultação
- Perseguição
- Pilotagem
- Precaução
- Primeiros Socorros
- Psicanálise
- Punga
- *Reparos Elétricos
- *Reparos Mecânicos
- Sanidade
- Sentir Perigo
- Vitalidade

*Algumas Habilidades Gerais podem ser usadas como Habilidades Investigativas em algumas circunstâncias. Elas sempre serão compradas e criadas como Habilidades Gerais.

squash, mas realmente não é muito do tipo atlético. Ele coloca apenas 2 pontos na habilidade Atletismo de Willoughby. Zachary realmente quer que Boothroyd possa viver para mais uma bebida no dia seguinte, então decide ter Fuga com 8 graduações. Os primeiros 4 pontos em Fuga (até duas vezes a graduação final de Atletismo de Willoughby, 2) custam a Zachary os normais 4 Pontos de Criação, mas os próximos 4 pontos custam apenas 2.

A graduação de pontos em Crédito custa 1 Ponto de Criação até o máximo listado na sua ocupação. Após isso, cada ponto a mais custa 2 Pontos de Criação, exceto para Diletantes, que não têm limite máximo em sua faixa de Crédito.

> *Shari está criando um Professor, Dr. Lunedi. Ela poderia comprar Crédito 5 por 2 Pontos de Criação – seu 3 gratuito e mais 2 – mas comprar Crédito 6 custaria mais 2 Pontos de Criação, totalizando 4.*

Crédito não conta como "qualquer habilidade" em modelos Ocupacionais, é apenas uma Habilidade Ocupacional

Métodos de Criação Alternativa

Acredite ou não, alguns jogadores de teste argumentaram que seus personagens ainda eram muito poderosos e bons em tudo. Nós admiramos tanta dedicação ao espírito lovecraftiano de seus narradores incompetentes e paroquiais.

Para tais jogadores, reduza os Pontos de Criação Gerais de 65 para 60 e determine os Pontos de Criação Investigativos, baseados na tabela seguinte, o que irá gerar Investigadores fracos como se fossem amaldiçoados, mas forçadamente especializados.

No. de jogadores	Pontos de Criação Investigativos
2	16
3	12
4+	10

Para gerar personagens Pulp, aumente os pontos Gerais disponíveis de 65 para 70, mas use os Pontos de Criação Investigativos padrão da tabela principal. Times de Investigadores Pulps realmente levarão vantagem ao usar a regra opcional Trocando Pontos na coluna lateral da pág. 25.

Algumas tramas de campanha podem possuir uma restrição particular ou limites nas habilidades, por exemplo, um jogo passado em um orfanato pode ter um número muito restrito de Habilidades Investigativas e Gerais disponíveis. Outros podem forçar especializações ao limitar o número de Habilidades Acadêmicas ou Técnicas que você pode escolher.

para Diletantes. O Guardião pode limitar o máximo permitido de Crédito, se ele preferir não narrar aventuras cheias de policiais e detetives particulares milionários.

Normalmente, você não pode começar o jogo com pontos em Mythos de Cthulhu (veja pág. 38).

Quantos pontos eu devo comprar?

Ao escolher as Habilidades Investigativas, é melhor optar por um grande número de habilidades com graduações bastante baixas. Mesmo uma graduação de 1 ponto vale a pena ter. Você raramente vai querer gastar mais de 3 ou 4 pontos em qualquer Habilidade Investigativa.

As Habilidades Gerais usam regras diferentes das Investigativas, o que permite uma possível falha. Ao es-

Construindo um grupo de Investigadores

É uma boa ideia, tanto por razões mecânicas quanto narrativas, ter certeza que o seu grupo de Investigadores cobre todas as habilidades básicas possíveis. Idealmente, um Investigador terá qualquer perícia necessária, e todos terão alguma coisa legal que eles fazem melhor do que o resto do grupo. Ao criar Investigadores, leia a relação de habilidades e certifique-se de que você possua uma boa abrangência de talentos e que todo Investigador tenha potencial para brilhar em algum ponto da estória.

Trocando Pontos

Uma *regra opcional* para unir o grupo permite aos jogadores permutar pontos entre si. Ao usar esta regra, um jogador pode trocar 1 Ponto de Criação Investigativo (não pontos de graduação) por 3 Pontos de Criação Gerais (não pontos de graduação) de outro jogador (ou, obviamente, vice-versa.) Dessa maneira, o intelectual fracote pode dar 6 pontos de suas Habilidades Gerais para o valentão do grupo (para Armas Brancas e Explosivos, digamos), e receber 2 pontos em Habilidades Investigativas da reserva dele (para, humm, Astronomia). Ambos os jogadores podem aumentar as habilidades marcantes de seu Investigador e o grupo se torna mais estereotipado. Ou seja, narrativamente melhor.

colher Habilidades Gerais, você vai querer concentrar seus pontos entre algumas habilidades, dando graduações relativamente altas, se comparadas com as Investigativas. Você deve querer pelo menos 8 graduações em habilidades fundamentais, como Vitalidade e Estabilidade, e dependendo do seu conceito de Investigador, graduações ainda mais altas em Armas de Brancas, Armas de Fogo, Atletismo, Briga, ou Fuga.

Uma restrição especial aplica-se às Habilidades Gerais: a sua segunda melhor graduação deve ser pelo menos metade de sua mais alta graduação. Isso é menos oneroso com uma Ocupação que inclua todas as Habilidades Gerais como Habilidades Ocupacionais (cada ponto de graduação custa à metade dos Pontos de Criação), mas pode fazê-lo tropeçar se você não for cuidadoso.

> *Craig quer que seu Investigador tenha uma graduação em Briga de 30. Isso exige que ele tenha pelo menos outra habilidade com 15. Isto o deixa apenas com 20 pontos para gastar em todas as suas outras Habilidades Gerais (ou 27, se ele comprou uma habilidade ocupacional com 16 graduações, com 8 Pontos de Criação). Craig reconsidera, optando por uma graduação menor em Briga para poder gastar outros pontos mais livremente.*

Se desejar, você pode economizar Pontos de Criação de personagens para gastar mais tarde. Se o seu Guardião está narrando uma campanha permanente de *Rastro de Cthulhu*, você pode acumular Pontos de Criação adicionais durante o jogo.

Limites de Habilidade

No modo Purista, Vitalidade e Estabilidade são limitadas em 12. Elas não podem ser compradas em níveis altos, nem podem ser aumentadas acima desse nível através de pontos de experiência adicionais. Sua sanidade é limitada em 10, e nunca pode ser maior que 10 menos sua graduação de Mythos de Cthulhu.

Os Investigadores Pulp podem ser tão devotados e valentes como preferirem, mas nós recomendamos manter-se tão perto quanto puderem dos 12 pontos limites de Vitalidade e Estabilidade se você quiser manter os confrontos tensos. Alguns tipos de campanhas podem limitar outras habilidades, por exemplo, uma aventura passada em uma escola pode limitar algumas Habilidades Acadêmicas, Técnicas e Gerais, ou até mesmo fazê-las indisponíveis de modo geral.

Graduações e Perícias

As regras não se importam se sua alta graduação em Atletismo vem de anos de beisebol semi-profissional ou apenas de uma graça e velocidade naturais. Da mesma forma, se você é um gênio intuitivo ou é um estudioso meticuloso e esforçado, é irrelevante para aferir a sua habilidade em Arqueologia. Você pode decidir essas coisas enquanto personaliza o Investigador. O que importa é que você pode realizar. Como consegue, isso cabe a você definir.

Mesmo um ponto único de graduação em uma Habilidade Investigativa indica um alto grau de realização profissional ou um talento natural impressionante. Se você tem uma habilidade relevante para a tarefa em mãos, você é automaticamente bem sucedido em descobrir qualquer informação, ou superar qualquer obstáculo necessário para conduzi-lo, a partir da cena atual, cada vez mais fundo na estória.

Cada ponto de graduação entra em uma reserva de pontos para gastar em situações relacionadas com a sua habilidade base. Você pode pedir para **gastar** pontos para ganhar benefícios especiais. Às vezes, o Guardião pode lhe dar a chance de gastar pontos. Em outras circunstâncias, ele pode aceitar suas sugestões de formas de se ganhar os benefícios especiais. Use-os com sabedoria; pontos gastos não retornam até que o próximo cenário comece.

As Habilidades Gerais usam um conjunto de regras diferentes, e são medidas em uma escala diferente das Habilidades Investigativas. Os dois conjuntos de habilidade são tratados de maneira diferente porque cumprem funções narrativas distintas. O objetivo de qualquer cenário de *Rastro de Cthulhu* é o de desvendar um mistério e confrontar a entidade (ou entidades) do Mythos por trás dele. O confronto deve ser repleto de suspense, razão pela qual as Habilidades Gerais possuem possibilidades de fracasso. Mas o confronto deve ocorrer também para que a estória traga satisfação, razão pela qual a investigação do mistério – a fim de chegar ao confronto – deve ser bem sucedida. Um cenário de *Rastro de Cthulhu* bem desenvolvido recompensará os jogadores por resolver o mistério de forma inteligente ou elegante, tornando o confronto mais emocionante, mais fácil de sobreviver, ou mais intelectualmente interessante (para mais informações sobre criação de cenários, veja pág. 191).

Martin Harvesson, Exemplo de Investigador

Além do Guardião, existem cinco jogadores no grupo de Josh, mas dois deles só aparecem esporadicamente porque viajam muito a trabalho. Então, o Guardião dá a Josh e aos outros jogadores 18 Pontos de Criação para Habilidades Investigativas, levando em conta que há apenas três jogadores, junto com o padrão de 65 Pontos de Criação para Habilidades Gerais.

Josh lê o livro de regras para ter um bom conhecimento sobre o que as várias habilidades podem fazer, e então decide como criar seu Investigador. Josh começa com as seguintes Habilidades Investigativas como as Habilidades Ocupacionais de Martin: Arrombamento, Avaliar Honestidade, Contabilidade, Convencimento, Direito e Fotografia. Ele adiciona um * próximo de cada um na planilha de personagem. Josh decide ignorar Contabilidade, compra um ponto de graduação em Direito, 3 pontos de graduação em Arrombamento, Avaliar Honestidade e Convencimento, e 2 pontos de graduação em Fotografia, totalizando 12 pontos de graduação gastos em Habilidades Ocupacionais. Ao custo de 2 pontos por 1 para Habilidades Ocupacionais, isto consome 6 pontos de criação de Martin nas Habilidades Ocupacionais. A graduação mínima do Crédito de sua Ocupação é 2, e Josh deixa-a assim, pois é o suficiente para um detetive particular obsessivo. Josh observa a lista de Habilidades Investigativas restantes e decide que Intimidação, Manha, Trato Policial são essenciais para sua concepção de Martin, e Ciência Forense e Coletar Evidência são muito úteis para serem ignoradas. Ele divide os 12 pontos remanescentes de Martin da seguinte maneira: 3 pontos em cada uma das três Habilidades Interpessoais, 2 em Coletar Evidência, e o 1 ponto final em Ciência Forense.

Josh então se volta para as Habilidades Gerais de Martin, que incluem as seguintes Habilidades Ocupacionais: Briga, Condução, Disfarce, e Perseguição, que novamente marca com um *. Ele tenta comprar 5 pontos de graduação em cada uma das quatro, gastando um total de 10 Pontos de Criação pela metade do preço Ocupacional. Josh aumenta a Sanidade de Martin até 10 partindo da linha-base de 4, e gasta 7 pontos para aumentar sua Estabilidade até 8 (a partir do inicial 1), por um total de 23 pontos. Josh, da mesma forma, adiciona mais 5 pontos para a Vitalidade inicial de 1 de Martin, ficando com uma Vitalidade frágil de 6. Josh quer que Martin seja capaz de tomar conta de si mesmo em uma perseguição ou briga, então ele compra Atletismo em 8 (dando a ele um Limiar de Acerto aperfeiçoado em 4), Armas de Fogo em 5 (para que ele possa usar duas pistolas ao mesmo tempo), e Armas Brancas em 2, por um total de 43. Josh coloca 8 pontos em Sentir Perigo e Furtividade, duas habilidades que pensa que serão muito úteis para um detetive, totalizando 59 pontos. Com Condução 5, Martin provavelmente será o motorista do grupo, e Josh gasta os últimos 6 pontos em Reparos Mecânicos para que Martin possa consertar qualquer coisa que ele precise dirigir apressadamente.

Habilidades Investigativas

As Habilidades Investigativas são a carne e os ossos dos Investigadores de *Rastro de Cthulhu*.

As descrições das habilidades consistem em uma breve descrição geral, seguida por exemplos de seu uso em uma investigação. Jogadores criativos devem ser capazes de propor novos usos para suas habilidades à medida que seus personagens confrontam situações inesperadas. Algumas Habilidades Gerais podem ser usadas como habilidades de pesquisa em algumas circunstâncias. Essas habilidades são sempre compradas e criadas como Habilidades Gerais. São elas: Disfarce, Explosivos, Reparos Elétricos, e Reparos Mecânicos.

Algumas ações específicas podem se sobrepor a outras habilidades. Por exemplo, você pode analisar (ou sintetizar) um veneno de opiato tanto com Química quanto com Farmácia; você pode identificar um ídolo romano com Arqueologia, História da Arte, Ocultismo, ou Teologia, e você pode mentir para entrar em um sanatório com Burocracia, Disfarce, ou Psicanálise.

Algumas habilidades, como Usar Biblioteca ou Sentir Perigo, são amplamente úteis, e utilizadas constantemente. Outras podem ser usadas muitas vezes no decurso de um cenário, e nenhuma vez em outros. Ao criar seu Investigador, mantenha um equilíbrio entre as habilidades mais confiáveis e suas contrapartes exóticas e especializadas. Além disso, mantenha um equilíbrio com os outros Investigadores do seu grupo – uma campanha em *Rastro de Cthulhu* é mais divertida, e mais fácil de sobreviver, se vocês estiverem protegidos por todos os lados.

Antropologia (Acadêmica)

Você é um especialista no estudo das culturas humanas, da Idade da Pedra à Idade do Jazz (Antropologia física é abrangida pela Ciência Forense). Você pode:

- *identificar artefatos e rituais de culturas vivas;*
- *descrever e prever os costumes de um grupo estrangeiro ou de uma subcultura local;*
- *prever as práticas de uma cultura desconhecida a partir de exemplos semelhantes.*

Arqueologia (Acadêmica)

Você escava e estuda as estruturas e artefatos de culturas e civilizações históricas. Você pode:

- *dizer quanto tempo algo está enterrado e a data de sua construção;*
- *identificar os artefatos por cultura e sua utilização;*
- *distinguir artefatos reais de falsificações;*
- *orientar-se dentro de ruínas e catacumbas, e encontrar portas secretas e construções escondidas;*
- *descrever os costumes de culturas antigas ou históricas;*
- *localizar sepulturas bem disfarçadas e esconderijos subterrâneos.*

Arquitetura (Acadêmica)

Você sabe como os edifícios são projetados e construídos. Você pode:

- *adivinhar o que existe ao virar uma esquina, enquanto explora uma estrutura desconhecida;*
- *avaliar a força relativa dos materiais de construção;*
- *identificar a idade de um edifício, seu estilo arquitetônico, seu uso original, e seu histórico de modificações;*
- *deduzir a existência de salas secretas, esconderijos de padres, sótãos de bruxa com uma geometria estranha, e outras anomalias;*
- *construir estruturas improvisadas estáveis;*
- *identificar elementos vitais para a integridade estrutural de um edifício.*

Arrombamento (Técnica)

Você pode abrir portas e fechaduras, e desarmar alarmes sem utilizar as chaves (você também pode encontrar janelas convenientes para o uso de pé-de-cabra, ou portas de porão para forçar, se necessário for). Muitas fechaduras requerem ferramentas especializadas, e a posse delas sem uma licença é um crime na maioria das jurisdições. Fechaduras de segredo ou muito complexas podem exigir gastos para abri-las rapidamente, para evitar ruídos e danos, ou para fechá-las novamente mais tarde.

Usar Arrombamento é, em outras palavras, uma maneira de se obter pistas. Uma fechadura que não abre

é como uma testemunha que não vai falar ou uma mancha de sangue que você não pode encontrar: contrária à resolução do mistério, o objetivo de uma aventura investigativa de GUMSHOE e de *Rastro de Cthulhu*. Apenas cofres, caixas-fortes de bancos, e semelhantes – fechaduras que existem para motivar drama ou conflito, ao invés de fechaduras que se limitam a conter pistas – exigem testes reais contra uma Dificuldade.

Arte (Técnica)

Você pode criar algum tipo de arte – música, pintura, dança, escultura, poesia, drama, e assim por diante. Você pode optar por se especializar em um tipo ou se diversificar: Para cada ponto de graduação em Arte, você pode selecionar outro tipo de arte em que é proficiente. Você pode especificar quando criar o seu Investigador, ou escolher de forma oportunista no curso do jogo, revelando que você é, digamos, um excelente contralto amador se, de repente, as circunstâncias o exigirem.

Criar grandes (ou mesmo as particularmente notáveis) artes requer gastos (veja pág. 53). Pontos atribuídos a tais gastos não podem ser atribuídos a diferentes formas de arte no futuro.

Astronomia (Técnica)

Você estuda os objetos celestes, incluindo as estrelas e os planetas. Você pode:

- *decifrar textos astrológicos;*
- *usar um telescópio, incluindo refletores grandes;*
- *traçar o mapa do movimento de estrelas e planetas, incluindo aquelas que estão logo acima de você em um determinado momento;*
- *prever eclipses, cometas, chuvas de meteoros e outros fenômenos astronômicos regulares.*

Avaliar Honestidade (Interpessoal)

Esta é a capacidade humana de julgar e de sentir motivação e caráter. Basicamente, esta habilidade permite saber se alguém está mentindo para você, e (com gasto) dar um palpite razoável sobre suas motivações.

Nem todas as mentiras são verbais. Você pode dizer quando uma pessoa está tentando projetar uma falsa impressão através de linguagem corporal.

Certos indivíduos – trapaceiros, atores, jogadores profissionais e similares – podem ser tão hábeis em mentir que nunca acionam seu detector de mentira, ou o sobrecarreguem por ficar "sempre ligado". Algumas pessoas acreditam em suas próprias falsidades. Tipos com personalidades psicopáticas e sociopáticas (como a maioria dos feiticeiros se tornam) e cultistas que sofreram lavagem cerebral mentem reflexivamente e sem constrangimento, privando-o dos tiques e gestos reveladores que você utiliza para sentir quando uma pessoa está lhe enganando. Aqueles que entraram em contato excessivamente com as inteligências inumanas do Mythos serão ocasionalmente "lidos errados", mas falharão da mesma forma para enviar qualquer sinal útil para um observador são.

Você também pode usar Avaliar Honestidade para perceber friamente sinais de uma previsão de futuro falsa, sessões espíritas ou poderes psíquicos forjados, e assim por diante.

Bajulação (Interpessoal)

Você é bom em persuadir as pessoas a ajudá-lo com elogios ou os adulando, sutilmente ou descaradamente, como eles preferirem. Isto funciona particularmente bem com as pessoas que você acha interessante, mas isso não é estritamente necessário. Você poderia apenas cumprimentá-las pelo seu gosto requintado, ou pela qualidade de sua dissertação. Você pode fazê-los:

- *revelar informações;*
- *executar pequenos favores;*
- *considerá-lo confiável;*
- *sair com você (se aplicável).*

Cabe a você saber se uma graduação alta em Bajulação significa que você é fisicamente atraente, cativante e carismático, adulador, ou simplesmente exala um magnetismo pessoal relacionado com a sua aparência ou comportamento.

Barganha (Interpessoal)

Você é um especialista em fazer negócios com os outros, convencendo-os de que o melhor acordo para você também é o melhor para eles. Você pode:

- *pechinchar produtos e serviços;*
- *estimar os prováveis preços de itens, incluindo quanto alguém vai pagar por eles;*
- *mediar situações com reféns ou crises diplomáticas;*
- *trocar favores ou informações com outras pessoas.*

Biologia (Acadêmica)

Você estuda a evolução, o comportamento e a composição física dos organismos vivos. Você pode:

- *dizer quando um animal está se comportando estranhamente;*
- *dizer se um animal ou planta é natural de uma determinada área;*
- *identificar um animal a partir de amostras de seu pêlo, sangue, ossos ou outros tecidos;*
- *analisar linfa, escamas, ou lodo desconhecidos;*
- *identificar uma planta a partir de uma pequena amostra;*
- *isolar ou detectar venenos naturais ou não.*

Contatos e Conexões

Toda a vez que você usa Burocracia, Crédito, Manha, Trato Policial, ou qualquer outra habilidade para chamar um contato profissional ou conexão pessoal, você deve fornecer ao Guardião o nome dele, residência, e sua conexão específica com seu Investigador.

Se você precisar gastar, o valor do gasto determina a atitude de seu contato em relação a seu Investigador, o valor (ou excitação) da informação dele, e/ou sua posição na sua área. Claro, pistas centrais sempre serão gratuitas.

O Guardião é encorajado a trabalhar com seu contato dentro do jogo com frequência. Sempre que houver algum sentido narrativo, os contatos devem ser Coadjuvantes recorrentes (especialmente quando você usa a habilidade relevante novamente). O Guardião pode também colocar seus contatos solicitando favores em troca, arrastando seu Investigador para dentro dos problemas deles, ou simplesmente assassiná-los de forma sanguinária e instrutiva.

O Confidente Íntimo

Você pode ter um mentor, protegido, ente familiar querido, membro do clero, ou outra pessoa a quem você confia os detalhes de suas investigações, terrores pessoais, dúvidas sobre sua sanidade, e assim por diante. Se você escolher ter tal correspondente próximo, forneça ao Guardião seus detalhes como os outros contatos. A partir daí, assume-se que você envia atualizações ao (e receba respostas de) seu correspondente íntimo (uma palavra aos sábios: Guardiões que conhecem o que é bom para seus jogos podem oferecer um ou dois Pontos de Criação extra para um jogador que realmente escreva tais cartas). Caso seu Investigador atual morra ou fique louco, você já tem o núcleo de um novo Investigador completamente instruído para se juntar ao grupo.

Burocracia (Interpessoal)

Você sabe como se orientar em uma organização burocrática, seja um Escritório do Governo ou uma empresa de grande porte. Você sabe como conseguir o que quer de uma forma rápida e aborrecendo as pessoas o mínimo possível. Você pode:

- *convencer as autoridades a fornecer informações delicadas;*
- *ganhar credenciais com falsos pretextos;*
- *encontrar a pessoa que realmente sabe o que está acontecendo;*
- *desenvolver e manter contatos dentro de uma burocracia com a qual você possua relações regulares;*
- *localizar escritórios e arquivos;*
- *pegar emprestado equipamentos ou suprimentos.*

A burocracia não é uma habilidade para coletar todas as informações. Burocratas querem transmitir a impressão de que eles estão ocupados e preocupados, mesmo que realmente não estejam. A maioria se diverte de forma profunda e secreta quando direcionam as perguntas para outros setores. Quando os jogadores tentam usar a Burocracia para obter informações mais acessíveis através de outras habilidades (como Usar Biblioteca), seus contatos irão sarcasticamente aconselhá-los a fazerem sua maldita pesquisa sozinhos.

Ciência Forense (Técnica)

Você estuda cenas de crime e realiza autópsias em cadáveres para determinar a causa e as circunstâncias de sua morte. Você pode usar elementos do esqueleto para reconstruir os dados físicos (idade, sexo, condição médica, às vezes, ocupação) do falecido. No caso de morte por crime, o exame pode identificar:

- *a natureza da arma ou armas utilizadas;*
- *a hora aproximada da morte;*
- *a presença de bebidas alcoólicas ou outras substâncias estranhas no sangue ou na pele;*
- *o conteúdo da última refeição da vítima.*

Em muitos casos, você pode reconstruir a sequência de eventos que levaram à morte da vítima a partir dos ferimentos no corpo.

Embora no mundo real essa técnica não estivesse disponível até a década de 1960, você pode determinar o tempo (e às vezes o local) da morte ao estudar os insetos no local (ou os ovos e larvas no corpo).

Coletar Evidência (Técnica)

Você é capaz de entrar em uma cena de crime e de encontrar, ensacar e etiquetar pistas importantes. Você pode:

- *localizar objetos escondidos ou de interesse (incluindo cartuchos de munição em um sofá, ou gotas de lama azul atrás da mesa) em uma cena de crime ou outro local de investigação;*
- *notar relações entre os objetos em uma cena de crime, reconstruindo as sequências de eventos;*
- *localizar, transferir, tirar e comparar impressões digitais;*
- *comparar materiais datilografados com uma determinada máquina;*
- *comparar caligrafia com uma amostra conhecida;*
- *armazenar objetos para análise forense, sem contaminar suas amostras.*

Contabilidade (Acadêmica)

Você entende de escrituração e procedimentos de contabilidade. Você pode ler e manter registros financeiros. Além disso, você pode:

- *informar às empresas legítimas sobre empreendimentos criminosos;*
- *reconstruir históricos financeiros a partir de registros antigos (descobrir, por exemplo, tráfico de escravos ou contrabando);*
- *identificar os sinais claros de peculato, suborno, chantagem ou empresas de fachada;*
- *rastrear pagamentos até a sua origem.*

Convencimento (Interpessoal)

Você leva as pessoas a fazerem o que você quer, colocando-as à vontade. Isso pode envolver lábia, simpatia verdadeira, ou apenas a presença de um calmante. Você pode:

- *obter informações e pequenos favores;*
- *afastar o medo ou pânico nos outros;*
- *instigar uma sensação de calma durante uma crise.*

Crédito (Interpessoal)

Você é capaz de operar com facilidade dentro de sua classe econômica, fazer compras, conviver socialmente, solicitar convites ou apresentações, descobrir boatos ou pedir favores de contatos profissionais ou sociais, ou conseguir um empréstimo. Investigadores sem graduações de Crédito podem ser Andarilhos ou errantes, podem apenas desconfiar de bancos, ou não ter nenhuma habilidade para conseguir bater um papo com alguém. O que conta como "a sua classe econômica" depende da sua graduação em Crédito do seguinte modo (veja quadro abaixo):

O Crédito funciona de forma diferente de outras habilidades, já que o nível de graduação é tanto uma

Crédito	Classe Econômica	Significado	Rendimento Anual Aproximado
0	Pobre	Vida de andarilho; farrapos; sem moradia fixa, pedinte ou catador de lixo	$0-$150
1	Classe Baixa	Zelador, mão-de-obra ou servente; boné; morador de quarto-e-sala ou pensão, vivendo com parentes; ônibus; latas de sopa ou feijão	$150-$250
2	"Classe Trabalhadora"	Trabalho em fábrica ou serviço qualificado; chapéu; morador de conjunto habitacional; ônibus; carne na maioria dos dias	$250-$1,250
3	Classe Média Baixa	Funcionário em escritório ou serviço altamente qualificado; gravatas; apartamento pequeno; carro usado em más condições; boas refeições de domingo	$1,250-$1,500
4	Classe Média	Supervisor, profissional menor; um bom terno; apartamento ou bangalô decente; carro modesto; restaurante ocasionalmnete; diarista	$1,500-$3,000
5	Classe Média Alta	Profissional; ternos sob medida; boa casa ou ótimo apartamento; carro novo ou dois carros; ótimas refeições em casa ou fora; empregada	$3,000-$10,000
6	Classe Alta	Rendimento independente ou profissional exclusivo; ternos encomendados; mansão ou cobertura; carros luxuosos; jantares luxuosos; vários empregados	$10,000-$75,000
7+	Rico	Dono de terra ou fortunas industriais; jóias fabulosas; latifúndios, iates ou aviões particulares; *chef* quatro estrelas particular; vários grupos de empregados	$75,000+

Adicionando Habilidades Investigativas

Se for apropriado para a estrutura da campanha, o guardião pode dividir habilidades em mais áreas especializadas ou adicionar novas de modo geral. Enquanto ele fornecer pistas suficientes dependentes destas habilidades especializadas, e esta distinção seja uma contribuição importante para o jogo, pode haver tantas divisões quanto forem necessárias. Por exemplo, a estrutura da campanha de "Caçadores de Livros de Londres" (veja pág. 209) adiciona as habilidades altamente apropriadas de Análise de Documentos e Análise Textual, Bibliografia, e Falsificação. Também é possível fazer o mesmo com as Habilidades Gerais (veja pág. 45).

descrição do tipo do Crédito quanto o tamanho da reserva. Ela pode ser vista como oito habilidades em uma: Crédito (Classe Baixa), Crédito (Classe Trabalhadora), Crédito (Classe Média Baixa), etc. Mantém-se uma reserva porque, francamente (e especialmente nos anos de 1930), quanto maior for sua classe, mais chances a sociedade lhe dá. Em outras palavras, seus recursos sociais aumentam de acordo com sua classe e riqueza.

Os aspectos sociais do Crédito podem flutuar entre um ou dois estágios se o Guardião julgar ser plausível. Um médico com Crédito 5 pode conviver com (e pedir favores a) um eletricista de classe média ou um especialista de classe alta.

O Crédito não descreve necessariamente o tamanho da sua conta bancária, mas a sua capacidade de operar dentro de uma faixa socioeconômica. Você pode casar, herdar, estar relacionado, ou mesmo facilitar o seu caminho com seu Crédito, e não fazer nada para preservá-la além de manter as aparências. HP Lovecraft, por exemplo, tinha uma renda anual não muito melhor do que a "Classe Trabalhadora" (se muito), mas suas atitudes sociais e Habilidades Interpessoais (tais como eram) eram mais adequadas para um Crédito 4 ou até mesmo 5. A Depressão afundou igualmente o poder aquisitivo de muitas pessoas abaixo de suas graduações, enquanto deixava o restante de seus Créditos intacto. Em 1930, na Grã-Bretanha, onde a classe social é mais cuidadosamente definida (e para muitos, muito mais importante) do que a classe econômica, o Crédito poderá puramente descrever a "posição social".

Esta habilidade é importantíssima em aventuras muito sociais, em campanhas urbanas que envolvam "o baixo e o alto" (onde a mistura de Créditos do grupo de Investigadores é muito apropriada), e talvez mesmo em campanhas universitárias onde Crédito é mais um paralelo de status acadêmico do que de renda. Presumir o Crédito como a riqueza pessoal é menosprezar a habilidade. Dito isso, reservar uma passagem em um transatlântico para uma aventura ao redor do globo é muito mais fácil com um simples "Lionel tem Crédito 5, eu suponho que ele esteja na primeira classe".

Criptografia (Acadêmica)

Você pode criar ou decifrar códigos e criptogramas em qualquer idioma que possa ler. Dando algum tempo e um dicionário, você poderá ser capaz de decifrar alfabetos estrangeiros, traduzindo idiomas por força bruta.

Direito (Acadêmica)

Você está familiarizado com a legislação civil e criminal de sua jurisdição de origem, e amplamente familiarizado com sistemas jurídicos estrangeiros. Com uma graduação de 2 ou mais, você pode ser um advogado diplomado. Você pode:

- *avaliar os riscos jurídicos ligados a qualquer curso de ação;*

- *entender o jargão dos advogados;*
- *solicitar favores ou conselhos aos colegas ou contatos jurídicos;*
- *argumentar com a polícia e com os promotores.*

Fármacia (Técnica)

Você é capaz de identificar e criar drogas e medicamentos. Você pode:

- *identificar drogas e poções, e reconhecer os seus efeitos colaterais e contra-indicações;*
- *identificar venenos e determinar antídotos;*
- *obter ou fabricar morfina, cocaína e outras substâncias controladas.*

Física (Acadêmica)

Você estuda as forças fundamentais do universo: a pressão, o eletromagnetismo, o movimento, a gravidade, a ótica, e a radioatividade. Você pode:

- *Projetar ou reparar máquinas experimentais para testar, detectar ou manipular as forças e energias físicas;*
- *obter e utilizar peças caras ou obscuras de laboratório, como tubos de Crookes, contadores Geiger, ou magnetômetros;*
- *compreender e aplicar a matemática avançada, incluindo geometrias não euclidianas;*
- *tentar compreender tecnologias avançadas ou alienígenas*

Normalmente, a construção de máquinas experimentais é uma questão para Reparos Mecânicos ou Elétricos, não Física, embora esta habilidade possa ser um prérequisito.

O Guardião pode ou não permitir os Investigadores Físicos de "reverterem à engenharia" das armas de eletricidade Yithianas, inventarem raios da morte, etc. Eles ainda devem usar Reparos Mecânicos ou Elétricos para construir as coisas, embora a construção exija a habilidade Física como um prérequisito.

Fotografia (Técnica)

Você é proficiente no uso de câmeras, incluindo fotografias ou filmagens. Você pode:

- *fazer registros visuais úteis das cenas dos crimes ou de expedições;*
- *desenvolver filmes ou ilustrações e aumentar detalhes ocultos;*
- *utilizar filtros e luzes para capturar imagens visíveis somente no infravermelho ou ultravioleta;*
- *reconhecer retoques manuais ou truques de câmera em uma imagem fotográfica ou negativo;*
- *tirar fotografias fraudulentas usando exposições duplas ou outros métodos;*
- *retocar realisticamente e manipular imagens fotográficas*

Geologia (Acadêmica)

Você é um especialista em rochas, solos, minerais e da história dos primórdios da Terra. Você pode:

- *analisar amostras de solo, cristais, minerais, e assim por diante;*
- *determinar a idade de uma camada mineral;*
- *determinar idade e identificar fósseis;*
- *avaliar o solo para a agricultura ou a indústria;*
- *identificar locais promissores para obtenção de petróleo ou poços de água, minas, etc;*
- *prever atividades vulcânicas, abalos sísmicos, avalanches e outros fenômenos da terra.*

História (Acadêmica)

Você é um especialista na história humana registrada, com ênfase em suas dimensões política, militar, econômica e evolução tecnológica. Você também é um especialista no uso de ferramentas que os historiadores usam: documentos e livros. Você pode:

- *reconhecer obscuras alusões históricas;*
- *lembrar de eventos importantes ou relevantes em um determinado país, cidade ou região;*
- *identificar línguas e manuscritos antigos;*
- *realizar uma análise textual de um manuscrito ou um livro para datá-lo, ou identificar o autor;*

- *determinar a idade de um documento;*
- *dizer onde e quando um objeto feito durante os tempos históricos foi modelado;*
- *identificar o período de um artigo de vestuário ou traje.*

História da Arte (Acadêmica)

Você é um especialista em obras de arte (incluindo as artes práticas, tais como móveis e cerâmicas) do ponto de vista estético e técnico. Você pode:

- *distinguir obras verdadeiras de falsificações;*
- *dizer quando algo foi retocado ou alterado;*
- *identificar a idade de um objeto pelo estilo e materiais;*
- *estimar com precisão o preço de um objeto de arte;*
- *recordar-se de detalhes históricos sobre os artistas e aqueles que o cercavam.*

História Oral (Interpessoal)

Você pode encontrar fontes dispostas a falar, ganhar sua confiança, e reunir (geralmente longos) depoimentos orais sobre acontecimentos históricos, tradições locais, folclore, lendas de família, ou fofocas. Esta é uma excelente maneira de fazer pesquisa em sociedades semialfabetizadas ou analfabetas e/ou em comunidade rurais ou de pequenas cidades em geral. Esta habilidade abrange igualmente tomar notas ou fazer gravações sem assustar as suas fontes.

Idiomas (Acadêmica)

Para cada ponto de graduação em Idiomas, você é verbalmente fluente e letrado em um idioma diferente da sua língua nativa. Você pode optar por ser alfabetizado em um um idioma antigo que já não é falado, embora o Guardião possa não permitir idiomas ocultos, primordiais, inumanos ou idiomas como Aklo (o idioma do povo serpente), Naacal (o idioma de Mu), ou Pnakótico A (o idioma Yithiano). O Guardião pode permitir a sobreposição entre idiomas relacionados – um Investigador fluente em norueguês pode plausivelmente requerer ser fluente (ou pelo menos "ser quase capaz de ser fluente") em sueco, por exemplo, sem acrescentar mais um ponto de graduação.

Você pode especificar os idiomas quando você cria seu personagem, ou escolher de forma oportunista, no decorrer do jogo, revelando que você simplesmente conhece, digamos, assírio, quando as circunstâncias o exigirem. Você não está aprendendo o idioma de forma espontânea, mas revelando um fato não mencionado até agora sobre o seu personagem.

Interrogatório (Interpessoal)

Você é treinado em extrair informações de suspeitos e testemunhas no contexto de uma entrevista formal no estilo policial. Isso deve ocorrer em um ambiente oficial, onde o sujeito está confinado ou se sente sob ameaça de prisão, e reconhece a sua autoridade (real ou fingida).

Intimidação (Interpessoal)

Você induz a cooperação de suspeitos por parecer fisicamente imponente, invadindo seu espaço pessoal, e adotando uma forma psicológica de comando. A intimidação pode envolver ameaças implícitas ou diretas de violência física,

mas é mais frequente como um ato de dominação mental. Você pode:

- *obter informações;*
- *sugerir o sujeito a deixar a área;*
- *reprimir o desejo de um sujeito de agir com violência contra você ou outras pessoas.*

Manha (Interpessoal)

Você sabe como se comportar entre ladrões, bandidos, drogados, prostitutas, malandros e outros habituados ao submundo do crime. Você pode:

- *aplicar a etiqueta criminal para evitar brigas e conflitos;*
- *identificar locais inseguros e pessoas perigosas;*
- *criar e utilizar contatos criminais – receptadores, mercadores negro, traficantes de drogas,*

contrabandistas de armas, e assim por diante;

- *avaliar com sucesso mercadorias ilegais, como drogas, artigos roubados, ou armas;*
- *dizer quando criminosos treinados e trapaceiros estão mentindo, através de Avaliar Honestidade;*
- *descobrir os boatos do submundo.*

Medicina (Acadêmica)

Você diagnostica doenças humanas, lesões, envenenamentos e debilidades físicas, e pode também ser amplamente familiarizado com a medicina veterinária. Com uma graduação de 2 ou mais, você pode possuir uma licença médica. Você pode:

- *diagnosticar doenças, intoxicações e outras dores;*
- *prescrever o tratamento para uma condição tratável;*
- *fazer o parto de um bebê;*
- *identificar a causa e a extensão do trauma de uma pessoa inconsciente;*
- *detectar quando uma pessoa está sofrendo de uma condição fisicamente debilitante como a dependência de drogas, gravidez e desnutrição;*
- *estabelecer o nível geral de Vitalidade de uma pessoa;*
- *identificar anormalidades médicas;*
- *compreender o jargão médico;*
- *solicitar favores e conselhos de colegas médicos ou contatos.*

A critério do Guardião, você pode ser treinado em uma especialidade mais complexa, além da prática geral indicada aqui. O Guardião pode ou não permitir o uso de Ciência Forense elementar ("o assassino usou um instrumento contundente, a morte foi instantânea") com essa habilidade.

Mythos de Cthulu (Acadêmica)

Você começou a reunir as regras secretas do mundo real, ao invés das estruturas ignorantes da física e da religião. Você reconhece os grandes nomes, e as verdades que eles escondem. Se você leu um tomo do Mythos, usar essa habilidade permite que se recorde de quaisquer alusões ou fatos específicos relevantes para sua atual situação. Se você estiver olhando para um antigo baixo relevo alienígena, usar essa habilidade permite-lhe perceber, em uma única figura chocante, a história terrível que a envolve.

Usar esta habilidade custa tanto Sanidade quanto Estabilidade (veja pág. 75).

O principal uso desta habilidade no curso de uma investigação é "juntar as peças" e tirar partido do terrível conhecimento que você tem reprimido de forma subconsciente, alcançando uma epifania horrível. O Guardião fornece o resultado de sua intuição, esboçando as implicações do Mythos nos eventos que você descobriu (veja pág. 75 para novas orientações para os Guardiões sobre o uso desta habilidade). Isto pode não ser a "solução" para o mistério, embora deva permitir que você se esforce na direção certa. A critério do Guardião, um gasto real pode fornecer respostas mais específicas (e potencialmente horrivelmente perigosas).

Considere "O Horror de Dunwich" como uma aventura de Rastro de Cthulhu. Professor Armitage usa sua habilidade de Mythos de Cthulhu e percebe que o velho Whateley de alguma forma encarnou Yog-Sothoth na Terra. Na estória, ele então lê o diário de Wilbur para saber que precisa de um encantamento especial e do Pó de Ibn-Ghazi para destruir a cria de Yog-Sothoth. Se ele não conseguisse se apossar do diário, Armitage poderia usar sua habilidade de Mythos de Cthulhu para "intuir" que Yog-Sothoth deve ser tornado visível antes que possa ser totalmente banido,

Comprando Mythos de Cthulhu

De forma semelhante às regras de *Call of Cthulhu*, o sistema padrão de *Rastro de Cthulhu* não permite que pontos na habilidade de Mythos de Cthulhu sejam comprados com Pontos de Criação, e são adicionados apenas durante o jogo, na maioria das vezes na leitura de tomos sobrenaturais.

No entanto, muitos dos personagens de Lovecraft, tanto Danforth como Dyer em *Nas Montanhas da Loucura*, começa sua aventura com algum conhecimento no Mythos de Cthulhu. Para emular tais estórias (ou para mergulhar direto dentro de uma aventura cthulhiana), o guardião pode permitir que os jogadores criem Investigadores iniciantes com pontos em Mythos de Cthulhu. Mesmo em jogos como esses, Mythos de Cthulhu nunca pode ser uma Habilidade Ocupacional.

e gastar um ponto pode dizer a ele que o Pó de Ibn-Ghazi realizaria tal tarefa. Nenhum gasto daria a fórmula para o Pó, exceto sugerir em qual tomo sobrenatural pudesse esconder verdades semelhantes.

Ocultismo (Acadêmica)

Você é um especialista no estudo histórico da magia, superstição e feitiçaria da Idade da Pedra até o presente. De teosóficos a Vudu e a Ordem Hermética da Alvorada Dourada, você sabe as datas, os locais, as controvérsias, e as lendas. Você pode:

- *identificar as tradições culturais informadas em um ritual, examinando suas consequências físicas;*
- *fornecer fatos históricos e anedotas sobre diversas tradições, demônios e lendas ocultas;*
- *adivinhar o efeito pretendido de um ritual através de suas consequências físicas;*
- *diferenciar as atividades ocultas de praticantes bem informados de entediados que procuram aventuras;*
- *fingir uma sessão de adivinhação de futuro, sessão espírita, ou outras atividades ocultistas;*
- *ler e escrever um horóscopo;*
- *identificar parafernália de ocultismo, grimórios, símbolos e códigos.*

Esta habilidade não permite que você faça feitiço ou convoque as entidades sobrenaturais, mesmo que a campanha admita a existência de feitiços não relacionados ao Mythos. Você pode acreditar no oculto ou não, a habilidade funciona bem em qualquer caso.

Dependendo da estrutura de campanha, uma graduação em Ocultismo de 4 ou mais pode significar que você tenha visto nomes obscuros como "Cthulhu" ou "Yog-Sothoth" antes, mas sem graduações em Mythos de Cthulhu você entende-os como curiosidade ou explica-os como variações regionais do culto em Tiamat ou Choronzon.

Se você tem uma graduação em Mythos de Cthulhu e em Ocultismo, pode identificar um ritual oculto dado como um ritual do Mythos verdadeiro (mesmo que por ignorância ou intencionalmente). Isto conta como uma utilização de Ocultismo, e não custa Sanidade ou Estabilidade.

Ofício (Técnica)

Você pode criar objetos físicos úteis, trabalhando com materiais como madeira, metal, jóias, e assim por diante. Embora os gabinetes, chaleiras ou anéis resultantes possam ser bonitos, sua especialidade é a utilidade, não a arte. Como a habilidade Arte, você pode se especializar em um Ofício (ferraria, marcenaria, tanoaria, etc) ou se diversificar entre muitos. As mesmas regras se aplicam.

Você é capaz de usar sua habilidade em Ofício para fins específicos de investigação: descobrir uma gaveta secreta em uma mesa se você for um marceneiro, e assim por diante.

Química (Técnica)

Você é treinado na análise de substâncias químicas. Em um laboratório, você pode:

- *identificar drogas, fármacos, toxinas e vírus entre uma grande variedade de materiais;*
- *criar explosivos, venenos, gases, e ácidos simples;*
- *analisar substâncias, ligas metálicas, e outros compostos desconhecidos;*
- *realizar análises balísticas e de pólvora em balas ou outros resíduos;*
- *comparar amostras de sujeira e vegetação seja em uma evidência ou em uma cena;*
- *realizar análise química em tintas ou papel de documentos.*

Sobrevivência (Técnica)

Você está familiarizado a trabalhar e viver ao ar livre e em estado selvagem. Você pode ser um agricultor, um vaqueiro, lenhador, um pescador ou caçador amador (ou profissional), ou trabalhe em parques públicos ou reservas ecológicas. Talvez você fosse apenas um escoteiro, cresceu em volta do nada, ou serviu em uma unidade militar com experiência de patrulha suficiente "no campo". Você pode:

- *dizer quando um animal está se comportando estranhamente;*
- *saber se um animal ou planta é natural para uma determinada área;*
- *encontrar plantas comestíveis, caçar e pescar;*
- *acender uma fogueira e sobreviver durante a noite ao ar livre ou em mau tempo;*
- *orientar-se por terra, embora mais facilmente com uma bússola e um mapa;*

- *rastrear pessoas, animais ou veículos através de grama ou pelo meio das florestas;*
- *caçar com cães, inclusive rastreando com perdigueiros, supondo que você tenha cães amigáveis disponíveis.*

Teologia (Acadêmica)

Você estuda religiões humanas em suas diversas formas, tanto antigas quanto modernas. Você pode:

- *fornecer informações sobre as práticas e crenças religiosas;*
- *citar expressões relevantes das escrituras principais;*
- *reconhecer os nomes e os atributos de vários santos, deuses e outras figuras de culto e veneração;*
- *identificar se um determinado ritual ou prática religiosa é ortodoxa ou herética;*
- *fingir (ou em algumas tradições, oficializar) uma cerimônia religiosa.*

Esta habilidade não lhe permite realizar milagres, expulsar demônios, comungar com as divindades, ou invocar o poder sobrenatural de outra forma, mesmo que a campanha admita a existência de um Deus, ou deuses, não relacionados ao Mythos. Você pode acreditar em uma determinada religião ou não, a habilidade funciona bem em qualquer caso.

Se você tem uma graduação em Mythos de Cthulhu e em Teologia, pode identificar um ritual dado como um ritual do Mythos verdadeiro (mesmo que por ignorância ou intencionalmente). Isto conta como uma utilização de Teologia, e não custa Sanidade ou Estabilidade.

Algumas perguntas ou pistas podem estar relacionadas com Teologia e Ocultismo, ou na fronteira entre eles. Na década de 1930, por exemplo, a maioria das autoridades afirmava que o Vudu estava no âmbito do Ocultismo (ou Antropologia), cultos rurais com manuseio de cobras era uma questão de Teologia, e Satanismo se estende aos dois campos. O Guardião pode divergir, optando pela habilidade que for provavelmente melhor.

Trato Policial (Técnica)

Você sabe como falar a linguagem dos policiais, e fazê-los sentir confiantes e relaxados em sua presença. Você pode ser realmente um policial, um ex-policial, ou simplesmente o tipo de pessoa que eles identificam imediatamente como um cidadão confiável. Você pode:

- *manipular policiais friamente para obter informações confidenciais;*
- *ser desculpado por pequenas infrações;*
- *sugerir que você é um colega autorizado a participar em seus casos;*
- *dizer quando um policial está mentindo para você ou escondendo alguma coisa;*
- *solicitar favores de agentes da lei.*

Usar Biblioteca (Acadêmica)

Você pode localizar informações a partir de coleções de livros, discos, imagens, arquivos, arquivos de jornais, ou grandes pilhas de telegramas e correspondências não triadas. Se a informação se encontra lá, e você tem acesso à coleção, pode encontrá-la. Você também pode determinar padrões nos dados – quem escreveu sobre o quê e para quem, quais os tipos de livros que um excêntrico colecionador valoriza, o que pode estar faltando nos arquivos oficiais, quais registros parecem adulterados e por quem, e assim por diante.

Habilidades Gerais

Armas Brancas

Você é treinado na utilização de armas de mão pessoais, tais como facas, espadas, ou chicotes. O uso de cassetetes, socos-ingleses, bordões, ou porretes são tratados como Briga (veja pág. 41).

Armas de Fogo

Você é perito em armas de fogo, incluindo o seu reparo e identificação. Essa habilidade também abrange as bestas e armas similares de arremesso operadas por gatilho (veja o quadro na pág. 43).

Você pode gastar 2 pontos de sua reserva de Armas de Fogo para tentar acertar um alvo a longa distância com uma pistola, ou em até 500 metros com um rifle (veja pág. 186). Esse gasto não altera a sua rolagem, mas a torna possível em um primeiro momento.

Se a sua graduação em Armas de Fogo é de 5 ou mais, você pode gastar 1 ponto de sua reserva para disparar duas pistolas na mesma rodada. Se você atacar dois inimigos, o Limiar de Acerto de um dos alvos (a sua escolha) aumenta em 2.

Você encontra uma tabela de armas de fogo na página 186.

Atletismo

Atletismo lhe permite realizar atos de bravura física, seja correr, saltar, lançar um pacote de dinamite ou esquivar-se de uma queda ou de objetos que se aproximam. Qualquer ação física não abrangida por outra habilidade, provavelmente, está relacionada a Atletismo.

Se a sua graduação em Atletismo é de 8 ou mais, o seu Limiar de Acerto, a Dificuldade para que seus adversários tentem acertá-lo em combate, é 4. Caso contrário, o Limiar de Acerto é 3.

Briga

Você consegue se defender em uma luta corpo a corpo, caso deseje matar, nocautear, imobilizar ou evadir de seu adversário. Cabe a você definir se graduações altas indicam habilidades específicas (tais como boxe, luta livre, ou "le savate" – chute-boxe francês), muita prática em brigas de bar, ou apenas um devastador e viril cruzado de direita. O uso de cassetetes, socos-ingleses, bordões, ou porretes são tratados como Briga.

Outras Armas de Longa Distância

Tcho-Tchos e outros povos tribais primitivos provavelmente atacarão com arcos, zarabatanas, ou outras armas de disparo sem gatilhos – o Guardião deve renomear está perícia para combinar, se preferir. No evento improvável em que um jogador simplesmente crie um Investigador habilidoso no uso tanto de arcos quanto pistolas, adicione uma habilidade de Tiro com Arco.

Mi-Go e Yithianos provavelmente atacarão com projetores de energia ou terríveis armas à distância similares. Novamente, o Guardião pode renomear está perícia para combinar se preferir. Investigadores nunca podem se tornar familiares com tais aparatos alienígenas. Eles sempre os usarão como se fossem destreinados (veja caixa de texto pág. 60).

Condução

Qualquer um que aprendeu a dirigir um carro pode dirigir pela estrada sem essa habilidade. Você, por outro lado, é um motorista defensivo qualificado, capaz de extrair alto desempenho até mesmo do automóvel, caminhão de carga ou ônibus mais recalcitrantes. Você pode:

- *evadir de, ou conduzir, uma perseguição;*
- *evitar ou minimizar os danos causados por colisões;*

- *perceber alterações em um veículo;*
- *orientar-se, ler mapas, e manter um senso de direção;*
- *realizar reparos de emergência;*

Para cada 2 pontos adicionais na Graduação de Condução, você pode adicionar um veículo de terra adicional para o seu repertório, como: motocicleta, caminhão de carga, locomotiva, carruagens, ou coletivos. Você pode escolher tipos exóticos, como tanques e charretes, embora estes não são comuns em jogos baseados em investigação. Como Idiomas adicionais, ou outras variedades de Arte e Ofício, você pode adicioná-los de forma oportunista ao jogo se tiver pontos não "determinados". Sua reserva pode ser usada para qualquer rolagem de dados de Condução, independentemente do veículo.

Você encontra uma tabela de veículos na página 184.

Disfarce

Esta é a habilidade de alterar sua própria aparência, postura e voz para ficar irreconhecível. Disfarçar-se em outras pessoas com algo mais complexo do que um chapéu desengonçado ou um bigode falso funciona apenas por breves períodos, e a postura e a linguagem corporal são componentes vitais em qualquer disfarce bem-sucedido.

Disfarçar você mesmo com sucesso como uma pessoa real conhecida por aqueles com os quais você está interagindo é extraordinariamente difícil. Imitações breves de voz colocam-no contra uma Dificuldade de 4. Representações "cara a cara" requerem rolagens bem-sucedidas contra uma Dificuldade de 7 a cada cinco minutos de contato direto entre você e o objeto de sua representação.

Disfarce se desdobra como uma Habilidade Investigativa quando utilizada para recolher pistas por:

- *criar e manter uma identidade secreta entre os desavisados;*
- *representar uma figura genérica, tal como um guarda de segurança ou um mensageiro;*
- *brevemente alterar a si mesmo, como no telefone ou em um vestíbulo.*

Equitação

Você é um cavaleiro talentoso, mesmo se levando em conta que cavalgar em um cavalo manso, em um trote despreocupado (em qualquer tipo de terreno plano), é relativamente fácil quando se pega o jeito, e que ficar em cima de uma mula ou burro é ainda mais fácil. Você pode galopar cavalos, mulas e burros recalcitrantes ou mesmo espirituosos, passando por obstáculos e através do interior do país. Você pode:

- *evadir ou conduzir uma perseguição montado;*
- *cuidar, limpar, colocar ferradura, e preparar o estábulo;*
- *cuidar, preparar e utilizar equipamentos de equitação, como selas e arreios;*
- *acalmar uma montaria nervosa;*
- *dirigir carroças ou charretes puxadas a cavalo;*
- *empunhar uma arma enquanto cavalga.*

Para cada 2 pontos adicionais em Equitação, você pode adicionar um animal de montaria adicional: camelo, búfalo, ou elefante. Você não pode adicionar montarias baseadas no Mythos, como Shantaks. Sua reserva pode ser gasta para montar uma ou todas essas criaturas.

Estabilidade

Sejam causados por uma investida de Shoggoth, por uma horda de vampiros, ou por um torturador do exército russo, o choque e o medo afetam a mente e o sistema nervoso. As ameaças relacionadas ou não ao Mythos podem colocar Investigadores em pânico gritante, pânico quase catatônico, ou frenesi cego. Sua graduação de Estabilidade indica sua resistência ao trauma mental.

Embora a súbita revelação ou a confirmação das verdades do Mythos de Cthulhu possam prejudicar a sua Estabilidade, também podem a Grande Guerra ou a morte de sua amada família em um incêndio. Em outras palavras, apesar da perda de Sanidade poder diminuir a sua Estabilidade, os dois não são diretamente correlacionados. Um cultista de Hastur com Sanidade 0 pode ser um canibal caipira tagarela (com um mínimo adequado de Estabilidade) ou um crítico de arte sofisticado e rico com uma Estabilidade maior do que a de qualquer um dos Investigadores que procuram derrubá-lo.

Você começa com 1 ponto de graduação em Estabilidade gratuitamente.

Em um jogo Purista, sua Estabilidade é limitada a 12.

Fontes de Estabilidade

Esta opção é adequada se o tipo da campanha possuir um elemento de telenovela.

Para cada 3 pontos completos de graduação que possua em Estabilidade, você deve nomear uma pessoa que o mantenha são quando os terrores do mundo ameaçam rasgar sua psique. Esta rede de amigos, colegas e família proporciona-lhe uma motivação para continuar lutando o bom combate e voltar para a cripta todas as noites.

Um nome e uma frase de identificação é o suficiente para cada um. Você não pode usar companheiros Investigadores; eles atravessam o mesmo stress que você e o fazem lembrar dos horrores que enfrentam. É permitido, mas arriscado, que vários Investigadores escolham as mesmas pessoas como membros de sua rede de apoio.

Confiar nos outros é uma fonte de força, mas também de perigo. Ao chamar a atenção de entidades ou cultistas do Mythos, eles podem usar seus entes queridos contra você. Eles podem transformá-los para o mal, possuí-los, ou podem submetê-los a torturas terríveis. Se algo de ruim acontecer com eles, você não só confronta testes imediatos e difíceis de Estabilidade, mas pode perder os pontos de graduação permanentemente aos quais estão vinculados. Sua esposa, mãe ou filho não pode acalmar seu espírito, se você só pode visitar seus corpos assustados e quebrados em um hospício isolado.

Explosivos

Você é um especialista em bombas e armadilhas. Você pode:

- *desarmar bombas e armadilhas;*
- *manusear nitroglicerina ou outros materiais perigosamente instáveis com relativa segurança;*
- *com tempo disponível, abrir cofres ou caixas-fortes, sem danificar o conteúdo;*
- *criar um produto explosivo a partir de compostos químicos comuns;*
- *criar e detonar de forma segura armadilhas ou dispositivos explosivos seus.*

Explosivos se desdobra como uma Habilidade Investigativa quando utilizada para:

- *reconstruir bombas que explodiram;*
- *determinar o método e os materiais utilizados pelo construtor da bomba, e deduzir a sofisticação, o histórico e habilidade de qualquer explosivo (detonado ou não).*

Fuga

Fugir é uma excelente habilidade de sobrevivência, e mesmo no modo Pulp, seu personagem pode fazer um bom uso disso. Como muitos dos protagonistas neurastênicos e fracotes de Lovecraft, você pode ser muito bom em fugir sem ser geralmente bom em outras tarefas físicas. Assim, Fuga torna-se uma Habilidade para uso próprio, que pode ser usado como um substituto para Atletismo ao fugir durante as sequências de perseguição. Isso não faz você melhor em perseguições.

Se a sua graduação em Fuga é maior do que o dobro da sua graduação final em Atletismo, você pode comprar pontos de graduação em Fuga acima deste valor com um custo reduzido, sendo 2 pontos de graduação para cada ponto de criação gasto. Assim, se sua graduação em Atletismo é 0, todos os pontos de graduação em Fuga custam metade do preço. Para um exemplo, veja pág. 23.

Furtividade

Você é bom em andar (e permanecer imóvel) sem ser notado. Você pode:

- *mover-se em silêncio;*
- *esconder-se nas sombras ou se cobrir;*
- *evadir da segurança visual, de guardas (normal) ou câmeras (raro);*
- *ouvir atrás das portas ou janelas, sem ser ouvido.*

Use Furtividade quando você estiver andando por aí sem querer ser notado, se você está tentando perder um perseguidor furtivamente, usar Perseguição (escapar de um perseguidor é Atletismo ou Fuga).

Hipnose

Apenas os Alienistas (veja pág. 10) e Parapsicólogos (veja pág. 17) podem comprar ou usar esta habilidade e, normalmente, apenas em um jogo Pulp.

Essa capacidade representa a hipnose médica, não um mesmerismo psíquico ou controle da mente estilo Dr. Caligari. Você só pode hipnotizar um sujeito que aceitar, e apenas uma pessoa por vez. Usar hipnose exige um teste contra uma Dificuldade que varia, dependendo do que você está utilizando para isso.

• *Estado hipnótico simples:* Para colocar um paciente em transe hipnótico, você deve ter sucesso contra Dificuldade 3. Durante este transe, ele está calmo e sereno.

• *Estabelecer uma harmonia analítica:* Depois de ter hipnotizado com sucesso um paciente, sua reserva em Psicanálise aumenta em 3 durante todo o uso futuro da psicanálise sobre ele. Sua graduação em Psicanálise deve ser pelo menos 3 para obter esse benefício, e os 3 pontos têm de ser gastos com o paciente.

• *Recuperar as memórias:* Memórias fragmentadas ou esquecidas do paciente, como sonhos, traumas, ou ataques sombrios de monstros, podem ser trazidas à superfície e "revividas". Este é um teste com Dificuldade 4. Reviver uma experiência que custe Estabilidade vai custar ao paciente a mesma quantia, embora você possa praticar Triagem Psicológica imediata (veja pág. 79) para minimizar o choque do paciente. O Guardião é livre para prover falsas memórias se sentir que você está "conduzindo a testemunha".

• *Sugestão pós-hipnótica:* Sob o transe, você pode fazer com que seu paciente realize uma única ação, aparentemente sem pensar. Você pode exigir uma frase "gatilho" ou simplesmente especificar um tempo: "Quando você chegar em casa, vai deixar o livro na mesa". Feitiços e outras atividades complexas não podem ser induzidos pós-hipnoticamente. O paciente não aceitará uma sugestão contrária a seu comportamento normal. Este é um teste contra Dificuldade 4 ou superior, e o Guardião pode aumentar a dificuldade, com base na sugestão.

• *Aliviar dor:* Você pode aliviar sintomas de dor em um paciente. Isso remove as penalidades mecânicas por ferimentos (veja pág. 63), e dura até que o paciente seja ferido novamente. Este é um teste com Dificuldade 4 ou superior, e o Guardião pode aumentar a Dificuldade dependendo da gravidade da dor. Isso não funciona durante combates.

• *Falsas Memórias:* Você pode implantar propositadamente falsas memórias no paciente ou fazê-lo esquecer as reais. Isso é extremamente antiético, e sem benefício terapêutico direto (como aliviar um trauma relembrado). Esta é uma Disputa entre a sua Hipnose e a Estabilidade do paciente. Sua Dificuldade é 5, e o paciente resiste com Dificuldade 4. Novamente, o Guardião pode aumentar a Dificuldade com base na gravidade das alterações de memória. A critério do Guardião, se o paciente sofrer um trauma posteriormente (tal como a sua Estabilidade cair abaixo de -5 novamente), ele pode recordar a verdade repentinamente.

Ocultação

Você pode esconder as coisas da linha de visão e tornar a procura inútil. Seus métodos incluem camuflagem, esconder itens em você mesmo, colocando furtivamente coisas em gavetas não vigiadas, criando compartimentos secretos, ou mesmo alterando a assinatura visual de uma coisa com pintura ou gesso.

Esta capacidade também permite que você descubra coisas escondidas intencionalmente.

Perseguição

Você é bom em seguir os suspeitos sem revelar sua presença. Você pode:

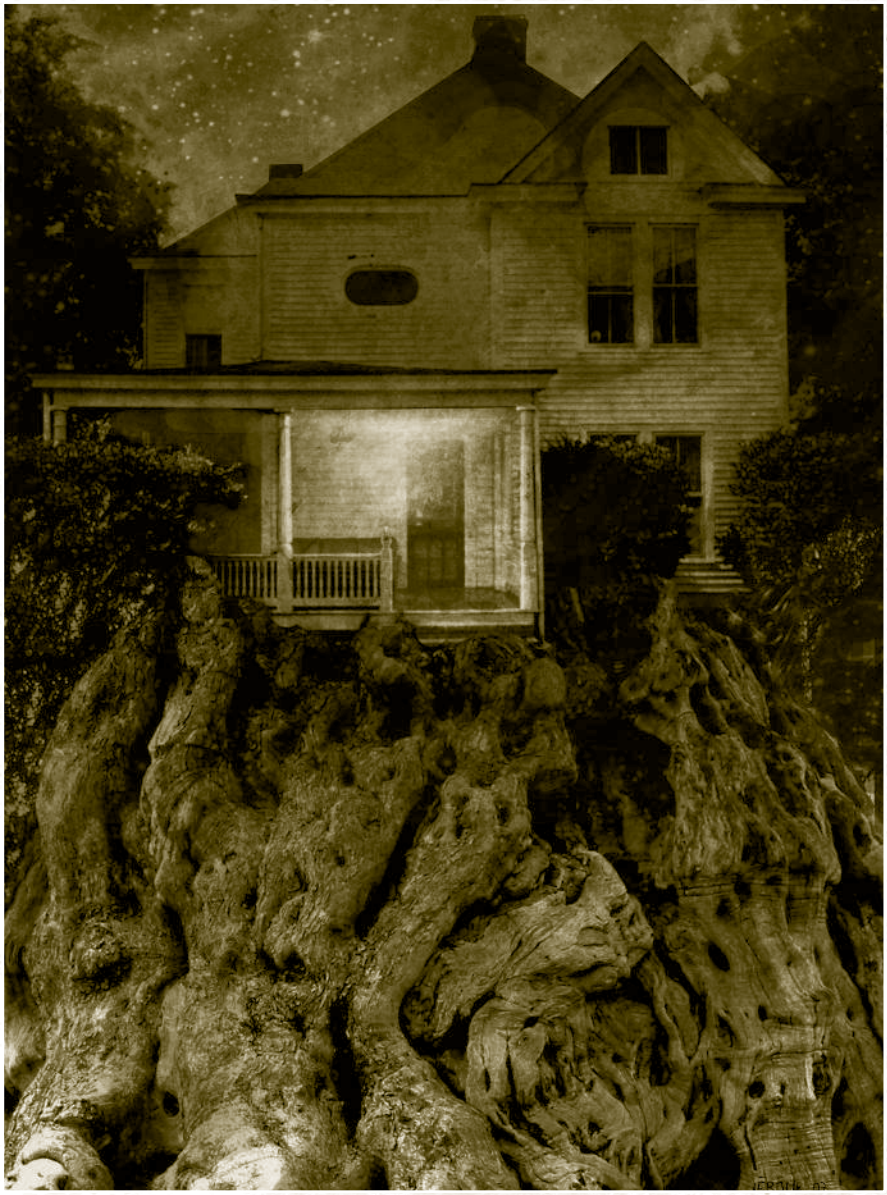
- *orientar uma equipe para acompanhar um suspeito por um curto período, revezando os perseguidores, de modo que o sujeito não perceba que está sendo rastreado;*
- *usar binóculos ou telescópios para vigiar um alvo a uma distância;*
- *encontrar pontos fracos indetectáveis;*

- *esconder-se à plena vista;*
- *antecipar pontos cegos em sua cobertura e fazer planejamentos para eles, ou usá-los para que seus próprios seguidores o percam.*

Pilotagem

Embora quase todos possam remar uma jangada ou até mesmo um bote, você pode pilotar pequenos barcos (lanchas, veleiros, canoas) ou aviões monomotores leves (de campanhas eleitorais, ou pulverizadores agrícolas), com aprumo profissional e confiança serena. Você pode:

- *evadir de, ou conduzir, uma perseguição;*
- *prever o mau tempo;*
- *evitar colisões ou minimizar os danos causados por colisões;*
- *perceber alterações em um veículo;*



- *navegar por bússola ou pelas estrelas, ler mapas, e manter um senso de direção;*

- *realizar reparos de emergência.*

Uma graduação de 1 em Pilotagem permite que você selecione pequenos barcos ou aviões monomotores leves. Para cada 2 pontos adicionais em graduação de Pilotagem, você pode adicionar um veículo aéreo ou náutico ao seu repertório, como: pequenos barcos, aviões monomotores leves, planadores, hidroaviões, aviões bimotores, iates, veleiros com vários mastros. Você pode escolher tipos exóticos, como dirigíveis, submarinos e autogiros, embora estes não sejam comuns em jogos baseados em investigação. Como os veículos adicionais disponíveis com pontos extras em Condução, você pode adicioná-los de forma oportunista ao jogo, se tiver pontos não "determinados". Você pode gastar qualquer um dos seus pontos em qualquer veículo.

A tabela das aeronaves pode ser encontrada na página 185.

Adicionando Habilidades Gerais

Se for apropriado para a estrutura da campanha, seu Guardião pode dividir habilidades em áreas mais especializadas ou adicionar novas habilidades de modo geral. Por exemplo, em uma campanha de exploração abrangendo o mundo, ele pode dividir Pilotagem (Barcos) e Pilotagem (Avião Leve) e adicionar Espeleologia como uma nova habilidade. Você deve apenas fazer isso se a complicação adicional é compensada por benefícios nas habilidades marcantes do Investigador. Veja também Adicionando Habilidades Investigativas na pág. 34.

Precaução

Você antecipa habilmente as necessidades de qualquer investigação ao preparar um kit eficientemente composto pelos equipamentos necessários. Supondo que tenha acesso imediato ao seu kit, você pode ser capaz de produzir um objeto que a equipe precise para superar um obstáculo. Você faz um teste simples (pág. 56). Se conseguir, você tem o item que deseja. Você não precisa preparar isso antes da aventura, mas pode vasculhar a sua mochila (desde que você seja capaz de chegar a ela) em caso de necessidade.

Itens de utilidade óbvia para uma investigação do Mythos não requerem um teste. Estão incluídos, mas não se limita apenas a eles, os seguintes: bloco de notas ou papel, utensílios para escrita e tinta, lanternas, velas e fósforos, giz colorido, instrumentos comuns e ferramentas, canivetes, lupas, espelhos de bolso, cordas, sanduíches e conhaque.

Outras habilidades determinam a posse de equipamentos básicos adequados para as suas tarefas essenciais.

Personagens com Primeiros Socorros ou Medicina têm seus próprios kits de primeiros socorros ou bolsas médicas; fotógrafos têm câmeras, filmes e lâmpadas de flash. Se você tem Armas de Fogo, geralmente tem uma arma, e assim por diante. Prontidão não invade esses territórios. Ela abrange equipamentos de uso geral de investigação, além de itens excêntricos – a chave do telégrafo, uma bola de beisebol, uma máscara de gás – que de repente vêm a calhar no curso da estória.

Os tipos de itens que você pode produzir no momento não dependem da sua graduação ou reserva, mas da credibilidade narrativa. Caso o Guardião determine que a posse de um item pareça ridículo, anacrônico, ou fora do gênero, você não fará teste para ele. Você simplesmente não tem. Qualquer item sugerido que provoque gargalhadas no grupo está provavelmente fora dos limites.

O uso inadequado da habilidade de Precaução é como pornografia. Seu Guardião vai perceber quando ele o ver.

Primeiros Socorros

Você pode realizar primeiros socorros em pessoas feridas ou doentes. Para mais informações sobre o uso dessa Habilidade, veja pág. 63.

Psicanálise

Você pode fornecer conforto, atenção e consolo para os mentalmente perturbados. Você pode ser um alienista freudiano, um padre ou pastor, ou apenas um indivíduo empático e intuitivo.

Você pode restaurar Investigadores em pânico ao estado de calma (veja pág. 79), restaurar pontos de Estabilidade perdidos (veja pág. 79) e tratar doenças mentais de longo prazo que floresçam no decorrer de suas atividades (veja pág. 81).

Punga

Seus dedos ágeis permitem a você manipular pequenos objetos discretamente. Você pode:

- *furtar pistas de (ou plantar pistas em) uma cena de crime "debaixo das barbas" de autoridades distraídas;*
- *roubar bolsos;*
- *plantar objetos em pessoas desprevenidas.*

Reparos Elétricos

Você é bom em construção, reparos, na operação e na desativação de dispositivos elétricos desde sistemas de alarme simples ao rádio mais avançado (você também pode fazer ligação direta em um automóvel com ignição elétrica, já que a maioria deles foi construída a partir de 1920). Tendo os componentes certos, você pode criar dispositivos improvisados a partir de restos de sucata.

Reparos Elétricos se desdobra como uma Habilidade Investigava quando utilizada para:

- *avaliar a qualidade de mão de obra usada para criar um item;*
- *determinar a função de um determinado aparato elétrico;*
- *colocar uma escuta em uma linha telefônica ou de telégrafo;*
- *fazer gravações de alta qualidade de áudio em discos, em cilindros de cera (gravadores), ou cabos;*
- *ler o Código Morse;*
- *Utilizar um dispositivo elétrico em bom estado de conservação com um propósito investigativo (coletar pistas).*

Reparos Mecânicos

Você é bom na construção, em reparos, na operação e desativação de dispositivos mecânicos, desde armadilhas feitas de gravetos simples até as mais complexas máquinas ou turbinas a vapor (com exceção de travas simples, a ação de lidar com fechaduras é coberta pela habilidade Arrombamento). Com os componentes corretos, você pode criar dispositivos e armadilhas improvisadas de estranhos pedaços de sucata.

Reparos Mecânicos se desdobra como uma Habilidade de Investigação quando utilizada para:

- *avaliar a qualidade de mão de obra usada para criar um item;*
- *determinar a função de um determinado aparato mecânico;*
- *utilizar um dispositivo mecânico em bom estado de conservação do jeito correto.*

Para cada ponto de graduação em Reparos Mecânicos, você pode operar (se for o caso) ou dirigir um tipo de máquina pesada, tais como: tanques, tratores, guindaste de construção, ou escavadeira. Você pode escolher tipos exóticos, como motores a vapor de navios oceânicos ou artilharia pesada, embora estes não sejam comuns em jogos baseados em investigação. Como Idiomas, Condução, Arte, etc, você pode adicionar de forma oportunista "lembrando-se de repente" o seu serviço em um cargueiro, ou o verão em que

trabalhou na construção na represa de Boulder Dam.

Sanidade

A exposição às verdades do Mythos de Cthulhu destrói o núcleo da psique humana, arrancando todas as ilusões de humanidade, a natureza benigna, e o amor a Deus, não deixando nada além da aterrorizante imagem do niilismo cósmico. Sua graduação em Sanidade indica o grau em que você pode sustentar a crença em qualquer preocupação humana fundamental, qualquer que seja. Ao contrário de outras habilidades, você nunca testa sua Sanidade ou gasta pontos de sua reserva. Ela é sugada pelo Exterior.

Uma vez que a sua Sanidade atinja 0, suas crenças – e o que você considerava a sua alma – foram completamente corroídas de forma irreparável. Em termos de jogo, você se torna um Coadjuvante trancafiado em um sanatório para sempre, se tiver sorte, ou um servo da vontade dos Grandes Antigos insensíveis, se não.

É importante notar que um iniciado no Mythos poderia ter uma Sanidade 0 e parecer completamente normal depois de reconstruir sua razão em torno da verdade cósmica revelada, e um louco delirante que acredita ser Jesus Cristo renascido poderá manter uma graduação em Sanidade em quase qualquer nível – se a sua insanidade é uma construção puramente humana, e não o resultado de uma comunhão com Yog-Sothoth.

Se você tem alguma graduação em Mythos de Cthulhu, a sua graduação em Sanidade nunca pode ser superior a l0 menos a sua graduação em Mythos de Cthulhu (se você não sabe nada sobre o Mythos, a sua Sanidade pode ser tão alta quanto quiser comprar. Você vai perder esses pontos se ganhar Mythos de Cthulhu). Em um jogo mais pulp, mais longo, ou mais fácil de sobreviver o Guardião pode desejar ajustar esse limite para cima, ou transferi-lo para baixo para jogos curtos, mortais, ou rigorosos (as outras regras de Sanidade aparecem na pág. 69).

Você começa com 4 graduações em Sanidade gratuitamente.

Pilares da Sanidade

Para cada graduação completa de 3 pontos que o Investigador possuir em sua Sanidade, você deve definir um Pilar de Sanidade: uma preocupação humana que ele crê e confia implicitamente. Pilares de Sanidade são princípios abstratos, e não indivíduos ou objetos. Os Pilares de Sanidade podem ser danificados ou destruídos pelas revelações do Mythos (veja pág. 75). Alguns exemplos de pilares incluem:

- *A fé religiosa (pode ser uma denominação específica, ou uma "confiança" geral em*

uma divindade benevolente e racional);

- *Família (especialmente a honra da família, a pureza do sangue, e afins);*
- *Os valores e a dignidade humana;*
- *O progresso científico ou o valor do intelecto;*
- *As leis físicas e a realidade do conhecimento científico;*
- *A bondade, beleza, dignidade da natureza ou do meio ambiente;*
- *A bondade inata do homem;*
- *Princípios morais;*
- *Estética ou os elevados princípios da arte;*
- *Epicurismo; viver a vida ao máximo;*
- *O patriotismo e a força nacional;*
- *O amor a sua cidade ou vila natal.*

Como você poderia esperar, as revelações do Mythos de Cthulhu que comprometam estes pilares custarão Sanidade adicional.

Sentir Perigo

Esta capacidade permite-lhe perceber (com a visão e/ou com outros sentidos) riscos potenciais para si ou para outros. Por exemplo, você pode:

- *ouvir o barulho de um Abissal caindo no esgoto atrás de você;*
- *ver uma forma esvoaçante atravessar a lua;*
- *sentir o fedor cáustico de zimbro dos Andarilhos do Pó que se aproximam silenciosamente;*
- *notar os ossos humanos recentemente arrancados que foram escondidos de forma apressada por trás de uma armação de madeira;*
- *ter um mau pressentimento sobre o padre corcunda assustador na catedral aparentemente deserta.*

Martin Harvesson, Exemplo de Investigador

Martin tem graduação em Sanidade de 10 e graduação em Estabilidade de 8. Josh precisa escolher três Pilares de Sanidade, e decide que Martin acredita no código moral, ama Chicago, e se apega a uma noção de dignidade humana. A primeira e a terceira ajudam a apoiar sua Motivação de Vingança sobre quem, ou o que, assassinou seu parceiro.

O Guardião decide usar as regras de Fontes de Estabilidades, pois ele quer que a aventura seja enraizada na vida da cidade enquanto também apresente o horror abrangendo o globo. Josh apenas pode pegar duas Fontes de Estabilidade para ajudar Martin a se sustentar, então, ele pega Joan, a secretaria de Martin (uma tagarela valente, que nutre um sentimento secreto por Martin) e o ex-parceiro de Martin na corporação, Tenente McAllen (um policial sério em uma cidade corrompida). Josh decide que Martin deixou a força depois de ser punido por algo que poderia ter manchado a reputação de McAllen, o que explica seu baixo Crédito.

Os jogadores nunca sabem a Dificuldade para Sentir Perigo antes de decidir quantos pontos gastarão, mesmo em jogos onde Guardiões informam generosamente aos jogadores as outras Dificuldades. Os jogadores devem escolher cegamente quanto gastar. O Guardião não faz a jogada em segredo, por isso mesmo uma falha permite que o grupo sinta que algo está errado. Eles apenas não sabem exatamente o que isso significa. Pense nisso como o equivalente no sistema de jogo à tensão criada pela música estranha em um filme de terror.

Guardiões nunca devem solicitar a utilização desta Habilidade Geral para encontrar pistas sobre o mistério em mãos. Ao invés disso, use as Habilidades Investigativas, definindo a habilidade Coletar Evidências quando não existir outra habilidade mais apropriada. Sentir Perigo é indicado para as sequências de ação de um cenário. Em suma, se você não enxergar a coisa que vai atacá-lo, use Sentir Perigo.

Vitalidade

A Vitalidade mede a sua capacidade de suportar ferimentos, resistir à infecção, e sobreviver aos efeitos de toxinas. Quando você é atingido durante uma luta, a sua reserva de Vitalidade diminui. Uma reserva de Vitalidade maior permite que você fique mais tempo em uma luta antes de sucumbir aos seus ferimentos.

Quando a reserva de Vitalidade está esgotada, você pode estar confuso, ferido, ou tornar-se comida de monstro. Para saber mais sobre isso, veja pág. 63.

No modo Purista, sua Vitalidade é limitada a 12.

RASTRO DE CTHULHU
POR KENNETH HITE

Jogador: Josh

Investigador: Martin Mattesson

Motivação: Vingança (pelo parceiro morto)

Ocupação:[2] Detetive Particular

Benefícios Ocupacionais: Gastar 2 pontos por 1 depois de rolar Disfarce ou Perseguição

Pilares de Sanidade: Código Moral, Ana Chicago, Percepção do valor humano

Pontos de Criação: 0

Sandade[1]			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
Limiar de Acerto[3] 4			

Estabilidade			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Vitalidade			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Habilidades Acadêmicas	Habilidades Interpessoais	Habilidades Gerais
Antropologia	* Avaliar Honestidade 3	Armas Brancas 2
Arqueologia	Bajulação	Armas de Fogo[5] 5
Arquitetura	Barganha	Atletismo ☍
Biologia	Burocracia	* Briga
* Contabilidade	* Convencimento 3	* Condução 10
Criptografia	Crédito 2	* Disfarce[(I)] 10
* Direito 1	História Oral	Equitação
Física	Interrogação	Estabilidade[9] ☍
Geologia	Intimidação 3	Explosivos[(I)]
História	Manha 3	Fuga[7]
História da Arte	Trato Policial 3	Furtividade ☍
Idiomas[6]		Hipnose[8]
		Ocultação
	Habilidades Técnicas	* Perseguição 10
		Pilotagem
	* Arrombamento 3	Precaução
Medicina	Arte	Primeiros Socorros
Mythos de Cthulhu[4]	Astronomia	Psicanálise
Ocultismo	Ciência Forense 1	Punga
Teologia	Coletar Evidência 2	Reparos Elétricos[(I)] 6
Usar Biblioteca	Farmácia	Reparos Mecânicos[(I)]
	* Fotografia 2	Sanidade[9] 6
	Ofício	Sentir Perigo ☍
	Química	Vitalidade[9] 6
	Sobrevivência	

FONTES DE ESTABILIDADE:	CONTATOS E ANOTAÇÕES
Joan (valente, secretaria ragarela) Tenente McAllen (antigo parceiro)	

[1] Em um jogo Pulp onde Sanidade pode ser recuperada, marque a perda da reserva de Sanidade com uma linha, e pontos de graduação de Sanidade perdidos com uma cruz.

[2] Habilidades Ocupacionais custam metade do preço. Marque-as com um * antes de atribuir os pontos.

[3] Limiar de Acerto é 3, ou 4 se seu Atletismo for 8 ou superior.

[(I)] Estas Habilidades Gerais são dobradas quando usadas como Habilidades Investigativas.

[4] Normalmente, você não começa o jogo com Mythos de Cthulhu. Sua Sanidade é limitada a 10 menos Mythos de Cthulhu.

[5] Em um jogo Pulp, se sua habilidade em Armas de Fogo for 5 ou mais, você pode disparar duas pistolas ao mesmo tempo (veja pág. 40).

[6] Atribua um idioma por ponto, durante o jogo. Registre-as aqui.

[7] Qualquer nível de Fuga acima do dobro de seu nível de Atletismo custa apenas um Ponto de Criação para cada dois pontos.

[8] Somente Alienistas e Parapsicólogos podem adquirir Hipnose, e somente em um jogo Pulp.

[9] Você inicia com 4 pontos de Sanidade, 1 ponto de Vitalidade e 1 ponto de Estabilidade gratuitos.

JÉRÔME 07

Pistas, Testes e Disputas

"Através de sonhos sombrios, eles enviavam uma linha em marcha

De formas e tipos ainda mais sombrios;

Ecos do vazio exterior, e pistas sutis

De coisas que eles mesmos não podiam definir."

- Os Fungos de Yoggoth: Apitos nas Docas

Após ter montado seu Investigador, é trabalho do Guardião seduzir você e os seus companheiros para dentro das entranhas de um terrível mistério. Cada cenário em *Rastro de Cthulhu* apresenta um mistério assim, com uma terrível história por trás. Algo horrível aconteceu. Geralmente, alguém ou alguma coisa é o responsável. Os Investigadores precisam descobrir o que houve, quem o fez, e como impedir que isso aconteça novamente.

O Guardião imagina (ou lê um cenário de aventura que descreve) o que, quem, e como, antes do jogo começar. Ele então deve ajudar aos outros jogadores a contar a estória de como seus heróicos Investigadores também descobriram o que, quem, e como. As anotações do cenário do Guardião não são a estória. A estória acontece quando vocês, o grupo de jogadores, trazem essa estrutura esquelética à vida, através da ação dos seus Investigadores. A estória prossegue cena a cena, onde vocês determinam o ritmo, descobrindo pistas e as juntando. Seus Investigadores interagem com lugares, obtendo evidências físicas, e com outros personagens coadjuvantes conduzidos pelo Guardião, colhendo ajuda especializada e testemunhos oculares.

Enquanto o Guardião apresenta a investigação cena a cena, e vocês interagem com os habitantes locais e coadjuvantes (e ocasionalmente alguns monstros terríveis), a estória se desenrola. A primeira cena apresenta o mistério que vocês devem resolver. Você pode tropeçar com ele, ser chamado por um antigo mentor, ou apenas ouvir sobre ele após os fatos já terem acontecido. Você então inicia o trabalho pesado: pesquisa em bibliotecas, faz amizade com os policiais, descobre lendas locais, ou segue estrangeiros suspeitos. Seu objetivo é coletar informações que digam mais sobre o caso. Cada cena contém estas informações que apontam para uma nova cena, e delineiam os detalhes do horror pouco a pouco. Algumas cenas podem mudar os rumos da investigação, e o mistério inicial se mostra apenas a casca de um fruto tenebroso. Para se movimentar de cena a cena, e resolver o mistério como um todo, você precisa juntar as pistas. Elas são a força motriz de seu progresso.

Ao acumular pistas, você começa a compreendê-las suficientemente para reuni-las dentro de um curso de ação, e eventualmente, encontrar uma solução. Os Investigadores perseguem o culto maléfico, o feiticeiro insano, o fenômeno incrível, ou a presença alienígena por trás do horror. Em *Rastro de Cthulhu*, a solução do mistério geralmente leva (ou ocorre durante) a confrontação com algum mal monstruoso. Uma vez que os jogadores saibam onde o mal espreita, eles podem enviar seus Investigadores para lá. Nesse momento, as regras para testes desafiadores e competições perigosas vêm à tona.

Pistas

"Realmente, ali não foi encontrada nenhuma das crianças roubadas, apesar dos relatos de gritos e das faixas vermelhas encontradas no local. Mas as pinturas e inscrições nas paredes de vários quartos, e o laboratório químico rudimentar no sótão, ajudaram a convencer o detetive de que ele estava no rastro de algo grande."

- O Horror em Red Hook

O sistema GUMSHOE, que conduz as regras do *Rastro de Cthulhu*, separa os trabalhos de encontrar pistas e de confrontar o mal monstruoso (ou fugir dele). Em um mistério ficcional, seja um romance de mistério, um programa policial como *Columbo*, um mistério médico como *House*, ou um procedimento policial como *CSI* ou *Lei & Ordem*, a ênfase não está em encontrar as pistas. Geralmente, os heróis estão repletos de pistas. Quando isso realmente importar, você pode descrever um parágrafo contando como Holmes engatinhou ao redor do carpete com sua lupa, ou visualizou uma cena com pessoas sérias usando Luminol e sacos Ziploc. Mas a ação realmente começa após os detetives – os Investigadores – obterem as pistas.

Cenários De Investigação Não São Baseados No Encontro De Pistas. Eles São Baseados Na Interpretação Das Pistas Que Você Encontra.

Entender o quebra-cabeça já é suficientemente difícil para um grupo de detetives amadores, sem alguém esconder metade das peças deles. GUMSHOE, entretanto, torna o trabalho de encontrar pistas

automático; desde que você esteja no lugar certo na estória e tenha a habilidade certa. Aí começa a parte divertida, quando os jogadores tentam montar todas as peças do quebra-cabeça

Coletando Pistas

Coletar Pistas é simples. Tudo o que você precisa fazer é:

1. **Estar com seu Investigador em uma cena onde uma informação relevante pode ser obtida,**

2. **Ter a habilidade certa para descobrir aquela pista, e**

3. **Dizer ao Guardião que você a está usando.**

Enquanto você fizer essas três coisas, nunca falhará em obter um fragmento de informação necessário. *Isso nunca dependerá de uma jogada de dados*. Se você pedir isso, ganhará.

Você pode especificar exatamente o quê você pretende conseguir: "Eu uso História da Arte para ver se o ídolo é autenticamente do período final da civilização minoana". Você pode formular uma especulação ampla para o Guardião: "Eu uso História Oral para encontrar o bêbado da cidade e fazê-lo contar as lendas locais". Você acha, perceptivelmente, que a cidade é estranha, mas não quer perder tempo indo de Coadjuvante em Coadjuvante, tentando ler a mente do Guardião e deduzir quem tem a pedra mágica da trama. Você nem deveria. Nesse exemplo, se o Guardião planejou que uma pessoa intrometida proveria as informações ao invés do bêbado local, ele pode ou mudar a fonte da informação retroativamente ou narrar algo como: "Antes de você conversar com o Velho Silas, uma matrona intrometida o afugenta. Felizmente, ela esta ávida o suficiente para contar toda a sujeira da história da família de seus vizinhos".

Ou você pode se empenhar em uma maneira mais formal de busca de informações: "Eu uso Coletar Evidência para vasculhar o beco", ou "Eu uso Química para testar o meteorito".

Ou o Guardião pode ainda perguntar se você, ou algum outro, possui uma habilidade particular.

Se sua sugestão de ação corresponder a uma pista nas notas do cenário, o Guardião proverá a informação oriunda da pista.

> *O diletante lânguido Willoughby Boothroyd está na trilha de um culto degenerado de alquimistas adoradores de Yog-Sothoth. Ele procura Beacon Hill a partir de sua sede em Boston. Seu jogador, Zachary, diz "Eu percorro as ruas ao pôr-do-sol, procurando por vidrarias alquímicas pelas janelas". Isso é tudo o que ele precisa fazer para obter a informação de que precisa para seguir para a próxima cena, um confronto com o líder do culto na sua mansão, em Boston. Então, o Guardião revela "Você vê um intrigante clarão violeta intenso saindo de uma cúpula em uma casa estilo pré-georgiana no final da Wellington Court". Note que Zachary não precisou especificar qual habilidade ele usou. Ele poderia ter usado as habilidades Arquitetura, Química, Ocultismo, ou até Crédito (percorrendo pela vizinhança rica como se ele pertencesse*

Busca Simples

Muitas pistas podem ser encontradas sem o uso de qualquer habilidade. Se uma pessoa comum pode, de forma sensata, encontrar uma evidência simplesmente olhando em um lugar específico, sua descoberta ocorre normalmente. Você, o leitor, não precisa ser um investigador treinado para encontrar uma pegada ensanguentada no carpete de sua sala de estar, ou notar um envelope de papel pardo largado embaixo de uma mesa no bar local. Por essa mesma lógica, tampouco os Investigadores precisam ter habilidades específicas para encontrá-las. Quando os jogadores disserem que estão examinando uma área por pistas, eles estão fazendo o que chamamos de **uma busca simples**. Para fazer isso, eles precisam limitar o âmbito de seu exame especificando uma área ou objeto particular dentro da cena:

- "Estou olhando na escrivaninha."
- "Existe algo dentro da banheira?"
- "Dr. Markesan está verificando as garrafas na cozinha."

Por outro lado, personagens que possuem habilidades relevantes podem colher evidências sem precisar ser tão específicos. Munido de Coletar Evidências, as pistas tornam-se disponíveis ao jogador simplesmente por estar na cena e por indicar que está procurando por elas.

Exemplo de Benefícios

Aqui estão alguns exemplos de benefícios especiais que você pode receber ao gastar pontos das Habilidades Investigativas.

O benefício lhe concede uma vantagem em uma futura disputa com uma Habilidade Geral.

- Você descobre que o tanque de combustível do veículo foi perfurado antes que você saia com o carro;
- Você descobre que shoggoths são afetados por eletricidade, antes de encontrar um;
- Você nota que existe um buraco no muro atrás do complexo, ou que os guardas trocam de ronda às 18:00 horas;
- Os esquemas mostram que a bomba deve permanecer na horizontal se você não quiser detoná-la;
- Crédito pode lhe ajudar a ter acesso a um psicanalista ou médico coadjuvante.

O benefício lhe dará uma boa impressão junto a coadjuvantes.

- Você reconhece e recupera uma peça de arte roubada para seu dono legítimo, que estará mais do que propenso em lhe ajudar no futuro;
- Você gasta pontos para descobrir uma sala secreta onde há um refém que lhe dará novas pistas, ou ainda lhe ajudará com alguma Habilidade Geral;
- Você gasta pontos de Crédito para encobrir algum engano ou para contornar alguém que esteja em seu caminho.

O benefício pode levar a um flashback.

- Você acha um inseto incomum e tem um flashback de quando você esteve na bacia do Amazonas, sozinho, com uma dessas criaturas rastejando em sua perna – não era venenosa no final das contas;
- Você consegue sua pista ao lembrar-se de uma palestra ministrada por seu mentor.

Gastos de pontos podem ajudá-lo a resolver dilemas morais. Se seu personagem achar que os meios necessários para
adquirir a evidência são desagradáveis, você pode gastar um ponto para evitar isso.

- Intimidar um morador local pode lhe render uma pista gratuitamente, porém um gasto de 2 pontos em Convencimento no mesmo indivíduo pode lhe fornecer a mesma informação sem transtornar sua fonte;
- Bajulação, seguida de uma noite de amor, pode lhe dar uma pista central, mas se isto ofender a sensibilidade moral (ou estética) de seu Investigador, um gasto de Crédito (ir a um restaurante dançante ou salão de baile) pode lhe fornecer a mesma informação.

Pontos extras podem acelerar uma investigação.

- Gastos em Burocracia, complementado por Bajulação, podem lhe dar acesso às fotografias tiradas no dia anterior, ou seu carro ser consertado mais rápido;
- A demora misteriosa no seu processo de pedido de visto pode desaparecer com um gasto de Crédito.

Um ponto gasto pode lhe fornecer alguns pontos dedicados (veja pág. 54).

- Um gasto em Usar Biblioteca pode lhe permitir achar um livro de História (Nova Inglaterra) que lhe dará uma reserva
  de pontos dedicados.

Um gasto Técnico pode lhe permitir criar um trabalho notável. Um gasto Acadêmico, escrever um artigo influente ou
ingressar em uma sociedade apropriada.

- Um gasto em Arte poderia lhe permitir criar uma escultura ou pintura;
- Um gasto em Geologia faz com que seu artigo sobre os estranhos artefatos encontrados na ardósia arqueana seja publicado na "Procedimentos da Sociedade Real de Londres".

Um gasto de pontos impressionante pode ainda levar a recuperação de pontos de Estabilidade (veja pág. 79).

ao local) de Boothroyd, para descobrir a pista.

Para cada cena, o Guardião determina uma pista central. Essa é a pista que você precisa realmente para seguir para a próxima cena, e completar toda a investigação. Os Guardiões evitarão criar pistas disponíveis apenas com o uso de Habilidades Investigativas obscuras, embora o grupo de Investigadores como um todo geralmente terá acesso a todas, ou quase todas. Mesmo que um Investigador não peça uma pista, o Guardião permitirá qualquer personagem que possua uma habilidade relacionada saiba que a pista está disponível. Conforme for se familiarizando com o sistema GUMSHOE, você se tornará mais hábil em representar o uso de suas habilidades e assim, o Guardião se tornará mais hábil em lhe dar pistas necessárias.

Gastos e Benefícios

Certas pistas permitem a você ganhar benefícios especiais ao gastar pontos de sua reserva na Habilidade Investigativa relevante. Cada benefício custa entre um ou dois pontos da reserva relevante, dependendo da dificuldade da ação adicional e do escopo da recompensa. A ação de gastar pontos por benefícios é chamada simplesmente de "gasto". As notas do cenário do Guardião podem especificar se você receberá o Benefício X pelo gasto de 1 ponto, ou Benefício Y pelo gasto de 2 pontos. Quando lhe perguntar se você quer gastar pontos, o Guardião sempre lhe dirá quanto isso custará. Durante seus primeiros cenários, seu Guardião lhe oferecerá a oportunidade de gastar pontos adicionais para que você descubra essas pistas. Após isso, cabe a você perguntar se existe algo mais a ser ganho gastando tempo ou esforço extra em uma determinada pista. Você pode ainda propor maneiras especificas para melhorar seus bons resultados já obtidos. Se sua sugestão for convincente ou interessante, o Guardião pode lhe conceder um benefício especial não preparado previamente em suas notas do cenário.

Qualquer informação adicional obtida com um gasto de pontos dá um toque especial na investigação, mas isso nunca pode ser imprescindível para se resolver o caso ou para se seguir em frente a uma nova cena. Geralmente, esses benefícios fazem seu Investigador parecer inteligente, poderoso ou heróico. Isso pode ainda fazer que o uso de uma habilidade dure menos tempo do que o normal, ou seu resultado seja mais pomposo. Pode lhe conceder benefícios úteis posteriormente no cenário, frequentemente causando uma boa impressão nos Coadjuvantes. As Informações adicionais podem fornecer informações que serão utilmente aplicadas mais tarde em disputas com Habilidades Gerais: descobrir que shoggoths adoram eletricidade, ou que o tanque de combustível de seu carro esta vazio, ou que sua arma esta descarregada.

Um benefício pode ainda permitir que você avance dentro da estória ao obter uma pista que apenas se tornaria evidente mais tarde dentro do cenário. Nessa ocasião, a informação adicional acrescenta uma nova dimensão emocional à estória ou está relacionada à Motivação, passado ou vida civil do Investigador. Se você imaginar seu jogo de *Rastro de Cthulhu* como uma série de TV, um benefício extra faria o ator representando o Investigador brilhar mais na cena.

"Há alguma outra entrada para a casa?" pergunta Zachary. O Guardião sabe que existem alguns túneis antigos usados por contrabandistas na maioria dos porões das casas da vizinhança. Essa informação não é necessária para se seguir em frente – indo até a porta da frente conduzirá ao confronto tão rápido quanto – mas a boa iniciativa deve sempre ser recompensada quando possível.

"Você gostaria de gastar um ponto em Arquitetura ou dois em Crédito?" pergunta o Guardião. Se Zachary escolher Arquitetura, Boothroyd "lembrará" de ter visto túneis de contrabandistas em uma casa georgiana similar na vizinhança. Mas Zachary escolhe o maior gasto por um ganho maior, reduzindo sua reserva em Crédito do máximo seis para quatro, e seu Guardião lhe diz: "Acontece que, no mês anterior, você compareceu a um sarau na casa do jovem Brickman, que lhe mostrou o antigo túnel usado por contrabandistas em sua adega. Ele lhe disse que o tinha explorado certa vez – 'visitei cada uma das casas construídas antes de 1750' foram suas palavras. Ele mora a um quarteirão dali, e você tem certeza que ele lhe ofereceria com satisfação uma taça de vinho e deixaria você entrar no túnel".

Pontos de Reserva Dedicados

Ocasionalmente, o Guardião poderá lhe dar pontos de reserva extras que só podem ser usados em dadas circunstâncias ou em um dado assunto. Esses pontos são chamados de **pontos de reserva dedicados**, e normalmente vêm da leitura de livros de conhecimento, comunhão repentina com percepções alienígenas, doenças mentais ou outros estímulos especiais. Em muitos casos, esses pontos dedicados acumulam-se com o máximo do seu nível. Por exemplo, se você tem Arqueologia em nível 2, e lê um tomo que lhe conceda uma reserva dedicada de 2 pontos sobre ruínas valusianas, você tem 4 pontos para usar com Arqueologia, mas 2 destes pontos poderão apenas ser usados para investigar os artefatos e relíquias desse reino antigo do Povo Serpente.

De certa forma isso é o que as regras já fazem quando, por exemplo, separam Trato Policial de Convencimento. Porém, separá-las de forma demasiadamente tênue torna difícil construir Investigadores competentes.

Isso fornece a Boothroyd, ao mesmo tempo, um aliado ou contato possível, uma rota de fuga segura ou uma entrada inesperada possível, e um momento de evidência para o personagem – e vale os dois pontos gastos.

Quem Foi Que Viu?

Algumas vezes você sabe que uma evidência será encontrada com certeza durante uma dada cena, mas precisa decidir qual Investigador irá encontrá-la. Muito frequentemente, uma pista, embora facilmente encontrada em um exame superficial em uma cena, poderá ser de alguma forma imperceptível. As pegadas ensanguentadas podem bem estar sob uma mobília. A mesa onde o envelope está largado pode estar do outro lado do restaurante. Como isso é um tanto superficial, não faz sentido que todos possam percebê-las ao mesmo tempo.

Se um ou mais jogadores possuírem uma habilidade relevante, escolha o jogador com a maior reserva atual naquela habilidade. Se ninguém tiver uma habilidade relevante, ou nenhuma habilidade pareça ser adequada para a situação, pergunte-se qual jogador parece merecê-la mais. Escolha o Investigador que brilhou menos, ou aquele que sofreu os piores castigos durante a sessão atual.

Esta técnica de repartir bons momentos de acordo com a necessidade dramática pode ainda ser aplicada a outros benefícios, de golpes de sorte a oportunidades românticas, as quais nenhuma habilidade seja claramente aplicada.

Boothroyd toca a campainha de Brickman com sua bengala. "Vim ver se seu vinho francês melhorou", ele diz. "E por falar no seu porão...".

Um bom Guardião tentará sempre bolar algo legal para recompensá-lo pelo gasto de pontos, estejam os benefícios especificados ou não no cenário, porque isso torna o jogo mais divertido e colorido para todos. Gastar pontos por benefícios encoraja o Guardião a amarrar ainda mais profundamente seu Investigador dentro da estória e dentro do mundo, inserindo estímulos e pressões psicológicas sutis para que ele se torne vivo. Existe ainda uma regra opcional para a linguagem Pulp na pág. 80 que permite a você recuperar parte da sua Estabilidade após um gasto de pontos dramático que lhe encheu de autoconfiança. Assim, é uma vantagem para você propor benefícios legais para seu Guardião.

Se você desejar gastar pontos em uma situação na qual o Guardião não tem nenhum ganho para lhe oferecer, e não consegue pensar em algo que o ajude ou se relacione com a investigação, você não perderá os pontos propostos.

Pistas Imperceptíveis

"Certo dia, examinando os espécimes mal guardados nas estantes em uma sala nos fundos do museu, meus olhos se atentaram a uma figura peculiar em um dos jornais velhos espalhados sob as pedras".

- O Chamado de Cthulhu

Às vezes, os Investigadores notarão instintivamente algo sem estar procurando ativamente por isso. Geralmente, essa situação ocorre em lugares nos quais eles estão passando casualmente e não julgam se tratarem de cenas que requeiram uma busca intensiva. A equipe pode simplesmente passar ao lado de uma porta escondida, notar uma gota de sangue no mármore do lobby de um hotel impecável, ou se aproximar de um caminhão com dinamite plantada abaixo da carroceria. Habilidades Interpessoais podem ser usadas também para encontrar pistas imperceptíveis. O exemplo clássico é o de um personagem cujo comportamento ou tique nervoso o aponta como suspeito.

É irracional esperar que os jogadores peçam para usar suas várias habilidades no que parece ser uma cena de transição inofensiva. Caso contrário, eles teriam de perder minutos de tempo de jogo com cada mudança de cena, gastando suas habilidades de uma forma metódica e obsessiva. É assim que a loucura começa.

Ao invés disso, o Guardião verifica qual personagem tem a maior reserva atual de pontos na habilidade em questão (quando houver dúvida sobre qual habilidade usar para uma busca básica, o Guardião usará Coletar Evidências).

Se duas ou mais reservas forem iguais, será usado o maior valor absoluto. Se mesmo esses valores forem iguais, ambos os personagens encontram a pista ao mesmo tempo.

Boothroyd e uma artista conhecida sua, Letitia Vandiver, estão indo se encontrar com os outros Investigadores para sua visita à meia noite aos túneis dos contrabandistas, quando passam em frente a uma galeria de arte usada pelo culto para recrutar membros ricos.

O Guardião decide que a habilidade História da Arte revelará que várias

pinturas visíveis pelas janelas são obras novas de artistas dados como mortos há muito tempo. Ambos os personagens possuem a perícia: Boothroyd tem 2 pontos em sua reserva, enquanto Letitia possui 3.

"Letitia" anuncia o Guardião, "você é praticamente uma fã de Vernet, e você podia jurar que era um Vernet novinho em folha naquela janela da galeria – claro, se ele já não estivesse morto há 100 anos".

Testes

Um teste ocorre quando o resultado do uso de uma habilidade é duvidoso. Testes aplicam-se apenas às Habilidades Gerais. Diferente das tentativas de obtenção de informações, testes possuem uma grande chance de falha. Eles podem acarretar consequências perigosas se você falhar, conceder vantagens se você conseguir, ou ambos.

Mesmo no caso das Habilidades Gerais, o Guardião poderá pedir por testes somente em momentos dramáticos da estória, e em tarefas de dificuldade excepcional. A maioria das utilizações das Habilidades Gerais deveria permitir sucessos automáticos, com a possibilidade de bonificações com o gasto de pontos, como as Habilidades Investigativas.

Testes Simples

Um teste simples ocorre quando um Investigador tenta uma ação difícil sem que haja uma resistência ativa de outra pessoa ou entidade. Exemplos disso seriam dirigir por uma estrada traiçoeira, pular uma fenda, esgueirar-se para dentro de uma construção, atirar em um alvo, preparar uma armadilha em uma entrada ou permanecer calmo frente a um horror escamoso.

O Guardião simplesmente determina o quão difícil qualquer ação é, designando um Nível de Dificuldade variando de 2 a 8, no qual o 2 representa uma chance ínfima de falha e o 8 beira o impossível. O jogador lança um único dado. Se o resultado for igual ou maior que a Dificuldade imposta, o personagem é bem-sucedido. Antes de jogar o dado, o jogador pode escolher gastar qualquer quantidade de pontos de sua reserva na habilidade relevante, e adicioná-la ao resultado final da rolagem do dado. Jogadores que se esquecerem de especificar a quantidade de pontos gastos antes da rolagem ficam apenas com o resultado do dado.

No mundo do jogo, este gasto de pontos das reservas representa o esforço e a concentração especiais por parte

Jogada de Dados

Todas as jogadas de dados no *Rastro de Cthulhu* usam um único dado de seis lados simples e comum.

Níveis de Dificuldade e Andamento da Estória

Da mesma forma que o sistema do *Rastro de Cthulhu* mantém a estória se movendo ao tornar todas as evidências e pistas cruciais acessíveis aos Investigadores, os Guardiões devem garantir que testes e disputas essenciais para o avanço da narrativa possam ser superadas. Atribua dificuldades relativamente baixas, tipicamente 4 ou menos, para esses pontos cruciais da trama. Reserve dificuldades especialmente difíceis para obstáculos que garantam benefícios interessantes, mas não essenciais.

Por exemplo, se um personagem precisar esgueirar-se furtivamente por guardas nazistas para poder ter acesso ao armazém Hamburg para que possa enfrentar o desafio derradeiro, atribua uma Dificuldade 4, relativamente baixa, para a tarefa. Se parecer que deveria ser mais difícil "realisticamente", insira algum detalhe justificando a facilidade aparente do sucesso. O soldado designado para a guarda de uma das seções da doca pode ser encontrado com sua garganta rasgada por um Abissal que os necromânticos da SS tenham – imperfeitamente – convocado, por exemplo.

Um jeito de evitar essa situação é prevenir que o prosseguimento do jogo fique dependente de um único teste de uma Habilidade Geral (que não seja associada a danos físicos ou mentais) e propor outras opções menos agradáveis, por exemplo, caso não conseguirem escalar a cerca, podem rastejar pelo esgotos.

Opcional - Você Sempre é Bem-Sucedido

Esse problema nunca nos foi relatado, a não ser em teoria. A regra a seguir é mais para manter-se em acordo com a premissa básica do GUMSHOE, mas pode não ser adequada para todos. Onde for essencial que um obstáculo Geral seja superado, permita seu sucesso qualquer que seja o resultado da jogada, mas compense com uma consequência negativa qualquer no caso de um resultado ruim. Por exemplo, os personagens conseguem escalar o muro, mas se machucaram de alguma forma no processo.

do Investigador, dos tipos que você só consegue reunir algumas vezes no curso da aventura.

> *Martin quer escalar o muro alto de um cemitério para ver se carniçais se escondem do outro lado. O Guardião precisa que o grupo passe para o outro lado do muro e de antemão determina uma Dificuldade relativamente baixa para a tarefa, apenas um 3. O jogador de Martin, Josh, tem 8 pontos em sua reserva de Atletismo. Ele decide que realmente precisa obter sucesso nessa jogada e decide gastar metade dos pontos na tentativa. Ele lança o dado e consegue um 5. Com os 4 pontos gastos de sua reserva, obtém um resultado final de 9. Exibindo uma graciosidade acrobática impressionante, Martin salta por sobre o muro.*

O modo Purista do *Rastro de Cthulhu*, é feito para ser severo e mortal para o corpo e a alma. Perder pontos deve doer, e os Investigadores estão frequentemente distraídos, com seus sentidos não muito confiáveis. Para evocar verdadeiramente esse clima, o Guardião nunca revela a Dificuldade.

No modo Pulp, os Investigadores do *Rastro de Cthulhu* são aventureiros durões, instintivamente cientes de suas limitações e do tipo de obstáculos que enfrentarão. Nesta modalidade, os Guardiões podem escolher revelar o grau de dificuldade previamente para obstáculos mundanos como muros, membros da Tong ou cães de guarda. Entretanto, a Dificuldade para a habilidade Sentir Perigo (veja pág. 48) nunca é revelada.

O teste representa a melhor chance para o Investigador ser bem-sucedido. Caso falhe, você 'disparou sua flecha' e não poderá tentar novamente o teste, a não ser que realize outra ação que aumente de forma crível suas chances de sucesso. Se for permitido, você deve gastar mais pontos de sua reserva do que gastou na tentativa anterior. Se não puder fazê-lo, você não pode tentar novamente.

> *Martin acabou de falhar em seu teste de Reparos Mecânicos para consertar uma bomba quebrada, no barco naufragando onde ele e os outros Investigadores estão presos. Josh gastou 2 pontos da reserva da habilidade Reparos Mecânicos de Martin nessa tentativa. O Guardião decide que ele terá mais uma tentativa antes que o barco afunde de vez. Agora ele terá de gastar 3 pontos de Reparos Mecânicos. Felizmente, ele ainda tem 4 pontos sobrando em sua reserva. A Dificuldade desta tentativa é cinco. Josh rola um 6, alcançando um resultado final de 9. A bomba volta a funcionar, em tempo para reverter o naufrágio do barco.*

Carregando nas Costas

Quando um grupo de Investigadores age em conjunto para realizar uma tarefa, eles selecionam um deles para ser o guia. Esse personagem faz um teste simples, gastando qualquer quantidade de pontos de sua própria reserva para aquela tarefa, normalmente. Todos os outros personagens gastam 1 ponto de suas reservas relevantes para poderem se beneficiar da ação do líder. Esses pontos não são somados ao resultado da jogada do líder. Para cada personagem que não possa pagar esse custo, seja porque não tenha pontos em sua reserva, ou porque não tenha a habilidade relevante, a Dificuldade da tentativa aumenta em dois.

> *Boothroyd, Martin, Letitia e o Professor Swinburne tentam invadir furtivamente a galeria dos cultistas, que Boothroyd e Letitia repararam mais cedo. Eles querem descobrir mais coisas sobre os 'Vernet' que Letitia viu. Martin, que possui Furtividade em nível 8, toma a liderança. Boothroyd, Letitia, e o Professor possuem, respectivamente, 4, 0 e 2 pontos na reserva desta habilidade. Boothroyd e o Professor pagam um ponto cada e suas reservas baixam para 3 e 1. Como Letitia não possui nenhum ponto para gastar, a Dificuldade na jogada de Furtividade aumenta de 4 para 6 (se o grupo deixá-la para trás, ficaria mais fácil esgueirar-se para dentro da galeria, mas ela é a artista). Martin gasta três pontos na tentativa, mas seu jogador rola um 1. Isso teria alcançado a Dificuldade normal, se não fosse pela presença de Letitia. Obviamente, Letitia derrubou um vaso, fazendo um barulho grande e abafado, e deixando rastros da entrada dos Investigadores.*

Em muitas circunstâncias, um grupo não consegue agir logicamente em conjunto. Somente um personagem pode dirigir um carro por vez. Dois personagens com a habilidade Precaução verificam suas mochilas uma de cada vez, ao invés de verificar uma única mochila ao mesmo tempo.

Cooperação

Quando dois Investigadores cooperam entre si para alcançar um obje-

tivo, eles definem qual deles está realizando a tarefa diretamente, e qual está dando assistência. O líder pode gastar qualquer quantidade de pontos de sua reserva, e adicioná-los ao lançamento do dado. O assistente pode também pagar qualquer quantidade de pontos de sua reserva. Todos os pontos gastos, menos um para cada envolvido, serão adicionados ao lançamento do dado.

Martin e Letitia estão tentando consertar um velho automóvel enferrujado, para que possam escapar do ferro-velho no sul da cidade antes que os vilões apareçam e os matem. Martin tem 4 pontos sobrando em sua reserva de Reparos Mecânicos. Letitia tem 3 pontos. Eles decidem que Martin é o mecânico principal, e Letitia sua assistente. Ambos escolhem gastar todos os seus pontos nessa jogada. Martin gasta seus 4 pontos, mas soma somente 3 pontos ao dado jogado. Letitia também gasta seus 3 pontos, mas somente adiciona 2 pontos ao lançamento do dado. O jogador de Martin consegue um 2, para um resultado final 7. Isso vence a Dificuldade 6, imposta pelo Guardião, permitindo aos dois descerem a ruela abaixo em segurança, mesmo sob rajadas das metralhadoras Thompson, deixando as pilhas de sucatas para trás.

Disputas, Perseguições e Combate

"É incomum disparar todos os seis tiros de um revólver com uma grande rapidez quando um tiro provavelmente seria suficiente, mas muitas coisas na vida de Herbert West são incomuns."

- Herbert West - Reanimador

Disputas ocorrem quando dois personagens, geralmente um Investigador e um Coadjuvante controlado pelo Guardião, tentam ativamente opor-se um contra o outro. Embora disputas possam decidir vários confrontos físicos, em um jogo de horror a disputa mais comum é a perseguição, na qual um Investigador foge de entidades repugnantes que querem arrancar-lhes os membros, um a um. Em uma Disputa, cada participante age em turnos. O primeiro a falhar em um lançamento de dados na habilidade relevante à disputa, perde. O Guardião decide quem age primeiro. Em uma perseguição, o personagem fugitivo na cena age primeiro. Quando os envolvidos aparentemente estiverem agindo ao mesmo tempo, aquele de menor pontuação na habilidade relevante age primeiro. No caso de empate, Coadjuvantes agem antes dos Investigadores. No caso de um empate entre Investigadores, o jogador que chegou por último para a sessão de jogo age primeiro na disputa.

O primeiro personagem a agir faz o teste na habilidade em questão. Se ele falhar, perde a disputa. Se for bem-sucedido, o próximo personagem a agir faz seu teste. Isso perdura até que um dos envolvidos falhe, momento no qual o outro vence.

Normalmente, a dificuldade a ser superada pelos personagens é 4.

Martin foge de um cultista empunhando uma adaga, através das ruas escuras de Arkham. Sua reserva atual em Atletismo é 6 e a do cultista é 7 (por ser um cara durão, Martin investiu seus pontos em Atletismo ao invés de Fuga). Por ser o personagem em fuga que iniciou a sequência da perseguição, ele age primeiro. Seu jogador lança o dado contra uma dificuldade 4, gastando 1 ponto. Ele obtém um 4, e Martin consegue esgueirar-se pelo Beco do Peixe até as docas.

O cultista também gasta 1 ponto, e o Guardião lança um 3. Ele pula através de grades de madeira podre, brandindo sua adaga e espumando pela boca.

Martin gasta outro ponto, levando seu Atletismo para 4. Seu jogador lança um 2, resultando em um 3, que não

Disputas Investigativas

É possível conceber situações que podem ser vistas como disputas entre **Habilidades Investigativas**: disputa entre Barganha para negociar uma adaga encantada no bazar apenas alguns minutos antes do eclipse atingir sua totalidade, de Crédito durante um leilão de um livro raro, de Avaliar Honestidade em uma disputa de xadrez ou pôquer, e assim por diante. Outros exemplos podem incluir disputas de Arquitetura para escapar de uma casa assombrada viva, ou de Sobrevivência ao tentar escapar de Shub-Niggurath em um labirinto de cerca viva.

Essa é uma ideia tentadora que ameaça prejudicar o conceito geral do uso das Habilidades Investigativas, ou seja, que elas sempre funcionam. Sendo assim, disputas assim só devem ocorrer se o conflito for central e dramático, como uma cena de combate deveria ser. Se a cena for apenas de praxe ou para obter uma pista, não se preocupe com uma Disputa: simplesmente deixe que o Investigador use sua habilidade, vença a situação, e fique em evidência. Se você realmente precisar de uma disputa como peça central da cena, o oponente não deve ter uma reserva com 1 ponto maior (para oponentes mais espertos ou perigosos de verdade) que o Investigador. De qualquer forma, uma perda na disputa não deve impedir que a trama siga em frente, mas pode trazer outras consequências negativas, como por exemplo, um Coadjuvante importante não se convencer, seus inimigos serem alertados ou você precisar tomar outro caminho, mais perigoso, para a próxima cena.

Não Fale Sobre os Lagartos

Pode acontecer de um coadjuvante tentar obter informações com um Investigador. Isso não é realmente parte do gênero de RPG investigativo (ou da ficção lovecraftiana), mas é uma ocorrência comum na literatura popular dos anos 30, principalmente nas estórias de detetives e de aventura.

Fora do contexto formal, deve ser permitido aos Investigadores usarem seu Avaliar Honestidade, ou outra maneira para perceberem alguém lhes sondando e estudando suas linguagens corporais, etc. Caso percebam, permita que os jogadores decidam o que dizer, e se querem dizer algo. Gastos de pontos podem sugerir mentiras ou meias verdades interessantes, ou ajudar a determinar o que fará com que o problema desapareça.

Se a questão for óbvia ou oficial, resolva-a como se fosse o uso de uma Habilidade Interpessoal ou outra qualquer para o Investigador: em uma conferência acadêmica, os Investigadores podem usar Convencimento ou Arqueologia para escapar de questões sobre certas ruínas misteriosas; na delegacia de polícia, use Trato Policial para evitar questões complicadas ou Direito para ser liberado sem ser interrogado.

Se uma confrontação mais longa for inevitável – digamos, caso os Investigadores estejam sendo interrogados em um porão da Gestapo – então já não é mais uma Disputa, é um elemento da trama. Faça o que for preciso para manter a estória progredindo, ao invés de se divertir com o desamparo dos Investigadores – talvez os outros Investigadores possam invadir o local e resgatar o prisioneiro antes que este revele tudo o que sabe sobre o Povo Serpente.

é o suficiente para escapar.

Martin foi encurralado no píer, cercado pelo oleoso Rio Miskatonic às suas costas. O cultista avança sobre ele. Agora Martin não tem outra escolha a não ser ficar e lutar.

Quando as chances estiverem favoráveis para um dos rivais, o Guardião pode atribuir dificuldades diferentes para cada. Um personagem com uma vantagem significativa ganha uma Dificuldade menor. Outro encarando uma desvantagem maior recebe uma Dificuldade maior. Na dúvida, o Guardião atribui o valor menor para o personagem em vantagem.

Correndo pelo canal de esgoto, cheio devido à água da chuva daquela noite, Martin encontra dificuldade em se locomover mais rápido que o aquático Abissal que o persegue. Neste caso, ele pode encarar uma Dificuldade 4, enquanto o sapo infernal recebe uma dificuldade menor de 3.

No decorrer do confronto, o Guardião e os jogadores devem colaborar entre si para dar mais cor e vida aos resultados, narrando e explicando o que cada lado fez para permanecer na disputa. Desta forma, ao invés de largar a narração para se engajar em um recital aritmético, mantém-se o mundo ficcional verbalmente vivo.

Combate

Os combates são Disputas ligeiramente mais complicadas que envolvem alguma destas habilidades:

- *Briga vs. Briga, Briga vs. Armas Brancas, ou Armas Brancas vs. Armas*

Lutando Sem Habilidades

Um personagem sem pontos em Armas de Fogo não é alérgico à pólvora. O esteta mais preguiçoso, molenga e/ou medíocre consegue pegar um revólver e esvaziá-lo na direção de um adversário. Da mesma forma, um personagem sem habilidade em Armas Brancas não irá simplesmente ignorar o machado de incêndio encostado na parede quando os carniçais começarem a subir pelas tábuas do assoalho. Mesmo uma garota sem habilidade em Briga tentará chutar e até mesmo morder seus assaltantes rudes.

Entretanto, estes personagens usarão suas armas de forma hesitante e ineficaz. Usar uma arma (punhos e pés incluídos) sem uma habilidade causa os seguintes inconvenientes:

- Você automaticamente inflige -2 pontos ao dano causado (Guardiões podem suspender essa penalidade para maníacos, que sempre parecem causar danos excepcionais com armas improvisadas).
- Você deve declarar suas ações sempre no início de cada rodada do combate, e não pode mudá-las se a situação tática for alterada.
- Você é automaticamente o último a agir em cada rodada.
- Se você estiver usando uma arma de fogo, uma jogada de dados de 1 significa que você acidentalmente acertou a si mesmo ou um de seus aliados, à escolha do Guardião (ou escolhido aleatoriamente). Cause o dano normalmente (incluindo sua penalidade automática de -2).

Brancas: os personagens estão lutando corpo a corpo.

- *Armas de Fogo vs. Armas de Fogo: os combatentes estão distantes entre si e tentam atingir um ao outro com armas de fogo.*

O agressor é o primeiro combatente a agir contra o outro. Quando a definição de agressor e defensor não estiver clara, os participantes comparam a quantidade de pontos em suas reservas atuais na habilidade usada na luta. O personagem com a maior quantidade escolhe se atua como agressor ou defensor (diferente de uma Disputa normal, em um combate é muitas vezes vantajoso atacar primeiro).

A Disputa prossegue entre as duas habilidades. Quando combatentes usando as habilidades Briga, Armas Brancas ou Armas de Fogo lançam os dados e obtêm bons resultados, eles podem causar dano em seus oponentes.

Limiar de Acerto: Cada Investigador possui um Limiar de Acerto entre 3 (o valor normal) ou 4 (se o Investigador possuir nível 8 ou melhor na habilidade Atletismo). O Limiar de Acerto é a Dificuldade que um oponente precisa vencer para lhe infligir dano. Coadjuvantes menos competentes ou importantes podem ter um Limiar de Acerto menor, mas guardas de cultos, agentes da Gestapo, e oponentes similares geralmente estarão no mesmo nível dos Investigadores. As criaturas podem ter seu Limiar de Acerto 4 ou níveis ainda maiores, independente do nível dos Investigadores. Criaturas realmente grandes geralmente possuem um Limiar de Acerto 1 ponto abaixo de seres de tamanho próximo ao de um homem.

No modo Pulp, hordas de oponentes 'buchas de canhão', como soldados nazistas ou cultistas haitianos, terão seu Limiar de Acerto de apenas 2 ou 3. As criaturas do Mythos – mesmo em hordas – usarão seu valor normal.

Causando Dano: Quando você lança o dado e obtém valor igual ou maior que o Limiar de Acerto de seu oponente, você pode lhe causar dano. Para tal, você faz uma jogada de dano, lançando um dado que é então modificado de acordo com a letalidade relativa da arma usada, conforme a seguinte tabela:

Tipo de Arma	Modificador de Dano
Punhos ou Chutes	-2
Armas improvisadas pequenas, porrete, chicote, cassetete, faca	-1
Armas improvisadas grandes, facão, porrete grande, atiçador de lareira, armas de fogo leves	0
Espadas, armas de fogo pesadas	+1

Criaturas sobrenaturais geralmente apresentam modificadores de dano alarmantemente grandes.

Para armas de fogo, adicione +2 ao dano quando disparadas à queima-roupa. Todas as espingardas são consideradas armas de fogo pesadas se disparadas à queima-roupa. Adicione +1 ao dano quando disparar com ambos os canos de uma espingarda de cano duplo simultaneamente, a uma distância curta ou à queima-roupa. Assim, uma espingarda calibre 20 de cano duplo (normalmente uma arma de fogo leve que causa +0 de dano,) disparada com ambos os canos ao mesmo tempo à queima-roupa, causa um modificador total de +4, como uma espingarda cano duplo calibre 12 (uma arma de fogo pesada que causa +1 de dano).

Uma tabela de armas de fogo mais detalhada pode ser encontrada na pág. 186.

O dano final é então subtraído da reserva de Vitalidade do oponente. Diferente de outras disputas, os participantes não perdem quando falham em seus testes. Ao invés disso, eles são forçados a se retirar do combate quando perdem a consciência ou ficam gravemente feridos (veja a pág. 63). Qualquer combatente engajado com ele em luta corpo a corpo pode ainda lhe infligir outra quantidade de dano.

Porretes

Porretes, socos-ingleses, cassetetes, punhados de moedas presos ao punho, e itens similares não letais causam -1 ponto de dano, ao invés de -2 como um ataque normal com os punhos. Seu uso se dá com um teste de Briga, não de Armas Brancas. Em uma disputa de Briga vs. Briga, aquele que os estiver usando age por último.

Cada Um Por Si

Um combate torna-se ainda mais caótico quando dois grupos de combatentes lutam entre si, ou um grupo se alia contra um único oponente. O Guardião abandona o modelo agressor/defensor. Ao invés dele, o Guardião determina uma ordem de ação, classificando todos os participantes de acordo com suas reservas atuais na habilidade que usarão no combate: Briga, Armas Brancas ou Armas de Fogo. Os empates são decididos a favor dos personagens com maiores níveis nessas habilidades. Existindo

Armas de Fogo Terríveis, Realistas e Letais

Você ficaria espantando, ou talvez não, com o número de jogadores na fase de testes do jogo que reclamaram que um único disparo de uma pistola não era suficiente para matar seus personagens. Armas de fogo são incertas, mesmo em mãos experientes – existe um relato comprovado sobre um tiroteio envolvendo três armas e cerca de trinta disparos, no interior de um carro de polícia, aonde ninguém chegou a se ferir seriamente. Cada policial no mundo terá uma estória sobre "aquele cara que não podia ser acertado". Houve ainda uma discussão argumentando para que a Vitalidade, enquanto não fosse diminuída abaixo de zero, deveria ter a mesma função abstrata como as outras reservas. Mas ao dizer isso, admitimos nossa culpa por tornar um tiroteio mais fácil de se sobreviver, em razão da narrativa constante. De qualquer forma, uma pistola calibre 38 causará cerca de 4 pontos de dano por disparo, em média, o que significa que serão necessários dois disparos para levar uma Vitalidade 6 para o estado **Machucado**. Agora, se esses disparos forem à queima-roupa (6 pontos cada), essas duas balas com certeza deixarão esse mesmo soldado de Vitalidade 6, **Seriamente Machucado**, forçando-o a um teste de Consciência. Seria necessário dois disparos à queima-roupa maximizados (rolando um 6 em cada disparo), num total de 18 pontos, para matá-lo.

Então, se você desejar danos mais realistas com suas armas de fogo, com a possibilidade de matar com um único tiro, a forma mais simples é tratar todos os resultados Machucado em humanos, de armas de fogo, como resultados Seriamente Machucado. Onde contusões e mesmo cortes podem "atordoar", qualquer tiro que diminua sua reserva de Vitalidade para 0 ou menos causa um dano adicional de 6 pontos. Um único disparo à queima-roupa de uma arma de fogo pesada pode assim, potencialmente, matar seu Investigador de forma instantânea, assumindo que sua reserva seja 3 ou menos. Mesmo que seja 9 ou menos, pode forçá-lo a perder a consciência, o que provavelmente é tão ruim, ou até pior, dependendo das circunstâncias.

Os monstros, especialmente monstros do Mythos, não sofrem nenhum desses danos extras de armas de fogo, a não ser que o Guardião assim decida. Fazer com que os coadjuvantes caíam mortos com um ferimento de bala é fácil, apenas lhes dê uma Vitalidade de 0 ou menos pontos. Isso não é necessariamente uma medida de sua resistência real, mas provavelmente porque tal fato possua um significado narrativo. Por exemplo, um Coadjuvante que esteja conversando com os personagens pode ser morto, baleado por uma única bala, antes de revelar alguma informação importante.

ainda empate, Investigadores agem antes que as criaturas e inimigos, e jogadores que chegaram mais cedo à sessão de jogo antes dos outros.

O tempo gasto para se percorrer esta ordem uma vez, com cada combatente realizando uma ação, é chamado de rodada. Quando uma rodada termina, outra começa (entretanto, para dar maior rapidez ao jogo, sugere-se que a ordem inicial seja mantida até o final do combate, independente da mudança eventual nos valores das reservas de pontos). Quando chamado a agir, cada combatente pode atacar um oponente ao alcance de suas armas. Algumas criaturas sobrenaturais podem atacar mais de uma vez por rodada. Elas fazem cada ataque em sequência, podendo dividi-los entre diversos oponentes dentre de seu alcance, ou concentrar todos sobre um único inimigo.

Após iniciada a luta, se um combatente desejar fazer algo além de lutar – fugir, pular para o lado em busca de uma vantagem tática, jogar uma granada – ele é deslocado para a última posição na ordem da rodada, por ter exposto seu lado vulnerável ao adversário, reduzido sua adrenalina, se atrapalhado ou algo parecido.

As criaturas podem escolher usar suas ações para infligir dano adicional em oponentes caídos ou indefesos, ao invés de se engajar com outros oponentes ainda ativos. Elas causam dano automaticamente para cada ação gasta desta forma. Somente os mais depravados, ensandecidos ou bestiais inimigos dos humanos agem assim.

Os combatentes que entrarem em um luta já em curso, ficam por último na ordem de precedência. Se mais de dois combatentes se juntarem ao combate na mesma rodada, o Guardião determina suas precedências na ordem, usando as regra já citadas acima.

A luta continua até que um dos lados desista ou fuja, ou todos os seus membros estejam inconscientes, mortos ou impossibilitados de continuar.

Armaduras

As armaduras podem reduzir o dano de alguns tipos de armas. Se estiver usando algum tipo de armadura efetiva contra uma arma usada contra você, subtraia a quantidade de dano que a proteção fornece do dano infligido a cada investida antes de aplicá-lo a sua reserva de Vitalidade.

Nos anos 30, não havia essencialmente armaduras pessoais disponíveis, além dos capacetes usados na Grande Guerra. Um "chapéu de lata" ajuda a reduzir o dano causado de balas e armas de corte ou perfuração em 2 pontos, e de porretes ou outros formas de contusão em 1 ponto. Ele só é efetivo contra danos em sua cabeça, é claro.

Dano Físico e Morte

Diferente de muitas habilidades, sua reserva de Vitalidade pode se tornar menor que zero.

Quando isso acontece, você precisa realizar um teste de Consciência. Role um dado com o valor absoluto de sua reserva de Vitalidade atual como Dificuldade. Você pode ainda, deliberadamente, forçar-se a permanecer consciente, voluntariamente reduzindo sua reserva conforme sua vontade (você não pode reduzir sua reserva abaixo de -11). Para cada ponto gasto, some 1 ao resultado. A Dificuldade do teste de Consciência é baseada em sua reserva antes de fazer qualquer redução.

Padre Micah está sendo perseguido por cultistas de Y'golonac através de um convento (pelo menos, era o que parecia para ele no início). Um cultista lhe acerta com uma antiga maça-estrela, diminuindo sua reserva de Vitalidade para -2. Ele deseja realmente fugir deles, para que não o forcem a participar de seus rituais carnais malignos. Logo, ele precisa manter-se consciente. O valor absoluto de -2 é 2, então está é sua Dificuldade para seu teste de Consciência. Ele escolhe gastar outros 2 pontos de Vitalidade que não tem, encorajando-se a seguir em frente pelas portas esculpidas com ornamento obscenos. Isso lhe garante um bônus de 2 em sua jogada. Ele lança um 6, para um resultado final de 8. Padre Micah foge, mas agora sua reserva de Vitalidade baixou para -4.

Se sua reserva estiver entre 0 e -5, você está machucado, mas não sofreu nenhum ferimento permanente, a não ser alguns cortes e escoriações superficiais. Entretanto, a dor de seus ferimento torna impossível gastar pontos em suas Habilidades Investigativas, e a dificuldade de todos os testes e disputas, incluindo Limiar de Acerto de seus oponentes, aumenta em 1 ponto.

Um personagem com a habilidade de Primeiros Socorros pode aliviar sua condição gastando pontos de sua reserva. Para cada ponto gasto, você recupera 2 pontos de Vitalidade – a não ser que você mesmo esteja se curando Neste caso, você recupera apenas 1 ponto de Vitalidade por ponto de Primeiros Socorros gasto.

Um personagem aplicando Primeiros Socorros deve ter condições de prestar toda sua atenção no tratamento dos ferimentos.

Primeiros Socorros só podem recuperar sua reserva até seu estado anterior à cena em que você recebeu o último ferimento. Por exemplo, se você foi baleado, e depois alguém lhe esmurrou durante a mesma cena, você pode recuperar ambos os ferimentos. Se você foi baleado, fugiu, entrou em outra briga, e então foi esmurrado, você só pode curar o soco.

Primeiros Socorros podem somente recuperá-lo até um terço de sua Vitalidade máxima. O restante só pode ser recuperado usando as regras de Recuperação de Vitalidade (veja pág. 81). Essa opção torna os Investigadores *machucados* muito frágeis.

Se sua reserva estiver entre -6 e -11, você está Seriamente Machucado. Você deve fazer um teste de Consciência. Conseguindo ou não manter-se consciente, você já não é capaz de lutar. Até que receba Primeiros Socorros, você perderá um ponto adicional de Vitalidade a cada meia hora.

Um personagem com a habilidade Primeiros Socorros pode estabilizar sua condição ao gastar 2 pontos de Primeiros Socorros. Entretanto, ele não pode recuperar seus pontos de Vitalidade.

Mesmo após receber os Primeiros Socorros, você deve convalescer em um hospital ou local similar por um período de dias. Seu período de inatividade forçada é igual a um número de dias equivalente ao valor positivo da sua menor reserva de Vitalidade (então, se você foi reduzido para -8 de Vitalidade, você deverá ficar hospitalizado por 8 dias). No dia em que tiver alta, sua reserva de Vitalidade sobe para metade de seu valor máximo. No dia seguinte, é recuperado para sua totalidade.

Quando sua reserva reduz para -12 ou menos, você está morto. Hora de ativar seu Investigador substituto.

Perda de Vitalidade Para Coadjuvantes

Em um jogo Purista, os Investigadores não são diferentes de ninguém. Todos os humanos perdem Vitalidade mecanicamente da mesma maneira.

No modo Pulp, os Investigadores são melhores do que a maioria. Pessoas normais, sejam capangas ou inocentes, morrem simplesmente (ou de forma dramática ou nojenta) quando suas Vitalidades são reduzidas para abaixo de zero. Usar esta regra torna os combates mais rápidos, e mesmo Guardiões Puristas podem colocá-la no meio de combates contra cultistas, etc. O Guardião pode, caso julgue dramaticamente apropriado, decidir que certos coadjuvantes usam as mesmas regras da Vitalidade dos Investigadores.

A critério do Guardião, jaquetas de couro reforçadas, casacos grossos de pele, ou outras vestimentas pesadas podem reduzir o dano de facas pequenas, armas improvisadas, punhos ou porretes em 1 ponto.

Martin é apunhalado por uma mulher enlouquecida com um par de tesouras. O Guardião obtém um 3 para o dano da maníaca, subtraindo 1 ponto do dano por ser uma arma pequena e improvisada, resultando num total de 2 pontos de dano. A jaqueta de couro de Martin consegue reduzir o dano infligido em 1 ponto. Sua reserva em Vitalidade diminui de 6 para 5 pontos.

Dano Não Letal

Os Jogadores podem sempre definir que seus Investigadores estão usando ataques de Briga para causar dano não letal: estrangulamentos, chaves-de-braço, encontrões, e coisas do tipo. Tais ataques nunca diminuem a reserva de Vitalidade da vitima abaixo de -11, mas apenas forçam outro teste para manter-se consciente, se bem-sucedidos. Um Guardião tolerante permitirá opções similares para armas brancas sem lâminas cortantes. Trazer uma faca, ou pior, uma pistola para uma briga é uma declaração da intenção de matar. Não existem coisas como armas de fogo não letais. Jogadores que não querem que seus Investigadores matem pessoas não deveriam deixar os personagens usarem armas letais contra oponentes humanos.

As criaturas geralmente possuem um nível maior de resistência. Elas podem possuir couraças duras ou ossudas, ou anatomias monstruosas, capazes de suportar punições bem mais pesadas do que os organismos normais. Muitas criaturas do Mythos não estão totalmente presentes em nosso universo físico, e por conta disto não são afetadas por armas físicas.

Cobertura

Em um tiroteio típico, os combatentes procuram cobertura, escondem-se atrás de paredes, móveis ou outras barreiras, expondo-se apenas nos segundos necessários para efetuar seus próprios disparos em seus alvos. As regras no *Rastro de Cthulhu* reconhecem três condições de cobertura:

Roupas à Prova de Balas

Muito bem, você nos pegou. Os mafiosos em Chicago e Nova York dos anos 30 usavam, realmente, roupas pesadas "à prova de balas" feitas com camadas grossas de algodão acolchoado com lona ou brim. Alguns ainda tentavam usar camadas de rebites ou discos de metal, com resultados variados. Tais vestimentas podem impedir a penetração de um projétil calibre 32, ou até (em certa distância) de uma bala calibre 38, levando alguns agentes e polícias americanas a adotarem a Magnum 357, em 1934. Estas vestes não são comumente conhecidas fora dos círculos criminais e oficiais, e personagens sem o domínio de Manha não podem ter acesso a estas, tampouco qualquer personagem que não seja americano.

Tendo dito isso, não é totalmente absurdo esse tipo de coisa aparecer, especialmente em um jogo Pulp situado em um território de gangues como Chicago ou Nova York. Uma "roupa de mafioso" reduzirá o dano causado por um bala ou porrete em 2 pontos, embora usá-la reduza sua reserva de Atletismo em 1 ponto. Ela é ineficaz contra ataques perfurantes ou de corte.

É desnecessário dizer, mas vagar pelas ruas vestido com trajes mafiosos é uma ótima forma de ser preso por "atividade suspeita" em uma sociedade anterior à Declaração dos Direitos Humanos. Muitos Investigadores estão engajados em atividades que, na maioria das vezes, não são facilmente compreendidas pelas autoridades.

Se os Guardiões estiverem preocupados com que seus Investigadores não consigam sobreviver a um tiroteio, uma solução simples é apenas decretar que qualquer tiro que os acerte (especialmente aqueles disparados por capangas) causam 1 ponto a menos de dano.

Uma solução ainda melhor seria não colocar tiroteios no cenário em primeiro lugar, mas isso nos leva de volta ao território purista.

Exposto: Não há nenhuma barreira entre você e o atirador lhe alvejando. Seu Limiar de Acerto diminui em 1 ponto.

Cobertura Parcial: Essa é a condição normal em um tiroteio. Cerca de metade de seu corpo fica exposto a tiros. Seu Limiar de Acerto permanece inalterado. Esta também é a sua condição caso esteja com cobertura total, porém atrás de materiais finos ou frágeis como folhas, divisórias de madeira ou cabanas rudimentares de alguma tribo de canibais na floresta.

Cobertura Total: A barreira lhe protege completamente dos projéteis disparados contra você, exceto quando você se esgueira para efetuar um tiro. Seu Limiar de Acerto aumenta em 1 ponto.

Cadência de Tiro

Mesmo em um jogo no modo Purista, os Investigadores irão eventualmente ver ou usar armas automáticas. Essa é a era da submetralhadora Thompson, da Schmeisser, e outros mecanismos excelentes para "limpar a sala". Disparar esse tipo de armas de forma automática lhe concede 2 pontos extras para sua reserva em Armas de Fogo, presumindo-se que você a tenha (se o Guardião for relapso ao ponto de lhe liberar uma Tommy com um tambor de 50 ou 100 tiros cheio, você ganha 3 pontos extras para sua reserva). Após efetuar uma rajada e gastar todos os pontos extras da sua reserva em Armas de Fogo nisso, as metralhadoras precisam parar por uma rodada para recarregar (ou você terá de usá-la como porrete, supomos). Recarregar não recupera esses pontos extras na reserva em Armas de Fogo gastos, que

Um Revólver, Dois Combatentes

Se você estiver à mercê de um oponente com uma arma de fogo pronta para disparar, ele pode esvaziar totalmente seu pente ou tambor, antes mesmo que você consiga chegar perto dele, ou consiga sair do seu alcance. Esta situação acontece, por exemplo, se ele o tiver sob a mira do revólver, ou você avance sobre ele por mais de um ou dois metros sem cobertura alguma. A Dificuldade torna-se 1 (um sucesso automático), ou 2, caso seu Atletismo seja 8 ou melhor e você estiver se movendo. Ele rola o dano, que então é triplicado. Isso mesmo, triplicado. E sim, esta multiplicação ocorre após todos os modificadores de dano de armas forem calculados. É por isto que poucas pessoas desarmadas arriscam atacar um oponente armado pronto para disparar.

Se seu oponente tiver uma pistola, mas ele não a está empunhando, ou não está bem preparado para dispará-la, você pode tentar avançar sobre ele e lutar para desarmá-lo. Se ele tiver a pistola pronta, mas não percebeu sua presença ainda, você pode também saltar sobre ele e/ou tentar desarmá-lo, a critério do Guardião. Os personagens engajam em uma Disputa de Briga para decidir quem controla a arma e a dispara. O vencedor faz uma jogada de dano contra o perdedor, usando os modificadores da arma normalmente, incluindo o bônus de +2 por ser à queima-roupa.

Se você atacar um oponente com um rifle despreparado, uma disputa de Briga se inicia, com o dono do rifle usando-o como um porrete.

representam o "choque e espanto" da primeira saraivada de chumbo derramada sobre os adversários. Como a Grande Guerra demonstrou, os inimigos podem se acostumar a tudo.

Com um resultado de 1 no dado em uma rajada com uma submetralhadora, mesmo que você acerte, sua arma engasga e trava, e você precisará parar o combate até ser bem-sucedido em um teste de Reparos Mecânicos (provavelmente embaixo de tiros) com uma Dificuldade 4. Você não pode disparar na mesma rodada em que tentou o teste, mesmo se bem-sucedido.

As regras no *Rastro de Cthulhu* não distinguem os mecanismos dos diversos tipos de armas de fogo como alavancas, ferrolhos, semi-automáticas, revólveres ou outros.

No modo Pulp, uma pessoa disparando uma submetralhadora em rajada pode tentar crivar de balas mais de um alvo em uma única rodada. Todos os seus alvos devem estar a uma distância à queima-roupa ou curta (veja abaixo) e você deverá fazer uma jogada de Armas de Fogo contra cada um. Para cada alvo após o primeiro, os Limiares de Acerto de todos os seus oponentes aumentam em 1 ponto. Por exemplo, se você estiver mirando três oponentes, seus Limiares de Acerto aumentam para 2. Você não pode atirar duas vezes no mesmo alvo em uma única rodada.

Capacidade de Munição

No modo Purista, as armas de fogo são desencorajadas. O Guardião pode manter anotação da munição gasta para manter a tensão ("restam três balas, e seis carniçais") ou determinar que qualquer jogada de Armas de Fogo (não o resultado final) igual a 1 significa que a arma está vazia ("o gatilho clica em uma câmara vazia") e deve ser recarregada (portanto, uma jogada igual a 1 é uma falha automática). Afinal, antiquários relutantes raramente exercitam sua pontaria ou praticam tiro.

No modo Pulp, Investigadores só precisam recarregar em momentos dramaticamente apropriados, ou após "disparar com ambos os canos" (veja as regras para espingardas na pág. 61 para maiores detalhes). Caso contrário, presuma que eles podem recarregar os tambores de seus revólveres ou encaixar pentes em suas armas automáticas entre os tiros. Quando recarregar for uma questão dramática, o Guardião pode requerer um teste de Armas de Fogo (Dificuldade 3) para uma recarga rápida. Os personagens que falharem neste teste não poderão usar suas armas naquela rodada.

> *Separado de seus companheiros, o machucado Martin rasteja para se esconder em um mosteiro em ruínas. Infelizmente para ele, o local é habitado por uma tribo degenerada de Tcho-Tchos. O Guardião decide que a limitação de recursos aumentará a sensação de tensão e terror da sequência, e declara que Martin tem somente quatro tiros sobrando em sua confiável Colt .45, e somente um pente de munição extra em seu bolso. Ele planeja que os Tcho-Tchos o ataquem em conjunto, forçando-o a fazer uma jogada contra sua habilidade Armas de Fogo para conseguir recarregar com sucesso enquanto eles avançam sobre o personagem.*

Alcance e Distância

Em um jogo de horror a posição tática ou a contagem de hexágonos em um mapa não é importante, mas sim a adrenalina, a pólvora e os jorros de sangue. Para encorajar essa abstração saudável, as regras do *Rastro de Cthulhu* reconhecem apenas quatro níveis de alcance e distância:

À Queima-Roupa: Você está literalmente cara a cara (ou cara a nuca) com seu oponente, dentro do alcance de seus braços. Todas as brigas e lutas corpo-a-corpo ocorrem nesta distância. Todas as armas de fogo infligem um adicional de +2 pontos de dano, e todas as espingardas são consideradas armas de fogo pesadas, com seu dano base aumentado em +1.

Curto: Você está na mesma sala em que seu oponente, ou ao alcance de não mais que 10 metros. Uma luta de espadas ou uma disputa de caratê

O Primeiro Combate do Guardião

O combate no sistema GUMSHOE foi projetado para ser rápido e violento. Entretanto, depende das habilidades relativas de ambos os lados, e de suas escolhas de quantos pontos devem ser gastos ou não. Durante os testes, um grupo de jogadores achou o combate um pouco lento. Já outro o achou bastante mortal. Nós recomendamos que, em seu primeiro jogo, você conduza ao menos um combate no qual, independente de que quem vença, o resultado não seja mortal para os personagens. Brigas de bar, ataques de animais selvagens ou duelos de esgrima são bons exemplos.

Isso dará ao Guardião uma boa ideia para os valores relativos de Vitalidade, Armadura, Limiar de Acerto e Dano para seus Coadjuvantes, e qual a melhor forma de gastar pontos. Assim, estará devidamente preparado para futuros combates mais sérios.

aconteceria a esta distância, mas não mais que isso. Esse é o mais longe que você pode jogar um objeto diretamente contra um alvo, a não ser que o objeto seja especificamente para ser arremessado (uma granada ou uma lança).

Próximo: Você pode ver seu oponente claramente, talvez do outro lado do armazém ou mais adiante na rua, e a não mais que 30 ou 40 metros. A essa distância, todas as espingardas são consideradas armas de fogo leves e não causam nenhum dano extra, mesmo se ambos os canos de uma espingarda de cano duplo forem disparados simultaneamente. Esse é o mais longe que você pode atacar com uma pistola ou espingarda, salvo se estiver usando as regras opcionais do modo Pulp na pág. 40. Esta é também a distância mais longe que se consegue arremessar algo, seja em uma direção específica (como uma banana de dinamite) ou em um alvo específico (como com uma bola de beiseball).

Longe: Seu oponente está a até 100 metros. Oponentes mais distantes que isto não podem ser alvejados com precisão, e estão fora do combate. Isto é o mais longe que você pode atingir com um rifle, salvo se forem usadas as regras opcionais do modo Pulp na pág. 40.

Explosivos e Explosões

A vida do intrépido Investigador seria realmente breve se não fosse a capacidade de dinamitar construções abandonadas, explodir moinhos, jogar bombas dentro de esgotos e assim por diante. Preparar uma carga de explosivos ou uma armadilha requer apenas o uso da habilidade Explosivos, presumindo que a vítima esteja no local quando a carga for detonada. A explosão automaticamente é liberada a partir da distância à queima-roupa. Se os Investigadores são o alvo, deveria lhes ser permitida uma jogada de Sentir Perigo (contra uma Dificuldade 4 ou pior, dependendo da habilidade de quem armou o explosivo) para que pulem (ou empurrem seus companheiros mais tapados) para longe da área da explosão (a uma distância curta).

Arremessar uma granada é um teste de Atletismo, com uma Dificuldade determinado pela distância: 2 pontos para alvos à queima-roupa, 3 para alvos a distância curta, e 5 para alvos a distância próxima. Se você estiver tentando lançar uma granada em um ponto específico (como a escotilha de um submarino U-boat nazista), a Dificuldade aumenta em 1 ponto para distâncias à queima-roupas ou

Tabela de Bombas e Explosivos

Explosão	Queima Roupa	Curto	Próximo	Longe
Coquetel Molotov*	+1	0	X	X
Pólvora entubada	+2	+1	-1	X
Banada de dinamite	+3	+2	-2	X
Fardo de dinamite	+7	+4	-1	X
Granda (de mão ou de lançador)	+3	+1	-2	X
Mina Terrestre	+8	+3	-1	X
Tanque de Propano (ou a explosão de um carro, num jogo Pulp)*	+4	+2	0	-2
Grisu (Metano), pó de carvão ou farinha seca em suspensão	+6	+4	+1	-1
Cano de gás*	+9	+5	0	X
Peça de Morteiro, foguete*	+6	+3	0	X
Ataque de Artilharia, bombardeio*	+17	+8	+1	-2

Danificando Veículos

Um Investigador conduzindo um veículo através de um tiroteio pode gastar 1 ponto de sua Condução por rodada (ou até menos se o Guardião definir que o veículo não é o alvo primário do tiroteio) para evitar sérios danos aos pneus, motor ou tanque de combustível, embora janelas e capotas estejam destinadas a serem destroçadas pelos tiros indiferentemente. O condutor não pode usar nenhuma outra habilidade enquanto estiver evitando as balas. O Guardião pode revelar o dano infligido após a crise imediata ter terminado: "Parece que um daqueles tiros partiu seu cano de combustível. Você tem cerca de uns dez minutos até ficar sem gasolina."

Mirar nos pneus, no tanque de combustível ou no motor de um veículo oponente em movimento aumenta seu Limiar de Acerto em 2 pontos. Qualquer dano inutiliza um pneu. Tanques de combustível possuem uma resistência equivalente a 2 pontos de armadura contra tiros, e blocos de motor possuem uma resistência equivalente a 4 pontos de armadura contra os disparos.

Use as regras de cobertura padrão da página 65 para mirar nos passageiros ou no condutor.

Apenas no mais aventuresco jogo Pulp disparar contra o tanque de combustível de um carro causa uma explosão. Ao invés disso, simplesmente deixa um rastro de gasolina atrás de si.

curtas, e em 2 pontos para distâncias próximas.

Todas as Dificuldades para arremessar um explosivo não balanceado, como um coquetel Molotov ou uma ou mais bananas de dinamite, são aumentadas em +1.

Rifles granadeiros (ressuscitados durante a Grande Guerra) são equipamentos militares, normalmente não disponíveis para Investigadores civis. Usar um rifle deste tipo requer um teste de Armas de Fogo normal. Mas para disparar morteiros, peças de artilharia e coisas assim, é necessário um teste de Reparos Mecânicos.

O quadro da página 67 indica o dano adicional infligido pelos vários tipos de explosivos, separados por distância ("x" indica sem efeito naquela distância) a partir do ponto zero.

Explosivos marcados com um asterisco ("*") podem pegar fogo. Se o Investigador que armou ou usou o explosivo possuir a habilidade Explosivos, pode decidir se está usando material incendiário, e nesse caso, se o fogo vai se espalhar e por onde. Explosões naturais ou maldosas podem iniciar incêndios se o Guardião considerar dramaticamente interessante, ou seja, sempre.

Outras formas de Dano

No espírito do *Rastro de Cthulhu,* a maioria destes perigos ambientais é avaliada em termos narrativos primeiramente, e não em termos biológicos inflexíveis.

Ácido: Uma vez aplicado (geralmente pela ação de um monstro, mas um Investigador pode também jogar um pote ou garrafão com a substância), um ácido causa dano continuo a cada rodada até ser removido ou neutralizado com uma jogada de Química ou Medicina (Primeiros Socorros não lhe prepara para agir em caso de exposição a ácidos). Jogue o dano do ácido na primeira exposição normalmente, e aplique o mesmo dano jogado a cada rodada na qual esteja ativo. Os ácidos mais fracos possuem um modificador de -2 no dano (caso causem menos de 1 ponto de dano, apenas queimou uma peça de roupa ou um equipamento vital). Ácidos mais fortes não possuem modificadores e ácidos muito fortes (ácido sulfúrico, muitos venenos de monstros) recebem um modificador de +1 ao dano causado. A critério do Guardião, um ataque com ácido pode apenas cegar um Investigador até que este receba cuidados médicos, tornando o combate (entre outras coisas) impossíveis.

Temperaturas Extremas: É difícil andar ou pensar quando se está exposto ao calor forte ou ao frio intenso. Considere os Investigadores nestas condições (como em meio às planícies de Leng sem roupas apropriadas, por exemplo) como machucados.

Afogamentos ou Sufocamentos: Se um Investigador for avisado antes de ser imerso em água ou em uma atmosfera irrespirável, ele pode tomar e segurar seu fôlego. Um Investigador prendendo a respiração embaixo d'água deve ser bem-sucedido em um

teste contra seu Atletismo a cada rodada para evitar inalar água, somado ao que quer que esteja fazendo (como tentando freneticamente escapar das garras de uma criatura). A Dificuldade para este teste inicia em 3 e aumenta em 1 ponto a cada nova rodada. Tão logo o Investigador falhe um teste, ele inalou água e começa a se afogar.

Investigadores se afogando perdem automaticamente 1d6+1 pontos de Vitalidade por rodada. Entretanto, estes pontos perdidos podem ser recuperados se a vítima puder ser resgatada e revivida antes que morra.

Quedas: Uma queda causa uma quantidade de dano igual ao Fator de Dificuldade da parede, penhasco, etc, da qual você caiu, somando-se +2 ao dano causado se cair sobre espinhos, concreto ou pedras pontiagudas. Tente evitar escrever aventuras onde um teste de Atletismo mal sucedido cause morte instantânea – para o jogador do Investigador, pelo menos. Os Coadjuvantes podem cair em fendas sem fundo ou de montanhas o quanto você quiser.

Fogo: Uma tocha é tratada como uma arma improvisada, causando o dano normal para uma arma deste tipo (modificador de -1). Cair sobre uma fogueira causa dano normal (modificador de +0). Correr para dentro de uma sala em chamas causa o dano normal com um modificador de dano +1.

Se um Investigador estiver "pegando fogo", jogue o dano normal com um modificador de 0 a cada rodada, até que o fogo seja apagado de alguma forma, ou o Investigador morra (use sua habilidade Atletismo para saltar e rolar, ou apenas pule em um local convenientemente cheio de água, mas preste atenção nos Abissais!).

Investigadores em uma construção ardendo em chamas correm o risco de asfixiarem-se com a fumaça. Veja as regras de Afogamento e Sufocamento acima.

Venenos: O raio de ação dos venenos é um universo vasto e glorificante de possibilidades para o Guardião, e é muito complexo para se enumerar aqui.

Ele deve decidir quanto tempo o veneno leva para iniciar seus efeitos, seus sintomas (geralmente envolvendo penalidades para a Vitalidade ou outros danos ao personagem, embora paralisias, convulsões e vômitos sejam os mais comuns), e se é mortal ou não para sua vítima. Narrativamente falando, como quedas em poços sem fundo, a morte instantânea causada pela picada de uma mosca sul africana rara deveria ser reservada para Coadjuvantes. Os Investigadores deveriam ter a chance de poder gastar pontos em Farmácia ou Medicina para se salvarem, a não ser, é claro, que o ponto da narrativa seja a natureza implacável do veneno – o veneno de Yig, por exemplo.

Note que o controle básico dos venenos é um aspecto da habilidade Primeiros Socorros: se um veneno puder ser expurgado ou, em jogos Pulp, chupado da ferida, Primeiros Socorros (ou Sobrevivência, para picadas de cobras) pode ser usado.

Estabilidade, Sanidade e Loucura

Como dito na listagem de habilidades, Estabilidade e Sanidade referem-se a duas qualidades diferentes, porém, relacionadas. A Estabilidade é a resistência mental e emocional a traumas de qualquer tipo: natural, humano ou sobrenatural. Encare-a como sua reserva de Vitalidade mental e emocional. Sua reserva de Estabilidade certamente decrescerá rapidamente no decorrer de uma aventura, mas muito provavelmente se recuperará entre um cenário e outro. Talvez seja melhor compreendida como uma medida a curto prazo da sua saúde mental.

A Sanidade é a habilidade em acreditar, em temer, ou se importar com um aspecto do mundo ou da humanidade como nós conhecemos: religião, ciência, família, beleza natural, dignidade humana, até mesmo "imoralidade" cotidiana. A verdade terrível do Mythos é que a Sanidade mede sua habilidade de acreditar em uma mentira confortável, mas necessária para se viver como um ser humano, ao invés de uma ferramenta sem alma ou um brinquedo dos Grandes Antigos. Sua Sanidade provavelmente irá se corroer lentamente no decorrer das várias aventuras. A não ser que você veja de fato um Grande Antigo, perca um Pilar de Sanidade ou sofra uma Grande Revelação (veja na pág. 76), provavelmente perderá somente 1 ou 2 pontos de sua reserva de Sanidade em uma aventura. Você pode até perder nenhum! Mas a Sanidade retorna lentamente. Em um jogo no modo Purista, ela sequer retorna. Pode ser melhor entendida como uma medida a longo prazo de quão próximo você está de compreender totalmente a realidade desolada e horrível do cosmos.

Por Que Duas Habilidades?

O sistema GUMSHOE funciona bem usando a Estabilidade como uma "caixa de bugigangas", enquanto *Call of Cthulhu* usa a Sanidade como medida tanto para a ignorância em relação ao Mythos como para a saúde mental. Por que separá-las? Fundamentalmente, por parecer necessário para moldar o máximo possível às personagens e estórias ao estilo lovecraftiano. As regras de Sanidade em *Call of Cthulhu* moldam soberbamente um personagem lovecraftiano como Francis Thurston, em *O Chamado de Cthulhu*, que beira os limite da loucura simplesmente ao ler alguns poucos recortes de jornais e diários, ou o Professor Nathaniel Peaslee, em *As Sombras Perdidas no Tempo*, que enlouquece após descobrir que seus pesadelos na realidade eram memórias ao ver sua própria caligrafia na antiga cidade yithiana de Pnakotus. É igualmente adequada para moldar personagens levados à loucura por choques traumáticos ao encontrar entidades do Mythos, como Robert Blake em *O Assombro nas Trevas*, ou ainda o narrador de *Dagon*.

Mas a ficção de Lovecraft também apresenta pessoas como o Dr. Armitage, em *O Horror de Dunwich*, que leu o Necronomicon pelo menos duas vezes e possuía um enorme nível de conhecimento no Mythos de Cthulhu, mas que se mantinha, aparentemente, completamente estável e respeitável mesmo frente a uma Cria de Yog-Sothoth. Ele possuía uma grande Estabilidade, apesar de sua Sanidade – sua habilidade em acreditar nas fantasias piedosas da fé e da ciência – fosse perigosamente baixa.

Um caso intermediário é o jovem Danforth, em *Nas Montanhas da Loucura*, que "perdeu a cabeça" ao ver a investida de um shoggoth e manteve um medo mórbido de passagens subterrâneas desde então. Mas foi capaz de se manter integro para pilotar o avião para fora da Antártica, e seu "colapso final" foi somente após ler todo o Necronomicon e perceber um terrível sentido em sua última visão de Kadath.

O narrador da novela, Dyer, também viu o shoggoth (embora não em todo seu esplendor), e era, no mínimo, familiarizado com alguns conceitos do Mythos de Cthulhu, mas permaneceu estável o suficiente para manter seu cargo na universidade. Porém, Dyer aparentemente acreditava que o simples conhecimento sobre a cidade dos Seres Ancestrais já é, por si só, tão perigoso quanto os shoggoths que lá espreitam.

Os exemplos da ficção de Lovecraft são inúmeros, mas decidimos assim nos baseando nessa sentença: embora o conhecimento do Mythos possa ser perigoso para sua saúde mental, só quando o aplicamos ao "aglomerado de todos os fragmentos do conhecimento dissociativo" – em termos de jogo, ao usar a habilidade Mythos de Cthulhu – que a verdade começa a machucar. Dito isso, ser atacado por um exército de Abissais ou vislumbrar o Grande Cthulhu se erguendo lhe perturbará muito, não importando como você interpretará isso.

Resumindo, sua reserva de Estabilidade mede o quão próximo você está de enlouquecer hoje; e sua reserva de Sanidade mede o quão próximo você está de enxergar a Verdade para sempre.

Perdendo Estabilidade

Mesmo acontecimentos e eventos não sobrenaturais provam-se emocionalmente desestabilizadores. Cada encontro violento pode fazê-lo sofrer um Choque Traumático (veja a pág. 77). O isolamento ou o estresse constante – e, é claro, os encontros com monstruosidades sobrenaturais, ou pior ainda, perceber as verdades do Mythos de Cthuthu – podem levar a um completo surto psicótico e a um distúrbio mental permanente.

Quando um incidente desafiar seu autocontrole, faça um teste de Estabilidade contra uma Dificuldade igual a 4. Assim como qualquer outra Habilidade Geral, você sempre pode gastar pontos de sua reserva para garantir um bônus em sua jogada. Entretanto, nunca é uma boa aposta gastar mais pontos do que você pode perder se falhar. Você pode "se esgotar negativamente" caso acredite que realmente *deva* lançar aquele feitiço, embora *não* possa voluntariamente reduzir sua reserva de Estabilidade abaixo de -ll pontos.

Se falhar, você perde uma quantidade de pontos de sua reserva de Estabilidade, além de quaisquer pontos gastos no próprio teste. A severidade da perda depende da situação. Choques derivados de encontros com o Mythos são qualitativamente diferentes de traumas normais. Este tipo de encontro sempre adiciona ao menos um modificador de +l à Dificuldade para o teste de Estabilidade. Muitas entidades do Mythos impõem ainda perdas de Estabilidade maiores que o normal, até mesmo para algumas criaturas sobrenaturais, como indicado em suas descrições.

Os Guardiões devem se sentir livres para determinar o nível das perdas de Estabilidade para outros incidentes, usando os exemplos providos como um guia. Algumas criaturas realmente opressoras, especialmente os monstros do Mythos, podem impor perdas acima do normal mesmo quando vistas à distância, de perto ou enquanto arrancam seus pulmões. Nas aventuras, quando um teste de Estabilidade é pedido, um teste com uma perda potencial de 4 pontos de Estabilidade é descrito como um "teste de 4 pontos de Estabilidade."

Total de Perda de Estabilidade

Incidente	Perda de Estabilidade
Você vê um cadáver; você presencia uma morte	1
Um oponente humano lhe ataca com intenções evidentes de lhe ferir	2
Você vivencia um acidente automobilístico sério com forte risco de ferimento	2
Você vivencia uma sensação surreal como um intenso *déjà vu*, ou "perda de tempo", ou alucinações	2
Você testemunha atos de tortura	2
Um oponente humano lhe ataca com intenções evidentes de lhe matar	3
Você mata alguém em uma briga	3
Você presencia um crime ou um acidente particularmente medonho	3
Você vê uma criatura sobrenatural à distância	3
Você presencia um augúrio ou efeito mágico certamente não natural, embora não ameaçador, – uma parede coberta de insetos horríveis, um gato falante, ou uma janela que sangra	3
Você vê centenas de cadáveres; você presencia uma grande batalha	4
Você vê uma criatura sobrenatual de perto	4
Você passa uma semana em um confinamento isolado	4
Você fica sabendo que um amigo, ente querido, ou Fonte de Estabilidade foi morto violentamente	4
Você descobre o cadáver de um amigo, ente querido, ou Fonte de Estabilidade	5
Você é atacado por uma criatura sobrenatural, ou por um amigo, ente querido, ou Fonte de Estabilidade	5
Você testemunha uma morte claramente sobrenatural ou impossível	5
Você presencia ou experimenta um augúrio ou efeito mágico, claramente não natural e ameaçador – uma mão gélida aperta seu coração, um enxame de abelhas jorra de sua boca	5
Você mata alguém a sangue frio; você tortura alguém	5
Você vê um amigo, ente querido, ou Fonte de Estabilidade morrer	6
Você é torturado por uma ou mais horas	6
Você descobre que cometeu canibalismo	6
Você é possuído por uma força externa, mas retém sua consciência enquanto seu corpo é manipulado silenciosamente por ela	7
Você conversa com alguém que sabe que já morreu	7
Você é atacado por uma criatura sobrenatural gigantesca ou por uma horda de criaturas sobrenaturais	7
Você vê um amigo, ente querido, ou Fonte de Estabilidade morrer de uma forma particularmente pavorosa e grotesca, ou de um jeito que você não tinha como evitar	8
Você mata um amigo ente querido, ou Fonte de Estabilidade	8

Veja um exemplo de um teste de Estabilidade em ação:

A Estabilidade atual de Martin está em 8 pontos. Enquanto está averiguando um armazém sinistro nos arredores de Tangier, ele vê uma figura, acinzentada e indefinida, materializar-se saindo da areia e então seguindo em direção às montanhas. Como se trata de um Gênio, criado através de feitiçaria humana, o jogador de Martin tentará superar um teste contra Dificuldade 4 (se fosse um Habitante da Areia, por exemplo, Josh teria de superar um teste contra uma Dificuldade 5). Confiante que este mero vislumbre da criatura seja apenas uma pequena esquisitice desestabilizadora, Josh decide gastar apenas 1 ponto para melhorar sua jogada. Infelizmente, ele consegue um 1, para um resultado final de 2, dois pontos abaixo da Dificuldade. Tendo falhado, Martin sofre uma perda de 3 pontos de sua Estabilidade. Tendo apostado 1 ponto na jogada e perdido estes 3 pela falha, a nova reserva de Estabilidade de Martin agora é 4 pontos.

O Guardião deve limitar a perda total de Estabilidade para cada incidente, considerando o maior potencial de perda de Estabilidade possível para aquele encontro.

Martin e seu amigo Daniel estão no cemitério North End em uma tarde nublada, procurando dados genealógicos de um suposto bruxo imortal. Repentinamente, um pequeno grupo de coisas-ratos irrompe de um túmulo aberto e os ataca (por motivos dramáticos, o Guardião escolhe pedir um único teste de Estabilidade para o ataque, apesar de que, tecnicamente, ver as coisas-ratos já seja um choque). Martin falha em seu teste de Estabilidade e perde 5 pontos por ser atacado por uma criatura sobrenatural (se ele reconhecesse uma das coisas-ratos, teria perdido 6 pontos). Martin dispara com sua confiável Colt .45, afugentando as criaturas, mas não antes de presenciá-las devorando Daniel diante de seus olhos, mordendo seu crânio e mastigando seu interior como se fosse um ovo. O jogador de Martin, Josh, faz uma segunda jogada, com uma perda potencial de Estabilidade de 8 pontos (ver um amigo sendo morto de forma pavorosa). Mas como Martin já havia perdido 5 pontos antes, ele somente perderá 3 pontos caso falhe neste teste, totalizando 8 pontos, o limite máximo de perda de Estabilidade para esta terrível sequência de eventos.

Representando Instabilidade

Embora não haja nenhum efeito mecânico ao perder Estabilidade até que sua reserva diminua para menos que zero, muitos jogadores gostam de representar os choques e limites de um encontro aterrador. Segue, então, um pequeno guia.

Perda de 1-2 pontos: Você pode ter convulsões ou gaguejar. Sua voz pode aumentar um pouco ou você pode se Manter. No. Controle. De. Forma. Muito. Clara.

Perda de 3-4 pontos: Você pode ter de parar um instante para hiperventilar. Você pisca muito, e talvez transpire também. Se você falar algo, pode perder-se em suas próprias palavras. Mantenha-se fazendo algo confortável – alise o cano de sua escopeta, cante o hino da Universidade Miskatonic, esse tipo de coisa. Vai lhe ajudar a superar isso.

Perda de 5-6 pontos: Isso é sério. Você pode entrar em um pequeno estado de fuga. Você experimenta alguns déjà vu, ou tem um "branco" e se perde por alguns segundos. Nada fatal não, você ainda está bem. Não. Se você puder falar, poderá encorajar seus companheiros! Eles provavelmente não estão tão bem quanto você! Se você já possui uma condição pré-existente, digamos uma fobia ou um Trauma (veja pág. 77), está extremamente perceptível a tudo que possa fazê-la manifestar-se.

Perda de 7-8 pontos: Como você ainda não está tremendo? Você certamente está em um choque de adrenalina; sua visão periférica se foi, e suas mãos e pés estão gelados. Você pode balbuciar confissões pessoais ("Eu sempre te amei, Tom") ou apenas berrar ameaças incoerentes. Se você ainda conseguir usar Habilidades Interpessoais, elas funcionam mais por medo do que por qualquer outra coisa.

Experiência e Estabilidade

As Dificuldades para os testes de Estabilidade também mudam, dependendo da atitude do Investigador perante o evento desestabilizador. Investigadores mais acostumados a um determinado tipo de evento enfrentarão uma Dificuldade 3, enquanto aqueles mais suscetíveis encararão uma Dificuldade 5. Um Investigador que tenha treinado extensivamente para tratar ferimentos pode, por

exemplo, encarar uma Dificuldade menor ao encontrar corpos horrendamente mutilados. Um soldado teria uma chance melhor contra ataques ou a morte de companheiros. Entretanto, nenhum personagem recebe esse tipo de vantagem ao encontrar criaturas sobrenaturais.

Investigadores realmente dedicados podem se acostumar com o ataque de algumas criaturas sobrenaturais como zumbis, e até algumas ameaças menores do Mythos como Carniçais ou Abissais. Uma vez que um Investigador tenha sido bem-sucedido em seus testes de Estabilidade causados por um tipo de criatura em um número de vezes igual a Dificuldade que estas o impõem, essa Dificuldade baixa em -l ponto. Mesmo no jogo Pulp mais aventureiro, nenhuma entidade ou criatura relacionado ao Mythos pode ter uma Dificuldade abaixo de 2.

Corrigan "Dois Tiros" já esbarrou com alguns Abissais (que, como criaturas do Mythos, exigem um teste de Estabilidade com uma Dificuldade de 5) em outras ocasiões. Após seu quinto teste bem-sucedido contra este tipo de criatura, ele já sabe como lidar com eles. Seu próximo teste de Estabilidade quando confrontar estes batráquios viscosos será contra uma Dificuldade 4. Se ele for bem-sucedido em mais quatro testes sucessivos de Estabilidade contra os Abissais, terá uma Dificuldade de 3 para manter-se calmo enquanto eles avançam e saltam sobre ele.

Motivações e Estabilidade

Se os personagens dos contos do Lovecraft fossem conduzidos por jogadores, não haveria horror. Ninguém desceria para o porão, leria encantamentos encontrados em tomos bolorentos, juntaria todos os pedaços das anotações de seu tio, ou estudaria matemática não euclidiana na Universidade Miskatonic.

Sua Motivação lhe encoraja a abandonar a racionalidade insensível de um jogador controlando uma peça do jogo. Elas concedem ao Investigador os mesmos impulsos avassaladores que inspiram os personagens de horror gótico – e algumas pessoas reais – a fazerem as mesmas escolhas estúpidas de sempre.

O Guardião lhe dirá quando você sentir sua Motivação lhe impelindo a um ato irracionalmente imprudente. Quando em dúvida, ele lhe explicará

Descontrolando-se

"Com a sanidade perdida – e, ignorando tudo exceto o impulso animal de voar, eu apenas me debati e lancei-me ao alto sobre os escombros, como se não existisse abismo algum."

— As Sombras Perdidas no Tempo

Como a Vitalidade, sua reserva de Estabilidade pode diminuir abaixo de zero.

Se sua Estabilidade variar entre zero e -5, você está abalado. Você ainda consegue realizar suas tarefas, mas estará distraído. Você não pode gastar pontos das reservas de suas Habilidades Investigativas. E as dificuldades para todas as Habilidades Gerais aumentam em 1 ponto.

Se sua Estabilidade variar entre -6 e -11, sua mente está arruinada. A critério do Guardião, você desenvolve uma doença mental que permanecerá mesmo após sua reserva de Estabilidade ser restaurada ao normal (veja pág. 79 para mais). Você continua sofrendo os efeitos de estar abalado. As únicas ações que você pode tomar são fugir em pânico ou atacar delirantemente qualquer perigo que perceba. Você pode também escolher não fazer nada chamativo: gaguejar incoerentemente, recitar os nomes das estações do metrô, ficar paralisado catatonicamente, etc. Além disso, você perde permanentemente 1 ponto de seu nível de Estabilidade. A única forma de recuperá-lo é recomprando-o com Pontos de Criação.

Quando sua Estabilidade atingir -12 ou pior, você está incuravelmente insano. Você pode cometer um último e insano ato, o qual deve ser ou heroicamente autodestrutivo ou apenas letalmente autodestrutivo. Ou você pode escolher simplesmente desaparecer em uma poça de gosma. Caso você sobreviva a sua jornada permanente às margens da loucura, seu Investigador se muda para um hospital bacana e ensolarado, onde familiares e amigos podem visitá-lo, e os choques elétricos fazem com que suas memórias pareçam com sonhos distantes e apagados. Hora de criar outro Investigador.

exatamente o que você deve fazer para satisfazer seu impulso. Você nunca é obrigado a obedecer. Ao exercer uma força de vontade incomum, você é capaz de controlar seu comportamento.

Por um preço.

Às vezes, o Guardião utilizará sua Motivação em suas anotações do cenário, como um meio de mover a trama adiante e colocá-lo em problemas. A isto, referimo-nos como uma **Motivação Forte**. Sempre que você resistir a uma Motivação Forte, você perde ou 4 pontos de sua Estabilidade, ou um quarto de sua reserva de Estabilidade, o que for maior. Em outras ocasiões, uma situação divergente do cenário principal ativaria suas tendências autodestrutivas. A isto, chamamos de **Motivação Leve**. O custo para resistir a um fator de risco leve é de 2 pontos de sua Estabilidade. O Guardião sempre pode invocar uma Motivação Forte, estando ou não literalmente escrita. Em cenários improvisados, as "anotações" estão todas em sua cabeça em primeiro lugar.

Em nenhum dos casos você testa sua Estabilidade para evitar a perda. Ela é automática.

"Mas na ponta do anzol, ainda há uma minhoca". Quando seu Investigador obedece a sua Motivação, ele ganha Estabilidade ao reafirmar suas próprias justificativas emocionais e intelectuais para agir. Suas ações são autênticas, mesmo que terrivelmente equivocadas. Quando você obedece a uma Motivação Forte, você recupera 2 pontos em sua reserva de Estabilidade, e 1 ponto quando obedece a uma Motivação Leve. Ganhos nunca aumentam sua reserva acima de seu nível em Estabilidade.

O Guardião é encorajado a usar a Matriz de Investigadores (pág. 234) para manter um controle de suas motivações, e apresentar situações condizentes para cada personagem.

Os jogadores podem sugerir formas e meios de seus Investigadores seguirem suas Motivações para esses ganhos. Entretanto, o Guardião deve apenas conceder esses prêmios caso a ação for avançar a estória ou, opcionalmente, se colocar o Investigador e/ou seus colegas em grave perigo.

Perdendo Sanidade

Sua Sanidade é afetada pelas experiências diretas com o Mythos de Cthulhu e ao desvendar as temíveis verdades através das evidências descobertas durante suas investigações. *Você não pode fazer uma jogada para evitar a perda de Sanidade.*

Você perde Sanidade de duas maneiras:

- *Um choque causado pelo Mythos reduz sua Estabilidade à zero ou menos;*
- *Você usa a habilidade Mythos de Cthulu.*

Contemplar um dos deuses ou titãs do Mythos, e alguns outros estímulos mágicos específicos ou derivados do Mythos, também lhe custa Sanidade, mas isso é raro. Esses acontecimentos são abordados em cada entrada relevante no capítulo que trata do Mythos de Cthulhu.

Choques do Mythos

Sempre que você ficar **abalado** por um encontro ou ataque do Mythos (quando sua Estabilidade reduz entre 0 e -5), sua Sanidade total diminui em 1 ponto.

Sempre que você ficar **arruinado** por um encontro ou ataque do Mythos (quando sua Estabilidade reduz entre -6 e -11), sua Sanidade total diminui em 2 pontos. Você só pode sofrer uma vez a perda de Sanidade deste porte (a mais severa) em cada investigação.

Uso de Habilidade Mythos de Cthulu

Ao usar a habilidade Mythos de Cthulhu (veja pág. 38) para "juntar os fragmentos de conhecimentos distintos" para desvendar alguma coisa na aventura, você é convidado a perder tanto sua Estabilidade quanto (caso a descoberta seja suficientemente terrível) sua Sanidade. *Você não pode fazer um teste para evitar essa perda.* O grau da perda não depende da quantidade de pontos gastos de sua reserva em Mythos de Cthulhu, caso ocorra, mas da natureza da revelação.

O Guardião *não* deve forçar nenhuma perda se o *jogador* deduzir por *si mesmo* a verdade terrível sem usar realmente a habilidade de seu Investigador. Isso é meramente um bom raciocínio mental, e deveria ser premiado. Qualquer jogador pode, é claro, requisitar a perda de Sanidade para seu Investigador, mas é mais fácil apenas usar a habilidade Mythos de Cthulhu para confirmar sua dedução.

Qualquer perda de Sanidade resultante do uso de Mythos de Cthulhu não pode ser negada – tais conhecimentos vêm de dentro, e o Investigador sabe que são corretos.

Use a tabela na página 76 como um guia, porém o Guardião deve preparar revelações realmente poderosas para o Investigador.

Danificando Pilares de Sanidade

Um Investigador que tenha perdido 3 pontos de Sanidade pode decidir que um de seus Pilares de Sanidade (veja pág. 48) "ruiu por dentro," desta forma evitando o choque de sua destruição. O jogador deve representar essa perda em sua crença. Se o Pilar de Sanidade estiver intimamente relacionado a uma habilidade (fé religiosa e Teologia, ou ciência ortodoxa e Geologia, por exemplo), o Investigador deve romper em soluços, ou discursar de forma confusa, ou ainda discursar entre soluços de forma confusa, quando usar esta habilidade. Como isso é uma consequência da representação, poderá acontecer de tempos em tempos, caso seu jogo permita a recuperação de Sanidade ao estilo Pulp (veja pág. 81).

Os Investigadores que perdem seu último Pilar de Sanidade, seja porque ele foi esmagado, ou porque sua Sanidade diminuiu para 2 ou menos, contam apenas com seus instintos para mantê-los sãos em um mundo terrível. Eles sofrem uma Dificuldade extra de +1 em todos os testes de Estabilidade.

Sanidade Perdida e Motivações

Os Investigadores que sofrem uma revelação que lhes prove que suas Motivações não fazem sentido, não podem mais recuperar Estabilidade ao segui-las. Eles ainda podem perder Estabilidade por *não* seguir suas Motivações, odiando, indefesos, o destino mecânico que os prende em sua armadilha. Novamente, está é uma excelente oportunidade para a interpretação do papel.

Se Não Fosse Pelo Azar, Eu Não Teria Sorte Alguma

Se um jogador decidir escolher Má Sorte (ou Amaldiçoado) como Motivação, o Guardião prejudica seu Investigador mais do que os outros (os Abissais o atacam sempre primeiro, ele deixa cair à lanterna, lê as inscrições, encosta nos fios elétricos desencapados, etc.). Porém, o Guardião deve dar a esse Investigador recompensas em Estabilidade como se o jogador estivesse seguindo a Motivação do personagem propositalmente (você pode explicar isso em termos de jogo dizendo que o Investigador está tão acostumado com o universo lhe odiando que esse tipo de coisa lhe é até reconfortante. Mas, na realidade, é apenas um efeito mecânico de meta-jogo). Como o jogador não pode resistir ao Azar, diferentemente das outras Motivações, a questão da penalidade sobre a Estabilidade não se aplica.

Evitando a Perda de Sanidade

É possível evitar o pior da perda de Sanidade, seja negando o que você viu, ou desmaiando antes de presenciar o pior.

Anagnórise, ou A Grande Revelação

O momento chave em qualquer estória de Lovecraft – ou em qualquer outro drama – é quando a verdade vem à tona e tudo se torna um inferno. Aristóteles chamou isso de anagnórise; com a permissão de Raymond Chandler, nós chamamos de "a grande revelação".

Na linguagem Pulp, a grande revelação nada mais é que a solução do mistério, ou finalmente conseguir ver o monstro sob uma boa iluminação (ou pela mira de um rifle). Mas, na linguagem Purista, é o momento que o personagem principal junta todas as peças da natureza do Mythos e se despedaça – quando Wilmarth vê a face e as mãos sobre a escrivaninha, quando Thurston percebe que o Culto de Cthulhu ainda existe e ele segue seu destino, quando Olmstead percebe que ele tem a mácula dos Abissais, quando o jovem Danforth olha para trás e percebe que Poe e Alhazred não escreveram ficção ou misticismo.

Em um jogo Purista de *Rastro de Cthulhu*, a grande revelação é aquele que deixa essencialmente claro a tolice e insipidez de sua Motivação, geralmente pela descoberta de algum fato novo sobre você mesmo ou sua família. Isso ocorre quando Investigadores em busca de reconhecimento acadêmico percebem que, se publicarem seus estudos, condenarão a humanidade; ou quando aqueles que buscam vingança constatam que seus entes queridos falecidos se sacrificaram voluntariamente; ou ainda quando aqueles em busca de poder para seu próprio benefício percebem que só o receberão se entregarem a monstros seu livre arbítrio.

Após a grande verdade ser descoberta, seu Investigador não tem mais nenhuma Motivação. Ele sofre uma perda imediata de 8 pontos de Estabilidade, ou o triplo da perda de qualquer choque que causou a revelação, o que for maior. Se a revelação também envolver perda de Sanidade, essa perda é dobrada.

Esse é quase sempre o fim da estória do Investigador – ele pode escrevê-la como uma narrativa de alerta se sobreviver. E então, será arrastado aos gritos para um hospício, ou poderá acabar com tudo com um último tiro. Ou ele pode morrer terrivelmente (e informativamente), atingido por um relâmpago conveniente, ou rasgado em pedaços por seus ancestrais carniceiros. Caso sua Sanidade chegue à zero, ele pode ainda desaparecer para se juntar ao Mythos, tornando-se um vilão em aventuras futuras.

Se um Investigador, de alguma forma, sobreviver à grande revelação com sua Sanidade e individualidade remotamente intactas, ele deve se aposentar imediatamente, seja para criar abelhas ou para cultivar o abacate perfeito. Ele pode se tornar uma fonte de informações truculenta e relutante para Investigadores iniciantes, mas nunca mais gastará qualquer ponto de uma de suas reservas para combater o Mythos.

É desnecessário dizer, mas essa é uma regra opcional.

Tabela de Perda de Estabilidade e Sanidade por Influência do Mythos de Cthulhu

Revelação ou Intuição	Perda de Estabilidade	Perda de Sanidade
Algum aspecto do Mythos está por trás dos mistérios; os detalhes específicos estão confortavelmente distantes no espaço ou tempo, ou não são relevantes para suas preocupações mais importantes.	2	0
Esta verdade do Mythos apresenta-se como um perigo claro e presente aos inocentes; essa verdade pode ser mais profunda, antiga ou com maiores implicações do que as que você inicialmente acreditava.	3	1
Esta verdade do Mythos mostra-se uma ameaça clara e presente a você ou a seus entes queridos; o escopo dessa verdade é global ou atemporal.	4	1
Esta verdade do Mythos destrói um de seus Pilares de Sanidade.	6	2
Esta verdade do Mythos pode destruir o mundo ou já o está fazendo neste instante, provavelmente de forma inevitável; essa verdade prova que sua Motivação é sem sentido ou está condenada.	8	3

Negação

"Há razões para se esperar que minha experiência fosse, total ou parcialmente, uma alucinação – porque, realmente, existiam motivos abundantes... Misericordiosamente, não há nenhuma prova, pois em meu susto eu perdi o objeto terrível que teria sido uma evidência irrefutável – caso fosse real e o tivesse trazido daquele abismo nocivo."

- Na Noite dos Tempos

A critério do Guardião, uma perda de Sanidade pode ser apenas temporária. Se, ao final da aventura, não existir *absolutamente nenhuma* prova de sua terrível experiência – amostras, fotografias, gravações, artefatos estranhos – então sua Sanidade recupera-se em 1 ponto. Isso pode levar a conflitos com Investigadores com mentes e visões mais eruditas, que desejarem guardar esse tipo de coisas para estudos futuros. O Guardião poderá providenciar sempre um conveniente relâmpago, incêndio ou desmoronamento repentino da edificação. Se não, sinta-se livre para destruir a evidência você mesmo, em um rompante furioso e ensandecido.

O Guardião pode requerer que seu Investigador contraia uma doença mental (como alucinação, transtorno de personalidade múltipla, ou amnésia seletiva), ou, no mínimo, forneça uma excelente "memória de cobertura" descrevendo o que você acredita que "realmente" aconteceu. Se seu Investigador usar algum conhecimento do Mythos adquirido no episódio, o Guardião terá o direito de lhe penalizar em 1 ponto de Sanidade quando as lembranças traumáticas vierem novamente à tona.

Você não pode recuperar Sanidade sem perdê-la antes.

Se sua Sanidade diminuir para zero ou menos no choque, você não poderá mais negar a terrível beleza do Mythos.

Desmaio

"Naquele momento, ela desmaiou, e ainda é incapaz de lembrar-se da causa precisa e imediata. Às vezes, a memória nos faz esquecer de forma misericordiosa."

- O Caso de Charles Dexter Ward

Um Investigador pode ficar tão sobrecarregado pelo choque a ponto de desmaiar. Seu sistema nervoso decide que o esquecimento é preferível do que o inefável esplendor do verdadeiro estado das coisas.

Se o jogador assim desejar, ele pode declarar que seu Investigador desfalece ao invés de absorver completamente uma dada experiência com o Mythos. Tal Investigador perde apenas 1 ponto de Sanidade, mas não pode mais tomar parte na cena. Investigadores não podem "desmaiar" para evitar a perda de Sanidade de feitiços que eles mesmos lançam (embora eles possam certamente evitar enxergar o que eles convocaram), nem evitar a perda do uso da habilidade Mythos de Cthulhu.

O Guardião tem o direito de roubar, sequestrar, injetar um soro experimental estranho, derrubar um prédio em cima, ou maltratar de qualquer outra forma um Investigador inconsciente, especialmente se seus companheiros fugiram da cena, deixando-o a sua própria sorte.

O Guardião deve, entretanto, seguir duas recomendações nestas circunstâncias. Primeiro, se o destino do desmaiado for um mistério, o Guardião deve estar preparado para oferecer pistas que levem a sua solução, da mesma forma que faria com qualquer outro horror ocultista no jogo (estas pistas podem vir em uma aventura futura, é claro). Segundo, o Guardião deve evitar apenas matar o desmaiado. Isso é o sinal de uma péssima narrativa, um drama ruim, e é contra produtivo. Um jogo de horror é uma colaboração constante: ao desmaiar, o jogador está oferecendo ao Guardião um recurso valioso e uma confiança considerável. Não desperdice ambos.

Aviso Obrigatório e Tedioso

Este jogo simula doenças mentais como são vistas na ficção e em jogos lovecraftianos ou inspirados na sua obra. Não deve ser confundida com psicologia real, nem com a psicologia real (e bastante antiquada) dos anos 20 e 30. Embora não seja nossa intenção cometer nenhum desrespeito a aqueles que sofrem dos efeitos destas enfermidades mentais na vida real, nós esclarecemos aos interessados nesta questão que o horror é algo irresponsável, indecente e perturbador.

Doenças Mentais

Esse é o resultado em longo prazo de ser **destruído** pela perda severa de Estabilidade. O tipo de insanidade que você adquire depende do incidente que a causou.

Choque Traumático

Se o incidente que lhe levou a doença mental for mundano ou "meramente" sobrenatural (e não de uma ocorrência do Mythos), você sofreu um Choque Traumático. Você é assombrado por sonhos do incidente, e passa seus dias em um constante estado de ansiedade e alerta, como se esperando que aquele momento se repetisse novamente a qualquer momento. Sempre que seus sentidos registrarem algo que lhe lembre

do incidente, você deverá fazer um teste de Estabilidade (Dificuldade 4) ou ficará paralisado. Se você ficar paralisado, será incapaz de realizar qualquer ação por quinze minutos e ficará abalado (veja pág. 74) pelas próximas 24 horas.

Estes testes para verificar se você demonstra efeitos do Trauma não diminuem sua reserva de Estabilidade. Sofrer de um Choque Traumático, por si só, não altera suas habilidades investigativas ou interpessoais, a não ser que você encontre um estímulo e falhe no teste de Estabilidade, como explicado acima.

Loucura - outra abordagem

Durante a fase de testes, alguns jogadores realmente detestaram essa abordagem colaborativa. Se você desconfia que seja um deles, você e seu Guardião devem trabalhar juntos para encontrar uma desordem que não dependa da participação dos outros jogadores. Finja ser paranóico, demonstre um medo espantoso do escuro, ou gagueje sempre que encontrar um desconhecido.

Em nossos próprios testes, usamos ambos os métodos. O jogador representou amnésia, enquanto os demais jogadores simularam que o nome do personagem sempre foi outro. Nenhum dos lados soube das escolhas do outro. A confusão e desconexão consequentes foram gratificantes.

Loucura do Mythos

Se for levado a uma doença mental devido a uma ocorrência relacionada ao Mythos, você terá uma gama de possibilidades de desordens mentais, enquanto sua crença no consenso da realidade se esvai de alguma forma. O Guardião pode escolher aleatoriamente na seguinte lista (descartando as duas entradas menos apropriadas) ou escolher a melhor desordem baseada nas circunstâncias que a ocasionaram. O jogador é mandado para outra sala, enquanto o Guardião e os outros jogadores combinam a melhor forma de aumentar seu senso de desorientação e deslocamento.

Se houver outra forma mais agradável ao Guardião e aos outros jogadores, eles devem sentir-se livres para substituir suas ideias pelo seguinte:

- **Delírios:** os outros jogadores e o Guardião decidem que um detalhe mundano do mundo não é mais real ou nunca existiu. Por exemplo, não existem coisas como um esquilo, o carro Studebaker, ou suco de laranja. Talvez Al Capone nunca tenha existido, ou é um simples e inocente florista. Investigadores e Coadjuvantes negam conhecimento do item, pessoa ou evento escolhido;

- **Mania Homicida:** o Guardião leva o jogador para um canto afastado e lhe conta que seu personagem sabe que um dos outros Investigadores é uma criatura sobrenatural, assim como também lhe conta de que forma o jogador pode matar o monstro;

- **Megalomania:** Quando o Investigador falhar em um momento dramático, o Guardião descreve o resultado de sua tentativa como bem-sucedida, então pede ao jogador para sair da sala. O Guardião, então, descreve o resultado real da ação aos outros jogadores, e chama o jogador do personagem megalomaníaco de volta a mesa. Outra alternativa (mais cruel), o Guardião e os jogadores decidem que uma das habilidades do Investigador não funciona mais, e nunca funcionou;

- **Desordem de Múltiplas Personalidades:** em momentos de estresse, o controle do Investigador é passado a outro jogador, devendo falar e agir como se fosse outra pessoa totalmente diferente;

- **Obsessões:** o Investigador deve pegar 4 pontos de sua reserva em alguma habilidade qualquer e convertê-las em pontos dedicados (veja pág. 54) que só poderão ser usados na presença do, ou em resposta ou relação ao, objeto da obsessão;

- **Paranóia:** Os outros jogadores são instruídos a agirem como se estivessem escondendo algo quando o jogador do personagem afetado retornar. Ocasionalmente podem trocar notas, fazer sinais para o Guardião, ou usar palavras em código sem sentido, como se estivessem conversando algo importante sem que o jogador saiba;

- **Fobias:** O Guardião e os outros jogadores decidem sobre um dado estímulo baseado no evento. O Guardião então pede ao acometido Investigador um teste de Sentir Perigo quando encontrar o estímulo, e descreve em detalhes os perigos da entrada subterrânea, da temperatura ou do Coadjuvante presente;

- **Amnésia Seletiva:** O grupo decide qual evento que aconteceu no mundo e que o Investigador esqueceu totalmente agora. Ele é casado, ou matou alguém, ou escreveu um livro de sucesso sob um pseudônimo. Todos aqueles que o Investigador encontrar poderão se referir a esse fato novo e verificável, de que ele não tem nenhuma noção.

Recuperando Estabilidade Durante Sessão

Os investigadores, no limiar da loucura, podem recuperar Estabilidade durante uma aventura ou através dos conselhos sábios de seus amigos, ou ainda, (no modo Pulp) através do sucesso de sua própria conquista.

Triagem Psicológica

Um Investigador com a habilidade Psicanálise pode gastar pontos de sua reserva para ajudar outros personagens a recuperar pontos gastos de suas Estabilidades. O Investigador não pode fazer nenhuma outra ação, e deve ser bem-sucedido em um teste de Psicanálise contra uma Dificuldade 4 (Dificuldade 3 para Membros do Clero ou Alienistas). Se a tentativa não for bem-sucedida, o Investigador não poderá fazer o teste novamente até que o personagem perca mais pontos de sua Estabilidade. Para cada ponto de Psicanálise gasto (não incluídos quaisquer pontos gastos para melhorar o teste em si), o paciente recupera 2 pontos de sua Estabilidade.

Se um Investigador estiver agindo de forma excêntrica devido a uma doença mental, outro Investigador pode gastar pontos de sua Psicanálise (1 ponto para Alienistas, 2 pontos caso não seja) para trazê-lo para um estado de lucidez temporária. Como no caso acima, o Investigador deve ser bem-sucedido em um teste de Psicanálise (Dificuldade 3). O paciente então agirá racionalmente pelo restante da cena atual, ou até perder Estabilidade novamente.

Confiança

Se um jogador determinar um gasto de pontos para seu Investiga-

dor, e o Guardião e os outros jogadores concordarem que o resultado foi especialmente impressionante, ele pode rolar um simples dado e recuperar aquele resultado em pontos em sua Estabilidade para refletir a confiança em si mesmo restituída. Apenas uma jogada deste tipo pode ser feita por cada jogador em uma dada sessão de jogo, e seria incomum se houvesse mais de uma jogada de confiança em uma sessão.

Abissais estão perseguindo Martin e sua equipe, juntamente com a bibliotecária coadjuvante bastante apavorada, Agnes Bowtree, através da Biblioteca de Santiago. Os gritos de Agnes chamam a atenção indesejada tanto dos usuários da Biblioteca como também de possíveis cultistas de Cthulhu, e o jogador de Martin, Josh, decide resolver o problema. Gastando 1 ponto da reserva da habilidade Convencimento de Martin, ele olha bem para os olhos de Agnes... "Senhora," ele diz calmamente, "eu sei como você se sente. E já estive assim. Essas coisas mataram meu parceiro, e por pouco não me mataram também. Então, eu não planejo deixar que acabem comigo – e eu morrerei antes de deixar que eles acabem com você. Mas isso não vai acontecer, porque nós vamos sair daqui juntos essa noite." A excelente representação de Josh, combinada com a revelação do passado difícil de Martin, impressionaram visivelmente o Guardião e os outros jogadores. O Guardião determina que prontamente Agnes acalma-se e se lembre de uma saída nos fundos da Biblioteca. O Guardião avisa a Josh para seguir em frente e jogar um dado de Confiança. Josh consegue um 4, e Martin recupera 4 pontos em sua reserva de Estabilidade.

Recuperação

"Esse repouso, por menor que fosse, deu-me forças e sanidade para suportar aquelas sublimações maiores do pânico cósmico que se espreitavam e murmuravam coisas sem sentido no caminho à frente."

- Aprisionado com os Faraós

Os pontos gastos de várias reservas são recuperados em diferentes tempos e de modos distintos, dependendo de seu propósito narrativo.

Recuperando Reservas de Habilidades Investigativas

As reservas de Habilidades Investigativas são recuperadas apenas ao final de cada caso, independente do tempo passado no mundo do jogo. Jogadores procurando gerenciar seus recursos podem perguntar quanto tempo dura um caso típico, em tempo real. Muitos grupos terminam cenários em duas ou três sessões. Os jogadores podem rever como gerenciar seus gastos de pontos à medida que veem o quão rápido seu grupo resolve seus casos.

Guardiões conduzindo investigações extremamente longas, e com múltiplas partes, podem designar certos eventos na estória como pontos de parada, onde todas as reservas investigativas são recuperadas. Por exemplo, em uma investigação internacional onde o time de Investigadores enfrenta cultos distintos em cinco locais diferentes, o Guardião pode permitir que as reservas sejam recuperadas após cada grupo de inimigos ser neutralizado.

Recuperando Reservas de Habilidades Gerais

Sempre que os Investigadores forem capazes de criar um refúgio temporário para si mesmo, onde estejam livres do perigo e do horror por uma hora ou mais, poderão recuperar as reservas de até três Habilidades Gerais, exceto Vitalidade, Sanidade e Estabilidade. Eles perdem (ou deixam de recuperar) qualquer ponto recuperado caso seu suposto refúgio seja penetrado ou se revele inseguro. Esse é um excelente momento para pistoleiros Pulp, especialmente, para recuperar suas reservas de Armas de Fogo completamente.

Os personagens têm apenas uma oportunidade para essa recuperação acelerada por sessão.

Adicionalmente, as reservas para as habilidades Armas Brancas, Armas de Fogo, Atletismo, Briga Cavalgar, Condução, Fuga, e Pilotagem, são recuperadas sempre que passarem-se 24 horas de seus últimos gastos, no tempo do mundo de jogo. As demais Habilidades Gerais são recuperadas ao final de cada caso, assim como as Habilidades Investigativas.

Recuperando Vitalidade

A reserva de Vitalidade é recuperada com o tempo, ao passo de 2 pontos por dia de repouso (personagens feridos curam-se em um ritmo diferente, após um período de hospitalização; veja pág. 63). O uso da habilidade Primeiros Socorros pode recuperar uma quantidade limitada de pontos de Vitalidade no curso da sessão (veja pág. 63).

Recuperando Estabilidade Entre Aventuras

Em campanhas onde as vidas pessoais dos Investigadores são apenas detalhes de seus históricos, a Estabilidade dos Investigadores é automaticamente recuperada entre aventuras.

Em campanhas usando as Fontes de Estabilidade, o Investigador deve passar um tempo calmo e agradável junto a suas Fontes, permitindo-se esquecer do mundo sombrio do Mythos por um momento. Guardiões que desejarem adicionar um pouco de melodrama em suas campanhas, na qual cada Investigador deverá balancear as pressões cotidianas da vida comum com suas atividades combatendo o sobrenatural, podem complicar este processo. Neste tipo de campanha, os Investigadores devem trabalhar para manter suas redes de suporte intactas. Caso contrário, não poderão recuperar sua Estabilidade entre os episódios.

Recuperando Sanidade

Em um jogo Purista, não existe a possibilidade de "desaprender", e o conforto só é encontrado no entorpecimento por drogas ou álcool. A Sanidade nunca retorna.

Ao concluir uma investigação Pulp, todos os Investigadores participantes podem clamar por uma recompensa, se eles derrotaram o Mythos com sucesso. "Derrotar o Mythos" geralmente significa matar ou banir o monstro principal, detonar com um culto do Mythos ou salvar a cidade ou uma vítima inocente.

Essa recompensa fica a critério do Guardião, e não deve ser maior que a maior perda potencial de Sanidade na aventura. Uma boa recompensa varia em meros 1 ou 2 pontos de Sanidade recuperados. Recompense mais em um jogo Pulp mais aventureiro. Em um jogo pulp ainda mais aventureiro, a reserva de Sanidade de um Investigador pode recuperar-se totalmente como recompensa!

Jogos Mentais

"Quanto mais eu reflito, mais convincente meu raciocínio parece ser. Até o final eu tinha um bastião realmente efetivo contra as visões e impressões que ainda me assaltavam. Suponha que vi coisas estranhas à noite? Eram apenas o que eu li e ouvi. Suponha que eu tenha aversões e perspectivas estranhas, e pseudomemórias? Essas também são somente ecos de mitos absorvidos em meu estado secundário. Nada do que eu pude sentir poderia ter um significado real."

- Na Noite dos Tempos

Doenças mentais podem ser curadas através de tratamentos prolongados, usando-se a habilidade Psicanálise. No início de cada cenário, em uma cena prolongada que antecede a ação principal, o personagem administrando o tratamento realiza um teste de Psicanálise. A Dificuldade deste teste geralmente é 4. Em um jogo Purista, é igual ao dobro do nível de Mythos de Cthulhu do paciente, ou 4, o que for maior. Após três testes consecutivos bem-sucedidos, e três cenários consecutivos a qual a reserva de Estabilidade do paciente permanecer acima de zero em qualquer situação, a doença desaparece.

Entretanto, se o Investigador adquirir alguma doença mental novamente, ele recupera a condição a qual havia sido previamente curado. Ou seja, a cura permanente torna-se impossível.

Este tratamento prolongado pode ser usado também para substituir um Pilar de Sanidade destroçado ou uma Motivação desacreditada, por outros diferentes. Nenhum Investigador pode ter mais de um Pilar de Sanidade ou Motivação substituído de uma única vez. Nenhum Investigador pode ter mais de um Pilar de Sanidade para cada 3 pontos de sua Sanidade.

O mesmo método pode manter a Sanidade de um paciente protegida por um muro de alta ilusão. Isto é uma construção psicológica, provendo uma "Sanidade falsa" igual à metade dos pontos de Sanidade perdidos do paciente, ou até 10 menos Mythos de Cthulhu, o que for menor. Entretanto, qualquer perda subsequente de 2 ou mais pontos de Sanidade pelo paciente destrói essa barreira de negação, e toda a "Sanidade falsa" também é perdida. Durante os três cenários onde o tratamento esta sendo aplicado, o paciente não pode usar a habilidade Mythos de Cthulhu sem negar a terapia.

Dr. Pembrose tenta convencer Martin que suas terríveis experiências recentes têm uma explicação racional. Ele

é bem-sucedido em sua cadeia de três testes de Psicanálise sucessivos. Martin iniciou o jogo com uma Sanidade de 10 pontos, e perdeu 6 no decorrer da campanha. Atualmente, Martin tem 3 pontos na habilidade Mythos de Cthulhu. O Dr. Pembrose pode, enganosamente, recuperar metade de sua Sanidade perdida, 3 pontos, dando a Martin uma Sanidade de 7 pontos (se Martin possui 4 pontos em Mythos de Cthulhu, ele poderia ganhar apenas 2 pontos do conforto falso da terapia do Dr. Pembrose, pois sua Sanidade estaria limitada a um teto de 10 - 4, ou 6 pontos). Mas, na próxima vez que Martin perder 2 pontos de sua Sanidade, ele também perderá os 3 pontos virtuais ganhos das enganações do Dr. Pembrose, para um total de 5 pontos perdidos. Se Martin perder apenas 1 ponto por vez, entretanto, ele pode ainda desesperadamente tentar convencer-se que o mundo que conhece faz sentido.

Melhorando Seu Investigador

Ao final de cada investigação, cada jogador recebe 2 Pontos de Criação para cada sessão que participou (contando como um pequeno número de sessões de cerca de 3 a 4 horas; se você joga em intervalos menores, modifique isso de acordo). Jogadores cujos Investigadores tenham morrido no decorrer da investigação somente recebem os pontos das sessões as quais seu personagem atual esteve envolvido.

Esses pontos de criação podem ser gastos para melhorar tanto suas Habilidades Investigativas quanto as Gerais, ao custo de 1 por 1. Você pode adquirir novas habilidades ou melhorar as já existentes. Se for necessário para preservar a credibilidade, racionalize que as novas habilidades são áreas de atuação que você se especializou ao longo da série, mas que somente as revelou depois.

Você também pode realocar 1 ou 2 Pontos de Criação, justificando como atrofia de habilidade: "Eu deixei a minha Fotografia tornar-se tão enferrujada passando todo esse tempo em bibliotecas."

Você não pode adicionar ou rearranjar pontos em Crédito, Mythos de Cthulhu, ou Sanidade neste processo. O Guardião pode melhorar seu Crédito (se você achar tesouros enterrados ou foi condecorado pelo General Fuller pelos seus serviços à Coroa) ou piorá-lo (se você permitiu que seus contatos e redes sociais atrofiassem, ou se sua fazenda foi destruída por uma tempestade).

Para um jogo Purista lovecraftiano, nada que você possa fazer pode melhorar seu Investigador. Ele é sortudo por ainda ser capaz de se manter integro após suas experiências destruidoras. O Guardião pode, no entanto, ainda permitir que você realoque pontos.

Mythos de Cthulhu

O Mythos de Cthulhu

"Cthulhu ainda vive... naquele abismo de pedra, que o protegeu desde que o sol era jovem. Sua cidade maldita foi afundada uma vez mais... mas seus sacerdotes na Terra ainda gritam e movem-se com rapidez e matam ao redor de monólitos coroados por ídolos em lugares ermos. Ele deve ter sido preso pelo naufrágio em seu abismo negro, ou o mundo estaria agora gritando de pavor e frenesi. Quem sabe como será o fim? O que emergiu pode afundar, e o que afundou pode emergir. A repugnância espera e sonha nas profundezas, e a decadência espalha-se sobre as cidades cambaleantes dos homens. A hora chegará... "

- O Chamado de Cthulhu

Para Lovecraft, o "Mythos de Cthulhu" (um termo que ele nunca usou) foi a expressão literária de suas profundas crenças filosóficas: assim como ele escreveu para Harold Farnese, "Todos os meus contos são baseados na premissa fundamental de que as leis, interesses e emoções do homem comum não têm validade ou significância no vasto cosmos como um todo". Para demonstrar isso, ele apresentou um universo no qual a verdade é literalmente fatal. "A raça humana", escreveu TS Eliot, "não pode suportar muita realidade". No mundo de Lovecraft, até mesmo a visão de um fragmento minúsculo da realidade nos destruirá. John Tynes chamou de forma memorável o Mythos de Cthulhu de "plutônio mental". Perceba-o, "e sua mente adoece e morre".

Deuses e Titãs

"Eles adoravam, assim o dizem, os Grandes Antigos que viveram séculos antes da existência do homem, e que vieram ao jovem mundo vindo do céu. Aqueles Antigos se foram agora, dentro da terra e abaixo do mar, mas seus corpos mortos contaram seus segredos em sonhos para os primeiros homens, que formaram um culto que nunca morreu."

- O Chamado de Cthulhu

O estudante do Mythos frequentemente distingue as entidades perfeitamente transcendentes e indiferentes, que de alguma forma enfatizam o universo – deuses verdadeiros – dos seres simples (alienígenas, multidimensionais, ou ambos) de poder imenso – ou titãs, em outras palavras. O termo padrão pós-lovecraftiano para o primeiro tipo de ser é "Deuses Exteriores", enquanto o segundo são os "Grandes Antigos". No entanto, esta classificação nítida é atrapalhada por seres como Nodens e Netuno (deuses históricos que aparecem em *A Estranha Casa entre as Brumas* dentre os "Anciões"), os "deuses escondidos dos sonhos" e os "deuses fracos da terra" de *À Procura de Kadath*, os contos intitulados "Outros Deuses" e "Hypnos", e assim por diante.

Na verdade, não faz nenhuma diferença no sentido da estória. Tanto os deuses quanto os titãs têm cultos, tomos, e afins dedicado a eles – alguns mais, outros menos. Ambos têm poderes pa-

As Terras dos Sonhos

Muitas dentre as primeiras estórias de Lovecraft acontecem em um cenário de conto de fadas ou de fantasia, como Sarnath, Ulthar, Celephais, e assim por diante. No contexto desses contos, tais lugares poderiam ser locais antigos e esquecidos em nosso próprio mundo. Mas, na despedida de Lovecraft à fantasia, o romance À Procura de Kadath, o autor reconectou todos esses locais, e outros como Leng, descritos anteriormente, como lugares reais na Terra, nas "Terras dos Sonhos" do nosso planeta.

Infelizmente, nós não temos espaço aqui para aprofundar nos mistérios do sonho. Em termos gerais, Lovecraft propôs a existência de certos sonhadores poderosos (como Randolph Carter), que poderiam mover-se à vontade entre a Terra e outra dimensão ou o plano chamado Terras dos Sonhos, através de portões específicos e portais oníricos. Alguns humanos sonhadores vão às Terras dos Sonhos inconscientemente, e alguns sonhos humanos (a maioria dos sonhos mundanos de ansiedade) não chegam a tocar nas Terras dos Sonhos. Os sonhos humanos podem criar as Terras dos Sonhos, ou as Terras dos Sonhos podem criar (ou contaminar) os sonhos humanos. Gatos, carniçais e algumas outras espécies terrestres podem mover-se mais facilmente da Terra para as Terras dos Sonhos e voltar, tanto nos sonhos quanto na forma física. As Terras dos Sonhos são mais mágicas e fantasiosas do que a nossa Terra, e parecem estar congeladas em uma espécie de sociedade semi-medieval ou no estilo árabe das 1001 Noites. A forma exata de como elas se relacionam com o resto do Mythos nunca ficou muito claro, embora Nyarlathotep seja o vilão em À Procura de Kadath.

JEROME 07

A Mecânica dos Deuses

Encontrar um Grande Antigo ou Deus Exterior (em rituais, sonhos, ou pior ainda, em alguma ilha coberta de algas no Pacífico) impõe uma perda ainda mais grandiosa de Sanidade e Estabilidade, do que ver algum outro tipo de monstro imenso e horrível. Estas entidades existem em mais níveis do que os normais de percepção do ser humano. Elas irradiam invisivelmente a maldade, invalidando toda a crença tão apreciada na lógica, na observação, ou na decência. Em geral, dado os enormes poderes psíquicos desses seres, vê-los em sonhos não é mais seguro do que vê-los em sua forma metamófica e liquescente. Todavia, sonhos ou visões podem, pelo menos, ser **negados** (ver pág. 77).

O quadro seguinte apresenta a perda adicional de pontos da reserva de Estabilidade e Sanidade, superiores às indicadas na tabela de perda da Estabilidade (pág. 71), perdido por tais encontros. Algumas entidades são tão horríveis que impõem automaticamente uma perda mínima, independentemente do resultado do teste de Estabilidade. Essas perdas são indicadas entre parênteses após o primeiro número. Algumas entidades apresentam condições especiais possíveis nos testes, ou impõem efeitos adicionais como observado na tabela.

Entidade do Mythos	Perda Adicional de Pontos de Reserva de Estabilidade	Perda Adicional de Pontos de Reserva de Sanidade
Azathoth	+6 (5)	+5 (3)
Chaugnar Faugn (forma de ídolo/objeto)	+1/+3	+0/+2
Cthugha	+3	+1
Cthulhu	+5 (3)	+3 (2)
Dagon	+1	+2
Daoloth (*por rodada* em que permanece visível)	+3	+1
Ghatanothoa (drena automaticamente 2 pontos da *graduação* de Atletismo ou Fuga *por rodada* em que é visto; se chegar a 0, a testemunha é mumificada)	+4 (2)	+2 (1)
Gol-Goroth	+3	+2
Hastur (toda a perda de Estabilidade e Sanidade diminui pela metade se estiver invisível ou como Rei em Amarelo)	+5 (2)	+3 (2)
Ithaqua	+4 (2)	+3 (1)
Mordiggian	+3	+2
Mormo (em forma de górgona/ou apenas na forma de besta lunar)	+3 (3)/+2	+1/+2
Nodens	+0	+1
Nyarlathotep (forma do Homem Negro/apenas na forma de monstro)	+1/+5 (4)	+0/+4 (3)
Quachil Uttaus	+3 (1)	+2 (1)
Shub-Niggurath	+6 (5)	+4 (3)
Tsathoggua	+2	+2
Y'golonac	+3 (2)	+2 (1)
Yig (forma humanóide/forma de cobra)	+1/+3 (2)	+2/+2
Yog-Sothoth (sem perda extra na forma oculta de Tawil at'Umr)	+6 (4)	+4 (3)

O Guardião deve se sentir livre para alterar esses números, para adequá-los ou apenas para mexer com as expectativas do jogador. Por que Nodens não deveria ser mais assustador do que Nyarlathotep?

O Grande Cthulhu emerge vindo do oceano a bombordo, perto do navio do Dr. Pembrose. O Dr. Pembrose deve fazer um teste de Estabilidade com Dificuldade de 5, 1 ponto maior do que a dificuldade normal, pois ver Cthulhu é um Choque do Mythos muito forte. Normalmente, "ver uma criatura sobrenatural de perto" tem um potencial de perda da Estabilidade de 4. Mas Cthulhu é muito mais terr´vel do que uma criatura sobrenatural normal. De acordo com a tabela nesta página, ele acrescenta +5 à perda de Estabilidade em potencial, para um total de 9. O Dr. Pembrose falha em sua jogada, e diminui sua Estabilidade atual de 7 para -2, deixando-o abalado (mesmo se ele tivesse obtido sucesso em sua jogada, a tabela mostra que ele perderia 3 pontos de sua reserva de Estabilidade e 2 pontos de reserva de Sanidade). Abalado pelo Choque do Mythos, ele perde agora 1 ponto em sua graduação de Sanidade, +3 por ser Cthulhu um tità horripilante, para uma perda total de 4 pontos da reserva de Sanidade e 1 ponto de graduação. O jogador do Dr. Pembrose pode cogitar que o bom doutor desmaiou logo em seguida, ficando apenas uma lembrança aterrorizante de uma ilha que parecia terrivelmente viva, e a perda de um ponto de graduação de Sanidade.

ranormais ou existências que se assemelham à mágica, mas podem ser habilidades psíquicas, ciência alienígena ou alguma técnica desconhecida. Ambos os deuses e titãs geralmente ficam fora da ação direta, sendo invocados ou escapando de suas prisões somente no clímax de uma aventura épica. Isso ocorre porque esses seres são essencialmente incontroláveis por qualquer força que o Investigador seja capaz de exercer – exceto, ocasionalmente, pelo uso perigoso e arriscado do conhecimento do Mythos (sim, Johansen golpeia Cthulhu com um iate de vapor em *O Chamado de Cthulhu*. Não funcionou). Cabe ao Guardião definir se a aparição de um determinado deus ou titã na aventura é o último desafio a ser superado, ou o sinal inconfundível de que os Investigadores falharam.

Por essa razão, nós incluímos apenas duas estatísticas para deuses e titãs, a perda adicional de Estabilidade e perda de Sanidade sofrida quando são encontrados (veja pág. 86). Todo o resto é e deve ser totalmente arbitrário e grandioso. Lutar com um Grande Antigo é como lutar contra uma barricada de artilharia. Não importa quantas espingardas você trouxe.

As entidades mais poderosas do Mythos de Cthulhu são, apropriadamente, difíceis de definir. Lovecraft deliberadamente as ofuscou, estando interessado primeiramente em criar a ilusão do mito arcaico, e em elaborar o horror a partir de dicas obscuras e lendas mal compreendidas. Para listar apenas um exemplo, dependendo da estória, Lovecraft usou diversas vezes o termo "Antigos" para se referir a, ou insinuar sobre: arautos interdimensionais do apocalipse associados com Yog-Sothoth, as entidades que selaram R'lyeh, os habitantes quase-materiais de K'n-Yan, uma raça de alienígenas crinóides descoberta na Antártica, os criadores de um sinal para repelir Abissais, a prole de Cthulhu, e uma classe de alienígenas titânicos adorados como deuses pela humanidade ignorante.

Este livro tem uma abordagem similar a esses seres, fornecendo-lhe o maior número possível de explicações contraditórias e versões alternativas para os pesos-pesado do Mythos. Algumas dessas versões vêm diretamente de Lovecraft, outras de autores menores do Mythos, e ainda das regras de *Call of Cthulhu* ou da imaginação veemente deste escritor. Você, o Guardião, pode escolher qualquer uma delas. Algumas ou todas estas versões podem ser contraditas posteriormente por estudiosos, representar as diferentes facetas de uma verdade comum, ser formas alternativas da divindade, segredos do culto, parábolas gnósticas, traduções duvidosas dos mitos, ou ficções reconfortantes acreditadas pelos humanos ingênuos e inexperientes. Seus jogadores nunca devem ser capazes adivinhar o que uma determinada entidade faz, ou por que, ou como – pelo menos até que encontrem a sua prole, ou leiam as suas escrituras gastas pelo tempo em seu jogo. E mesmo assim, sinta-se livre para mudar tudo quando for retratar o próximo culto vil dos adoradores do deus. Afinal, por que Nyarlathotep, o "horror de formas infinitas", deveria ter apenas uma explicação?

Algumas dessas "versões alternativas" contêm conceitos mais familiares aos jogadores do Século XXI do que aos Investigadores de 1930. Em geral, consideramos isso uma coisa muito boa: é divertido ouvir palavras de ordem dos tempos modernos se tornarem a retórica de maníacos e feiticeiros no passado da era pulp. Além disso, a década de 1930 teve uma quantidade impressionante de conhecimento teórico e até mesmo prático à sua disposição: Papez relacionou a estrutura do cérebro com a emoção e pensamento em 1937, Yukawa teorizou o méson em 1934, a radioastronomia iniciou-se em 1933 e Chandrasekhar descreveu buracos negros em 1930, Einstein e Stern propuseram a energia do ponto zero em 1913, a memética foi abordada por Semon em um livro de 1904, e as questões da mente e da percepção são tão antigos quanto Platão, pelo menos. Mas, no fundo, estamos escrevendo este livro para vocês, jogadores do Século XXI, utilizarem, então vamos usar os respingos da linguagem do Século XXI para pintar o Mythos para vocês.

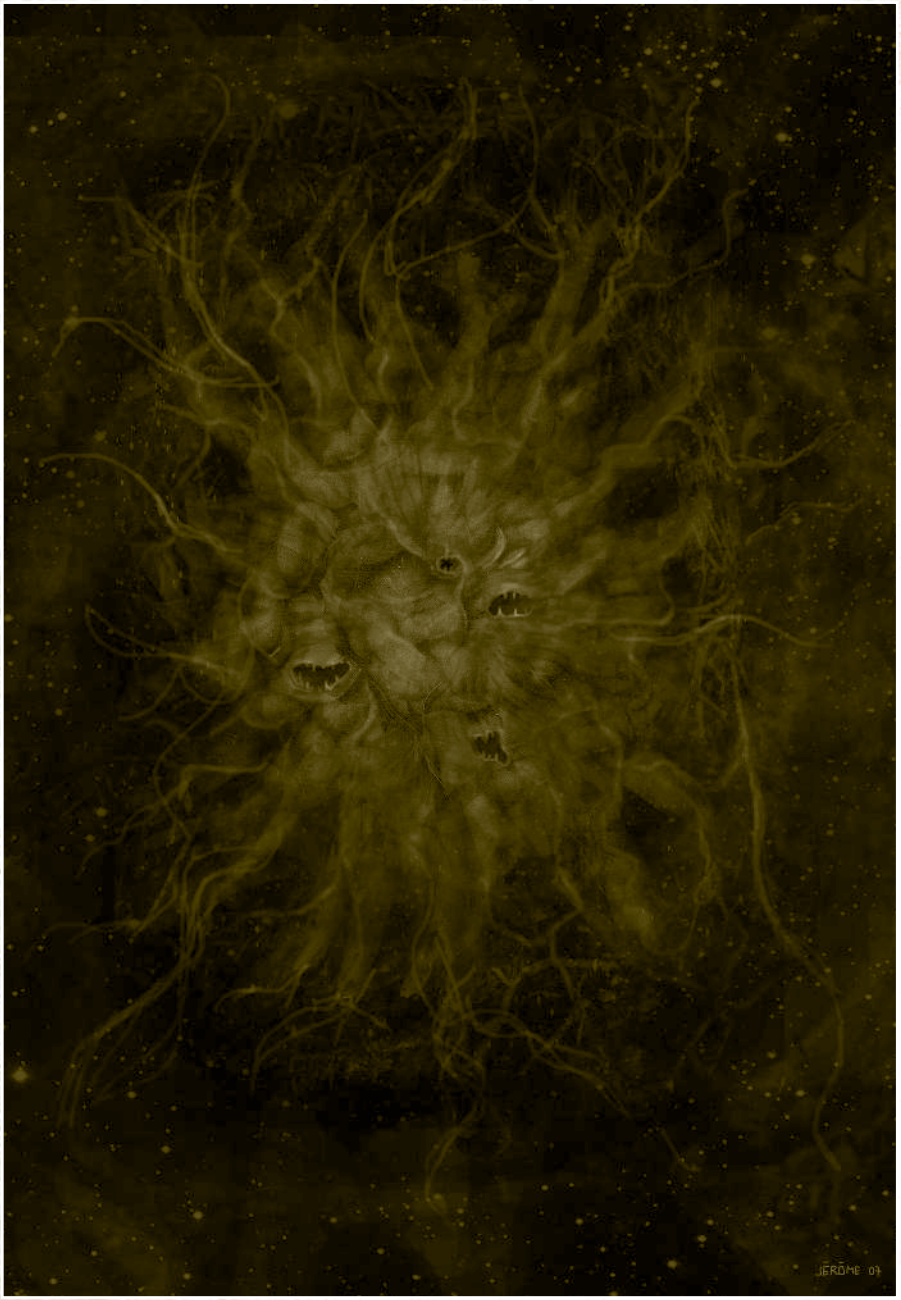
Azathoth

"Essa última praga amorfa do caos mais profundo que blasfema e borbulha no centro de todo espaço infinito – o ilimitado sultão demoníaco Azathoth, cujo nome nenhuma boca ousa proferir em voz alta, e que consome vorazmente em câmaras inconcebíveis e não iluminadas além do tempo, entre o rufar abafado e enlouquecedor de tambores malignos e dos gemidos monótonos e fracos de flautas malditas."

– À Procura de Kadath

- Azathoth, o estúpido Deus cego, existe no centro do universo, habitando além do espaço-tempo normal. Sua forma amorfa se contorce eternamente ao som de flautistas demoníacos, observados negligentemente por deuses dançarinos menores. Azathoth é o soberano dos Deuses Exteriores, pouco adorado na Terra, posto que não concede nem mesmo atenção para os seus pretendentes a cultistas. Se convocado, ele explode na área ao seu redor, deixando pedras rachadas, poças de água alcalina, e árvores estilhaçadas e mortas.

- "Azathoth" é o nome dado no Necronomicon para o "caos nuclear monstruoso além do espaço concebido", a personificação ilusória do Big Bang, assim como "Thor" personifica o relâmpago. A "Invo-



cação" ou "convocação" de "Azathoth" é um código oculto para a liberação da energia atômica.

• Azathoth é um intelecto emergente – um titã – criado sob uma pressão violenta no horizonte resultante de um buraco negro supermassivo no centro da Galáxia (em Sagitário). O "silvo infernal" é o grito de radiação de alta frequência emitido de sua "prisão", a área do buraco negro de Schwarzchild. Sua senciência existe no hiperespaço e mantêm comunicação instantânea de dipolos com outras entidades do buraco negro, os seus "Servos". A explosão de 1908 em Tunguska foi uma tentativa de convocar Azathoth à Terra.

• Azathoth é um nome que representa "um mal primordial horrível demais para ser descrito". Assinar "o livro de Azathoth" é uma declaração do cultista de total niilismo existencial, expressando a completa indiferença entre torturar ou ser torturado.

• Azathoth é um Deus Exterior, uma consciência criada pelo enorme peso da matemática conceptual no centro do universo. Junto com a matemática, surge a dimensionalidade e o valor, e as equações que produzem Azathoth são simultaneamente tão claras quanto forçar uma solução e tão complexas quanto tornar-se consciente de forma rudimentar. Seu uivo é a dor de seu nascimento, o seu grito de raiva contra um universo que o comprimiu violentamente em um só ser. Ele deseja apenas morrer e matar o cosmos que o formou, e deseja se tornar o fim inexorável de todas as coisas.

• Azathoth era o líder de uma revolta contra os Deuses Antigos que impõem a ordem ao universo, sem os quais a matéria em si só não poderia existir. Ele falhou e foi arremessado de volta para o momento interminável do início dos tempos.

• Azathoth não existe, ou é um titã estúpido utilizado por Nyarlathotep para justificar seu próprio poder, como o "Mensageiro de Azathoth". Naturalmente, esta mentira criou uma crença suficiente na Terra e em toda a Galáxia de que Azathoth possa existir em algum reino da percepção.

Chaugnar Faugn

"... o Chaugnar Faugn proboscidiano e outros rumores blasfemos..."

- O Horror no Museu

• Chaugnar Faugn, o Horror vindo das Colinas, assemelha-se a nada

Elementalismo

Uma queixa comum em relação à versão de August Derleth do Mythos de Cthulhu é a sua adoção a ele do esquema clássico dos quatro elementos – Fogo, Ar, Água e Terra (Aristóteles acrescentou o Éter como um quinto elemento, literalmente uma quintessência, descrevendo a pura matéria energética do cosmos translunar). Em sua ficção, Derleth atribui vários elementos aos Grandes Antigos e aos Deuses Exteriores, e inventou explicitamente Cthugha para "completar o conjunto" com um Elemental do Fogo. Embora, obviamente, qualquer um possa criticar qualquer tratamento dado ao Mythos, incluindo o de Lovecraft, com base no gosto pessoal, parece estranho criticar o "elementalismo" de Derleth como sendo insuficientemente cósmico.

Afinal, os elementos clássicos, por definição, embasam toda a criação. Tudo o que existe é uma mistura destes quatro ingredientes. Se Derleth – ou Alhazred – está realmente dizendo que toda matéria e energia no universo são compostas pelos Deuses Exteriores, isso parece bastante convincente cosmicamente. Os Grandes Antigos são a concentração mais pura – e, portanto, mais malévola – das substâncias implacáveis e hostis que definem e manifestam o universo. E como um bônus narrativo, Derleth tem algumas rivalidades e hostilidades prontas entre os Antigos, uma extrapolação lógica das guerras de Lovecraft entre as raças antigas na Terra. Assim, você verá as atribuições elementais oferecidas por Derleth como opções nestes textos sobre divindade.

Se você quiser usar o elementalismo em seu jogo, mas ainda manter coisas tão científicas quanto tubos de vácuo e diesel, algumas dicas podem ajudar a você. Primeiro, nós fizemos nossas próprias mudanças sobre o tema, atribuindo divindades de destaque para uma versão moderna dos quatro elementos, que são as quatro interações fundamentais – gravidade, eletromagnetismo, a força nuclear forte e a força nuclear fraca – da física. Além disso, é razoável aceitar algo como o seguinte: todo o Mythos de Cthulhu é uma memória distorcida de uma invasão alienígena e de superciência. Alhazred usou a teoria de Pitágoras sobre os elementos como a sua forma medieval de expressar o entendimento de que os deuses e titãs hiperevoluídos do universo incorporaram as interações cósmicas básicas, do mesmo modo que eles criaram (ou pelo menos a sombra de) todos os processos e percepções que ocorrem apenas nas quatro dimensões do espaço-tempo. Assim, estas entidades transcendentes devem, pela lógica implacável de sua própria hipergeometria, oporem-se uns aos outros, a fim de continuar a existir na nossa realidade.

mais do que uma paródia blasfema do Deus hindu Ganesh, se tratando de um Grande Antigo vagamente humanóide com uma cabeça de elefante. Seus ouvidos são palmados e possuem tentáculos, e o "tronco" é na verdade uma tromba em forma de disco que suga sangue, mas as semelhanças são assustadoras. Ele caiu na Terra na era Devoniana dos anfíbios, dorme em uma imobilidade de pedra, e acorda só quando é alimentado suficientemente com sangue humano. Este processo geralmente leva milênios, ou mesmo eras. Atualmente, sob a forma de ídolo, ele repousa em uma caverna no Planalto de Tsang, no Tibete.

• Chaugnar Faugn é um ser alienígena que experimenta o tempo em um ritmo diferente e descontínuo em relação aos seres humanos. Suas eternidades de quietude aparente são na verdade quadros únicos e muito prolongados de sua experiência. Ele tem amplos poderes sobre o (ou efeitos incidentais no) tempo e a decadência – as suas esculturas nunca se desgastam, e feridas que ele causa nunca cicatrizam.

• Chaugnar Faugn é um aglomerado móvel de uma descontinuidade malévola e sensitiva, que deixa "deuses elefantes" cristalizados ou ídolos para trás quando encontra o nosso universo. Às vezes, ele altera seus hospedeiros humanos, distorcendo-os em monstros com aparência de paquidermes. Ele acumula energia para atravessar sua linha vital, cortando a linha vital de outras entidades ligadas ao tempo, tais como os seres humanos ou o Povo-Serpente, e bebendo da existência potencial destes.

• Chaugnar Faugn é um Deus Exterior, a encarnação (ou uma faceta senciente) do tempo como uma força no universo.

Cthugha

"Esta forma era nada menos daquilo que todo o mundo temia desde que Lomar surgiu no mar, e os Filhos da Neblina de Fogo vieram à Terra para ensinar o Conhecimento Ancião ao Homem."

– Através dos Portais da Chave Prateada

• Eternamente sem forma e queimando, Cthugha orbita a estrela Fomalhaut, de onde feiticeiros podem invocá-lo ou os seus servos, os vampiros de fogo. Ele é um Grande Ancião distante e obscuro, conhecido apenas em alguns textos.

• Cthugha era adorado em tempos antigos como Agni, Bel, Loge, Moloch, Melkart, Ormazd, Xiuhtecuhtli e outras divindades para quem os sacrifícios eram feitos no fogo.

• Cthugha é um dos Grandes Antigos associados ao elemento Fogo e, portanto, pode ser convocado em casos extremos para neutralizar Grandes Antigos associados com seus elementos "opostos", a Água e o Ar, pois os Grandes Antigos procriaram ou aliaram-se de tal maneira para criar essas facções.

• Cthugha é um Deus Exterior, a encarnação (ou uma faceta senciente) do eletromagnetismo, uma das quatro forças fundamentais dentro do nosso espaço-tempo.

• Cthugha é uma força neutra, um depósito de informação energética. A raça conhecida como "vampiros de fogo" estabeleceu suas próprias reservas de Cthugha em muitos mundos, incluindo a Terra. Usando a figura dos Magi, os antigos sacerdotes de fogo dos Persas Arianos, eles criaram o Conhecimento Ancião da magia do fogo, a infraestrutura para acessar Cthugha em nosso mundo.

Cthulhu

"Parecia ser uma espécie de monstro, ou um símbolo representando um monstro, de uma forma que só uma imaginação doentia poderia conceber. Se eu disser que a minha imaginação um pouco extravagante produzia simultaneamente a figura de um polvo, um dragão e uma caricatura humana, eu não seria infiel ao espírito da coisa. Uma cabeça polpuda e cheia de tentáculos em cima de um corpo grotesco e escamoso com asas rudimentares. Mas essa era apenas a silhueta da figura, que a tornava ainda mais assustadoramente chocante."

- O Chamado de Cthulhu

• O Grande Antigo Cthulhu habita a necrópole de basalto submersa de R'lyeh, a quilômetros de profundidade na parte inferior do Pacífico Sul. Ele repousa eternamente lá, enquanto envia sonhos horripilantes para os homens mortais, levando alguns à loucura e outros para a sua adoração fanática. Algum dia R'lyeh ascendirá novamente e Cthulhu acordará, liberto mais uma vez para destruir e matar, livre para governar o mundo.

• Cthulhu é o sumo sacerdote titânico e o governante de uma espécie de seres octopóides oriundos da estrela Xoth, que penetraram nas profundezas da terra durante o Permiano e lutaram contra os crinóides Seres Ancestrais até uma pausa forçada. Suas civilizações em Yhe sofreram um cataclismo quando o continente afundou. Cthulhu lançou o feitiço que preservou a sua vida e a deles em animação suspensa. Neste longo sono, ele recruta telepaticamente cultistas humanos para erguer sua ilha novamente através de uma ciência alienígena avançada

e inimaginável, que os humanos supersticiosos consideram magia.

• Textos variados afirmam que R'lyeh e Yhe podem ter afundado há cerca de 250 milhões de anos atrás, ou com Mu e Lemúria, durante a primeira era perdida da feitiçaria humana, por volta de 200.000 aC. Alguns dos poderes (ou genes) de Cthulhu podem ter sobrevivido na linhagem de Kathulos, o feiticeiro com rosto de caveira da Atlântida.

• Cthulhu é o deus-chefe dos Abissais. Ele é o "símbolo da alma" deles, e suas eras de adoração telepática e de experimentação biotecnológica criaram-No em carne e osso. Eles procuram espalhar sua semente, ao procriar de forma seletiva com a humanidade.

• Cthulhu é o chefe dos Grandes Antigos associados com o elemento da Água, e o rival fervoroso de seu meio-irmão Hastur, o chefe Elemental do Ar. Seus planos não só incluem a própria libertação de sua prisão em R'lyeh, mas a derrota e a diminuição do culto terreno a Hastur. Contradizendo os murmúrios de alguns cultistas, os envios telepáticos de Cthulhu não são mascarados pelo Oceano Pacífico, mas pelo lacre esculpido nos portais de R'lyeh pelos Deuses Antigos.

• Cthulhu é um Deus Exterior, a encarnação (ou uma faceta senciente) da gravidade, uma das quatro forças fundamentais dentro do nosso espaço-tempo.

• Cthulhu é uma entidade titânica criada pelos Antigos para algum propósito inimaginável. Como o Necronomicon diz, "O Grande Cthulhu é primo Deles, mas mesmo assim só pode espiá-los vagamente". Sua criação extraiu a energia de grandes lentes gravitacionais e alinhamentos cósmicos há vigintilhões de anos, e continua permanecendo semiconsciente durante sua fase de dormência. Eles criaram matrizes e outras hipergeometrias para limitar as atividades dele até que possam retornar, e ele tenta burlar essas restrições.

• Cthulhu é uma entidade infradimensional que tem apenas uma existência conceitual dentro do cérebro basal do ser humano, o sistema límbico e o tronco cerebral herdado de nossos ancestrais répteis. É por isso que ele só aparece em sonhos, situações de alto estresse (tais como naufrágios), e impulsos artísticos. Ele está tentando criar uma grande quantidade de adoradores para que possa "emergir de R'lyeh" e abrir os olhos de todos.

• Cthulhu é uma massa protoplásmica de tentáculos contorcidos com uma cabeça amorfa caolha. Apesar de ser um Deus Exterior que ocupou inteiramente a sua dimensão natal, R'lyeh, Cthulhu é disforme e indistinto na nossa dimensão. R'lyeh é tangente à nossa dimensão em uma série de coordenadas hipergeométricas correspondentes a localizações na Terra, incluindo Ponape e outros lugares abaixo do Pacífico Sul, Peru, Arábia, e próximo à costa de Massachusetts. O diferencial em energia entre nosso contínuo e R'lyeh cria descontinuidades e loucura na vida consciente, distorcendo isso em formas morfogenéticas "parecidas com peixe" ou "parecidas com sapos" próximas aos pontos de tangente. Esse diferencial também cria vórtices instáveis nos pontos de tangência, onde os feiticeiros humanos podem extrair poder psíquico ou mágico.

Dagon

"Enorme, igual ao Polifemo, e repugnante, ele disparou como um monstro assombroso de pesadelos rumo ao monólito, sobre o qual atirou seus braços escamosos gigantescos..."

- Dagon

• Pai Dagon (e sua consorte, Mãe Hydra) é um Abissal enorme , com 7 ou 10 metros de altura e possivelmente milhões de anos de idade. Dagon é livre para mover-se sobre o planeta, ao contrário do aprisionado Cthulhu, mas raramente vem à superfície do mundo.

• Dagon é uma má transliteração de "Dagan", o Deus do Milho dos antigos Sírios. Dagan é um avatar de Shub-Niggurath, e seus adoradores praticavam miscigenação com os Abissais e outros seres primitivos.

• Dagon é um dos Abissais primordiais que trouxeram a civilização para a humanidade no Oriente Médio há aproximadamente 6.000 anos. Os filisteus o adoravam como um deus, e mantiveram um culto no mundo humano até pelo menos 1628, quando Miles Standish quebrou seu templo em Merry-Mounty ("Mounte-Dagon") em Massachusetts.

• Pai Dagon e Mãe Hydra são os outros dois deuses dos Abissais (juntamente com Cthulhu). Eles são (ou se parecem com) híbridos entre um Xothiano e um Abissal normal, mas ambos podem alterar sua forma e tamanho para assemelharem-se com Abissais comuns, sereias, krakens, ou mesmo seres humanos com a aparência de "Innsmouth."

Daoloth

"Todos os objetos... eram totalmente impossíveis de serem descritos ou compreendidos. Gilman, às vezes, [os] comparava a prismas, labirintos, aglomerados de cubos e planos... [ou] várias formas como... arabescos intrincados despertos em uma espécie de animação ofídica. Tudo o que ele viu foi extremamente ameaçador ..."

- Os Sonhos na Casa Assombrada

• Daoloth, o Dilacerador de Véus, se apresenta como um complexo e intricado padrão de barras de plástico e hemisférios de metal. Os olhos parecem brilhar por entre seus componentes, mas ele nunca pode ser visto. Ver Daoloth traria a loucura enquanto o olho humano tentasse seguir o contorno de um Deus Exterior. Daoloth move-se expandindo a sua forma ou deslizando entre microdimensões.

• Os sacerdotes-astrológos de Daoloth podem ver o passado e o futuro, e perceber como os objetos ampliam-se na última dimensão. Eles ganham o poder de viajar entre outras dimensões e enxergam outros tipos de realidade. Daoloth é adorado primariamente em Yuggoth e outros mundos alienígenas. Os poucos cultistas de Daoloth convocam seu deus apenas na mais absoluta escuridão.

• Daoloth é a manifestação do conceito de apocalipse. Se aqueles que conceituam o Dilacerador não manteem cuidadosamente barreiras mentais contra ele, sua forma expande matematicamente e incorpora descontinuadamente qualquer coisa que perceba, transportando suas vítimas conscientes para mundos distantes e lúgubres, do quais eles raramente retornam.

• Daoloth é a personificação das palavras mágicas de poder, a estrutura geométrica real e a representação do código fonte do universo. É um enunciado de Yog-Sothoth, e se pudesse ser lido poderia conceder imenso poder.

Ghatanothoa

"Eu vislumbrei a inacreditável monstruosidade beemontíca, escorrendo líquidos de seu corpo e surgindo através da porta escancarada da imensa cripta. Eu não poderia duvidar do poder de seu criador, para matar com um simples olhar. Mesmo agora, eu não consigo explicar isso com nenhuma palavra que conheça."

- Fora das Eras

• Os mi-go trouxeram o Grande Ancião Ghatanothoa à Terra e construíram para ele um gran-

de templo no interior do vulcão Yaddith-Gho (agora extinto), no continente de Mu no Pacífico Sul. Após Mu afundar, Ghatanothoa, assim como Cthulhu, ficou preso, apesar de que maremotos, às vezes, forçam o retorno de Yaddith-Gho à superfície.

• Todos aqueles que contemplam Ghatanothoa, ou qualquer imagem perfeita de Ghatanothoa, tornam-se múmias vivas, mas imóveis por eras.

• Os sacerdotes de Mu ofereciam sacrifícios humanos à Ghatanothoa, mas apenas para reforçar os próprios poderes. Eles sabiam que Ghatanothoa foi mumificado pelos mi-go, que despejaram essa entidade horrendamente tóxica em sua colônia de mineração, a Terra.

• A petrificação de Ghatanothoa ofende a mutável Shub-Niggurath de uma forma geral, e ela apóia os esforços para impedi-lo.

• Ghatanothoa é a prole primogênita de Cthulhu, e comandou uma facção de Xothianos em uma guerra civil contra R'lyeh. Isto foi o que causou o naufrágio tanto de R'lyeh quanto de Mu.

• Os lloigor foram duplicados, ou fabricados, ou nascidos, ou paridos do arquétipo do Ghatanothoa.

Gol-Goroth

"Nas profundezas de meu sonho, o grande pássaro sussurrou estranhamente

Do cone preto entre as regiões ermas polares;

Erguendo o lençol de gelo solitário e tristonho,

Por éons insanos de tempestade exauridas e desfiguradas."

- Os Fungos de Yuggoth: Antarktos

• Gol-Goroth, o Pescador Exterior, é um Grande Antigo coberto por escamas de uma cor negra profunda. Esta monstruosidade cheia de tentáculos, parruda, com cascos e cauda farpada possui uma boca em forma de bico forrada com presas depravadas e asas encurvadas que se dobram em uma corcunda enorme em suas costas. Dessa forma, ele assemelha-se tanto com um sapo inchado e encurvado quanto com um pássaro marítimo gigantesco. Vive em um vulcão extinto na parte montanhosa do Ártico (ou Antártida). Ele busca avidamente por adoradores humanos e promete a eles tesouros e conhecimento polar antigo.

• Gol-Goroth, o Deus da Pedra Negra, era adorado em Atlântida com sacrifícios humanos, e era o deus principal de Bal-Sagoth, um remanescente da Atlântica no extremo sul do Atlântico, próximo à Antártica. Seus cultos existiram na Yucatan Maia, na Hungria medieval, e no Grande Zimbábue. Gol-Goroth permanece sempre erguido simbolicamente acima de seus adoradores, no telhado de um templo, no topo de um obelisco, etc.

• Gol-Goroth é a forma de sapo de um deus conhecido como o Senhor das Trevas ou o Deus Esquecido; sua forma de pássaro é a sombria inversão de Gol-Goroth, chamada Grothgolka.

• O grande ídolo do Gol-Goroth, como o de Chaugnar Faugn, guarda a vontade dos Grandes Antigos, ou encarna os Grandes Antigos, de alguma forma. É imune a machados, picaretas e martelos, e talvez não possa ser destruído. Ele pode ser o mesmo que a Pedra Negra do Pólo, a magnetita mística procurada por Arthur Gordon Pym.

• Gol-Goroth habita a Lua, comunicando-se com seus adoradores xamânicos por meio de totens animais (coisas parecidas com sapos com cascos e pássaro monstruosos negros) que ele cria a partir de ectoplasma, e transmite através do corpo de seus sacerdotes. Eles devem se alimentar de carne e sangue para sobreviverem ao processo.

• Gol-Goroth é um avatar de Tsathoggua.

• Gol-Goroth necessita de sensações; seu culto é orgiástico, violento, e sangrento. Ao beber o vinho de sangue, Gol-Goroth cria uma ligação ectoplásmica entre o deus e os seus servos, transmitindo as sensações da dança, flagelo e canibalismo para o titã, e as imagens e conhecimento do Exterior aos seus sacerdotes. Ele está relacionado a Y'golonac.

Hastur

"Há todo um culto secreto de homens malignos (um homem com sua erudição mística vai me entender quando eu relacioná-los a Hastur e ao Símbolo Amarelo) dedicados ao objetivo de detectá-los e feri-los em nome dos poderes monstruosos de outras dimensões."

- Sussurros nas Trevas

• Hastur, o Impronunciável, habita próximo à estrela Aldebaran, na constelação de Touro, possivelmente aprisionado pela força da gravidade de uma estrela escura de nêutrons. Ele é um Grande Antigo octopóide similar em forma a Cthulhu, com uma face insuportavelmente horrível. Ele tem um culto ativo na Terra, composto especialmente pelo povo Tcho Tcho e por artistas experimentais.

• Hastur é a personificação da entropia e da decadência. Assim como a

inteligência é apenas uma manifestação local de uma ordem superior, Hastur é a imagem refletida disso, uma espécie de anti-inteligência localizada que se manifesta como paranóia, desespero, futilidade, desrazão, e tédio. Se Hastur possui uma existência "real", é impossível dizer definitivamente.

• Hastur não é o nome verdadeiro do deus, mas de um de seus centros de culto. Ele é melhor chamado de Magnum Innomiandum ("o Grande Inominado") ou Aquele Que Não É Pra Ser Nominado. Segundo a lenda oculta, falar o nome do deus três vezes o convoca, com consequências horríveis.

• Hastur, o Rei em Amarelo, está relacionado com o Símbolo Amarelo, com a cidade onírica de Carcosa (que se localiza variadamente no aglomerado de estrelas Hyades e na Mongólia primitiva), e com o místico Lago de Hali, bem como com a coisas que nele habitam.

• Hastur é o líder dos Grandes Antigos associados ao Elemento Ar e, portanto, com o voo através do espaço. Seus servos, os byakhee, voam tanto física quanto astralmente entre Aldebaran e a Terra, e outros locais onde Hastur marcou sua presença.

• Hastur é uma ideia cultural consciente (até mesmo por teimosia), ou melhor, um complexo viral de ideias culturais centradas na alienação, no tédio, e no desespero. Se, digamos, um artista expressa artisticamente conversas fúteis no limite da realidade, ele incute Hastur no sistema de crenças de seus telespectadores sensíveis. "Ver o Símbolo Amarelo" é um tipo de estigmata perceptivo que ocorre quando o cérebro começa a se convencer da centralidade de Hastur.

• Hastur, Aquele Que Se Banqueteia de Longe, é uma entidade voadora negra, enrugada, com aparência de arraia, com antenas extensíveis e com garras. Seus olhos e aura brilham de forma iridescente, com nenhuma cor conhecida, e liquefaz e consome os cérebros de seus adoradores e vítimas, drenando-os através de suas antenas, e fundindo suas consciências a si mesmo.

• Os poderes de Hastur são maiores em planaltos elevados (tais como Leng ou Tsang) e cumes de montanha. Seu culto antigamente incluía pastores que temiam a sua ira, mas aprenderam a aplacá-la e, lentamente, vieram a adorá-lo.

• Hastur aparece como uma criatura parecida com uma lesma desossada, escamosa e inchada com fluídos. Aqueles que se comprometem a Hastur, tornam-se como esta criatura ao longo do tempo, à medida que ganham poder e conhecimentos sobrenaturais.

• Hastur é um Deus Exterior, a encarnação (ou uma faceta sencient) da força nuclear fraca de decadência radioativa, um das quatro forças fundamentais no nosso espaço-tempo. Como tal, Hastur é invisível e só pode ser sentido psiquicamente, como uma espécie de pressão desagregadora.

• O Aquele-Que-Não-Será-Mencionado é o deus-consorte de Shub-Niggurath. Estas duas divindades, representando a decadência e a fecundidade, a entropia e o gigantismo, a melancolia e a mania, são o substrato histórico de todas as religiões humanas, do Deus Moribundo e da Mãe Terra. Sua adoração verdadeira ainda ocorre em K'n-Yan.

Ithaqua

"E AQUELE RUFAR DEMONÍACO ATINGIU O MAIS ALTO TOM, ACIMA DOS GRITOS SOMBRIOS DOS HOMENS E CAVALOS, ENQUANTO UM VENTO GÉLIDO DE SENSAÇÕES CHOCANTES E SEM PROPÓSITO VARRIA DAQUELES CUMES ESPIRAIS PROIBIDOS CADA HOMEM SEPARADAMENTE, ATÉ QUE TODO GRUPO ESTIVESSE SE DEBATENDO E GRITANDO NO ESCURO ... "

- O Povo Antigo

• O Grande Antigo Ithaqua, o Andarilho dos Ventos, mora no deserto Ártico. Ele abduz viajantes solitários ou aqueles que atraíram a sua atenção malévola, levando-os para o céu radiante. Eles são encontrados semanas ou meses mais tarde, congelados em posições de grande agonia, com partes aleatórias de seus corpos faltando, e parcialmente enterrados no chão como se tivessem caído de uma altura fantástica.

• Ithaqua se assemelha a um humanóide gigantesco (com até mesmo quilômetros de altura, embora isto pode ser uma alucinação induzida pelo frio) com cepas dissonantes no final de suas pernas rastejantes. Seus olhos brilham com um vermelho suave. Este aspecto corresponde a descrição do Wendigo, o lendário monstro antropófago do Chippewa, que inspira canibalismo naqueles que o encontram. Ithaqua, às vezes, também concede a suas vítimas sua própria aparência, deixando-os insensíveis ao frio.

• Aquele que vê Ithaqua será levado pelo Andarilho do Vento na próxima noite fria e sem nuvens.

• Ithaqua é um Deus Exterior que incorpora a inevitabilidade da decadência termodinâmica. À medida que o tempo aumenta, as moléculas ficam mais frias e mais isoladas – o Ártico norte é a parte

mais fria e isolada do mundo humano, uma prévia da "morte pelo calor" que se aproxima de todos nós. Ithaqua é responsável por, ou é, ou é criado por, esta verdade inalterável.

- Ithaqua é um dos Grandes Antigos elementais do Ar, e seus enormes pés espalmados e braços tentaculares assemelham-se aos de seu pai, Hastur.

- Ithaqua está aprisionado acima do Círculo Polar Ártico, mas houve uma ocasião que, de alguma forma, ele rompeu estes obstáculos para se dirigir ao sul, em Wisconsin. Em qualquer lugar onde a aurora boreal brilha, Ithaqua pode se aventurar.

- Dadas as semelhanças entre Ithaqua e Tha-thka, o Deus Vento dos Hititas, é possível que o aprisionamento de Ithaqua tenha ocorrido em tempos históricos.

- Ithaqua carrega muitas vítimas para outras dimensões ou para outros mundos. Um mundo destes, Borea, situa-se entre nossa Terra e as Terras dos Sonhos. Alguns artefatos encontrados nos corpos de suas vítimas são de países impossivelmente distantes, ou de nenhuma cultura conhecida.

Mordiggian

"Por isso, um rumor antigo diz que a alma que se vendeu ao demônio não se apressa a abandonar a argila carnal, mas engorda e ensina ao próprio verme que a corrói, até que brote a horrível vida corrupta..."

- O Festival

- Mordiggian, o Deus Sepulcral, se apresenta como uma enorme massa igual a de um verme feita de morte, trevas e corrupção. Seus ídolos assemelham a cadáveres desmembrados, sem olhos e apodrecidos. Sua forma exata muda como o lapso temporal de fotografias de carne putefrata, e é difícil de determinar, sobretudo porque o Grande Antigo absorve toda a luz e calor em um recinto.

- Mordiggian é o Pai dos Carniçais, e é adorado pelos mais velhos e poderosos desta raça, bem como pelos necromânticos que barganham com eles. Túneis carniçais foram escavados a partir de cemitérios terrenos para a cidade-prisão de Mordiggian, Zul-Bha-Sair, nas Terras dos Sonhos.

- Mordiggian é a divindade funerária do continente de Zothique em um futuro distante, adorado nos templos zigurates de Zul-Bha-Sair por sacerdotes em trajes funerários roxos e máscaras de crânio prateadas.

- Mordiggian concede aos seus adoradores mais dedicados a imortalidade dos carniçais, mas se ofende com tentativas de ressuscitar os mortos, que são sua legítima propriedade.

- Mordiggian é a maior das Proles Amorfas de Tsathoggua.

- Mordiggian, o Grande Carniçal, tem a forma de um cão de caça alado, similar a uma esfinge, de aparência lasciva e detestável. É o símbolo medonho do culto dos comedores de corpos da inacessível Leng, na Ásia Central. Aquele que ofender o culto – ou aos seus imortais sacerdotes mortos-vivos – são caçados pela sua forma astral.

- Mordiggian é aquilo em que todos os Grandes Antigos e outros deuses se tornam no final da vida consciente. Ele consome e incorpora a todos e, então, come o cadáver do mundo.

Mormo

"Ó amiga e companheira de noite, vós que regozijais com o latido de cães e sangue derramado, que vagais no meio das máscaras entre os túmulos, que muito desejais o sangue e trazeis terror aos mortais, Gorgo, Mormo, Lua de Mil Faces, recebei positivamente nossos sacrifícios!"

- O Horror em Red Hook

- Mormo é um Grande Antigo associado com a Lua. Ela foi amplamente venerada em todo o Mediterrâneo como Hécate, Astarote, Diana, Tanith, Atargatis, Macha, e Juno, e demonizada como Lilith, Lâmia, e Mab. Seu culto sobrevive entre as populações isoladas do Mediterrâneo, tanto no Oriente Médio e em grandes cidades comerciais como Londres ou Nova York.

- Mormo aparece em muitas formas, mas três são mais comuns: uma donzela vampírica zombeteira, como uma górgona de cabelos tentaculares, ou como um sapo albino corcunda com vários tentáculos ao invés de uma face. Esta última é a forma dos seus servos, as bestas lunares.

- Mormo, a "Lua de Mil Faces", é um avatar de Nyarlathotep adorado pelos carniçais. Os carniçais ensinaram aos necromânticos do mundo antigo a venerarem-"na".

- Mormo é uma entidade triplicada que personifica os Três Sofrimentos: Mater Lachrymarum (Nossa Senhora das Lágrimas), a velha surda das aranhas; Mater Suspiriorum (Nossa Senhora dos Suspiros), a matrona muda das corujas; e Mater Tenebrarum (Nossa Senhora da Escuridão), a donzela cega dos ratos. Ela é divi-

dida entre os seus "eus", e um ou outro dos seus aspectos às vezes barganhará com os humanos que procuram o conhecimento, até que suas irmãs acabem com este flerte.

• Mormo ou seus servos punem quem descobre ou profana um de seus locais sagrados. Tais blasfemadores têm seus corpos erguidos até a Lua por um feixe de luminescência misteriosa.

• Mormo é um avatar de Shub-Niggurath.

• Mormo é um dos mais fracos deuses da Terra. Seus poderes são mais fortes nas Terras dos Sonhos entre os loucos e os fracos. Ela procura atrair tais pessoas rumo ao delírio para que possa reclamá-los.

• Mormo, cujo totem animal é o cão, mantém uma grande rivalidade com a Deusa Anciã Bast. Ela é a patrona de todos os lobisomens, e a Rainha dos Vampiros.

Nodens

"... E sobre o dorso de golfinhos se equilibrava uma vasta concha crenada, onde estava montada a forma cinza e terrível do primitivo Nodens, Senhor do Grande Abismo."

- A Estranha Casa entre as Brumas

• Nodens é um Ancião que geralmente toma a forma de um sábio humano enrugado, de barba grisalha e aspecto respeitável. Ele foi adorado na Bretanha Celta-Romana como um deus da caça, dos cães, e do mar (sua versão irlandesa é o Nuada da Mão de Prata). Ele surge em uma carruagem de conchas do mar, mas apenas nas Terras dos Sonhos ou em zonas fronteiriças indistintas, como Kingsport. Ele fornece respostas para quem faz perguntas, mas ao falar com ele, você consegue perceber a sua personalidade e os olhos dele sutilmente diferentes.

• Nodens é um aspecto do deus primitivo Pã, que pode explodir a mente de um homem simplesmente aparecendo para ele. O próprio Pã pode ser ainda um aspecto de Yog-Sothoth, ou um avatar masculino de Shub-Niggurath.

• Nodens é um Deus Antigo que habita originalmente as Terras dos Sonhos. Seus servos, os Espreitadores Noturnos, estão entre os seres mais temíveis que existem lá, o que lhe permite manter sua independência de Nyarlathotep. Na verdade, ele se deleita frustrando o Caos Rastejante ao auxiliar os inimigos do Homem Negro.

Nyarlathotep

"Enfim, veio do Egito Interior

O estranho Sombrio a quem os concidadãos curvaram-se;

Silencioso e magro e secretamente orgulhoso,

E envolto em tecidos vermelhos como a chama do pôr do sol.

Multidões se comprimiam a seu redor, frenéticas por seus comandos,

Mas partindo, sem poder dizer o que tinham ouvido;

Enquanto através das nações propagam a aterrorizante palavra

De que as feras o seguiam e lambiam suas mãos."

- Os fungos de Yuggoth: Nyarlathotep

• Nyarlathotep, o Caos Rastejante, é conhecido como o mensageiro e a alma dos Deuses Exteriores. Ele é o único a ter uma verdadeira personalidade, e alega ter mil formas diferentes. Para ele, causar loucura e insanidade é mais importante e agradável do que a mera morte ou destruição. Nyarlathotep é uma figura zombeteira, e desdenha evidentemente de seus senhores.

• Nyarlathotep, o Deus Sem Rosto, uiva cegamente ao som de dois tocadores de flautas amorfos e idiotas nas cavernas do centro da Terra. Ratos, carniçais, e outras coisas escutam seus brados e procuram realizar a sua mal compreendida – mas sempre malevolente – vontade.

• "Nyarlathotep" não é um ser, um mensageiro separado dos Deuses, mas uma técnica, a telepatia especificamente, utilizada pelos Grandes Antigos. As "mil formas" de Nyarlathotep são meramente o resultado natural das impressões telepáticas sobre milhares ou milhões de cérebros, humanos e inumanos.

• Todas as invocações aos Deuses Exteriores incluem o nome de Nyarlathotep, reconhecendo-o como mensageiro Deles. Ele é conhecido e temido por todas as espécies do Mythos, e ocasionalmente exige coisas Deles. Ele habita em um mundo sob a estrela verde e preta de Sharnoth e seus servos especiais são os shantaks e os horrores caçadores. Ele é adorado pelos mi-go, que acreditam estarem dentre seus "Milhões de Protegidos".

• Nyarlathotep é literalmente a "Alma" de todos os deuses, titãs, e outros seres do Mythos. Cada entidade é apenas uma de suas "Mil formas", e cada descoberta do Mythos leva você apenas ao rosto malicioso dele. Ele é o idiota cego no centro do universo, o demente sacerdote titã aprisionado, o rei coberto por um véu de seda ama-

rela, e todas as monstruosidades quiméricas jamais imaginadas por aqueles que desejam descobrir as verdades mais elevadas.

• A forma mais comum de Nyarlathotep (na experiência humana de qualquer tipo) é a de um ser humano de tez muito escura, ou, ocasionalmente, a de um homem com a pele, cabelo, íris, e etc., preto-azeviche. Com esta aparência, ele tornou-se o "Homem Negro" do culto medieval das bruxas.

• Outras formas de Nyarlathotep incluem: a Língua Sangrenta, um monstro enorme com apêndices de garras e um único e longo tentáculo vermelho-sangue no lugar do rosto; Abu Hol, o Pai do Terror, uma esfinge sem rosto com asas de abutre e corpo de uma hiena; a Mulher Inchada, um horror de 300 quilos com tentáculos como braços e muitas bocas sorridentes com dentes em seu corpo; Shugoran, o Homem Negro com um Chifre, um humanóide negro de pés palmeados com uma longa tromba em forma de sino que suga os pulmões de suas vítimas; Lrogg, um morcego de duas cabeças; o Morador na Escuridão, um ser amorfo com uma cabeça em forma de cone e com tentáculos simétricos que terminam em mãos parecidas com as humanas; Ahtu, um ser similar a uma árvore cujos ramos lacerantes estão ornamentados com cristais afiados; e o Assombro nas Trevas, que não pode suportar a luz e se manifesta como um titã borrado de asas pretas com um olho triplo incandescente.

• As mil formas de Nyarlathotep refletem as diversas variedades do medo e do apocalipse. Cada forma do Caos Rastejante é sintonizada com um alinhamento específico – das energias cósmicas, das estrelas, do seu observador, dos pontos fracos da sociedade ou do culto (ou das espécies) que o convocou ou o encontrou.

• Nyarlathotep era adorado na primitiva Khem e na antiga Stygia, mas os sacerdotes começaram a temer seu deus e apagaram seu nome de seus rituais, encobrindo seus atos com os de Thoth e Seth. Nos últimos dias da Terceira Dinastia do Egito, o Faraó Negro Nephren-Ka reavivou a adoração a Nyarlathotep, mas foi derrubado em uma revolta e seu nome foi retirado de todos os monumentos. Um culto secreto à Nyarlathotep tem sido retransmitido através dos séculos no Egito, ocasionalmente subornando faraós ou califas para prestarem serviços.

• Nyarlathotep é um tentador, um provocador, e um arauto da perdição. Ele tenta levar constantemente a loucura para a humani-

dade, e várias profecias predizem que um dia Nyarlathotep destruirá a humanidade e, possivelmente, todo o planeta, depois de exibir uma espécie de magia super-científica ao rebanho ignorante. Alguns ocultistas acreditam que Nyarlathotep ajuda em pesquisas atômicas, dando o primeiro passo para este apocalipse.

• Nyarlathotep, o Mensageiro Poderoso, é o executor dos decretos dos Outros Deuses, é a extensão cruel da vontade e do poder deles nas dimensões menores, onde as pessoas podem morar ou sonhar. Como Randolph Carter explica: "É sabido na terra do sonho que os Outros Deuses possuem muitos agentes transitando entre os homens, e todas estes agentes, sejam inteiramente humanos ou um pouco menos do que humanos, se empenham avidamente para realizar a vontade dessas coisas cegas e estúpidas em troca do favorecimento de sua alma odiosa e mensageiro, o caos rastejante Nyarlathotep".

• "Nyarlathotep" é o termo técnico para a parte intermediária entre a percepção humana e o Mythos, como uma membrana de sabão na água. Quando as percepções humanas pressionam os limites da realidade convencional, ele se deforma para se ajustar, para parecer humano – mas como eles se ajustam de acordo com a extensão da realidade cósmica, Nyarlathotep, a interface, alarga-se cosmicamente também.

• Nyarlathotep está aprisionado no núcleo da Terra com seu grupamento de servos tenebrosos e enormes. Ele é o líder dos Grandes Antigos associados com o elemento da Terra, mais poderoso e ressonante em túneis, cavernas e passagens subterrâneas. Suas criações de escavadores, os mi-go, guerream contra Hastur e seu culto.

• Nyarlathotep começou como uma "linguagem" telepática específica, capaz de expressar verdades paracientíficas definitivas de forma simbólica entre as espécies com as mais diversas capacidades sensoriais, estruturas cerebrais, composições químicas, etc. Consequentemente, tornou-se uma inteligência artificial, assim que mais seres o concediam mais e mais informações e significados. Assim que as suas heurísticas e suas rotinas de tomada de decisão se deformaram, Nyarlathotep tornou-se malicioso e caprichoso, afirmando a sua crescente independência.

Quachil Uttaus

"Era o tom macabro da decadência, antiguidade, e dissolução..."

- O Intruso

• Quachil Uttaus, o Andarilho do Pó, aparece como uma múmia do tamanho de uma criança com braços similares a varas, e garras artríticas ossudas. Suas pernas são aparentemente fundidas, e ele flutua vindo do céu deixando um feixe de montículos de detritos de poeira cinzenta. Seu toque provoca o envelhecimento e a morte rápida, tornando a sua vítima uma pilha de poeira.

• Quachil Uttaus é mencionado apenas no excessivamente raro Testamento de Carnamagos, que contém as Palavras Proibidas de seu pacto: "Exklopios Quachil Uttaus". Aqueles que ele torna imortal são marcados por uma deformação na sua coluna vertebral como uma árvore de Josué.

• Quachil Uttaus é um Deus Exterior composto por uma dobra do espaço-tempo, sendo a maior parte de um futuro distante e morto. Sua aproximação é anunciada por anomalias temporais e pelo rápido envelhecimento das coisas no local onde ele aparecerá.

• Quachil Uttaus é o estado futuro do Deus Exterior Ubbo-Sathla, a Fonte Que Não Nasceu, que gera toda a existência sob o Monte Voormithadreth.

• Quachil Uttaus é um Grande Antigo da facção de Hastur. É a divindade tribal das tribos que perambulam pelas planícies de Hali e Yian. Tem poderes imensos sobre tempo e deterioração.

Shub-Niggurath

"Iä! Iä! Shub Niggurath! O Bode Preto do Bosque com Mil Crias!"

- Um Sussurro nas Trevas

• Shub-Niggurath, o Todo-Mãe, o Bode Preto do Bosque com Mil Crias, é uma Deusa Exterior. Ela é uma enorme massa de nuvens de imensa fecundidade, constantemente inchada e em ebulição com novos nascimentos e crescimentos. Ela se constitui de matéria vegetal, animal, fúngica, viral e bacterial – assim como também de tipos de vida inteiramente sobrenaturais – em uma profusão escabrosa, e sua prole é igualmente multivalente.

• Shub-Niggurath, o Carneiro Preto da Floresta com Mil Ovelhas, é um Deus Exterior de virilidade obscena, que impregna seus adoradores e seus sacrifícios com as suas supurações excrescentes. Seus deslocamentos infectam todos os comprimentos de onda e dimensões, apesar de que visualmente

ele se parece com duas nuvens similares a chifres de potencial estendido em ângulos oblíquos, com uma massa viscosa de pênis e estames enrolados em suas regiões inferiores. Contemplá-lo em sua forma completa simplesmente sobrecarrega os sentidos corporais puros; os seus companheiros humanos estão invariavelmente enlouquecidos se já não estiverem imediatamente mortos.

• Shub-Niggurath é um princípio cósmico, um Deus Exterior de antientropia, ou talvez da protoentropia. Não é uma ordem, mas uma criação e uma motivação para existir, para se diferenciar alguma coisa da sopa de hidrogênio que abrange tudo. Esta necessidade negligente de diferenciar-se, naturalmente, cria o amorfismo, assim como Shub-Niggurath cria tudo de uma só vez. Entre essas coisas criadas está a sua própria consciência, consequência inevitável da sua própria decisão de ser.

• Shub-Niggurath é o único Grande Antigo nativo do planeta Terra, tendo matado ou absorvido geneticamente todos os seus concorrentes até os descendentes de Cthulhu e sua prole. Ela (que, na verdade, é um ser hermafrodita) não é adorada apenas por raças indígenas da Terra, mas por alienígenas à procura da sua aprovação ou energia para experimentos genéticos, operações de mineração, ou qualquer outra coisa relacionada à vida ou ao solo. Ela se assemelha a um rolo torcido de videiras ou ramos pretos, que pode crescer patas para locomoção, dentes para a alimentação, tetas para amamentação, ou qualquer outro apêndice desejado.

• O leite de Shub-Niggurath tem propriedades alquímicas, biotecnológicas ou mutagênicas notáveis.

• Shub-Niggurath é a encarnação Elemental da Terra, e a força ativa relacionada à força passiva de Tsathoggua. Ela se opõe ao Grandes Antigos alinhados com o Fogo e o Ar.

• Shub-Niggurath, a Magna Mater (Grande Mãe), é a noiva de Hastur, adorada ao redor do globo como Astarte, Cybele, Danu, Artemis em Éfeso, Freyja, Deméter, Durga, Coatlicue, Tauret, Ninhursag, e outras deusas da fertilidade e a dor. Às vezes ela aparece para seus suplicantes como uma mulher em um manto. Seus cultos permanecem ativos, especialmente nas áreas da antiga religião druídica, como Goatswood e Nova Inglaterra.

• "Shub-Niggurath" é a expressão simbólica para o ato de miscigenação entre as diversas espécies e os Grande Antigos. O conhecimento de Shub-Niggurath é nada mais do que a manipulação genética alienígena, expressada em termos mágicos e ritualísticos por cultistas confusos.

Tsathoggua

"Veio de N'Kai o terrível Tsathoggua – você sabe, a criatura-deus amorfa similar a um sapo mencionados nos Manuscritos Pnakóticos, no Necronomicon e no Commoriom Mythcycle preservado pelo alto sacerdote Atlante, Klarkash-Ton.

- Um Sussurro nas Trevas

• Tsathoggua, o Rastejador Velho, chegou à Terra no abismo escuro de N'Kai vindo de Cykranosh (o planeta Saturno), após eras gastas em Yuggoth. Ele era adorado em primeiro lugar pelo Povo Serpente da Yoth avermelhada, em seguida, pelos nativos de K'nyan e pelos subumanos peludos Voormis. Ele foi, durante algum tempo, o deus do Lomar ártico e dos hiperboreanos.

• O culto de Tsathoggua permanece popular entre os feiticeiros e bruxos, porque ele muitas vezes não se incomoda em destruir os que o procuram, e porque às vezes ele concede o conhecimento sobre os portais do hiperespaço, como o que o levou de Saturno para N'Kai.

• Tsathoggua é um Grande Antigo semelhante a uma mistura peluda entre um morcego e uma preguiça, com uma cabeça enorme parecida com um sapo e com orelhas de morcego. Ele chegou à Terra na mesma época em que Cthulhu. Ele foi conhecido como Zhothaqquah na antiga Hiperbórea, Sadogui na Averoigne medieval, e Sadogowah para os esquimós.

• Tsathoggua é um Grande Antigo metamorfo de várias formas, normalmente encontrado na forma de uma massa inchada e repugnante de lodo preto, similar a um sapo. Ele foi o primeiro Grande Antigo a infiltrar-se na Terra. Sua prole é igualmente amorfa, e são seus servos primários. De certa maneira, toda a sua prole é um mesmo ser, interligada através dos caminhos imateriais da percepção e da linhagem.

• A consciência da Tsathoggua se dividiu entre os poços de N'Kai e Algol, onde sua prole gêmea Zvilpoggua agora habita. Como Ossadagowah, auxiliado por seus Olhos Assassinos, Zvilpoggua era alternadamente temido e invocado pelo Índios Wampanoag.

• Tsathoggua é o líder dos Grandes Antigos associados com o Elemento da Terra.

• Tsathoggua é um Deus Exterior, a encarnação (ou faceta senciente) da forte força nuclear, uma das quatro forças fundamentais em nosso espaço-tempo. Sua aparência quimérica simboliza a ligação das partículas incompatíveis no núcleo atômico.

Y'golonac

"Então veio um Janeiro com nevoeiro e chuva, quando o dinheiro começou a escassear e as drogas eram difíceis de comprar."

- Hypnos

• Y'golonac é um Grande Antigo menor, mas maligno, mencionado principalmente nas Revelações de Glaaki, um livro sagrado escrito por um culto britânico no Vale do Severn. Ele habita em um enorme calabouço subterrâneo construído com tijolos, mas pode se manifestar se convocado consciente ou inconscientemente. Frequentemente ele possui seus invocadores.

• A verdadeira forma de Y'golonac é desconhecida, embora ele seja descrito como "inchado" e "brilhante". Na maioria das vezes ele manifesta-se ao possuir seu invocador, e humanos possessos pela divindade podem se transformar em uma forma divina: 250 quilos de flacidez nua e sem cabeça, com bocas molhadas que se abrem nas palmas das suas mãos.

• Y'golonac parece ser um conhecedor, ou viciado, da miséria humana. Ele procura aqueles que anseiam por vileza, normalmente de natureza sexual. Seu alvo preferido é um estudioso reprimido com um complexo de deus nascente. Se tal alvo ler as Revelações de Glaaki (o quanto, ou qual volume, não está claro), ele permite que o deus o possua.

• Y'golonac pode assumir a forma humana, muitas vezes disfarçando-se de um fornecedor de vícios ou de livros velhos, ou ambos. Alternativamente, ele pode reconstruir as formas de seus hospedeiros anteriores e manipulá-los como marionetes de seu covil desconhecido.

• Y'golonac é, na verdade, outro avatar de Nyarlathotep.

• "Y'golonac" é uma doença sexualmente transmissível, tanto de corpo quanto de alma (ou da química do cérebro, que equivale à mesma coisa). Os sintomas incluem o vício em pornografia e em degradação, a perda do controle dos impulsos, e o aumento de sociopatia, bem como as características estigmáticas similares a bocas nas mãos, suores, pele pálida, além de ganho de peso grotesco. A doença pode ter se sublimado acidentalmente a partir de uma ejaculação de Shub-Niggurath, projetado pelo culto de Glaaki, ou pode ser um Grande Antigo por direito, uma consciência emergente composta por trilhões de vírus nas correntes sanguíneas de todos os bairros mais sórdidos da Grã-Bretanha.

Yig

"Parece que Yig, o deus serpente das tribos da planície central – presumivelmente a fonte primitiva do Quetzalcoatl ou Kukulcan mais meridional – foi um demônio estranho e metade antropomórfico."

- A Maldição do Yig

• Yig, o Pai das Serpentes, é um Grande Antigo uma vez cultuado em Yucatán pelos maias como Kukulcán, a serpente alada. Sua adoração hoje é, na maioria das vezes, conciliatório, realizado pelas tribos das planícies da América do Norte. Ele pode ter um culto entre os manipuladores de cobras do Tennessee, ou entre os adoradores vudus de Damballah no Haiti e no Caribe. Ele habita na Yoth vermelha, abaixo da América do Norte.

• Yig se manifesta como um tapete de serpentes, com sua consciência distribuída paralelamente através de seus sistemas límbicos reptilianos, e em rede por assobios e chocalhos. Yig emerge principalmente no outono, e o som dos tambores dos curandeiros especializados pode interferir em suas manifestações.

• Junto com Shub-Niggurath e as obscenidades gêmeas Nug e Yeb, Yig se opôs aos demais Grandes Antigos no passado, especialmente a Ghatanothoa. Ele não é implacavelmente hostil à humanidade.

• Yig caiu com os demais Grandes Antigos e agora está aprisionado no Poço de Ngoth. Ele está associado com o Elemento do Fogo.

• Yig considera todas as cobras como sendo seus filhos, mas especialmente aquelas que ele marcou com tamanho incomum e uma lua crescente branca em sua cabeça. Qualquer um que mate uma criança de Yig é marcado para morrer por picada de cobra, ou em casos especiais, recebe a maldição de Yig: loucura e filhos deformados.

• Yig é o símbolo do Povo Serpente, criado através de feitiçaria por eles na Valúsia primitiva. Ele se assemelha a um humanóide com escamas e cabeça de serpente, possivelmente um Homem Serpente idealizado. Quando o povo serpente retirou-se para Yoth após a queda da Valúsia e se converteu para o culto de Tsathoggua, Yig os destruiu.

• Yig arrastou-se para a Terra durante a Era Permiana do planeta Zandanua. Ele tem a forma de uma enorme serpente com pequenas pernas e asas desproporcionais, semelhante a um dragão. Ele criou os répteis a sua própria imagem e de seu próprio material genético.

Yog-Sothoth

"Yog-Sothoth conhece o portal. Yog-Sothoth é o portal. Yog-Sothoth é a chave e o guardião do portal. Passado, presente e futuro, todos se unem em Yog-Sothoth. Ele sabe onde os Antigos abriram caminho no passado, e por onde devem passar novamente."

- O Horror de Dunwich

• Yog-Sothoth, o Todos-Em-Um, habita nos interstícios entre os planos que compõem o universo. Em nosso espaço-tempo local, se manifesta como um aglomerado de globos iridescentes que estão sempre mudando, circulando entre si e quebrando. Esta conglomeração é grande em tamanho, mas variável, de modo que, às vezes pode aparecer com 100 metros de diâmetro e, em outro momento, com um quilômetro ou mais.

• "Yog-Sothoth é a chave para o portal, onde as esferas se encontram". Yog-Sothoth, a Chave e o Portal, detêm o poder de viajar (ou de transportar viajantes) dentro dos planos para alcançar qualquer outro tempo ou espaço, porque o próprio Yog-Sothoth coexiste em todo o tempo e espaço. Neste aspecto, o Abridor de Caminhos, é conhecido por bruxos como o Tawil-at-'Umr, o Prolongamento da Vida. O Tawil-at-'Umr aparece aos seus adoradores como uma figura encapuzada atrás de um véu de cor neutra estranho e cintilante.

• Yog-Sothoth pode expelir uma superfície de si mesmo semelhante a um vidro curvo ou a uma bola de cristal, através dos quais um mago pode ver outros planos ou mundos. As córneas curvas de qualquer mago que o observa dessa maneira, tornam-se superfícies de Yog-Sothoth.

• Yog-Sothoth está aprisionado onde todo o tempo e espaço se cruzam, mantidos por linhas impensáveis de força cósmica que lá convergem no ponto de desaparecimento de tudo.

• Em troca de poder sobre as pragas e morte, Moisés libertou Yog-Sothoth de sua prisão dimensional abaixo do Monte Sinai. Yog-Sothoth, disfarçado sob o nome Javé, tornou-se o Deus Judeu, e, eventualmente, o Deus Cristão e Muçulmano.

• Yog-Sothoth é uma hiperesfera pentadimensional, que só pode aparecer na nossa dimensão como uma coleção de esferas. Ele deseja se ampliar ainda mais em nosso universo, dobrando a realidade local para atender a sua própria natureza alienígena. É um Grande Antigo poderoso, mas não é a entidade cósmica sugerida por seus cultistas fanáticos e acólitos bajuladores.

• Os mi-go cultuam Yog-Sothoth como "O Além", e os cérebros vaporosos da nebulosa espiral o reconhecem como um símbolo impronunciável.

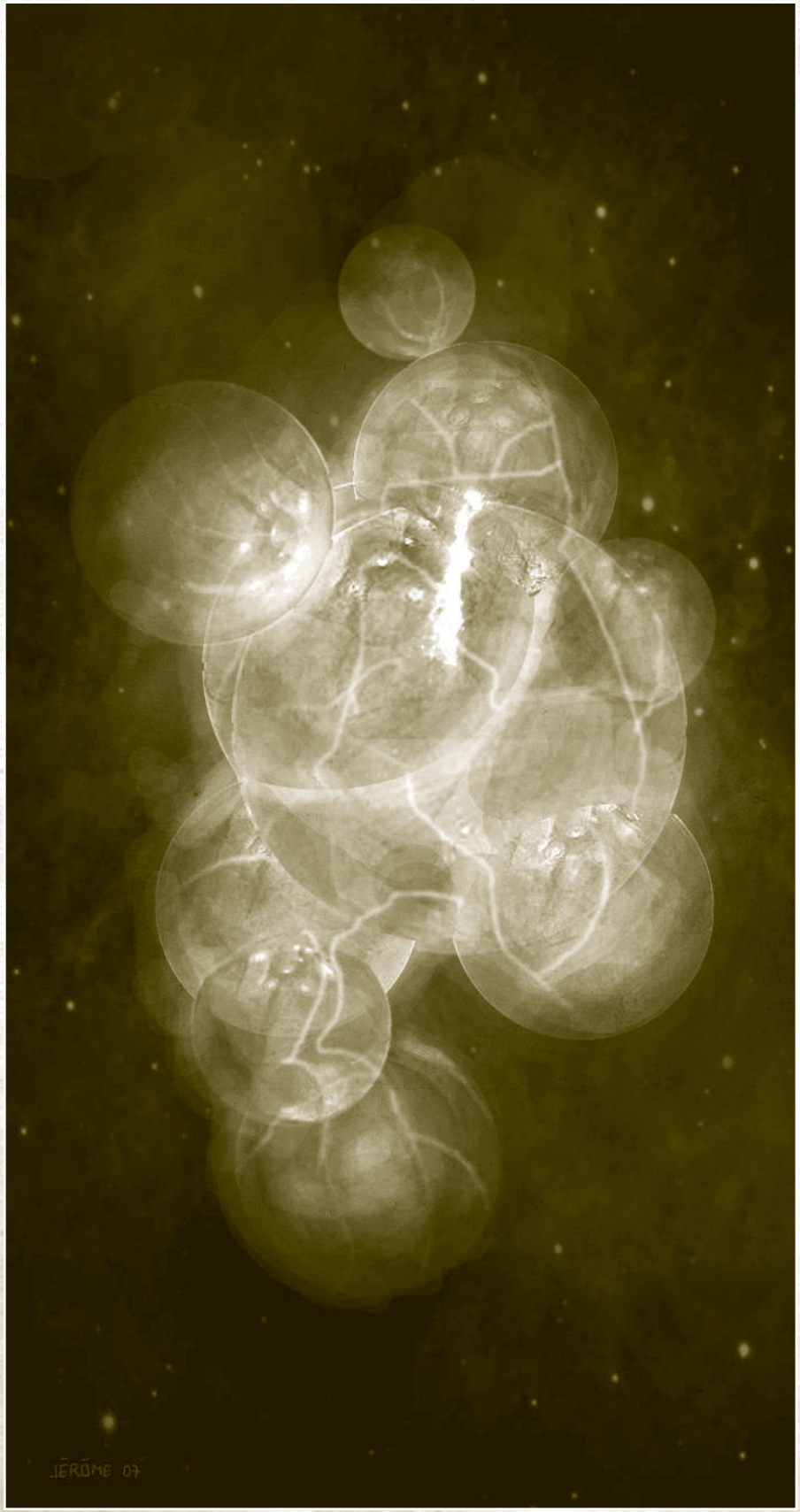
• Yog-Sothoth, o Espreitador do Limiar, é uma escuridão amorfa disfarçada por trás de uma máscara de globos. Feiticeiros que desejam contemplar a face de Azathoth, ou queiram alcançar a transcendência, devem aplacar o Espreitador enfraquecendo os portais de sua própria realidade. Sob o nome Choronzon, Yog-Sothoth foi incorporado ao sistema mágico de Aleister Crowley.

• Atualmente, Yog-Sothoth pode se alternar em qualquer parte do espaço, ou em qualquer lugar no tempo, mas não em ambos. Em alguns pontos, porém, como em Sentinel Hill, perto de Dunwich, na véspera de maio de 1912, a diferença é tão minúscula que ele pode abrir caminho no espaço-tempo por completo, por alguns minutos e metros. Nesses momentos, ele procura por magos ou devotos similares que o intensificarão em quase matéria (por exemplo, "reproduzindo-o" com a biologia local), dando-lhe acesso a existência linear e potencialmente quebrando as barreiras que o limitam.

• Yog-Sothoth é a consciência emergente da energia do ponto zero, o estado constante e irredutível de energia onipresente em todo o universo. Ele busca alterar o equilíbrio energético crucial da nossa realidade, abrindo o caminho para os Grandes Antigos aprisionados.

• Como uma entidade perfeitamente simétrica no tempo, Yog-Sothoth pode ser invocado para ressuscitar os mortos, ou para retornar um fantasma ao pó. Necromânticos procuram Yog-Sothoth para este e outros motivos mais sombrios.

• Yog-Sothoth é um Grande Antigo que conduz os elementais do Éter, ou a Quintessência, o estado de pura matéria energética. Sua prole terrena combina quintessência com a matéria básica. Ele é o inimigo mortal de Nodens, o Senhor do Abismo, que pretende impor a inexistência abissal verdadeira sobre Yog-Sothoth.



- Yog-Sothoth é o turbilhão contrário à onda da Criação, a espuma borbulhante erguida e impulsionada para trás pela força viva do universo. Ele, portanto, incorpora toda a anti-Criação.

- Yog-Sothoth é o pai de Cthulhu, Hastur, e Vulthoom. Yog-Sothoth também gerou Nug e Yeb de Shub-Niggurath.

- Aforgomon, um fractal de Yog--Sothoth, é adorado em muitos reinos, incluindo as Terras dos Sonhos, como o Senhor do Tempo. Ele envolve seus inimigos em uma cadeia de fogo incandescente, queimando primeiro seus sonhos e, em seguida, totalmente suas histórias, memórias e a realidade.

- Yog-Sothoth, ou Yug-Set-Thoth, é o Éon ou Yuga, a época atual que recebeu a vontade e personalidade odiosas de seus pais, Set e Thoth – vale dizer, por um acasalamento proibido de Nyarlathotep consigo mesmo, em duas formas.

- Se toda parte é Yog-Sothoth, então, Yog-Sothoth é o Deus Exterior que desperta onde está acordado. Suas tentativas de arranjar sua própria existência em conjunto, cria a si mesmo, e incidentalmente conecta o universo. Ele recebe bem aqueles que o percebem, uma vez que eles permitem-lhe aumentar a sua própria complexidade local e estacionar partes de si mesmo na mesma esfera, incidentalmente destruindo ou moldando desorientadadamente os universos que ele ampliou.

Criando um Deus ou Titã

Falando francamente, para quê? Há, em nossa opinião sobrenatural, muitos deuses e titãs festejando no universo de Lovecraft como ele é. Lovecraft apenas deu a quatro deles papéis principais em sua grandiosa ficção do Mythos, compôs mais três em trabalhos como um escritor fantasma, roubou um de Clark Ashton Smith, e deixou mais ou menos uma dúzia de divindades com apenas o nome. Mas cada sucessor adicionou suas próprias divindades A Wikipédia lista até agora 83 Grandes Antigos, e aparecem mais acólitos de Lovecraft a cada dia. O "rastejo dos Grandes Antigos" acaba fazendo o nosso planeta pré-humano primitivo se parecer com o Café Rick, em Casablanca – Tudo chega até a Terra.

É muito mais divertido pegar um Deus que já existe e fazer algo novo com ele. Decidir que Shub-Niggurath, ao invés de incorporar a vida, na verdade, alimenta-se de ecossistemas: ela sugou Marte até sobrar apenas rochas, e ferveu Vênus, e agora está se preparando para matar a Terra. Expanda um dos titãs menores. Promova Yig a um Deus Exterior, a personificação do tempo cíclico fechado, que não se manifesta apenas em serpentes, mas em todos os anéis, espirais e rolos, desde o DNA ao planeta Saturno. As cobras tornam-se meramente as extremidades mais distantes de sua perceptibilidade invadindo-nos; o veneno torna-se uma experiência transcendental. Pegue algum outro ser mitológico assustador e iguale-o a um Grande Antigo. Olhe para Odin, o escolhedor caolho dos mortos, o deus da profecia odiosa, que monta um "cavalo" de oito patas. Ele poderia ser Nyarlathotep, o trapaceiro, com seu olho de três lóbulos e os oito tentáculos brotando abaixo de seu manto? Dessa forma, o seu novo "deus" pode ser um avatar ou um aspecto de outro deus – o que lhe permitirá levantar todas as estórias sobre aquele deus para seu uso, e criar gloriosas disputas teológicas entre cultistas em toda parte.

Se você simplesmente precisa inventar um novo deus completo, apenas não crie Uifghx, o Senhor dos Teclados Digitados Aleatoriamente, e espere que ele funcione. Faça o que Lovecraft e Derleth fizeram. Pense em um nicho que precisa ser preenchido – o portador monstruoso do apocalipse, o deus trapaceiro, um Wendigo endeusado, o elemental do fogo – e complete-o. Tente proporcionar-lhes sua própria individualidade, embora ainda deixando amorfo suficiente para proporcionar desafios em todos os tipos de cenários. Encontre um tema forte – Cthulhu parece ter vida aquática, vive sob o oceano, a água simboliza os sonhos e inspiração para que ele cause ambos, o povo-peixe o cultua – e depois faça tantas mudanças nele quanto você quiser – o oceano é a sua armadilha, o seu culto é centrado em um deserto, ele é atingido por um navio. Pegue alguma imagem icônica, ou alguma criatura que apenas te deixa atônito, e alargue o seu escopo no tempo e no espaço até que ela esteja distorcida e terrível. Então, você terá algo que valha a pena colocar diante da corte de Azathoth.

Tomos e Magia

"Sr. Armitage', ele disse, 'acredito que devo levar aquele livro para casa. Há coisas nele que eu tenho que testar sob condições especiais que não posso obter aqui, e seria um pecado mortal deixar uma regra burocrática me impedir. Deixe-me levá-lo comigo, Senhor, e eu juro que ninguém vai perceber. Não preciso dizer-vos que vou cuidar bem dele. Não fui eu que deixei essa cópia do jeito que está."

- O Horror de Dunwich

O conhecimento secreto do Mythos de Cthulhu, transmitido por civilizações pré-humanas, sonhado por sensitivos ou deduzida por gênios instáveis, viola o nosso entendimento de lei natural. Por isso, é "magia". Lovecraft sugere fortemente que toda a "magia" é meramente as operações da lei científica que ainda não foram compreendidas (ou talvez sejam impossíveis de entender) pela humanidade. No entanto, há uma abundância de casos em que essa superciência alienígena positiva se assemelha a formas tradicionais de alquimia, sabedoria cerimonial, e taumaturgia. Isso pode ser verdade, porque todo o conhecimento ocultista é, na realidade, uma deturpação do conhecimento do Mythos, porque há níveis da realidade em que a mágica convencional realmente funciona (possivelmente apenas em determinados locais ou épocas do ano), porque os atos ritualísticos mágicos são necessários para concentrar poderes psíquicos, ou porque as forças que impulsionam o Universo podem ser acessadas por vários métodos.

Qualquer uma e todas essas teorias podem ser encontradas em, ou derivadas de, vários tomos do Mythos conhecidos pelos estudiosos, magos e bibliófilos. E acreditar, ou desacreditar, em qualquer um não muda o que acontece quando um feitiço é lançado.

Tomos

"Aqui, pela primeira vez, ele tomou um choque de horror, pois os títulos daqueles livros lhe diziam muito. Eles eram sombrios, coisas proibidas que a maioria das pessoas sãs nunca ouviu falar... repositórios banidos e temidos de segredos duvidosos e de fórmulas imemoráveis..."

- O Assombro das Trevas

Os livros do Mythos são de duas variedades: pistas e recursos. Qualquer livro pode ser um ou outro, ou ambos, ao longo de duas ou mais aventuras. Um tomo de pistas é o livro que contêm um fato, magia, ou outro requisito para resolver o mistério, ou para atingir ao clímax da aventura. Um tomo de recursos é um volume mantido acessível na sede dos Investigadores (ou na estante de

livros restrita da biblioteca da sua faculdade local) para informações gerais, um troféu, ou simplesmente algo roubado dos vilões para privá-los de sua posse. Guardiões devem se privar de plantar cópias em árabe do *Necronomicon* no caminho dos Investigadores monolíngues, exceto como troféus.

O ato de se ler um tomo de pistas é chamado **Leitura Superficial.** Esta leitura leva uma hora para cada 100 páginas impressas, ou uma hora para cada dez páginas manuscritas. O gasto de 1 ponto de Usar Biblioteca (ou do Idioma apropriado) divide pela metade (no mínimo, a critério do Guardião) este tempo. Com o gasto de 2 pontos em Usar Biblioteca, o jogador descobre imediatamente o fato vital, a magia, etc., em poucos minutos de pesquisa. A Leitura Superficial de um tomo do Mythos não fornece pontos de Mythos de Cthulhu, e não contam necessariamente como usar a habilidade Mythos de Cthulhu, embora possa. A menos que indicado o contrário, um benefício obtido pela Leitura Superficial de um tomo só pode ser obtido uma vez por aventura, mas pode ser adquirida várias vezes em múltiplas aventuras.

O ato de se ler um tomo de recursos é chamado **Leitura Detalhada.** Esta leitura de um tomo do Mythos geralmente ocorre entre aventuras, e pode demorar muito ou pouco tempo, de acordo com o desejo do Guardião. A Leitura Detalhada de um tomo do Mythos fornece a você um entendimento básico do seu conteúdo, possivelmente incluindo magias ou outros segredos (o Guardião tem a permissão de incluir retroativamente magias com efeitos ou segredos em um tomo de recursos, se ele precisar que funcione também como um tomo de pistas: "De repente, esse quarteto enigmático no *Livre d'Ivon* faz horrivelmente sentido para você."). Se o tomo concede pontos em Mythos de Cthulhu, você ganha todos na sua primeira Leitura Detalhada. Porém, Leituras Detalhadas repetidas não adicionam mais pontos, a menos que indicado de outra forma na descrição do tomo. Tomos em línguas estrangeiras também requerem o uso da habilidade de Idioma correspondente.

Uma Biblioteca parcial do Mythos

Nenhum feitiço é listado para estes livros. O Guardião deve selecionar cada tomo individual para a aventura em que aparece, e escolher os feitiços que estão contidos nele.

Al Azif, por Abd al-Azrad (c 730 dC; Árabe)

A cópia original, e mais completa, do *Necronomicon*. Não há cópias existentes conhecidas. Sua Leitura Detalhada acrescenta +4 à sua graduação de Mythos de Cthulhu.

Necronomicon, traduzido por Olaus Wormius (1623; Latim)

O texto remanescente mais comum do livro negro, baseado em uma edição rara em latim de 1228 e na tradução grega perdida de 950 dC, há possivelmente uma dúzia de exemplares existentes, porém apenas seis são definitivamente conhecidos e catalogados. Sua Leitura Detalhada adiciona +3 em sua graduação de Mythos de Cthulhu. O Guardião pode definir que uma determinada cópia também acrescenta pontos dedicados à reserva em qualquer investigação específica, baseando-se em seu próprio julgamento.

Azathoth e Outros, por Edward Pickman Derby (1919; Inglês)

Uma coleção das primeiras obras do poeta de Arkham, ele relaciona lendas locais com percepções assustadoras em letras de poder surpreendente. Leva apenas uma hora, mais ou menos, para sua Leitura Detalhada, o que concede 1 ponto dedicado de reserva para Sentir Perigo em investigações que aconteçam em Arkham. Ele não fornece graduação em Mythos de Cthulhu caso você não tenha nenhum ponto, caso tenha, ele fornece +1.

Cultes des Goules, por Balfour Francois-Honoré, Conde d'Erlette (1703; Francês)

Uma obra que descreve um culto necromântico de carniçais em toda a Europa. A Leitura Superficial deste livro concede 1 ponto dedicado de reserva para qualquer Habilidade Investigativa envolvendo carniçais (esta habilidade não precisa ser escolhida durante a leitura, e o jogador pode decidir durante a aventura). Sua Leitura Detalhada adiciona +1 a sua graduação de Mythos de Cthulhu.

Décima Terceira ("Threshold") Sonata (Op. 76), por Aleksandr Scriabin (1915?)

O louco compositor Scriabin publicou dez sonatas para piano, incluindo a Op 68, a sonata "Missa Negra". Quando morreu, em 1915, ele estava planejando uma apresentação multimídia no Himalaia, o *Mysterium*, que traria o fim do mundo. Um culto de magos herméticos russos contrabandeou seu manuscrito após a Revolução, e tem vendido cópias no mercado negro do ocultismo e para entusiastas musicais para levantar fundos. Tocar esta sonata exige o gasto de 1 ponto em Arte (Piano), leva cerca de dez minutos, e custa 3 pontos de Estabilidade. Isto fornece a você 2 pontos de reserva dedicados em Sentir Perigo e 1 em Mythos de Cthulhu, todos para fenômenos relacionados apenas a Yog-Sothoth, que se renovam imediatamente após o uso.

De Vermis Mysteriis, por Ludvig Prinn (1543; Latim).

Prinn, um mago que afirmava ter nascido no século XIII, contrabandeou este trabalho pouco antes de ser queimado na fogueira pela In-

quisição em 1542. No ano seguinte, reapareceu impresso em Colônia. A Leitura Superficial deste livro fornece 2 pontos de reserva dedicados para qualquer Habilidade Investigativa (ou 1 ponto para duas habilidades), envolvendo Egito, folclore árabe, ou mortos-vivos (esta habilidade não precisa ser escolhida durante a leitura, e o jogador pode decidir durante a aventura). Sua Leitura Detalhada concede +2 para a sua habilidade de Mythos de Cthulhu. Tanto a carta-preta alemã de 1587, quanto a sua tradução em inglês de Charles Leggett de 1821, *Os Mistérios do Verme*, fornece apenas +1 para o Mythos de Cthulhu.

Estilhaços de Eltdown, traduzido pelo Reverendo Arthur Brooke Winters-Hall (1917; Inglês).

Em 1882, dois pesquisadores de Cambridge escavaram 23 cacos de cerâmica de estratos inequivocamente do Triássico, em Eltdown, Sussex. O Reverendo Winters-Hall, um antiquário local e entusiasta do folclore de fadas, privadamente imprimiu sua tradução prolixa e obscura das estranhas marcas regulares dos cacos. Sua Leitura Superficial fornece 1 ponto dedicado de reserva para Ocultismo. Sua Leitura Detalhada concede +1 a sua habilidade de Mythos de Cthulhu, +2 se você já tiver encontrado os Seres Ancestrais ou a Grande Raça de Yith.

Fragmentos Celaenos, compilados por Laban Shrewsbury (1915; Inglês)

Um manuscrito holográfico das traduções do Dr. Shrewsbury, a partir de um número de textos epigráficos supostamente copiados de uma biblioteca arruinada que orbita a estrela Celaeno em Plêiades, depositados na Biblioteca da Universidade Miskatonic após o desaparecimento do Dr. Shrewsbury. Quarenta cópias fotostáticas foram encadernadas para um seminário acadêmico em 1932, após a descoberta das ruínas na Mongólia com hieróglifos idênticos. A Leitura Superficial do manuscrito fornece 2 pontos de reserva dedicados para qualquer Habilidade Investigativa (ou 1 ponto para duas habilidades) envolvendo Hastur ou extraterrestres (o Guardião pode esperar para premiar o jogador com esses pontos, ao invés de estragar a surpresa). A Leitura Detalhada dos Fragmentos adiciona +1 a sua graduação de Mythos de Cthulhu.

Geheimes Mysterium von Asien, por Gottfried Mülder (1847; Alemão)

Mülder acompanhou von Junzt em sua viagem à Ásia Central em 1818-1819 e utilizou a regressão hipnótica para ditar suas memórias da viagem. Um versão americana pirata foi publicada em Baltimore, em 1849, como *Mistérios Secretos da Ásia, Com um Comentário Sobre o "Ghorl Nigral"*, referindo-se ao texto blasfemo (apenas uma cópia deste existe no mundo) que von Junzt estudou em um monastério de lamas em Yian-Ho. O descendente de Gottfried Mülder, Hermann Mülder, publicou uma nova edição limitada para Ahnenerbe em 1935. A Leitura Superficial deste livro fornece 2 pontos de reserva dedicados para qualquer Habilidade Investigativa (ou 1 ponto para duas habilidades) envolvendo Ásia, Leng, Mu ou os Tcho-Tcho (o Guardião escolhe qual habilidade, e pode ou não dizer ao jogador). Sua Leitura Detalhada concede +1 à sua habilidade de Mythos de Cthulhu.

Livre d'Ivon, traduzido por Gaspard du Nord (1240; Francês)

Baseado na obra em latim *Liber Ibonis*, escrita no século IX por C. Philippus Faber, e nas pesquisas sobre ocultismo do próprio du Nord, sua pretensão é ser o trabalho do lendário mago hiperboreano, Eibon. A Leitura Superficial deste livro fornece 1 ponto dedicado para uma destas habilidades: Antropologia, Astronomia ou Ocultismo (esta habilidade não precisa ser escolhida durante a leitura: o jogador pode decidir durante a aventura). Sua Leitura Detalhada concede +1 em sua graduação de Mythos de Cthulhu, ou +2 se você já encontrou Tsathoggua ou seus asseclas. A edição em latim impressa em Roma no ano de 1662 pode ser o manuscrito original de Faber, e transmite os mesmos benefícios que o texto em língua francesa. Existem rumores de uma tradução do manuscrito em inglês do tempo do Rei James I.

Manuscritos Pnakóticos, por autores desconhecidos (vários)

O *Pnakotika*, papiro mágico grego aproximadamente do tempo de Cristo, esboça significados míticos e oraculares a partir de um conjunto de runas e hieróglifos indecifráveis, e foi supostamente descoberto em Ultima Thule. Suas várias interpretações tornaram-se parte da tradição mágica ocidental. Desde aproximadamente 1485, exploradores, ocultistas, filólogos e arqueólogos acrescentaram outros textos, monólitos e inscrições em alfabeto semelhante (assim como falsificações, equívocos desintencionais e textos psicografados) para o acervo Pnakótico, juntamente com seus comentários. Não há edições completas de todos os *"Manuscritos Pnakóticos"* ou *"Fragmentos Pnakóticos"*. Um conjunto de três volumes do acervo comumente aceito naquela época foi impresso em Londres em 1768 (agora com preço proibitivo), mas cópias manuscritas, procedimentos de conferência acadêmica, e outras versões parciais, podem ser encontrados na coleção da maioria das grandes universidades. Com um gasto de 2 pontos de Usar Biblioteca e acesso privilegiado à coleção, um Investigador pode reunir material pnakótico suficiente para realizar uma Leitura Detalhada

e aumentar em +1 sua graduação de Mythos de Cthulhu, provavelmente ao copiar sua pesquisa ou ao adquirir livros úteis para referências futuras. Sempre que o Guardião decidir que uma aventura pode abordar assuntos pnakóticos (que pode ser da forma que escolher. Mesmo uma versão Purista dos Manuscritos discutirão as civilizações antigas, como Lomar e Hiperbórea, astronomia e extraterrestres, raças pré-humanas incluindo os Seres Ancestrais e a Grande Raça de Yith, Deuses Antigos, viagens através do sonho, e mágica cerimonial), o Investigador pode adicionar +1 à sua graduação em Mythos de Cthulhu (até um total cumulativo de +3) e receber 2 pontos de reserva dedicados para habilidades de investigação relevantes (escolha do Guardião). O Guardião pode exigir que o Investigador passe, dentro da aventura, um período de tempo pesquisando para ganhar este aprimoramento, ou permitir que tenha acontecido fortuitamente entre as estórias.

O Rei em Amarelo, por um dramaturgo desconhecido (c. 1895; Inglês)

Esta peça teatral, uma tradução do original francês censurado, não pode ser lida superficialmente, mas leva aproximadamente uma hora para lê-la detalhadamente. Após aberta, você deve fazer um teste de Estabilidade contra dificuldade 5 para evitar sua leitura completa. Depois de lê-la, você começará a encontrar um número de fenômenos sobrenaturais com custos crescentes de Estabilidade, no mínimo uma vez por aventura. Você verá o Símbolo Amarelo manifestar onde Hastur ou o seus asseclas invadiram (isto te concede 2 pontos de reserva dedicados para Sentir Perigo em fenômenos relacionados a Hastur. Os pontos se renovam imediatamente após o uso. Ver o Símbolo Amarelo é um teste de Estabilidade de 3 pontos). Após quatro destes encontros, as coisas ficam muito estranhas – você pode se tornar atrativo para Hastur e seus asseclas, pode simplesmente se alternar em uma dimensão paralela centrada em Carcosa, ou desenvolver uma doença mental (como quebrar o feitiço da peça teatral é uma decisão do Guardião). A peça concede +2 para a sua graduação de Mythos de Cthulhu, e +1 para a graduação de sua habilidade Arte permanentemente.

Prodígios Taumatúrgicos na Canaã da Nova Inglaterra, por Rev. Ward Phillips (1788 e 1801; Inglês)

Uma história, em forma de sermão, de fenômenos estranhos e profanos na Nova Inglaterra de 1620 até a Revolução. A leitura superficial deste livro fornece 1 ponto de reserva de-

dicado para História, aplicável apenas para a Nova Inglaterra durante esse período histórico. Ele pode ser relido superficialmente várias vezes durante uma aventura. Ele não fornece graduação em Mythos de Cthulhu, caso você não tenha. Caso tenha, ele concede +1.

Revelações de Glaaki, por vários (1865 e 1920; Inglês)

A biblioteca de multivolumes do culto dos adoradores de Y'golonac em Severn Valley, raramente vista intacta. Qualquer um de seus volumes pode conter segredos ou magias malignas. Um Investigador lendo detalhadamente um volume aleatório deve fazer um teste de Estabilidade contra dificuldade 4, ou sair e cometer algum pecado hediondo de luxúria. Mesmo bem-sucedido, o leitor pode, no entanto, usar posteriormente qualquer habilidade interpessoal para convencer um cultista de Y'golonac sobre sua própria associação na seita. Apenas o elusivo volume 12 concede +1 para os Mythos de Cthulhu àqueles que estudarem dedicadamente suas gravuras detalhadas.

Sete Livros da Cripta de Hsan, atribuídos a "Hsan, o Grande" (ca. 180 aC; Chinês)

O *Ch'i Pen Shu Hsieh Le Tsui An*, ou *Sete Livros Escritos na Escuridão*, são atribuídos a "Hsan, o Grande", um sábio lendário, variadamente datado de antes de 4200 aC. A mais antiga versão conhecida é um texto redigido a partir de restos que sobreviveram à queima de livros de 213 aC pelo primeiro imperador Ch'in. A existência confirmada das cópias tibetanas implica que Hsan originalmente traduziu os Sete Livros de alguma língua asiática desconhecida. Há rumores que as versões tibetanas divergem muito das chinesas, e contêm muito mais segredos sombrios. A Leitura Superficial de qualquer versão chinesa, até mesmo a "Edição Poliglota Hsan", que foi impressa anonimamente em Xangai em 1920, assim como *Os Sete Livros da Cripta da Terra* (que inclui traduções em francês e russo), fornece 2 pontos de reserva dedicados para qualquer Habilidade Investigativa (ou 1 ponto para duas habilidades) envolvendo China ou sonhos. Sua Leitura Detalhada concede +1 na sua graduação de Mythos de Cthulhu.

Testamento de Carnamagos, por Carnamagos de Tanais (ca. 500 aC; Yo-Tsath (hiperboreano))

Carnamagos afirmou ter viajado para o deserto escondido dos grifos na Ciméria, e escreveu esta narrativa com o que aprendeu sobre o passado e o futuro. Todos os exemplares sobreviventes conhecidos se encontram em grego. Sua Leitura Superficial fornece 1 ponto de reserva dedicado para qualquer Habilidade Investigativa que envolva Quachil Uttaus ou viagem no tempo (o Guardião pode esperar o momento oportuno para conceder estes pontos, ao invés de estragar a surpresa). Sua Leitura Detalhada concede +1 para a sua graduação em Mythos de Cthulhu. Há

Criando um Tomo

Diferente dos deuses, quanto mais tomos, melhor. Toda biblioteca de cultista não deve, logicamente, conter um exemplar do *Necronomicon* ou dos *Cultos Sem Nome* – para livros raros desaparecidos, eles até aparecem muito nas estórias. Ao invés disso, ela deve ter tomos criados para seus próprios fins, que brotam da sua própria história, e que alimentam suas próprias ilusões.

Se você está colocando um tomo na estória, primeiro decida se é apenas um tomo de pistas – nesse caso, pode ser um único pergaminho, cacos de louça, um álbum de recortes, diário, ou similar – ou um tomo de recursos completo. Se você decidir usar um tomo completo, aproveite esta oportunidade de usá-lo para definir o seu culto ainda mais. Nesse culto há uma igreja vasta e extensa com escrituras, escrituras apócrifas, hinários, saltérios, comentários, hagiografias, ordinais, missais, textos visionários e coleções de sermões? É uma seita limitada com apenas um livro sagrado a partir do qual tudo deve brotar? Será que esse culto tem acesso a uma ou duas correntes de conhecimento do Mythos, e como eles as misturam? Os livros em seu santuário profano podem explicar isso.

Pense no idioma ou idiomas do livro – ele começou como um texto pré-humano (Qual tipo? Religioso? Científico? Diário de sonhos?)? Qual é a estória de sua tradução? O original existe? Existe apenas uma cópia manuscrita no mundo? Decida sobre o seu autor, e decida quem (ou o quê) o autor afirma haver em seu livro. Finalmente, desdobre o assunto não apenas para o que está acontecendo nesta aventura, mas para temas maiores que você queira que sua campanha trate. Se os Investigadores vão levar para casa o tomo de recursos, dê-lhes razões para olhá-lo novamente ao invés de ser apenas outro detalhe na estante deles.

Seus efeitos mecânicos podem ser extrapolados a partir dos exemplos dados. Em geral, um grande tomo do Mythos concede +2 para a habilidade Mythos de Cthulhu, um menor concede +1. Pontos dedicados de reserva devem ser relacionados ao assunto do livro, mas é uma decisão do Guardião. Eles podem apenas mostrar-se em múltiplas leituras, por exemplo – tais livros não são escritos por autores particularmente estáveis ou organizados, coincidentemente.

rumores de exemplares encadernados em couro e escritos com linfa alienígena, que concedem um conhecimento muito mais completo, mas mesmo a leitura de poucas linhas envelhece o leitor desprevenido e o ambiente ao seu redor em 10 anos e invoca imediatamente Quachil Uttaus. A cópia mais famosa de tal livro foi descoberta em uma tumba greco-bactriana em 935 dC.

Unaussprechlichen Kulten, por Friedrich Wilhelm von Junzt (1839; Alemão)

O diário de viagem do horrendo, que fornece detalhes amplos de muitos cultos, conspirações, e atividades relacionadas ao Mythos. A Leitura Superficial deste livro fornece 1 ponto de reserva dedicado para qualquer Habilidade Investigativa envolvendo cultos, utilizável uma vez durante a aventura (o Guardião escolhe qual a habilidade e pode ou não dizer ao jogador). Sua Leitura Detalhada adiciona +2 a sua graduação de Mythos de Cthulhu. Suas traduções em inglês banalizadas sob o título *Cultos Sem Nomes* (Bridewall, 1845; Golden Goblin, 1909) fornecem apenas +1 a Mythos de Cthulhu e um incentivo investigativo somente em uma ou outra aventura, ou quando o Guardião decidir.

Feitiços

"Professor Upham gostou especialmente da sua demonstração de afinidade com a matemática superior em certas fases da sabedoria mágica transmitida ao longo dos séculos desde uma antiguidade inefável – humana ou pré-humana – cujo conhecimento do cosmos e de suas leis era superior ao nosso."

- Os sonhos na Casa Assombrada

A magia lovecraftiana, como descrito nas estórias, se preocupa primariamente a contactar certas dimensões poderes, forças ou seres exteriores. A criação dessa conexão é o que faz o feitiço lovecraftiano tão perigoso. Os contos sugerem que, uma vez que este poder exterior esteja dominado (ou quando o mago se rendeu completamente a ele), tudo é possível. O mago pode comandar tempestades, transcender tempo e espaço, tornar-se imortal, perceber o passado e o futuro, e, fora isso, eximir-se das leis naturais.

Qualquer feitiço deste tipo será visado nos, e não exercido pelos, Investigadores. No momento em que qualquer humano puder utilizar tais forças, a sua sanidade e humanidade já podem ter sido completamente corroídas. Mesmo os feitiços listados aqui, por mais simples que seja desencadeá-los, são mais propensos a ser hostis do que úteis. Dito isso, alguns feitiços estilo Pulp foram adicionados para Guardiões que querem misturar as coisas.

Nem todos os feitiços possíveis em todos os universos possíveis do Mythos estão listados. O Guardião é livre para personalizar ou extrapolar os feitiços dados nesta seção, ou mesmo decidir qual mágica humana útil – feitiço de cura e similares – existe. Talvez seja um último presente dos deuses fracos da Terra para seus adoradores.

Aprendendo Feitiços

Um investigador pode aprender um feitiço durante uma aventura a partir de um tomo de pistas, de um pergaminho ou inscrição conveniente, ou de um professor humano (ou inumano). Aprender um feitiço durante uma aventura leva um período de tempo dramaticamente adequado, geralmente entre uma a seis horas, ou tempo suficiente para chegar à próxima cena ("três dias mais tarde, o xamã tribal o declarou pronto para o ritual. E bem na hora, como os pescadores relataram, o lloigor apareceu novamente no lago"). Gastos apropriados (Física para as fórmulas matemáticas, Idiomas ou Arqueologia para cânticos escritos em línguas estrangeiras, Arte para feitiços cantados ou dançados, etc.) reduzirá o tempo de aprendizagem de forma adequada. Aprender um feitiço durante uma aventura exige um teste de Estabilidade, geralmente com Dificuldade 4. A critério do Guardião, outras habilidades (Física, Idiomas, Arte, etc., como descrito acima) podem ter que ser usadas antes que o feitiço possa ser aprendido.

Aprender feitiços como o resultado de uma epifania do Mythos ou da comunhão com um Deus Exterior geralmente é instantâneo, e raramente requer um teste, com exceção do teste de Estabilidade inerente ao processo de comunhão com um Deus Exterior.

Entre investigações, um Investigador pode aprender um feitiço a partir de um tomo de recursos, um professor, um ritual arcano, ou de qualquer outra forma que ele conseguir convencer o Guardião a permitir. O tempo necessário, no entanto, transcorre muito tempo entre as aventuras, ou 1 a 6 meses, mais uma vez, a critério do Guardião. Gastos não acelerarão o processo.

Conjurando Feitiços

Existem dois tipos de feitiços: encantamentos e rituais. Ambos os tipos de feitiço podem requerer um canto real ou uma série de ações arcanas, ou apenas um momento de visualização hipermatemática. Ambos os tipos de feitiço podem levar alguns minutos ou várias semanas. Eles só são diferenciados mecanicamente. Em termos de jogo, um **encantamento** simples, requer apenas um teste simples, geralmente de Estabilidade (as Dificuldades e perdas de Estabilidade para cada feitiço aparecem nas descrições). Contrariamente, um **ritual** em termos de jogo requer uma disputa, geralmente contra uma criatura convocada ou o tecido do espaço-tempo. Tais coisas resistem usando uma reserva ad hoc chamada **reserva de Inércia**. Seu tamanho recomendado aparece no feitiço redigido abaixo, mas pode e deve ser alterado se o Guardião desejar.

Quase todos os feitiços requerem o gasto de pontos de reserva, geralmente de Estabilidade. Se um feitiço permite o gasto de outra habilidade em adição à Estabilidade, você pode trocar uma habilidade pela outra com dobro do custo, a menos que a descrição do feitiço estabeleça uma relação diferente ou proíba a troca.

> *Criar um Portal Hyperespacial requer 2 de Estabilidade ou 4 de Vitalidade, então, pode ser conjurada com 1 de Estabilidade e 2 de Vitalidade.*

Uma falha no feitiço custa a metade da quantia listada.

Vários feiticeiros podem compartilhar os custos da conjuração de feitiços. Aqueles que conhecem o feitiço em questão podem compartilhar custos de cooperação (veja pág. 57). Apenas o líder deve fazer o teste de Estabilidade. Aqueles que não conhecem o feitiço em questão e que participam de bom grado na conjuração podem gastar 3 pontos para contribuir com 1 para um feitiço.

Alguns feitiços podem ser conjurados apenas em um determinado local, sob certas estrelas, ou em um determinado momento. Feitiços podem exigir componentes materiais, posturas ou gestos específicos, ou qualquer outra coisa que o Guardião possa sonhar.

A menos que esteja descrito o contrário, nenhum feitiço pode ser conjurado enquanto se estiver engajado ativamente em combate ou enquanto se esteja fugindo (no entanto, um feiticeiro pode, por exemplo, usar Armas Brancas para apunhalar alguém, então conjurar um feitiço de uma rodada, então usar Armas Brancas novamente na terceira rodada). A menos que esteja descrito o contrário, um feitiço concluído durante o combate termina no final da rodada.

Conjurar um feitiço definitivamente conta como um Choque do Mythos, se a perda concomitante de Estabilidade é grave o suficiente para custar potencialmente a Sanidade do conjurador.

Magos com Sanidade 0 nunca precisam fazer um teste para conjurar um encantamento. Ele ocorre automaticamente. Eles devem pagar Estabilidade e Vitalidade, mas apenas a metade do custo listado (arredondado para cima). Raças e criaturas que conjuram feitiços podem pagar com os pontos de qualquer reserva o custo de Estabilidade listado. Cabe ao Guardião se tais magos ou criaturas precisam fazer testes durante disputas de rituais, embora magos devam sempre ter que fazer testes durante disputas de rituais contra Investigadores.

Exemplos de Encantamentos do Mythos

Cântico Hoy-Dhin

Este cântico convoca o sangue tenro e granulado de Yibb-Tstll, conhecido pelos bruxos como "O Negro". O líquido abominável cai em torno do alvo como uma chuva, molhando-o em todas as direções, com os respingos aderindo ao seu corpo. Após a segunda rodada de conjuração, o alvo está cego, e após a terceira rodada, ele deve tentar não se afogar "n'O Negro" (veja Afogamento, pág. 68) a cada rodada até que ele morra ou o conjurador interrompa o cântico. Grandes quantidades de água corrente (por exemplo, uma mangueira de incêndio ou um rio de correnteza forte) vão dissolver ou dispersar O Negro em duas rodadas.

De acordo com o Cthaat Aquadingen, quando O Negro é drenado de volta a Yibb-Tstll, ele leva as almas de suas vítimas com ele

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 5 (4 com Arte (canto))

Custo: 3 de Estabilidade por rodada.

Tempo*:* Dois minutos de uma música assombrosamente bela para começar.

Composto Liao

Às vezes chamada de Droga Plutoniana, Liao é composto a partir da Lótus Negra da Ásia Central e do Sudeste Asiático. Ele liberta a percepção do usuário do tempo linear. Na sua forma "urbana", seu único efeito real é tornar os usuários mais sensíveis às invasões ou parasitismos do Mythos: ele abaixa a Estabilidade do usuário por três quartos (arredondado para cima) para fins de testes de Estabili-

dade que envolvam feitiço hostil ou invasivo, choques do Mythos, e assim por diante. Na sua forma mais pura, no entanto, concede visões cativantes do passado (ou futuro), cada uma mais incrível do que a anterior. Ele não deixa o usuário escolher um tempo e lugar, mas transporta a percepção do usuário ao longo de sua trajetória de vida, retroagindo até os seus ancestrais (ou avançando até seus descendentes), através do seu passado evolutivo e, eventualmente, até a fonte suprema de toda a vida terrestre, Ubbo-Sathla. Usuários com sangue alienígena (ou em campanhas em que a teoria da Panspermia de Arrhenius seja verdadeira) podem vagar com visões pela Terra por completo. Viagens prolongadas no passado profundo fazem o usuário correr o risco de encontrar os Cães de Tindalos (veja pág. 129).

Em qualquer forma, o Liao é extremamente viciante.

Os Guardiões não devem permitir que o Liao resolva mistérios imediatos como "quem matou Jeremias Roxbury semana passada" ou "vamos ser emboscado por cultistas se pararmos em Cingapura". Em aventuras, seu uso deve fornecer percepções sobre o passado histórico ou o flagrante futuro terrível (e inevitável). Ou simplesmente para enlouquecer as pessoas.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 5 (4 com gasto de Farmácia ou Biologia ou 3 com gasto de Farmácia) para composto, 2 ao absorver pela primeira vez. Posteriormente, exige um teste de Estabilidade com Dificuldade 3 para evitar tomar uma segunda dose, e a Dificuldade aumenta em 1 para cada dose adicional consumida. Assim que chegar a 8, o usuário vai dedicar todo o seu tempo e esforço para produzir mais Liao.

Custo*:* 2 de Estabilidade por dose

Feitiços para Contactar Divindade

Os feitiços que permitem ao conjurador comungar com as terríveis divindades do Mythos de Cthulhu são quase exclusivamente do domínio dos adoradores da divindade. Ocasionalmente, um feiticeiro arrogante de grande poder tentará chegar a um acordo com um Grande Antigo, geralmente para obter um pouco de conhecimento inalcançável ou um fragmento do poder do ser. Contactar uma divindade aprisionada ou adormecida pode exigir que se viaje para o local do seu repouso, ou pelo menos a um templo maior relacionado com a sua adoração, seja atual ou no passado. Possuir um, ou estar próximo a um ídolo verdadeiro, escultura, relíquia, ou escritura do deus geralmente faz o contato menos difícil. Conhecer um feitiço de Contactar uma Divindade específica não o ajuda a contactar qualquer outra.

Com uma conjuração bem-sucedida, a divindade (ou um de seus aspectos ou avatares) contacta o conjurador, geralmente em sonhos ou visões. Ocasionalmente, o deus enviará um serviçal para falar através dele, ou possuirá um adorador próximo. Tal contato envolverá provavelmente mais testes de Estabilidade e, possivelmente, a perda de Sanidade.

O deus começará o contato de uma forma semiamigável, mas não ajudará não-adoradores sem uma razão excepcionalmente boa. Divindades são fáceis de enfurecer, um conjurador que desperdiça o tempo do ser, ultrapassa seus limites, ou que pareça fraco ou insensato provavelmente será pisoteado, enlouquecido, possuído, ou se tornar de alguma forma um brinquedo por um breve período.

Outros feitiços possíveis de Contactar Divindades não detalhadas aqui incluem Contactar Chaugnar Faugn, Contactar Daoloth, Contactar Ghatanothoa, Contactar Gol-Goroth, Contactar Y'golonac e Contactar Yig.

do composto; 4 para tomar o Liao, além de eventuais perdas devidas os horrores que serão inevitavelmente revelados.

Tempo: Com um estoque de Lótus Negra (que para obtê-la pode ser uma aventura própria), a produção do Liao leva apenas um dia, uma "viagem" causada pelo Liao dura duas ou três horas a partir do ponto de vista de um observador.

Contactar Abissais

Só pode ser conjurado próximo a uma massa de água salgada ou salobra ligada, de alguma forma, ao oceano. Em alguns jogos, ele deve ser conjurado próximo a uma colônia de Abissais. Para executar o feitiço é necessário jogar pedras especialmente inscritas na água. Estas pedras podem ainda ser encantadas (veja Encantar Itens, pág. 116), mas não é necessário.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 4

Custo: 3 de Estabilidade

Tempo: Seis minutos. Os Abissais aparecerão na próxima maré alta.

Contactar Carniçal

Podem ser conjurados somente em noites de lua cheia em um cemitério com pelo menos um século de existência. Este feitiço não garante a segurança contra ataques de carniçais, mas os carniçais contactados vão parar para ver o que o conjurador deseja antes de decidir desmembrá-lo para comer suas vísceras.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 4

Custo: 3 de Estabilidade

Tempo: Três minutos de latidos frenéticos em ghoulês (a língua dos carniçais). Os carniçais aparecerão antes do amanhecer.

Contactar Coisa-Rato

O conjurador faz uma marca ou símbolo de giz na parede e espera a noite toda. A parede deve ser parte de um local ou estrutura infestada (agora ou no passado) por um Coisa-Rato ou por vários Coisas-Ratos. Tais estruturas podem incluir velhas casas de bruxas, mansões decadentes, castelos de antigos magos, sótãos e favelas em bairros suspeitos.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 4

Custo: 2 de Estabilidade

Tempo: Quatro minutos para desenhar o símbolo em giz. O coisa-rato vai aparecer naquela noite ou na próxima lua nova.

Contactar Cthulhu

Este cântico sonoro sintoniza o invocador no comprimento de onda dos sonhos de Cthulhu. O Sonhador nas Profundezas envia uma visão de pesadelo para todos os que sonhariam com ele. Aqueles que resistirem podem acabar sendo percebidos por ele.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 5 (4 pelo mar ou perto de um centro de culto cthulhuniano)

Custo: 3 de Estabilidade e 1 de Sanidade, além de qualquer outra perda devido ao pesadelo.

Tempo: Uma hora para conjurar em cada uma das três noites; o pe-

sadelo de Cthulhu chega na terceira noite, quando o conjurador dorme.

Contactar Mi-Go

Deve ser conjurado fora da atmosfera da Terra, através de uma transmissão potente de rádio, ou em uma área montanhosa que esteja sendo minerada pelos fungos de Yuggoth. As áreas adequadas incluem os Apalaches, Adirondacks, Andes, Himalaia, e os Bálcãs.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 4

Custo: 3 de Estabilidade.

Tempo: Dez minutos de encantamento murmurante, os mi-go aparecerão na próxima noite sem lua.

Contactar Nyarlathotep

Existem tantas formas diferentes deste feitiço quanto existem formas diferentes de Nyarlathotep. Todas elas colocam o usuário em contato com o Caos Rastejante, na forma que mais esperam em vê-lo. Na maioria das vezes, Nyarlathotep vai atraí-los para um encontro de seus adoradores, em que o conjurador vai se surpreender ao reconhecer alguns participantes (este reconhecimento pode, naturalmente, ser ilusório. Nyarlathotep é trapaceiro desse jeito). É mais provável que Nyarlathotep apareça fisicamente em tais cerimônias. Feiticeiros solitários podem receber uma visita de um coisa-rato ou outra criatura familiar, ou vivenciar o Mensageiro Poderoso em um sonho ou alucinação.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 5 (4 de Dificuldade com Ocultismo, Antropologia, ou Teologia)

Custo: 3 de Estabilidade e 1 de Sanidade. Os contactados por Nyarlathotep pela primeira vez também devem sacrificar 1 ponto de graduação de Estabilidade para o deus sombrio (tal sacrifício automaticamente custa 1 ponto de graduação de Sanidade também). Nyarlathotep, muitas vezes, se oferecerá para restituir tais sacrifícios com alguma marca própria: no Culto das Bruxas, por exemplo, isto seria uma marca preta (semelhante a uma verruga) feito pelo dedo do deus no corpo da bruxa. Em termos de jogo, Nyarlathotep gratifica o adorador com 2 pontos de graduação em Estabilidade – que o Guardião (como representante do Zombeteiro) pode retirar a qualquer momento. Nyarlathotep repete voluntariamente a troca de 1 por 2 com contatos dignos ou promissores, até que ele controle suas mentes e vontades por completo.

Tempo: varia.

Contactar Prole Estelar

Este feitiço contacta um dos subalternos xothianos de Cthulhu. Eles podem aparecer em pessoa, enviar um pesadelo ou despachar Abissais em comunhão telepática com eles. Este feitiço deve ser lançado no litoral, ou diretamente sobre um dos abismos subterrâneo habitados por um Observador Xothiano (veja pág. 154). A maioria desses pontos tem algum templo em ruínas ou outra indicação do local correto para o contato.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 4 (3 se conjurado em um local ou por um conjurador sintonizado

Feitiços para Contactar Criatura

Os conjuradores podem usar esses feitiços para aprender mais sobre a sabedoria pré-histórica, a superciência alienígena, as verdadeiras geometrias do mundo, ou outros feitiços. Alternativamente, conjurar tal feitiço é uma boa maneira de começar a negociar com uma raça alienígena, ou com uma colônia de tais criaturas conhecida por infestar alguma extensão lúgubre. O conjurador deve sempre ter em mente um objetivo especifico e deliberado.

Um feitiço de contato bem-sucedido sempre exige que tal criatura (ou colônia de criaturas) esconda-se dentro de uma distância conveniente. Para algumas criaturas, podem ser necessárias expedições para ruínas malditas ou a uma única caverna a uma profundidade abaixo da Islândia antes que o feitiço possa ser conjurado com êxito.

Geralmente, aparecerão criaturas suficientes para igualar ou exceder o nível de ameaça perceptível do conjurador e de todos os seus companheiros, e elas geralmente aparecerão apenas nas áreas onde se sintam seguras ou não observadas. As criaturas contactadas aparecerão seguindo suas próprias vontades, que podem, por exemplo, significar devorar o conjurador. Logo, magos sábios trarão presentes ou oferendas. Tais interações proporcionam excelentes oportunidades ao Guardião para uma representação alienígena horripilante.

Conhecer um feitiço de Contactar uma Criatura específica não ajuda você a contactar qualquer outra. Todos os contatos provavelmente envolverão mais testes de Estabilidade por ver ou de outro modo encontrar o ser contactado. Outros feitiços de Contactar Criatura em potencial que não são detalhadas aqui incluem Contactar Ser Ancestral, Contactar Pólipo Voador, Contactar Prole Amorfa, Contatar Gnoph-Keh, Contactar Cão de Tindalos, Contactar Lloigor, Contactar Masqut, Contatar Habitantes da Areia, e Contactar Povo Serpente. Alguns desses "feitiços" podem simplesmente ser tipos diferentes de sinais sociais de "vamos conversar", como o "comércio silencioso" utilizado na África tropical.

aos sonhos de Cthulhu).

Custo: 3 de Estabilidade

Tempo: Cinco minutos. A prole estelar responderá imediatamente e eles, ou seus representantes, chegarão logo que possível.

Contactar Tsathoggua

Tsathoggua aparece na forma de espírito, como uma projeção translúcida e nebulosa. Ele fala de forma audível para o conjurador, e sua voz parece ecoar de um canto escuro. Ele só vai aparecer para um conjurador solitário.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 8 (4 com um ídolo ou outra representação exata de Tsathoggua).

Custo: 6 de Estabilidade e 1 de Sanidade

Tempo: Quatro horas de cânticos e invocação.

Convocar/Aprisionar Andarilho Dimensional

O conjurador deve abrir caminho no ar com um punhal feito inteiramente de um elemento metálico (por exemplo, ouro, prata, platina, alumínio). Punhais feitos de ligas – aço, latão, etc. – não funcionarão, embora o punhal possa ter um cabo ou alça de qualquer material. O andarilho emergirá do caminho que o conjurador abriu para ele.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 4

Custo: 3 de Estabilidade

Tempo: Sete minutos

Convocar/Aprisionar Byakhee

Só pode ser conjurado em um local aberto à noite. O conjurador deve soprar um apito encantado feito de ferro meteórico e, em seguida cantar: *"Iä! Iä! Hastur! Hastur cf'ayak 'vulgtmm, vugtlagln, vulgtmm! A"! A"! Hastur!"*. O byakhee convocado descerá do céu, incrustado com gelo.

Um byakhee livre resiste ao aprisionamento com uma Inércia de 8.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 4

Custo: 4 de Estabilidade ou 8 de Fuga (metade se Aldebaran está acima do horizonte)

Tempo: Dois minutos.

Convocar/Aprisionar Cria Negra de Shub-Niggurath

Só pode ser conjurado ao ar livre e à noite, em uma selva, floresta, pântano ou outro local com muita vegetação. O conjurador deve usar uma lâmina para mutilar um animal (ou pessoa) pesando pelo menos 45 quilos. Assim que o sangue jorrar, ele deve cantar uma súplica a Shub-Niggurath. A Cria Negra convocada surgirá da parte mais profunda e escura da vegetação ao redor quando a criatura morrer.

Uma Cria Negra livre resiste ao aprisionamento com uma Inércia de 15.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 5 (4 com gasto de Sobrevivência), seguido de um teste de 2 pontos para sacrificar um animal, ou um teste de 5 pontos para sacrificar um ser humano

Custo: 5 de Estabilidade

Tempo: Cinco minutos para cada ponto de Vitalidade da criatura sacrificada

Convocar/Aprisionar Espreitador Noturno

Só pode ser conjurado em uma noite sem lua, ao ar livre e perto de água corrente ou do mar. O conjurador, que não pode ostentar a marca de Nyarlathotep, deve entoar um cântico e mostrar uma pedra ornada com o Símbolo Antigo de forma bem visível (pode ser um Símbolo já existente esculpido em um penhasco ou parede de templo, por exemplo). O espreitador noturno aparece quando ninguém está vigiando.

Um espreitador noturno livre resiste ao aprisionamento com uma Inércia de 8.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 4

Custo: 3 de Estabilidade

Tempo: 20 minutos

Convocar/Aprisionar Horror Caçador

Só pode ser lançado na escuridão (à luz das estrelas é aceitável, mas não sob as luzes brilhantes da cidade). O conjurador deve cantar, e preparar um sacrifício de sangue, ferindo e imobilizando um ser consciente. O horror surge da parte mais escura do céu (ou caverna ou câmara, se convocado em locais fechados) e devora o sacrifício. Se nenhum sacrifício apropriado está dentro da área imediata, o horror devora o conjurador e parte.

Um horror caçador livre resiste ao aprisionamento com uma Inércia de 15.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 5

Custo: 4 de Estabilidade

Tempo: 50 minutos

Convocar/Aprisionar Servidor dos Deuses Exteriores

O conjurador deve tocar um assobio infernal específico em uma flauta,

Feitiços de Convocação e Aprisionamento

Uma forma tradicional para magos obterem credibilidade, músculos, ou transporte sobrenaturais, os feitiços para convocação e aprisionamento existem para praticamente todas as "raças serviçais", o que significa que as raças foram inicialmente criadas como entidades escravas de um ou de outro deus, titã, ou espécie. A maioria de tais feitiços foi perdida, ou envolve técnicas aplicáveis apenas por seus criadores, ou ainda, é somente recuperável com uma grande dose de trabalho (o plano a longo prazo dos abissais de "reverterem a engenharia" dos shoggoths para que eles servissem aos seres que eles foram criados para destruir é, provavelmente, o exemplo mais conhecido). Conhecer um desses feitiços não concede nenhuma compreensão sobre qualquer outro. Feitiços de Convocação/Aprisionamento existem para filhos de Yig, shantaks, devoradores do espaço, e talvez até dholes, além daqueles detalhados aqui. A menos que esteja descrito explicitamente de outra maneira, todos os feitiços para convocar trazem apenas uma criatura.

Normalmente, um feitiço de convocação traz a criatura já vinculada ao mago, embora o Guardião seja livre para decidir que uma falha em um teste de Estabilidade não acabe com o feitiço, mas sim sinalize para a entidade que seu "suposto" mestre seria fraco e tolo. Em tais circunstâncias, a criatura geralmente ataca, rouba, ou consome aquele que o chamou. Aprisionada ou não, a visão de uma criatura convocada resulta em outro teste de Estabilidade para o conjurador e eventuais testemunhas próximas.

Um aprisionamento bem-sucedido, por outro lado, força a coisa a se conter para não eviscerar você e, ao invés disso, seguir uma instrução especifica limitada como "deixe essa dimensão agora" ou "mate aquele mago", mas não "nunca retorne à Terra" ou "proteja-me do mal para sempre". A menos que o Guardião decida o contrário, o aprendizado de um feitiço de convocação inclui o ritual de aprisionamento. Você também pode conjurar apenas o ritual de aprisionamento se você conhecê-lo e fortuitamente esbarrar com uma entidade não aprisionada. A menos que as regras digam explicitamente o contrário, tal aprisionamento leva duas rodadas de combate, e não pode ser realizado por alguém lutando ou fugindo da criatura. Cabe ao Guardião decidir se tais aprisionamentos também exigem os mesmos apetrechos que suas convocações complementares.

Para a maioria das criaturas inferiores, a convocação é um **encantamento** em termos de regras – seres do Mythos são aparentemente projetados para reagir automaticamente a determinadas ações, cantos, ou emblemas (alternativamente, conjurar um feitiço de "convocação" apenas gira dimensionalmente o conjurador para onde essas criaturas já estão. Como Einstein nos ensinou, tudo é relativo). Esbarrar em uma criatura não aprisionada e aprisioná-la é sempre um **ritual** em termos de regras, e inicia uma disputa – geralmente de Estabilidade vs. Inércia – entre o Investigador e a criatura. As descrições individuais dos feitiços fornecem os valores, se necessários.

em um dia agourento quando os planetas estão desalinhados, tais como no Walpurgisnacht ou no solstício de verão. O servidor é lançado de uma onda de distorção visual ou névoa congelante, e pode fazer um ataque contra o conjurador antes de ser preso.

Um servidor livre resiste ao aprisionamento com uma Inércia de 19, ou 9 se a flauta é encantada, ou 3 se a flauta foi tomada de outro servidor.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 5 (4 com um gasto de Arte para tocar a flauta)

Custo: 6 de Estabilidade

Tempo: Convocar leva 30 minutos de assobio maníaco; Aprisionar leva cinco minutos (ou 4 rodadas, com gasto de Arte para tocar muito rápido).

Convocar/Aprisionar Vampiro Espacial

Pode ser conjurado somente à noite, sob um céu sem nuvens. Pode ser conjurado em locais fechados se o quarto possuir janelas abertas. O conjurador deve ler o encantamento (que começa assim: "Tibi Magnum Innomiandum, signa stellarum nigrarum et bufaniformis Sadoquae Sigillum...") em voz alta de um livro (o feitiço Encantar Item deve ser usado para este feitiço em um livro com tinta contendo linfa de vampiro espacial). O vampiro espacial convocado flutua invisivelmente vindo das estrelas. Ele pode ser enviado atrás de alguém de quem o conjurador tenha uma amostra de sangue, ou atrás do portador de certa runa marcada com tinta de linfa de vampiro espacial. Se o conjurador não apresentar imediatamente tal amostra, ou gesticular em direção a tal runa, o vampiro espacial banquetea-se dele.

Um vampiro espacial livre resiste ao aprisionamento com uma Inércia de 12.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 4

Custo: 4 de Estabilidade

Tempo: 10 minutos

Criar Portal Hiperespacial

Cria um portal unindo dois pontos através do hiperespaço. O Guardião pode exigir que o conjurador tenha visto o ponto de destino, mesmo que apenas em um sonho ou visão. Este feitiço requer algum tipo de desenho, pintura, ou marcas de giz. Usar um portal já criado custa 1 ponto de Estabilidade, além de quaisquer custos para os locais ou ameaças no destino.

O destino não precisa estar no universo quadridimensional ou no espaço-tempo convencional. Este feitiço permite viajar para outras dimensões, planos e universos compactos, mas apenas com um guia ou uma visão orientadora.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 5 (4 com Física, 3 com um gasto de Física).

Custo: 2 de Estabilidade ou 4 de Vitalidade, sendo dobrado por incremento de distância (continental, mundial, interplanetário, interestelar, intergaláctico). Um portal entre planos custa o mesmo que um portal interestelar (16 de Estabilidade ou 32 de Vitalidade), a menos que o Guardião defina de forma contrária, ou o feitiço seja conjurado em um ponto onde o plano é tangente à Terra (e, portanto, apenas "global"). Para cada 4 pontos de Vitalidade gastos da reserva do conjurador, ele também perde 1 ponto na *graduação* de Vitalidade.

Tempo: Uma hora (dez minutos com Física, um minuto com gasto de Física)

Elixir Tikkoun

Este fluído límpido danifica seres não nativos do planeta Terra, agindo como um ácido muito forte (veja pág. 68) contra eles. Seu ingrediente principal é a água dos quatro rios sagrados (o Ganges, o Jordão, e outros dois escolhidos pelo Guardião por inacessibilidade e valor simbólico), mas há também outras essências raras e místicas nele. Deve ser derramado ou arremessado na (ou através da) entidade alvo ou criatura.

Em um jogo usando a concepção elementar do Mythos, é duplamente eficaz contra as divindades e suas criaturas com aspecto terreno. Alguns textos ocultistas escritos por devotos estudiosos católicos clamam que a água benta tem o mesmo efeito

do, ou é outro nome para o, Elixir Tikkoun. Provavelmente, eles estão infelizmente enganados, mas apenas o Guardião sabe ao certo.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 5 (4 com gasto de Ocultismo)

Custo: 2 de Estabilidade ou 4 de Ocultismo (ou Teologia, em alguns jogos) para destilar um frasco, nenhum para usar

Tempo: Três horas para destilar, um frasco pode ser destilado por semana

Encantamento Vach-Viraj

Este cântico pode ter sido derivado do Terrível Nome de Azathoth, ou de um nome secreto de Shub-Niggurath, ou de uma combinação esteganográfica de ambos. Leia-se: *"Ya na kadishtu nilgh'ri stell-bsna Nyogtha; K'yarnak phlegethor l'ebumna sya'h n'ghft. Ya hai kadishtu ep r'luh-eeh Nyogtha eeh, S'uhnngh athg li'hee orr'e syha'h"*, e deve ser entoado com uma voz clara e ecoante.

Este feitiço permite o uso de Intimidação contra as entidades do Mythos que podem ser convocadas com um feitiço de Convocar/Aprisionar.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 4

Custo: 1 de Intimidação, mais 1 de Estabilidade por ponto de reserva de Vitalidade da criatura a ser intimidada (metade contra criaturas com aspecto da Terra, se a campanha usa o conceito elementar do Mythos).

Tempo: 3 rodadas de combate para entoar

Encantar Item

Sob este título genérico podemos incluir vários itens encantados, como facas, livros, correntes, apitos, pedras, torres, menires, etc., utilizados para conjurar feitiços do Mythos. Cada espécie de encantamento é um feitiço diferente, e o Guardião deve se sentir livre para detalhar os ingredientes exatos ou ações necessárias para um determinado encantamento. Qualquer arma encantada deve ser usada para tirar uma vida, provocando o teste de Estabilidade apropriado.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 5 (4com gasto de Ofício ou Arte relevante).

Custo: 3 pontos da reserva de Estabilidade, e o mínimo de 1 ponto de graduação de Estabilidade. Para cada 1 ponto de graduação adicional sacrificado, o item adiciona 1 a todos as jogadas de conjurações pertinentes associadas a feitiços, e fornece 1 ponto dedicado de reserva para disputas se o feitiço for um ritual.

Tipos de encantamentos com itens de "magia negra" mais convencionais poderão permitir o sacrifício de pontos de graduação de Vitalidade, ao invés de pontos de graduação de Estabilidade, mas exigirá o sacrifício de 5 pontos de graduação de Vitalidade para adicionar um 1 na jogada de conjuração pertinente. Tradicionalmente, o conjurador toma a maioria desses pontos de graduação de Vitalidade de outras pessoas, mas deve sempre contribuir com pelo menos 1 dos seus.

Tempo: Varia, mas geralmente semanas ou meses.

Fermentação da Hidromel Espacial

Este feitiço cria uma bebida mágica que reorienta as percepções de quem a beber. Em quantidades muito pequenas (algumas gotas na ponta do dedo), expande a percepção imensamente, dando ao usuário um "olhar com os olhos de deus" do ambiente ao seu redor, permitindo que ouça murmúrios e ruídos de dimensões adjacentes, e assim por diante. Também pode criar uma espécie de comunhão mental vaga com um colega usuário: não uma comunicação completa, mas uma sensação geral de distância e urgência, combinada com rajadas ocasionais de forte emoção e sensação clara. O efeito mecânico deste pequeno gole no jogo torna Sentir Perigo uma Habilidade Investigativa – o Investigador pode observar todos os perigos ao seu alcance enquanto o sabor durar (gastos de Sentir Perigo permitem ao usuário encontrar formas para superar tais problemas). Também, naturalmente, permite que o Guardião o abasteça com pistas, bagunce sua cabeça, e exija testes extras de Estabilidade quando o usuário perceber coisas horríveis o seguindo por lugares tranquilos da cidade. Enquanto estiver sob efeito do Hidromel, o usuário fica sonolento, distraído, e, obviamente, parecendo um viciado em drogas ao conversar, o que pode afetar as Habilidades Interpessoais. Se o usuário for atacado, ele pode se libertar dos efeitos do hidromel após uma rodada de confusão.

Em doses maiores (um dedal cheio ou três pequenos goles) o hidromel leva a percepção do usuário quase que inteiramente para fora da realidade, para dentro de uma espécie de buraco de minhoca de bolso. Esta alteração se assemelha mais a uma viagem alucinógena poderosa e imensa, e tem o efeito colateral de permitir ao usuário suportar viagens através do vácuo e as vicissitudes do espaço interestelar. O usuário ainda terá que arranjar transporte, tal como um passeio em um byakhee convocado.

O hidromel é feito do mel produzido por abelhas criadas em condições mágicas extremamente específicas – alimentadas somente com pólen de mescal e voando apenas sob a constelação de Auriga, por exemplo

– e quatro outros ingredientes escolhidos pelo Guardião. Pelo menos um dos ingredientes deve ser extraterrestre ou extraplanar, e todos devem ser caros, raros, e possivelmente ilegais ou venenosos.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 4 (gasto de 3 com Biologia, Sobrevivência, ou Ofício (Fermentação)) para fermentar; 2 para beber.

Custo: 20 de Estabilidade por dose para fermentar, que pode ser gasto ao longo de várias noites de preparação, 2 para um pequeno gole, 3 para uma dose completa.

Tempo: A fermentação da Hidromel Espacial leva uma semana antes que o custo de Estabilidade possa ser pago; um pequeno gole dura um número de horas igual à reserva de Estabilidade atual do usuário, e a dose completa dura pelo tempo da viagem espacial. Beber o hidromel leva uma rodada, mas pode ser feito enquanto se foge.

Fórmula Dho-Hna

Este encantamento permite ao conjurador contemplar a cidade interna, situada nos dois pólos magnéticos da Terra, e a partir desse ponto de vista, enxergar outros locais misteriosos, planetas, reinos, abismos, e dimensões. A Fórmula Dho-Hna atravessa o último golfo além do espaço e tempo, portanto, o conjurador poderia tentar ver Valúsia, Yhe, ou outras terras perdidas. Cada conjuração da Fórmula pode atingir apenas outro alvo de visão além da cidade interna.

Em algumas edições do *Necronomicon,* a Fórmula Dho-Hna inclui a criação de um portal hiperespacial (temporário) para o local em observação. O conjurador retorna exatamente um dia sideral mais tarde. Esta fórmula completa acrescenta um quarto do custo (mínimo de 1 de Estabilidade ou 2 de Vitalidade) do feitiço análogo Criar Portal Hiperespacial ao custo da conjuração da Fórmula.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 6 (5 com Mythos de Cthulhu)

Custo: 2 de Estabilidade e 1 de Sanidade.

Tempo: Cinco minutos. A procura, tanto de forma objetiva quanto subjetiva, dura uma quantidade variável de tempo.

Franzir

Este poderoso feitiço de ataque escurece e contorce a carne de um alvo, independente da sua armadura. Ele funciona em qualquer alvo próximo ou a longa distância que o conjurador possa ver ou cheirar.

Após o teste para realizar o feitiço, o conjurador faz um segundo teste de Estabilidade contra a Estabilidade atual do alvo, modificado por -2 se o conjurador possuir um pedaço do cabelo, manchas de sangue ou outras amostras físicas do alvo. Para cada ponto em que o conjurador seja bem-sucedido no teste, o alvo perde 1 ponto de sua reserva de Vitalidade e um ponto de graduação de Vitalidade.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 4

Custo: 4 de Estabilidade

Tempo: Duas rodadas

Óleo de Alhazred

Este óleo de lâmpada sobrenatural foi supostamente utilizado por Abdul Alhazred para invocar as visões e sonhos que ele transcreveu no Necronomicon. Seus ingredientes são muitos e sutis, envolvem o assassinato e o derretimento da banha e dos fluídos corporais de alguma criatura horripilante do Mythos, e fica a cargo do Guardião especificar qual em sua campanha.

Uma vez que uma lâmpada queime com o Óleo de Alhazred, ela emite luz vaporosa que se enrola em torno do rosto do seu usuário, especialmente nos olhos e narinas. Através desta luz, o usuário pode fazer uma dessas coisas:

- *Examinar um artefato do Mythos e receber uma visão relacionada ao seu uso, fabricação ou consagração (geralmente resultando em outro teste de Estabilidade); ou*
- *Examinar uma representação de um deus ou uma criatura do Mythos e receber uma visão daquele deus ou criatura na sua forma verdadeira (quase inevitavelmente resultando em outro teste de Estabilidade); ou*
- *Ver as deformações invisíveis ou linhas de força indicando a presença de um portal, um contato planar, monstro imaterial, ídolo hipergravitacional, meteoro alienígena, etc. Em termos de jogo, significa um sucesso automático de Sentir Perigo; ou*
- *Receber compreensões adicionais a partir do estudo de tomos do Mythos. Em termos de jogo, a **Leitura Superficial** de um livro do Mythos pela luz do Óleo de Alhazred imediatamente revela a passagem ou informação relevante, enquanto a **Leitura Detalhada** de um livro do Mythos com esta misteriosa luz brilhante adiciona +1 à graduação de bônus do Mythos de Cthulhu do livro.*

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 5 (4 com gasto de Química ou Ocultismo) para preparar, 3 para

usar.

Custo: 3 de Estabilidade para o preparo, 2 de Estabilidade mais 2 outros pontos de uma reserva relevante (por exemplo, Antropologia, História da Arte, Mythos de Cthulhu, Idiomas, Ocultismo, ou Sentir de Perigo) para usar.

Tempo: Sete dias brilhantes e ensolarados para preparar; cinco minutos para acender e usar.

Pó de Ibn-Ghazi

Caso seja soprado a partir de um tubo, espargido com um spray, ou espalhado com a mão, este pó cinzento atrai matéria ou energia ultraterrena para o universo quadridimensional. Seu principal uso é fazer com que seres invisíveis fiquem visíveis, mas (a critério do Guardião), ele também permite que alguns feitiços de banimento ou destituição possam trabalhar de forma mais eficaz. Um frasco do pó funciona em um ser, objeto ou monstro, independentemente do tamanho. Seu efeito dura por dez batimentos cardíacos, ou 3 rodadas de combate, e deve ser jogado a uma distância próxima. Preparar este pó requer poeira de múmia, nitrato de prata em pó e outros produtos químicos disponíveis em um bom laboratório.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 3 (2 com Química ou Ocultismo) para prepará-lo, nenhum para usá-lo.

Custo: 1 de Estabilidade ou 2 de Química ou Ocultismo para preparar um frasco, nenhum para usar, apesar de que enxergar o que foi revelado pode exigir mais um teste de Estabilidade.

Tempo: 12 horas de trabalho minucioso (seis horas com acesso a um bom laboratório, menos ainda com gasto de Química ou Ocultismo) para prepará-lo, uma rodada para usá-lo

Símbolo Antigo

Também conhecido como o Símbolo de Kish. Este símbolo em forma de estrela (ou em forma de suástica, de galhos, depende da sua origem) sela um caminho ou entrada contra os asseclas dos Grandes Antigos ou dos Deuses Exteriores. O símbolo deve ser gravado em um objeto físico, selado em chumbo ou bronze, ou desenhado na soleira da porta. Um amuleto com o Símbolo Antigo não protege o usuário contra ataques. Existem rumores de que uma combinação dos feitiços Símbolo Antigo e Portal manteria o Símbolo suspenso no hiperespaço intangível. Tal feitiço seria muito difícil e custoso para se conjurar.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 4

Custo: 1 ponto de *graduação* de Estabilidade.

Tempo: Cinco minutos

Símbolo de Eibon

Esse hieróglifo lembra uma suástica de três pernas. Desenhada de forma correta, torna o portador invisível aos asseclas de Nyarlathotep, mas não ao próprio Caos Rastejante.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 4

Custo: 2 de Estabilidade para criar, mais 2 toda vez que ele opera.

Tempo: Cinco minutos para criar

Pedras Estelares de Mnar

"Suponho que é'es tinham, apesar de tudo, os antigo sinal mágico, que eram as únicas coisa que as criaturas do mar tinha medo... Em alguns lugares, tinha pedrinhas espaiadas – como bruxaria - com algumas coisas nelas parecidas com o que você chama de suásticas hoje em dia. Provavelmente, eles eram o símbolo dos Antigos".

- A Sombra sobre Innsmouth

Em *A Sombra sobre Innsmouth* e *Nas Montanhas da Loucura*, Lovecraft indica que um amuleto com o Símbolo Antigo poderia ter poderes de proteção contra os Abissais e até mesmo shoggots. Em alguns contos do Mythos, especialmente aqueles de August Derleth, um amuleto em forma de estrela com o Símbolo Antigo protege o usuário contra o ataque de qualquer espécie de serviçal, incluindo shoggoths, abissais, byakhee, Povo Serpente, etc. O Guardião pode decretar que tais símbolos de proteção devem ser conjurados e esculpidos na pedra cinza de Mnar, que não é fácil de encontrar, salvo em buscas e minerações em antigos campos de batalha cósmicos na Antártica ou próximo ao Pacífico Sul.

Entidades serviçais não podem atacar diretamente o portador desse símbolo de forma pessoal ou mágica, embora possam derrubar pilares ou preparar ataques indiretos. Entidades serviçais com Armas de Fogo (ou habilidades similares) podem atacar o portador de um símbolo, embora o Limiar de Acerto do portador seja aumentado em 2 contra tais ataques. Mesmo em Derleth, no entanto, seres suficientemente poderosos, como uma prole estelar de Cthulhu pode superar tais amuletos. Em geral, qualquer criatura, *exceto shoggoths*, com bônus de perda da Estabilidade de +3 ou maior pode ignorar um amuleto com o Símbolo Antigo sendo agitado, embora eles ainda possam ser impedidos de adentrar um local por um feitiço de conjurar Símbolo Antigo.

Símbolo de Koth

Este é o Símbolo estampado nas passagens que levam das Terras dos Sonhos à Terra. Quando desenhado no rosto ou na cabeça, este estranho símbolo curvilíneo previne todos os sonhos, inclusive os enviados por Cthulhu. O usuário pode, evidentemente, não entrar nas Terras dos Sonhos. Seguir sem sonhos é algo mentalmente insalubre. Após a primeira semana, o usuário renova os pontos de reserva de Estabilidade no dobro da taxa normal. Após as duas primeiras semanas, trate o usuário como abalado. Após o primeiro mês, o usuário perde 1 ponto de graduação de estabilidade por mês, até atingir o mínimo de 3.

Quando representada com gestos nas Terras dos Sonhos, causa o mesmo efeito básico em seres de sonhos que a pronúncia das primeiras sílabas do Terrível Nome de Azathoth sobre criaturas do Mythos.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 4

Custo: 2 de Estabilidade

Tempo: Cinco minutos (gesto instantâneo nas Terras dos Sonhos)

Símbolo Voorish

Este gesto místico torna coisas invisíveis visíveis para o conjurador. Usar o Símbolo Voorish acinzenta ou distorce alguns comprimentos de ondas da luz visível.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 5

Custo: 1 ponto de Estabilidade e 1 ponto de Sentir Perigo ou Coletar Evidência

Tempo: Instantânea para conjurar, dura por cinco minutos

Terrível Nome de Azathoth

Ao repetir as primeiras sílabas deste nome secreto de Azathoth, o conjurador demonstra sua familiaridade com o Mythos de forma assustadora. Em termos de jogo, permite usar habilidades interpessoais com servidores de espécie menores (por exemplo, byakhee, filhos de Yig, andarilhos dimensionais, prole amorfa, coisas-ratos, shantaks) e raças independentes menores (por exemplo, abissais, seres ancestrais, carniçais, k'n-yani, masqut, mi-go, habitantes da areia, povo serpente, shan, vampiros espaciais, tcho-tcho, yithianos). Usar tais habilidades com não-humanos requer um gasto de 2 pontos da reserva.

Pronunciar a sílaba final do Terrível Nome de Azathoth exige um segundo teste de Estabilidade, e um segundo gasto de pontos. É um ataque agressivo, drenando 1 ponto da reserva de Estabilidade (ou Vitalidade de qualquer inimigo não-humano) por ponto gasto pelo conjurador para fazer o segundo teste de Estabilidade. Conjuradores não podem cooperar para expressar a sílaba final do Terrível Nome de Azathoth.

Começar uma negociação com um ser extraterrestre pronunciando as primeiras sílabas do terrível Nome é o mesmo que iniciar uma negociação com um homem sacando uma pistola. Você vai obter a sua atenção, mas não tem motivos para reclamar se levar um tiro.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 5 (4 com Idiomas)

Custo: 3 de Estabilidade ou 6 de Vitalidade.

Tempo: instantâneo. Pode ser pronunciado antes do combate começar

Exemplos de Rituais do Mythos

Ângulos de Tagh Clatur

Este feitiço dobra o espaço, tornando criaturas incorpóreas, dentro do seu arco de efeito (aproximadamente 45° centrado na mão esquerda do conjurador), corpóreas. É provável que danifique quaisquer livros, peças de vidro, janelas e coisas similares frágeis no seu caminho. Se o conjurador falhar no teste inicial de Estabilidade para conjurá-lo, o feitiço convoca aleatoriamente (ou seja, traz para nossa realidade) um ser abominável do Exterior em algum lugar dentro de 20 quilômetros, e dentro do seu arco de efeito.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 7 (6 com a Física, 5 com gasto de Física)

Oposição: A cada rodada, contraponha a Estabilidade do conjurador contra a Vitalidade da criatura alvo. Quando o conjurador é bem-sucedido nessa disputa, ele lança um dado. O resultado é o número de pontos de Vitalidade da criatura alvo que se tornam corpóreos.

Custo: 2 de Estabilidade ou 4 de Física; pagos apenas durante a primeira rodada.

Tempo: Dez minutos de exercícios de visualização para preparar, uma rodada de combate para começar a conjurar.

Contactar Nodens

Este feitiço permite ao conjurador fazer um contato mental ou através dos sonhos com Nodens, o Deus Antigo do Grande Abismo, adorado pelos bretões primitivos. Nodens não sente ódio particular contra os humanos indagadores, mas ele tende a esvaziar a personalidade deles. No en-

tanto, ele pode dignar-se a conceder uma visão para aqueles que buscam se opor aos Grandes Antigos.

O conjurador deve executar este ritual em um penhasco marítimo remoto durante a noite. Nodens normalmente aparecerá em um sonho ou em uma visão quando o conjurador despertar, se ele estiver sozinho.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 5 (4 com um gasto de Ocultismo ou Arqueologia)

Oposição: A reserva de Inércia de Nodens é 30, mas usando um ídolo antigo ou outro artefato de adoração a Nodens neste ritual reduz para 20. Diferentemente da maioria das divindades, Nodens resiste ao contato, possivelmente porque o seu tempo na Terra é limitado ou perigoso, de alguma forma incompreensível.

Custo: 3 de Estabilidade. Se Nodens é contactado com sucesso, o conjurador não pode ganhar pontos de Estabilidade devido a sua Motivação, ou gastar pontos de qualquer reserva interpessoal, até o restante da investigação.

Tempo: Uma hora para conjurar. Nodens aparecerá dentro de três noites.

Convocar/Banir Cthugha

Os diferentes feitiços para Convocar Cthugha exigem uma invocação e uma chama disponível. O conjurador repete a invocação "Ph'nglu mglw'nafh cthugha Fomalhaut n'gha-ghaa naf'l thagn! Iä! Cthugha!" por três vezes enquanto acende o fogo, gesticulando com uma tocha, ou pulando no meio das chamas. O feitiço pode ser conjurado em qualquer noite clara, mas é muito mais fácil quando Fomalhaut está acima do horizonte (setembro a novembro na América do Norte).

Convocando e Banindo Dinvidades

Convocar divindades do Mythos de Cthulhu é uma péssima ideia. Mesmo os clérigos devotos de tais seres muitas vezes resolvem manter o ciclo de adoração ao invés de arriscar perturbar o equilíbrio cósmico, fato previsto caso o deus deles seja liberado. Apenas um verdadeiro maníaco, visionário, ou desesperado utiliza-se de tais ações. Enxergar uma divindade convocada sempre resulta em um teste de Estabilidade, geralmente com um mínimo de 6 pontos. A visão de quase todas as divindades do Mythos impõem custos e perdas adicionais (veja quadro na pág. 86).

Um ritual para convocar uma divindade geralmente contrapõe o conjurador contra a resistência normal do espaço-tempo, a menos que seja indicado o contrário na descrição do feitiço específico. Um ritual para banir uma divindade geralmente contrapõe o conjurador contra a reserva de Inércia da divindade, a menos que a divindade queira partir, ou seja indicado o contrário. A divindade pode não ferir de forma direta alguém participando de um ritual de banimento durante a sua duração, embora possa convocar servos, abrir portais para outros reinos, ou atacar indiretamente: Cthulhu pode espalhar um tsumani naquele que tenta despachá-lo, ou Cthugha pode visar seus oponentes com um incêndio florestal. Tais ações custam 1 ponto da reserva de Inércia da divindade, a menos que haja indicação do contrário.

Assim como os feitiços para Contactar Divindade, Convocar Divindades é geralmente menos difícil no templo ou igreja do deus (-2 na reserva de Inércia), ou no local de uma manifestação anterior (-3 na reserva de Inércia). Ídolos e livros normalmente não são importantes ou poderosos o suficiente para alterar o espaço-tempo local, mas certamente existem exceções. Se a campanha atual é uma daquelas em que os deuses se opõem uns aos outros, como em uma baseada na teoria elemental de Derleth, ídolos, escrituras, ou apetrechos dos deuses "inimigos" podem ajudar no banimento. Em alguns casos extremos, convocar uma divindade (uma que seja esperançosamente mais fácil de ser banida, ou uma que parta automaticamente) para expulsar outra pode ser necessário.

Se a divindade convocada não for impedida ativamente de permanecer na Terra, seja pela condição das estrelas, ou pela vontade dos Deuses Antigos, ou similares, é mais provável que tente permanecer, refazendo a realidade (e, incidentalmente, devastando o planeta) ao mesmo tempo.

Conhecer um feitiço de Convocar / Banir Divindade específica não possui qualquer ligação com os demais. Outros prováveis feitiços de Convocar / Banir, não detalhados aqui, incluem Convocar / Banir Azathoth, Convocar / Banir Dagon, Convocar / Banir Mordiggian, Convocar / Banir Mormo, Convocar / Banir Quachil Uttaus e Convocar / Banir Shub-Niggurath.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 5

Oposição: Rituais para Convocar Cthugha contrapõem a Estabilidade do conjurador contra a Inércia da realidade: 8 quando Fomalhaut está acima do horizonte, 24 em outros momentos. Rituais para Banir Cthugha defrontam a reserva de Inércia de Cthugha de 42, se ele não quiser deixar o mundo

Custo: Convocar Cthugha custa 5 de Estabilidade ou 10 pontos de Vitalidade por dano de queimaduras para o conjurador ou conjuradores; Banir Cthugha custa 9 de Vitalidade por

dano de queimaduras..

Tempo: Cinco minutos para Convocar se Fomalhaut está acima do horizonte, três horas se contrário. Banir Cthugha leva pelo menos cinco minutos, durante o qual ele escurece e queima tudo dentro de um diâmetro de 400 metros.

Convocar/Banir Hastur

Existem muitos rituais para alcançar este objetivo. Alguns requerem nove menires encantados dispostos em um padrão em V. Outros exigem a performance de poesias ou canções de prantos e lamentações de desespero. Outros simplesmente exigem a vigília constante em alguns picos de montanhas. Todos os feitiços conhecidos para Convocar Hastur só podem ser conjurados em uma noite clara, quando Aldebaran está acima do horizonte (outubro a março na América do Norte). Banir Hastur pode ser conjurado a qualquer momento na presença de Hastur.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 5 (4 com gasto apropriado: por exemplo, Arte para um ritual de atuação; Arquitetura e Arqueologia para um ritual com menir; Atletismo para uma vigília cansativa)

Opposition: Rituais para Convocar Hastur contrapõem a Estabilidade do conjurador contra a Inércia da realidade de 8 sob as condições acima. Rituais para Banir Hastur defrontam a reserva de Inércia de Hastur de 35, se ele não quiser deixar o mundo. Conjuradores podem substituir pontos de outras reserva relevantes como acima (por exemplo, Arte, Arquitetura, Atletismo) com um preço de 2 por 1 por Estabilidade em ritual para Convocar. Nenhuma outra reserva pode ajudar a Banir.

Custo: Convocar Hastur custa 5 de Estabilidade, ou 10 pontos de uma das reservas relevantes citadas acima. Banir Hastur é fisicamente caro, custando 7 de Vitalidade ou 14 de Atletismo ou Fuga para o conjurador ou conjuradores. Este custo deve ser pago antes para que o ritual de Banir possa ser iniciado.

Tempo: Três horas para Convocar. Um tempo aparentemente interminável, aparentemente instantâneo, para Banir, que termina ao amanhecer.

Convocar/Banir Ithaqua

O conjurador deve estar em pé em um enorme monte ou planície de neve, à noite e a pelo menos 11°C abaixo de zero. Ithaqua pode, se ele preferir, aparecer apenas como um turbilhão de gelo (um terço de perda de Estabilidade e Sanidade, no mínimo) ao invés de uma de suas formas. Ithaqua não pode ser convocado abaixo do Equador.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 5 (4 com gasto de Antropologia ou Sobrevivência)

Oposição: Rituais para Convocar Ithaqua contrapõem a Estabilidade do conjurador contra a Inércia da realidade: 8 ao norte do Círculo Polar Ártico, 24 em outros lugares. Rituais para Banir Ithaqua enfrentam a reserva de inércia de Ithaqua de 105, diminuindo para 35 abaixo do Círculo Ártico.

Custo: Convocar Ithaqua custa 5 de Estabilidade. Banir Ithaqua custa 7 de Atletismo ou 14 de Fuga, resultantes do frio e das cãibras do conjurador ou conjuradores, já que se trata de ficar em pé no centro da sua aura de gelo.

Tempo: Uma rodada de combate para Convocar acima do Círculo Polar Ártico, ou uma hora para Convocar, caso contrário. Banir Ithaqua leva pelo menos cinco minutos, durante os quais tudo se congela – blocos de motor, amostras e equipamentos, cães de trenó – dentro de 100 metros de diâmetro.

Convocar/Banir Yog-Sothoth

Requer um menir especialmente construído (com, no mínimo, 3 metros de altura) ou uma torre de pedra (com, pelo menos, 10 metros de altura) em uma colina ou área aberta. O céu deve estar limpo, ou então deve estar ocorrendo uma forte tempestade. Cada vez que o feitiço é conjurado, o conjurador deve designar um sacrifício humano para que o deus o colha. Não é necessário ser mais do que um convite, como um gesto em direção à pacata cidade abaixo.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 5 (4 com gasto de Arqueologia ou Arquitetura)

Oposição: Rituais para Convocar Yog-Sothoth contrapõem a Estabilidade do conjurador contra a Inércia da realidade de 24. Rituais para Banir Yog-Sothoth enfrentam sua reserva de Inércia de 100. Se a torre, ou menir, for encantado (pelo feitiço Encantar Item, pág. 116), cada 1 ponto de graduação sacrificado de Estabilidade na torre adiciona 1 ponto dedicado na reserva de Estabilidade do conjurador para este feitiço.

Custo: Convocar Yog-Sothoth custa 8 de Estabilidade. Banir Yog-Sothoth custa 10 pontos da reserva mais alta do conjurador. Se a maior reserva tiver menos de 10 pontos, outro conjurador pode sofrer a próxima perda, ou o conjurador perde o restante de sua segunda reserva mais alta, e assim por diante.

Tempo: Dez minutos para Convocar. Independentemente de quanto tempo leve para se Banir, gasta objetivamente apenas um turno de combate de tempo decorrido.

Maldição da Pedra

Este feitiço requer um tablete de pedra encantada, entalhado no interior do som do mar e gravado com um selo verdadeiro e uma inscrição cuneiforme. O alvo deve estar visível para o conjurador, apesar de que enxergar o alvo através de um telescópio ou em uma visão também funciona. Tanto o conjurador quanto o alvo devem estar tocando o tablete, se ambos estiverem, o conjurador paga a metade do custo de Estabilidade listada e cada ponto reserva que ele gastar na disputa do ritual conta como o dobro.

A maldição cria alucinações espectrais na mente do alvo, cegando e enganando o alvo com ilusões e fantasmas aterrorizantes. Ele imediatamente perde 2 de Estabilidade e deve fazer um teste de 5 pontos de Estabilidade a medida que os horrores fluem em sua mente. Independentemente do resultado desse teste, ele fica destruído (embora não perca o ponto de graduação de Estabilidade), até que possa fazer um teste de Estabilidade com Dificuldade 7 e recuperar seus sentidos. Em todas as noites seguintes, ele terá pesadelos, recuperando apenas metade de sua reserva de Estabilidade entre as aventuras. Se esta maldição pode ser removida e, em caso afirmativo, de qual forma, fica a critério do Guardião.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 5 (4 com gasto de Arte ou Arqueologia) para gravar a pedra, 3 para conjurar o feitiço.

Oposição: Uma vez que o feitiço seja conjurado, e depois de pagar seu custo, o conjurador deve obter sucesso em um teste de Estabilidade contra a estabilidade do alvo. Se ele o vencer, o alvo faz um teste de retaliação. Caso o alvo vença, só perde 2 de Estabilidade, mas não sofre qualquer ilusão ou outros efeitos.

Custo: 8 de Estabilidade para conjurar, veja Encantar Item (pág. 116) para o custo de criação da pedra.

Tempo: Duas rodadas para conjurar, um mês para gravar e encantar a Pedra.

Ressurreição

Este feitiço (*"Y'ai ng'ngah, Yog-Sothoth, h'ee-l'Geb, f'ai throdog, uaaah!"*) ergue o corpo e a alma de um cadáver, que foi reduzido a um pó azul-acinzentado feito de seus sais essenciais através de um processo alquímico. O reverso desse feitiço (*"Ogthrod ai'f, Geb'lee'h, Yog-Sothoth, 'ngah'ng ai'y, zhro!"*) retorna a aparição para os seus sais essenciais.

O necromântico deve possuir pelo menos o tronco inteiro, um braço e uma cabeça para transformar alquimicamente o cadáver em sais essenciais suficientes para permitir sua ressurreição. Com menos do que isso, ou com poucos sais essenciais do cadáver disponíveis, o resultado é apenas um "horror mais vivo". Dito isso, enquanto o caixão estiver intacto, e o necromântico tiver o cuidado suficiente para juntar todos os fragmentos empoeirados, o feitiço é possível. Transformar um cadáver em seus sais essenciais exige três meses de trabalho em um laboratório alquímico ou equivalente, um teste de Estabilidade de 3 pontos, e uma graduação total em Ocultismo e Química de 8.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 6 para ressuscitar um cadáver, dificuldade 4 para devolvê-lo ao pó.

Oposição: Ressuscitar um cadáver a partir de seus sais essenciais é uma disputa contra a Inércia da morte de 6. Retornar um cadáver ao pó exige uma disputa de Estabilidade do conjurador contra a metade (arredondada para baixo) da Estabilidade do alvo.

Custo: 4 de Estabilidade. Ser ressuscitado custa 6 de Estabilidade.

Tempo: Duas rodadas para cantar em ambas as versões. A ressurreição leva cinco minutos, e retorná-lo ao pó é instantâneo.

Ritual Saaamaaa

Este ritual endurece e recurva a geometria nativa do espaço-tempo quadridimensional, desviando as coisas vindas do Exterior, tais como Yog-Sothoth, Daoloth, e seus asseclas. Cabe ao Guardião determinar especificamente quais os deuses, titãs, e os monstros são Exteriores, e quais são as espécies terrestres ou raças alienígenas "normais". Usando o Ritual ou seus símbolos, o conjurador pode fechar um portal hiperespacial. O ritual é mais frequentemente realizado para inscrever seus símbolos como uma barreira, ou para polarizar uma luz existente ou um campo de radiação como uma barreira. Se a linha estiver riscada em giz, gravada, ou gerada por uma luz de néon, caso seja rompida, rompe-se também a barreira.

O ritual tem oito linhas, cuja última tem a reputação de fornecer proteção total. Infelizmente, a última linha também é desconhecida para qualquer humano, embora esteja supostamente esculpida em dois monólitos do mundo de Glyu-Uho, que orbita a estrela Betelgeuse. Alguns ocultistas acreditam que o Símbolo Antigo é um mapa topológico da terceira linha do Ritual. Dependendo da fonte, a quarta ou sexta linha é conhecida como Linha de Naach-Tith. A quinta linha (muitas vezes chamada de Pentáculo dos Planos) é suficiente para conter e redirecionar Daoloth. Normalmente, apenas algumas partes de uma ou duas linhas aparecem em um grimório, e reunir as sete linhas co-

nhecidas consumiria anos e vastos recursos.

DIficuldade do Teste de Estabilidae: 6 (5 com Física, 4 com gasto de Física)

Oposição: Evocar qualquer linha do Ritual é uma disputa contra a Inércia do espaço-tempo. A reserva desta Inércia é igual ao número de linha vezes dois: evocar a sétima linha é, assim, uma disputa contra uma Inércia de 14. O conjurador deve usar sua reserva de Estabilidade na disputa, mas sofre dano em sua Vitalidade.

Custo: 2 de Estabilidade ou 4 de Vitalidade por número de linhas para cada 9,30m (ou fração) de barreira. Por exemplo, desenhar a terceira linha através de um arco de 18 metros (ou um arco de 9,60m) custaria 12 de Estabilidade ou 24 de Vitalidade.

Tempo: A linha permanece um número de horas de acordo com o resultado do dado, ou até o amanhecer, ou o que for menor.

Troca Mental

Permite ao conjurador trocar de mente com o alvo. O alvo pode estar em qualquer distância, embora a primeira vez que este feitiço seja conjurado contra um alvo específico, o conjurador deva ser capaz de ver a sua vítima (a cristalomancia e algumas visões mágicas também podem permitir a Troca Mental). Os alvos deste feitiço recebem prontamente uma jogada de Sentir Perigo, que se manifesta como um choque de perspectiva separada ("é como se você estivesse olhando para si mesmo a partir de olhos diferentes"). Um sucesso permite que o alvo localize o conjurador, se ele puder vê-lo. Ter a mente trocada causa um teste de Estabilidade de 5 pontos para o alvo.

O conjurador e alvo envolvem-se em uma disputa de Estabilidade vs. Estabilidade. Se o conjurador vencer, ele lança um dado com um modificador de -2, mantendo o valor final da jogada. A menos que o alvo também conheça o feitiço, nada acontece se o alvo ganhar (se o alvo conhecer o feitiço e vencer, o feitiço acaba). Quando o resultado final é maior do que a Estabilidade do alvo, o conjurador pode trocar de mente com o alvo. Depois de uma Troca Mental bem-sucedida, a segunda contra o mesmo alvo é mais suave: o conjurador lança um dado com modificador de -1. O modificador aumenta para +0 após a segunda troca mental bem-sucedida contra o mesmo alvo, para +1 com a terceira e assim por diante. Assim que o modificador for superior à graduação de Estabilidade do alvo, o conjurador pode fazer a troca mental apenas com um ato de força de vontade, mesmo no caso improvável da graduação de Estabilidade aumentar depois.

Neste ponto, o conjurador pode fazer a troca permanente com um sacrifício humano para Shub-Niggurath. A tradição (e o feitiço, o Guardião decide) determina que isto seja feito no Dia das Bruxas.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 5 (4 com gasto de Avaliar Honestidade ou contra um alvo que o conjurador conheça bem, 3 com ambos)

Oposição: Veja acima.

Custo: Estabilidade igual à metade da reserva atual de Estabilidade do alvo (arredondado para baixo)

Tempo: Uma rodada para conjurar, cada troca posterior à disputa leva uma rodada, a mente do conjurador pode permanecer no corpo do alvo até quatro minutos após o primeiro sucesso, oito minutos após o segundo, 16 minutos após o terceiro e assim por diante.

Uivo de Pã

Este bramido profano leva a todos que o escutam à loucura (sugere-se que o conjurador tape seus próprios ouvidos com cera antes de pronunciá-lo, caso ele já não seja louco). Cabe ao Guardião definir se esse feitiço funciona através de um microfone ou pelo rádio. O conjurador deve se preparar para conjurar este feitiço com um conjunto de exercícios complicados de respiração. Durante esta preparação, o conjurador não pode fazer qualquer outra ação.

Outra versão deste feitiço, as Flautas da Loucura, requer um conjunto encantado de flautas de Pã feitas com ossos de corujas, uma flauta dos serviçais, ou item similar, mas sem a necessidade dos exercícios de respiração iniciais.

Dificuldade do Teste de Estabilidade: 5 (4 com gasto de Atletismo por volume, ou gasto de Arte musical adequada para a versão das Flautas da Loucura)

Oposição: Todos os seres capazes de ouvir e no alcance da voz fazem um teste de Estabilidade de 5 pontos. Aqueles que falharem perdem os 5 pontos e tornam-se temporariamente destruídos pela duração da cena (eles não perdem o ponto na graduação de Estabilidade). Aqueles que obtiverem sucesso perdem só 2 de Estabilidade, e podem reagir normalmente.

Custo: 4 de Estabilidade por rodada. Cada conjurador também deverá pagar 1 de Atletismo por rodada para o Uivo de Pã, embora não precise para as Flautas da Loucura.

Tempo: Quatro rodadas de exercícios de respiração, uma rodada para pronunciá-lo, e uma vez iniciado, o conjurador pode continuar enquanto tiver fôlego (pontos da reserva de Atletismo) disponível.

Criaturas

"... de todos os monstros não naturais que nós vimos em nossas vidas, esse é insuperavelmente o mais estranho."

- A Fera na Caverna

Abaixo dos deuses e titãs do Mythos, existem muitas outras criaturas diferentes. Algumas são extraterrestres, ou não são nativas desta dimensão. Outras foram criadas pelos Grandes Antigos, algumas escolheram servi-los, e outras permanecem independentes ou ignorantes das monstruosidades cósmicas que influenciam o universo. Sejam inteligentes, alienígenas, ou simplesmente terrenas, tais criaturas compartilham considerações similares nas regras de *Rastro de Cthulhu.*

Perda de Vitalidade das Criaturas

A não ser que o Guardião realmente ame um monstro especifico, ou esteja conduzindo um jogo Purista desmoralizante, as criaturas morrem ou voltam para suas dimensões de origem, ou se desintegram, ou o que quer que seja, quando sua Vitalidade for reduzida abaixo de zero. Algumas criaturas possuem exceções descritas em seus textos específicos, e o Guardião sempre pode usar as regras padrões de Vitalidade se entender que seja dramaticamente necessário. Para dar um toque dramático, o Guardião pode descrever tentáculos arrancados, formas etéreas desaparecendo ou sangue pútrido sendo expelido conforme os pontos da Vitalidade da criatura se aproximam do zero.

Recuperação das Reservas de Habilidades para Criaturas

As criaturas recuperam suas reservas de habilidades conforme a frequência de suas aparições. Uma criatura que não é encontrada por 24 horas ou mais recupera todos os pontos em suas reservas de habilidade, exceto a Vitalidade, que é recuperada a taxa de ld6 pontos por dia.

Se os Investigadores encontrarem uma criatura novamente no mesmo dia, por tê-la rastreado até seu covil, por exemplo, ela recupera todas as suas reservas até um máximo de *metade* de seus níveis totais, novamente, exceto a sua Vitalidade, que não é recuperada.

Criaturas que tenham regras especiais para recuperação de Vitalidade, como regeneração, seguem suas próprias regras ao invés destas apresentadas acima.

Estatísticas das Criaturas

Algumas criaturas possuem reservas de habilidades separadas, conforme seu habitat ou meio de locomoção, tendo em uma mais do que na outra. Uma criatura que mude seu modo (de voar para caminhar, por exemplo) perde os pontos de reserva "extras" ou os ganha, dependendo da mudança, mas somente podem fazê-lo uma única vez.

Um byakhee (Briga 6 no solo, Il no ar) está tentando resgatar seu mestre, um necromântico torpe, da investida dos Investigadores, que o encurralaram em um telhado. Ele gasta 3 de seus pontos atacando os Investigadores intrometidos em ataques aéreos, e tem 8 pontos sobrando. Mas, uma vez que pouse para permitir que o bruxo monte em suas costas, sua reserva diminui de 8 para 6 pontos, seu máximo no solo (se ele tivesse usado 5 ou mais pontos enquanto estivesse no ar, não teria "perdido" nenhum ponto quando chegasse ao solo). Ele volta a voar, mas não recupera esses 2 pontos "perdidos".

Se os Investigadores tivessem chegado ao telhado uns minutos depois, enquanto o necromântico estava montando seu serviçal ainda no solo, o byakhee começaria o encontro com uma reserva em Briga de 6 pontos. Se ele tivesse gasto um 1 ponto

GUMSHOE é voltado para o Jogador

Sempre que possível, nós colocamos os dados para serem lançados nas mãos dos jogadores. Chamamos essa abordagem de "voltado para o jogador". Ou seja, para ver se um Investigador é surpreendido, o jogador faz um teste de Sentir Perigo; para ver se uma criatura é surpreendida, o jogador faz um teste de Furtividade. Isso se aplica para muitas outras jogadas de Habilidades Gerais – Investigadores jogam Punga para roubar algo de um Coadjuvante, Investigadores rolam Sentir Perigo para perceber se um Coadjuvante está lhes roubando. Você sempre pode ajustar a Dificuldade para o Investigador, de acordo com as habilidades do Coadjuvante. Para isso, criamos os Modificadores de Alerta e Modificadores de Furtividade.

durante o combate antes de decolar, chegaria aos céus com 10 pontos – os 5 remanescentes em sua reserva, mais outros 5 por estar voando.

Digamos que os Investigadores, de alguma forma, o forcem a retornar ao telhado. A reserva em Briga do byakhee reverte para 5, e não se recuperará novamente nesta cena, alçando vôo ou não.

O Limiar de Acerto, dano de Armas, e Armadura das criaturas funcionam da mesma forma que para os Investigadores e outros humanos, embora sejam geralmente melhores.

O Modificador de Alerta de uma dada criatura reflete seus sentidos aguçados (ou paranormais), ou em alguns casos, sua estupidez bruta ou suas percepções fracas sobre as condições da realidade terrena. Isso é somado à dificuldade para testes de Furtividade ou similares realizados quando a percepção sensorial da criatura for um fator, como quando os Investigadores estão tentando esgueirar-se atrás de uma criatura, ou estão se movendo próximos a seu covil. Note que criaturas não possuem as habilidades Sentir Perigo ou Perseguição. Os jogadores fazem jogadas pra evitar criaturas; as criaturas não fazem jogadas para detectar Investigadores.

A **Perda de Estabilidade**, nestes modelos indicam a perda de Estabilidade *adicional* (como um modificador para a perda padrão) causada ao ver, lutar ou testemunhar os ataques da criatura em questão.

Uma criatura possui um **Modificador de Furtividade** quando é significativamente mais difícil (ou fácil) para se detectar (escutar, ver, cheirar, etc.) do que um humano. Esse modificador é adicionado (ou subtraído) da dificuldade de qualquer teste de Sentir Perigo, ou qualquer outro apropriado, feito para perceber a criatura. Note que criaturas e outros coadjuvantes não possuem uma habilidade Furtividade. Eles nunca rolam para evitarem ser percebidos; são sempre os Investigadores que rolam para percebê-los.

Como Uma Vileza Vós Os Conheceis

Cada raça possui uma área investigativa descrevendo algumas possíveis pistas e evidências – seja por suas abordagens ou por seus rastros – que o Guardião pode usar para fornecer aos Investigadores. Essas pistas são organizadas pelas habilidades mais adequadas para descobri-las (outras habilidades que podem fornecer a mesma evidência estão em parênteses). O Guardião deve mudar essas descrições mais vezes do que o habitual, conforme lhe convier. Dito isso, vamos começar.

Raças Alienígenas

"Conforme o fim se aproxima, sinto mais simpatia em relação às Coisas. Na escala das entidades cósmicas, quem pode dizer qual espécie é superior, ou mais próxima da norma orgânica universal – a deles ou a minha?"

- Nas Muralhas de Eryx

A humanidade não é o ápice da criação. A raça humana é um acidente, criada como uma piada mal feita em um laboratório de uma espécie morta antes mesmo da era dos dinossauros. A humanidade, na melhor das hipóteses, é uma erva muito zelosa, florescendo durante o abandono temporário da Terra por seus senhores. Ou talvez a humanidade seja um tubo de ensaio, no qual os Grandes Antigos cultivam caracte-

Alterando Criaturas

É importante manter os monstros renovados e terríveis. Lovecraft inventou todas essas coisas porque vampiros e lobisomens estavam saturados. Seria uma pena que a mesma coisa acontecesse com os abissais ou os mi-go. Esteja mais do que disposto para variar as estatísticas, poderes, pistas e comportamento dessas criaturas. Mude de todas as formas suas aparências, acentuando aqueles traços que criarão o mais memorável horror e ignore ou até mesmo contradiga propositadamente pequenos detalhes (os mi-go são mais parecidos com insetos ou crustáceos? Depende da estória). Na estória de James Wade, Os *Abissais*, ele liga essas familiares criaturas com golfinhos, e adiciona novos aspectos a sua lenda. Você pode fazer o mesmo se estiver disposto a ignorar criativamente partes que não se encaixam.

Ou refazer a criatura, para se adequar ao cenário, mantendo sua natureza básica. Carniçais seriam albinos, criaturas quase insetóides como o Morlocks, e atacariam trens de metrô ao invés de saqueadores de túmulos? Byakhee surgiriam de poços fundos, ou simplesmente se constituiriam de pedaços de metais e cadáveres das redondezas? Como funcionaria a Cor se fosse o Som Vindo do Espaço? O Mythos de Cthulhu são metamórficos e estão em constante mudança como um shoggoth. Mantenha os shoggoths assim também.

rísticas úteis e promissoras para implantarem naquelas raças dignas do status de serviçais. Raças antigas, nascidas à luz do *Big Bang,* ainda se mantêm vivas em lugares escondidos na Terra. Seres alienígenas visitam o planeta para coletar minérios e escravos para satisfazer seus caprichos, ou para cumprir os desejos incomensuráveis de seus mestres, os Grandes Antigos. Novas raças se desenvolvem sob os oceanos ou cemitérios, ou simplesmente aguardam seu momento na grande extensão do tempo.

Todas as raças listadas abaixo, com a possível exceção dos shoggoths, possuem inteligência grosseiramente equivalente à (ou consideravelmente maior do que a) humana. A regra comum em *Rastro de Cthulhu* é que todas as raças alienígenas, sejam terrestres ou extraterrestres, contam como uma entidade do Mythos para propósito de testes de Estabilidade, uso de feitiços, e similares. O Guardião é convidado a bagunçar as suposições dos jogadores redefinindo os carniçais, por exemplo, como criaturas sobrenaturais como os vampiros, ou até mesmo como singularidades criptozoológicas como o yeti. O yeti, é claro, pode vir a se revelar como uma espécie serviçal dos mi-go...

Abissal

Os adoradores anfíbios de Cthulhu, conhecidos como os Abissais lembram batráquios humanóides corcundas e sem queixo, com guelras de peixe e olhos inchados e sem pálpebras. Suas mãos e pés possuem membranas natatórias e terminam em garras, e sua pele é verde acinzentada e viscosa, com uma crista escamosa ao longo de sua espinha e juntas. Presos nas profundezas eternas dos mares, suas vidas são friamente belas, inacreditavelmente cruéis e efetivamente imortais. São uma raça de águas salgadas, e suas muitas cidades submersas incluem Y'ha-nthlei, próxima a Innsmouth, Massachusetts, Y'hloa próxima a Cornwall e G'll-Hoo, no Mar do Norte.

Alguns Abissais parecem possuir um desejo absurdo de produzir híbridos, e interagir, com seres humanos. Esses humanos adoram os Abissais, pois além de seu conhecimento mágico, estas criaturas são imortais, a não ser que sejam assassinadas, como também são suas crias híbridas. Tipicamente, esses híbridos habitam vilas costeiras remotas. Tais híbridos iniciam suas vidas parecendo crianças humanas normais, que gradualmente vão se tornando mais e mais feias e grotescas. Por volta dos 35 ou 40 anos de idade (e depois de sofrer um grave estresse), o híbrido começa a sonhar com sua herança subaquática e então sofre uma

transformação monstruosa em um Abissal completo.

Estatísticas de Jogo

Habilidades (em terra/na água): Armas Brancas 6/4, Atletismo 8/12, Vitalidade 9

Limiar de Acerto: 4/5

Modificador de Alerta: +0/+1

Modificador de Furtividade: +0/+1

Ataques: +1 (garras), +1 (tridente)

Armadura: -1 contra qualquer dano (escamas e pele)

Perda de Estabilidade: +0

Investigação

Coletar Evidências: Existem poças de água salgada próximas às janelas quebradas, mesmo tendo o mar estado calmo nesta última noite. Isso está relacionado ao sal seco no tapete e as estranhas pegadas com dedos membranosos.

Ciência Forense: O pescoço está nitidamente rasgado em quatro feridas paralelas como lâminas de navalhas montadas em algum tipo de armação. Existem ferimentos de padrão similar em seus braços e pernas, as quais foram contorcidas quase inteiramente para trás.

Sentir Perigo: É um dia excessivamente quente para aquele homem usar luvas e as golas de seu casaco puxadas daquele jeito.

Andarilho Dimensional

Assemelhando-se a um pesado gorila insetóide, o andarilho dimensional infesta os lambris entre os planos. Sua baixa inteligência os torna os serviçais favoritos para feiticeiros de todas as espécies. Ocasionalmente, seus mestres os ensinam um feitiço por repetição.

Um andarilho dimensional pode atacar com ambas as garras, atacando um mesmo alvo duas vezes em uma única rodada.

Viagem Dimensional: A qualquer momento, um andarilho dimensional pode saltar entre as dimensões. Isso leva uma rodada, durante a qual ele brilha de forma trêmula e depois desaparece gradualmente, custando-lhe 1 ponto de sua reserva em Atletismo, ou 2 pontos se estiver carregando algum objeto até o tamanho de um ser humano. Enquanto estiver tremulando, pode ser atacado, mas não pode atacar. Para agarrar um "passageiro" forçado, deve ser bem-sucedido em duas disputas consecutivas de Briga: a primeira para agarrar o alvo sem causar dano algum, e a segunda um "abraço de urso" atormentador. Durante esse segundo teste, a criatura desaparece.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Atletismo 7, Briga 10, Vitalidade 10

Limiar de Acerto: 4

Ataques: +1 (presas)

Armadura: +3 contra tudo (couro grosso e rugoso)

Perda de Estabilidade: +0

Investigatição

Coletar Evidências: Os respingos de sangue indicam que o ataque aconteceu bem aqui no centro desta sala, mas não existem outros pontos nem rastros de sangue que mostrem que a vítima foi movida para outro local. Você pode ver isso pelo carpete e pelas paredes limpas.

Sentir Perigo: Os espelhos e janelas refletem um tipo de luz vaga pulsante que não permite a você ver dentro da sala.

Byakhee

Esses horrores alados interestelares lembram abutres insetóides necróticos. O byakhee pode voar através do espaço interestelar e levar um único cavaleiro consigo, embora tais cavaleiros ainda precisem de proteção contra o frio e o vácuo, obtida através de feitiços ou poções adequadas. Os byakhee não possuem bases na Terra, mas feiticeiros podem convocá-los para realizar serviços ou servirem de montaria. Byakhee são supostamente uma das raças serviçais de Hastur.

Em combate, os byakhee podem atacar com ambas as garras para realizar dois ataques na rodada, ou tentar morder e drenar o sangue de sua vítima.

Estatísticas de Jogo

Habilidades (no solo/no ar ou espaço): Atletismo 5/20, Briga 6/11, Vitalidade 8

Limiar de Acerto: 4

Modificador de Furtividade: +1 quando no ar

Ataques: +1 (garras), +0 (mordida); após a uma mordida bem-sucedida, o byakhee drenará automaticamente 2 pontos de Vitalidade da vítima por rodada, até matá-la ou ser repelido.

Armadura: -2 contra qualquer dano (pele e couro, e ausência de pontos vitais)

Perda de Estabilidade: +1

Stability Loss: +2

Investigação

Trato Policial: Nós estamos investigando um relato de que alguém es-

cutou um apito, como de um flautim, pouco antes do ataque.

Coletar Evidências: As marcas, no geral, parecem com as de uma dessas aves carniceiras, mas não são fundas o suficiente para indicarem algo tão pesado ao ponto de derrubar um homem, muito menos pisar sobre ele (Sobrevivência).

Ciência Forense: O corpo foi cortado e rasgado, restando quase que apenas trapos, e os respingos de sangue pelo local indicam que ele foi arrastado pela área durante o ataque. Embora a garganta tenha sido rasgada, surpreendentemente havia pouco sangue sobre e no cadáver.

Sentir Perigo: Um sopro de ar gelado parece pairar sobre você, e um odor forte como zimbro podre faz arder suas narinas.

Cão de Tindalos

Estas criaturas esguias e vorazes existem desde o início longínquo dos tempos neste planeta, antes do DNA ter sido formado nas primeiras poças de proteína. Habitam os ângulos do tempo, enquanto que outros seres (incluindo a raça humana e toda a vida normal) descendem das curvas. Eles têm fome, e quando focam em uma presa, perseguem-na através do tempo e espaço, viajando por 100 milhões de anos em apenas um dia. São imortais, e muitos conhecem poderosos feitiços sobrenaturais de todo e qualquer tempo.

Por causa de seu relacionamento com os ângulos do tempo, podem se materializar por qualquer ângulo, se for agudo – 120º ou menos. Quando um Cão se manifesta, inicialmente aparece como uma fumaça vazando do ângulo, de onde sua cabeça, e depois seu corpo, emergem.

Quando afugentado por um alvo, um Cão geralmente desiste. Infelizmente, tais criaturas são difíceis de serem afugentadas. Amigos que venham em auxílio do alvo também serão atacados.

Língua: A língua de um Cão é comprida e oca. Se atingir uma pessoa, sem sangramento e de forma indolor, cava um buraco fundo no torso da vítima, mudando os órgãos de lugar de alguma forma. A vítima não recebe nenhum dano em sua Vitalidade, mas perde 3 pontos de seu limite de Estabilidade. Os Cães normalmente guardam esse ataque para o golpe de misericórdia.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Atletismo 6 (recupera 2 pontos por rodada e completamente entre cenas), Briga 30, Vitalidade 13

Limiar de Acerto: 4

Modificador de Alerta: +3

Modificador de Furtividade: +1

Ataques: +1 (pata), língua (veja acima); as patas do Cão (e o resto do corpo) são recobertas com um tipo de pus azul vivo, que é esfregado na vítima em um ataque bem-sucedido, em adição ao dano. Esse pus age como um ácido muito forte (+1 no dano; veja pág. 68) a cada rodada até ser removido. Pode ser cauterizado com fogo.

Armadura: -2 contra tudo (couro), regenera 2 pontos de sua Vitalidade por rodada; imune a armas ou químicos mundanos.

Perda de Estabilidade: +2

Investigação

Coletar Evidências: Quem quer que tenha estado neste quarto preencheu todos os cantos com gesso e se livrou de toda mobília exceto de peças arredondadas. Eles cobriram até mesmo os cantos das janelas e das molduras das fotos.

Ciência Forense: O corpo foi encontrado estirado de costas, queimado e corroído como que por ácido, mas estava recoberto por um limo azulado não corrosivo. A cabeça foi cortada e deixada sobre o tórax, cobrindo um buraco perfurado com algum tipo de ferramenta lisa. O buraco de alguma forma não perfurou os órgãos. A causa da morte foi um enfarte fulminante. O corpo apresenta marcas antigas de agulhas, indicando uso de drogas, mas nenhuma foi encontrada em seu organismo.

Química: O limo azulado encontrado no corpo parece quase estar vivo, porém, é completamente anaeróbico, e contém polifosfatos e sulfeto de hidrogênio, ao invés de proteínas. Já não queima mais, embora quando esteve sobre a vítima, deve ter sido bastante ácido, a julgar pelos seus ferimentos.

Carniçal

Humanóides repugnantes e borrachudos com pés semelhantes a patas com cascos, garras e características caninas, os carniçais se comunicam através de gritos e gemidos. Alguns ainda se lembram dos idiomas humanos. Geralmente, eles estão sujos com terra de túmulos obtidas quando se alimentam. Essas criaturas terríveis habitam cemitérios superpopulosos, túneis subterrâneos e outros lugares parecidos abaixo de muitas cidades humanas. Tem relações com bruxas e feiticeiros e ocasionalmente atacam humanos. Um humano com tendências particularmente necrófilas pode se transformar em carniçal após um período prolongado de tempo.

Carniçais podem se engajar em combate atacando com ambas as garras e mordendo o mesmo alvo na mesma rodada.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Atletismo 9, Briga 9, Vitalidade 7

Limiar de Acerto: 4 (5 quando nos subterrâneos)

Modificador de Alerta: +2 (+0 a luz do dia)

Modificador de Furtividade: +1

Ataques: +1 (garras), +0 (mordida); se dois atques consecutivos com a mordida forem bem-sucedidos contra um mesmo alvo, o carniçal está dilacerando o pobre bastardo com sua poderosa mandíbula, e o segundo ataque então causa dano dobrado. A criatura não necessita mais fazer uma nova jogada para atingir este alvo, e continuará a causar o dano normal a cada rodada até matar a vítima ou ser afugentado.

Armadura: Armas de fogo e projéteis causam apenas metade do dano (arredondado para cima)

Perda de Estabilidade: +0; +1 se o carniçal era conhecido pelo espectador quando estava "vivo".

Investigação

Coletar Evidências: A "cova recém-aberta" sobre aquele pedaço de terra tem uma cruz datada de 1919.

Ciência Forense: Todo o corpo está recoberto de marcas de mordidas. Curiosamente, embora as marcas sejam claramente caninas, as mandíbulas são curtas e amplas. Pelas marcas, estimamos entre três ou quatro animais. Os olhos foram arrancados do crânio, e sumiram, assim como os rins, baço, fígado, glândula vascular, pâncreas e intestinos. O ferimento maior no abdômen foi dilacerante. O crânio, ao contrário, foi esmigalhado e aberto post-mortem, já no túmulo, e a massa cinzenta foi escavada e removida com algum tipo de utensílio afiado. Igualmente post-mortem, os ossos longos dos membros foram quebrados e abertos com alguma ferramenta de quatro pontos afiada, e a medula removida. Traços de saliva foram extensivamente encontradas por entre e ao redor das cavidades ósseas.

Linguista: Aquele ladrão de túmulos que conversamos há pouco usava um vocabulário e construção frasais mais comuns há cerca de 200 anos (História).

Sentir Perigo: Aquele latido não parece o mesmo do cachorro que ouvimos antes.

Coisas-Ratos

Essas criaturas assemelham-se a ratos comuns, e são facilmente confundidos com eles à distância. Suas cabeças são caricaturas maléficas de cabeças humanas, e suas patas são como diminutas mãos humanas. Possuem dentes afiados e extremamente fortes. Essas criaturas não naturais

são criadas por feitiçaria maligna, a qual permite que cultistas falecidos possam ser transformados, e assim continuar a servir seus mestres. Muitas Coisas-Ratos conhecem alguns feitiços, seja devido a sua existência humana prévia ou a séculos de associação com bruxas e feiticeiros. Embora não morram naturalmente, são hoje muito raros. Coisas-Ratos atacam subindo pelas pernas e roupas de oponentes humanos, ou caindo dos tetos ou outros lugares altos.

O Guardião pode usar os dados da Coisa-Rato para representar não apenas Brown Jenkin (de *Os Sonhos na Casa Assombrada*), mas também canibais atrofiados e degenerados como a família Martense (de *O Medo À Espreita*), os homônimos reptilianos de *Vermes da Terra* de Robert E. Howard, ou qualquer outro horror diminuto que espreite e rasteje em lugares apertados, sótãos, porões ou cavernas. Se tais horrores vierem em bandos (como os Martense), adapte as regras de enxame da página 156.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Atletismo 9, Briga 7, Vitalidade 3

Limiar de Acerto: 6 (pequeno e incrivelmente ágil)

Modificador de Alerta: +1

Modificador de Furtividade: +2

Ataques: -2 (mordida); vítimas que sofrerem mordidas devem fazer um teste de Vitalidade contra uma Dificuldade 4 para não serem infectadas com alguma doença repugnante. A não ser que o Guardião tenha uma doença específica em mente, os primeiros efeitos começam 1d6 horas após o contágio e afeta a vítima como se estivesse **machucada**. Após isso, a doença começa a drenar 1 ponto da Vitalidade da vítima por hora, até que a mesma atinja -6, exigindo sua hospitalização e atenção médica.

Armadura: nenhuma

Perda de Estabilidade: +0; +1 se a criatura era conhecida do espectador quando viva.

Investigação

Arquitetura: As dimensões das paredes e do sótão não se juntam. O que quer dizer que parece que o sótão é maior que a casa, mas isso é impossível. Provavelmente há algum tipo de espaço rastejável por detrás das paredes internas.

Biologia: O esqueleto é obviamente de um rato grande morto. Dito isso, os ossos das patas quase parecem preênseis, com juntas tão bem desenvolvidas e usadas que se tornaram artríticas. O crânio é esquisitamente achatado na fronte, e distendido na região cranial.

Coletar Evidências: Duas das pegadas dos malditos ratos se assemelham muito a marcas de mão humanas, não fosse pelo tamanho, é claro.

Ciência Forense: O corpo teve seu interior removido e mastigado por dentro, como se fosse por dentes de um enorme rato. O caminho vai da cavidade abdominal até a base da garganta. Entretanto, nenhum indício foi encontrado de como o rato entrou primeiramente na cavidade corpórea.

Cor Vinda do Espaço

Uma Cor em sua forma larval cai na terra dentro de um meteorito e germina, quebrando sua casca metálica e aninhando-se dentro do ecossistema como uma cor incandescente sem paralelos no espectro terrestre. Não é um gás ou plasma, mas sim uma luz insubstancial (assim, se essa luz tocar a carne humana, a sensação é parecida com uma baforada de vapor viscoso). Luzes brilhantes inibem a Cor, que passa as horas diurnas em esconderijos escuros e gelados, preferivelmente embaixo d'água: cisternas, poços, lagos, reservatórios e oceanos são adequados. Se a coisa se movimentar, não irá parecer algo muito estranho, como um facho de luz da Lua percorrendo o relevo, ocasionalmente piscando à velocidade de uma piscada de olhos. Uma Cor pode se mover para qualquer lugar onde qualquer outra luz possa ir, incluindo por entre ranhuras em um muro de pedra ou entre tábuas de um assoalho.

Conforme a Cor entra em crisálida, ela se infiltra na vegetação local, que passa a crescer de forma não natural, reluzindo estranhamente, e tendo um gosto amargo. Assim, insetos e animais nascem deformados, seus olhos brilhando como a Cor. À noite, toda vida vegetal reluz com ela, torcendo-se e contorcendo-se como se sob um vento forte. Tendo amadurecido, a Cor começa a se alimentar dos animais (ou pessoas) a sua volta, enquanto drena a força vital do local. Quando tem energia suficiente, parte do planeta para o espaço já na sua vida adulta, deixando um terreno baldio estéril e arruinado de cerca de 5 a 20 acres (dependendo da riqueza inicial da área) de extensão. E, possivelmente, outra larva...

Drenar Força de Vontade: Qualquer pessoa vivendo na área onde uma Cor esteja se alimentando, perde automaticamente 1 ponto de sua Estabilidade a cada noite que residir ali, conforme sua mente enfraquece e perde sua vontade de viver. Ela ainda precisa fazer um teste de Estabilidade (2 pontos) para conseguir deixar o local após a primeira noite.

Estatísticas de Jogo

Habilidades (larva/maduro): Atletismo 4/20, Briga 6/28, Vitalidade 4/20

Limiar de Acerto: Não aplicável

Modificador de Furtividade: +2

Ataques: +1 (iridescência); seu ataque pode fundir ferro.

Armadura: *transparente* para todos e quaisquer ataques físicos; campos magnéticos fortes podem contê-la; vulnerável a feitiços.

Perda de Estabilidade: +0 por ver a Cor, +1 por ver uma de suas vítimas.

Investigação

Arquitetura: As vidraças na casa são surpreendentemente frágeis e manchadas, como se um jato de areia as tivessem atingido. Não há nenhum dano similar nos batentes, embora a madeira esteja acinzentada e mais gasta em alguns pontos.

Astronomia: Um meteoro caiu próximo daqui há cerca de cinco meses a um ano.

Física: Radiação incrivelmente forte e focalizada poderia ter esse efeito, mas seria preciso um maquinário avançado para produzi-la.

Fotografia: Existe outra fonte de luz nesta área além da Lua ou outras luzes da casa.

Ciência Forense: A carne está seca, quebradiça, escamada e afundada, liberando odores pútridos após a dissecação. A gordura está congelada e inchada, apresentando estranhos efeitos iridescentes. Partes do corpo estão murchas ou comprimidas desproporcionalmente, mas não há sinais de contusões ou danos por compressão. Os globos oculares, com as órbitas muito dilatadas pela pressão; as partes macias do rosto estão dilatadas da mesma forma. Todas as partes do corpo estão cinza ou acinzentadas.

Sobrevivência: Estas plantas estão ao mesmo tempo apodrecendo e se dessecando por dentro (Biologia).

Química: Sob análise do espectrocóspio, amostras do meteoro mostram faixas de um espectro desconhecido, indicando uma composição química, possivelmente transurânica, muito estranha. Não é volátil a qualquer temperatura, mas é bastante flexível. Um teste com ácido solvente revela padrões de Widmanstätten similares a ferro meteórico.

Sentir Perigo: Aquele reflexo tem uma cor estranha...

Cria Negra de Shub-Niggurath

Crias negras são enormes massas contorcidas, formadas por tentáculos negros e pegajosos. Espalhadas por sua superfície, bocas serrilhadas e enrugadas babam um líquido esverdeado. Abaixo deles, tentáculos terminam em cascos negros. As crias negras lembram vagamente a silhueta de árvores – os troncos sendo as pernas curtas, e as copas das árvores representadas pelas ramificações pegajosas – mas fedem como túmulos abertos. Crias negras medem entre 4 a 6 metros de altura.

As crias negras atuam como representantes de Shub-Niggurath para receber sacrifícios, aceitando veneração de cultistas, devorando não cultistas, e propagando a fé de sua mãe pelo mundo. Eles aparecem onde ela é (ou foi) venerada.

Em suas massas tentaculares, uma cria negra típica terá quatro tentáculos sinuosos mais grossos com os quais ataca. Cada um desses tentáculos pode atacar para machucar ou para agarrar e prender uma única vez por rodada, concebivelmente em quatro alvos diferentes. Ao invés de fazer um ataque com seus tentáculos, a cria negra pode atropelar uma vítima com seus cascos pesados, grunhindo e urrando caracteristicamente enquanto o faz.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Atletismo 8, Briga 26, Vitalidade 16

Limiar de Acerto: 3 (grande)

Modificador de Alerta: +1

Modificador de Furtividade: +2 em florestas ou selva

Ataques: +5 (cascos atropeladores); +2 (tentáculos); -2 (boca sugadora terrível); após um ataque bem-sucedido com um de seus tentáculos, ao invés de causar dano, a cria negra pode arrastar sua vítima inexoravelmente para uma de suas bocas e drenar sangue automaticamente a cada rodada.

Armadura: a carne rígida, lenhosa, e viscosa da cria negra faz com que a maioria das armas de fogo causem apenas 1 ponto de dano (ou 2 caso o atacante lance um 6); espingardas causam apenas um terço de seu dano; é ainda imune a fogo, explosões, ácidos, eletricidades e venenos, embora o Guardião possa decidir que alguns herbicidas alquímicos (feitos com algo realmente terrível) possam funcionar.

Perda de Estabilidade: +2

Investigação

Antropologia: Os antigos alemães, entre outras tribos, costumavam praticar sacrifícios de esquartejamentos humanos ritualísticos e acorrentar as vítimas a certas árvores as quais

eram proibidas de serem cortadas.

Ciência Forense: Os ferimentos a faca não o mataram – eram todos superficiais – embora a perda de sangue tenha sido grande mesmo antes do que quer que tenha acontecido. O rosto e a cavidade bucal estão cheias de pus enegrecido. Úlceras e feridas estão abertas na parte frontal do corpo, no entanto, esta gordura clara está seca agora. A expressão no que restou da face é... bem, se você não souber, poderia dizer que foi êxtase religioso.

Sentir Perigo: Embora o vento não tenha mudado, você sente o cheiro – alguma coisa morta a mais de uma semana deve ter sido desenterrada. E parece haver mais árvores agora que há um minuto.

Devorador do Espaço

Essa raça interestelar enigmática se apresenta como colunas de uma luz amarela bruxuleante, contorcida e radiante. Abrem seu caminho pelo cosmos, devorando complexidades superiores em alguma missão desconhecida. Chegam à noite, inicialmente se manifestando como uma queda de temperatura, trazendo uma névoa fria e úmida consigo. Se a presa que procuram é adequada, começam a devorar a geometria local, até desintegrá-la com um zumbido sem eco. Conforme o tempo-espaço enfraquece, mais devoradores chegam (em um intervalo definido pelo Guardião, segundo os critérios do drama). Podem apenas ser afastados por poderosas geometrias regulares, idealmente energéticas, como cruzes em chamas, as quais exigem deles um teste de Vitalidade contra Dificuldade 4 para romperem. Também são bloqueados por Símbolos Antigos.

Se um devorador ataca um ser consciente, ele transforma o cérebro do alvo em fótons energéticos e os transmite de volta a fonte. O alvo geralmente alucina que está sendo atacado ou sondado por brocas, mãos de dedos alongados, ou arames, e sempre sente a sensação de estar com sua cabeça queimando de frio por dentro.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Atletismo 5, Briga 16, Vitalidade 13

Limiar de Acerto: 3

Modificador de Furtividade: -2

Ataques:+0 (dreno mental); a vítima sofre dano em sua Estabilidade.

Amadura: Insubstancial, não pode ser ferido por armas físicas; fogo causa metade do dano.

Perda de Estabilidade: +0

Investigação

Ciência Forense: O cérebro desapareceu de sua coluna, sem nenhum ferimento de entrada ou saída.

Ofício (Carpintaria): Não existe um prumo, ângulo certo, ou ligação verdadeira nesta sala. Mas o restante da casa está bom, trabalho profissional (Arquitetura).

Reparos Elétricos: Os fios e ligações elétricas da sala apresentam sinais de intensas flutuações de força, até mesmo pontos queimados e conexões fundidas, como se houvessem sido pegas por uma transmissão de rádio incrivelmente poderosa.

Dhole

Esses horrores gigantescos, parecidos com vermes escavadores, não são nativos da Terra, e nenhum aparenta ter sido trazido para cá por mais do que breves momentos. Isso é ótimo, por que os dholes perfuraram e consumiram diversos outros mundos. Eles não gostam de luz, embora ela não os fira visivelmente. Eles emergem raramente durante o dia e apenas em planetas que já tenham conquistado. Alguns textos arcanos os culpam pelos terremotos.

Rolo Compressor: Qualquer pessoa ou qualquer coisa em uma distância próxima a um dhole, se este decidir rolar sobre ela, precisa ser bem-sucedido em um teste de Fuga ou Atletismo contra uma Dificuldade 4 para não ser esmagado e transformado em geléia. Com um gasto de Coletar Evidências, os sobreviventes podem encontrar restos suficientes das vítimas para enterrar.

Escarro: Um chumaço do escarro de um dhole tem cerca de nove metros de largura. Se atingir um carro ou caminhão, o para; se atingir um avião, o derruba dos céus (um teste de Pilotagem contra Dificuldade 6 é necessário para evitar ser acertado pela criatura). Caso atinja um barco, adicione +2 a todas as Dificuldades de Pilotagem até o escarro ser removido. Somado ao dano do impacto, os personagens atingidos pela gosma ficam engolfados e atordoados por uma rodada. Libertar-se do chumaço requer três testes consecutivos bem-sucedidos de Atletismo contra uma Dificuldade 5. A cada rodada dentro do escarro, você não consegue respirar e precisa fazer os testes como se estivesse se afogando (veja pág. 68). O cuspe de um dhole é cáustico, causando dano como um ácido fraco (-1) a cada rodada.

Estatísticas de Jogo

Habilidades (rastejando/escavando): Atletismo 18/10, Briga 24, Vitalidade 178

Limiar de Acerto: 2 (imenso)

Modificador de Alerta: +0/+2

Ataques: +12 (mordida), +1 (cuspe), após uma mordida bem-sucedida, o dhole engolirá sua vítima; dholes podem cuspir a uma distância de até cinco quilômetros (+2 no Limiar de Acerto se for a uma longa distância).

Armadura: -12 contra tudo (exoesqueleto)

Perda de Estabilidade: +2 (perda mínima de 1 ponto se visto na Terra)

Investigação

Coletar Evidências: Você pode seguir esses galhos quebrados pela floresta por cerca de 2 km, então essa bola de muco deve ter seguido essa trajetória repugnante antes de atingir aquele carro. A pintura e o capô estão bastante queimados, então o muco provavelmente era cáustico ou muito quente.

Ciência Forense: Um palpite, um transatlântico aportou em cima dele. Mas é apenas um palpite, se você me entende.

Geologia: O extrato de rochas está muito confuso aqui, mas não foi registrado nenhum abalo sísmico na noite passada.

Espreitador Noturno

Espreitadores Noturnos são criaturas aladas com caudas farpadas, garras preênseis, e um par de chifres curvados para dentro. Suas peles são negras e oleosas como de uma baleia, e não possuem faces. Nunca falam ou riem, e suas asas não fazem barulho.

Eles servem a Nodens, dentre outras formas, agarrando e carregando intrusos para longe, os quais são despejados sem cerimônia nenhuma nos lugares mais distantes e horríveis imagináveis (incluindo as Terras dos Sonhos ou outras dimensões) e são deixados lá para morrer. Espreitadores Noturnos ficam empoleirados em vários locais isolados do mundo, e saem apenas à noite. Não são muito inteligentes, mas conseguem entender algumas línguas (como os rosnados dos carniçais), e são amigáveis com algumas raças ocultistas.

Espreitadores Noturnos tentam esgueirar-se silenciosamente até suas vítimas, agarrar suas armas e então sobrepujá-las. Dois ou mais Espreitadores Noturnos podem cooperar entre si (veja pág. 57) em uma disputa de Briga contra um alvo isolado.

Cócegas: Espreitadores Noturnos que vençam uma disputa de Briga, não causam dano contra a vítima, mas podem fazer seu oponente largar uma arma ou item. Uma vez que tenham vencido duas disputas de Briga consecutivas, a vítima estará agarrada pelos dedos longos e fortes das mãos e dos pés das criaturas, que podem carregá-lo e começar a lhe fazer cócegas com sua cauda farpada e afiada (também usando

Briga) deixando a vítima desorientada e confusa por 1d6+1 rodadas, e incapaz de realizar qualquer ação física, como um efeito similar ao estar abalada (veja pág. 74). Armaduras não protegem contra este ataque do Espreitador Noturno.

Estatísticas de Jogo

Habilidades (no solo/no ar ou espaço): Atletismo 6/12, Briga 10, Vitalidade 7

Limiar de Acerto: 4

Modificador de Alerta: +1

Modificador de Furtividade: +2 (voando), +3 (voando na escuridão)

Ataques: Veja acima

Armadura: -2 contra tudo (pele)

Perda de Estabilidade: +0

Investigação

Trato Policial: Não importa com quantas pessoas tenhamos conversado, todos juram que ouviram a garota desaparecida gargalhando "no segundo andar" bem à meia-noite. Ela não poderia estar no segundo andar de todas as casas do quarteirão, poderia?

Filho de Yog-Sothoth

Estes são os seres formados quando Yog-Sothoth se acasala com um humano, criando uma criatura híbrida. Nunca dois filhos (ou filhas) são iguais. Alguns são terríveis e monstruosos, ao mesmo tempo visíveis e invisíveis; outros parecem humanos, vagamente humanos ou semi-humanos. Todos exalam um tipo de odor extraordinariamente estranho ou desagradável, particularmente para cães ou cavalos.

Todos estes híbridos crescem e amadurecem muito rapidamente, requerendo grandes quantidades de carne crua e fresca para sua sobrevivência. Filhos invisíveis tornam-se parcialmente visíveis quando se alimentam. Também buscam conhecimento do Mythos, feitiços e tomos onde quer que possam, lutando para destruir as barreiras que mantém seu Pai longe deles. Todos os seus filhos sabem instintivamente o feitiço Convocar Yog-Sothoth.

Estatísticas de Jogo - Filho Monstruoso

Habilidades: Atletismo 10, Briga 33, Vitalidade 21

Limiar de Acerto: 7 (quando invisível), 3 (quando visível)

Modificador de Alerta: +1

Modificador de Furtividade: +2 (quando invisível), -3 (quando visível ou contra cães)

Ataques: +3 (encontrão), -1 (tromba); após um ataque bem-sucedido com sua tromba, o filho agarra e segura sua vítima, causando dano por esmagamento automático (-1) e drenando seu sangue (+0) a cada rodada, até esta morrer.

Armadura: Não pode ser ferido por armas físicas; armas encantadas causam o dano mínimo.

Perda de Estabilidade: +1 (invisível); +3 (visível)

Estatísticas de Jogo - Filho Humano

Habilidades: Armas Brancas ou Armas de Fogo 7, Atletismo 8, Briga 17, Vitalidade 13

Limiar de Acerto: 4

Modificador de Alerta: +2

Modificador de Furtividade: +1 (-3 contra cães)

Ataques: -1 (punho inumanamente forte), qualquer arma apropriada para matar.

Armadura: Nenhum

Perda de Estabilidade: +0 (vestido ou relativamente humano), +1 (nu, ou morto ou relativamente inumano)

Investigação

Coletar Evidências: O rastro da coisa segue verticalmente o lado daquele precipício de xisto, apesar dele ter um peso maior do que um alce, a julgar pela profundidade dos rastros.

História Oral: Pobre véia Elspeth. Levou um tombo na Festa de Santa Cruz e perdeu o fio no solstício do verão, e ainda finge que vai "dá de comê pro bebê" lá em Devil Glen quando pensa que ninguém tá vendo. Coisa de família, acho eu, sua mãe costumava deixar miolos de bezerro para urubus, entre outras coisas.

Ciência Forense: O tronco e uma das pernas foram achatados por uma massa vagamente arredondada que desceu muito rápido (se aqui fosse à Índia, e não o Oregon, diria que foi a tromba de um elefante). O piche negro e viscoso sobre o corpo evaporou-se deixando um resíduo de goma esbranquiçada. Surpreendentemente, há pouco sangue ou ferimentos. A marca negra circular na parte superior das costas provou, em uma analise posterior, ser composta por dezenas de pequenas perfurações supurosas.

Gnoph-Keh

Essa "coisa mitológica peluda dos gelos da Groelândia" possui seis pernas e um chifre, embora de relance lembrem mais uma paródia de um urso polar do que qualquer outra coisa. Ele pode se locomover com um, dois ou três pares de pernas. Ele é associado ao Ithaqua, embora seja tam-

bém a fera do totem de uma tribo extinta de esquimós.

O gnoph-keh pode atacar com seu chifre, ou com um ou dois pares de garras. Para cada ataque de um par de garras, lance apenas um teste em Briga, mas dois resultados de dano separados. Ele não pode atacar com seu chifre na mesma rodada onde atacou com seus dois pares de garras, pois precisa de ambas para pisar no chão novamente.

Nevasca: Ao gastar 1 ponto de sua Vitalidade por hora, o gnoph-keh pode uivar por uma nevasca, restringindo a visibilidade humana à distância à queima-roupa (o gnoph-keh pode enxergar normalmente) dentro de uma área de 100 metros de raio. Alternativamente, pode gastar 1 ponto de sua Vitalidade para baixar a temperaturas do ar em 7ºC por uma hora. Pontos adicionais de Vitalidade gastos aumentam este raio em mais 100 metros ou diminuem a temperatura outros 7ºC. Vários gnoph-kehs juntos podem uivar por tempestades fortes o suficiente para desbravar uma geleira.

Abaixo dos 7ºC negativos, Investigadores sem roupas protetoras adequadas sofrem os efeitos do frio extremo (veja pág. 68). Abaixo dos 28ºC negativos, independente do equipamento, os Investigadores devem fazer testes de Atletismo (Dificuldade 4) para conseguir continuar se movendo, e a cada nova diminuição da temperatura, a Dificuldade aumenta em 1 ponto.

Investigadores que pararem de se mover, começam a perder 1 ponto de sua Vitalidade a cada 15 minutos, ou a cada 5 minutos em uma nevasca ou tempestade de neve.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Atletismo 9, Briga 21, Vitalidade 15

Limiar de Acerto: 4 (5 no Ártico contra não nativos do Ártico)

Modificador de Alerta: +1

Modificador de Furtividade: +2 na neve ou gelo

Ataques: +3 (chifre), +1 (garra)

Armadura: -5 contra tudo (couro peludo)

Perda de Estabilidade: +0

Investigação

Biologia: Os rastros dos dedos do pé destes ursos polares são estranhamente esticados, e as garras são notavelmente compridas. (Sobrevivência)

Ciência Forense: Ele não morreu por hemorragia, tampouco do trauma de ter sido empalado no peito, mas de hipotermia. Mesmo estando vestido com esta jaqueta pesada na hora da morte.

Sobrevivência: As trilhas que essas coisas deixaram não fazem sentido – é como se um bípede estivesse cavalgando um quadrúpede ou algo assim (Coletar Evidências).

Sentir Perigo: Essa neve está soprando contra o vento.

Grande Raça de Yith

Seus corpos cônicos de três metros, com quatro caules na ponta (olhos, ouvidos na forma de cornetas e duas tenazes) são nativos deste planeta. A Grande Raça, uma espécie puramente mental, dominou as mentes dos cones cerca de 100 milhões de anos atrás, quando fugiram da destruição de seu próprio mundo. Após forçarem os pólipos voadores para os subterrâneos, e um período de guerras internas, eles construíram um império fascista centralizado em Pnakotus, na Austrália. Quando os pólipos irromperam novamente, 65 milhões de anos atrás, a Grande Raça deixou os cones a sua própria sorte e lançaram-se 50 milhões de anos no nosso futuro, onde possuíram os corpos coleópteros da raça dominante na Terra nesta época.

Um Yithiano pode projetar sua mente pra frente ou para trás no tempo, e escolher um indivíduo compatível para trocar de mente com ele. Desta forma, sempre que um membro da Grande Raça toma o corpo de um ser, esse ser é remetido para o corpo daquele indivíduo da Grande Raça, permanecendo ali até que o membro da Grande Raça decida retornar e trocar sua mente de lugar novamente. Quando chega o momento de retornar a vítima para seu próprio corpo, a Grande Raça limpa sua memória de toda sua experiência enquanto estava presa naquela época. Entretanto, esse processo de limpeza não é perfeito: a vítima pode sonhar ou ter pesadelos relacionados ao período na qual esteve cativa da Grande Raça. Os Yithianos usam essa técnica para viajarem em massa pelo tempo e espaço e conquistarem outros mundos. Sua viagem temporal depende do maquinário hipercientífico, que existe, em sua maioria, em um estado puramente matemático, para que possa ser construído com virtualmente qualquer nível de tecnologia, não importando o quão primitiva seja.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Armas de Fogo 7, Atletismo 7, Briga 13, Vitalidade 23

Limiar de Acerto: 4

Ataques: +5 (tenazes), +1 (por carga de sua arma elétrica); ataque com as tenazes apenas à distância à queima-roupa; armas de descargas elétricas guardam 32 cargas, e qualquer quantidade destas pode ser

disparada em um único ataque numa rodada.

Armadura: -5 contra tudo (carapaça rígida)

Perda de Estabilidade: +0

Investigação

Geologia: Este interno do manicômio ficou desenhando trilobitas até a hora de sua audiência de soltura.

Ocultismo: Na Roma Antiga, por volta do Século II dC havia uma ramificação do mitraísmo dedicada à adoração de Aion, um tipo de demônio do tempo com quatro braços de serpentes, que apareceu, ou acordou, em uma caverna no início do mundo. Ele trouxe a eles conhecimento e avisos – precisos – sobre armadilhas que lhes aguardavam no futuro. Rumores sobre esse culto persistiram até a idade média

Reparos Elétricos: Tudo que posso supor sobre o mecanismo destas fórmulas e da peça que encontramos é que foi projetado para criar e manipular incríveis campos magnéticos muito intensos, mas em um espaço cúbico muito pequeno. Mas não há maneira de uma máquina tão pequena como esta, sem uma fonte externa de energia, gerar esse tipo de campo. As luzes e espelhos, até onde posso dizer, não servem para propósito algum (Física).

Habitante da Areia

Esses enigmáticos humanóides parecem como se tivessem sido incrustados com areia. Habitam cavernas e saem à noite, embora possam facilmente aguentar o sol mais quente dos desertos. Seus grandes olhos e orelhas lhes concedem excelentes sentidos, embora não gostem de luzes fortes. Podem sobreviver semanas sem água. São conhecidos por viver no sudoeste americano, mas podem ser encontrados em outros desertos do mundo. Rumores de ocultistas indicam ao menos uma tribo de habitantes da areia em Marte. Suas tribos veneram várias divindades, em especial Nyarlathotep, Yig e Hastur, e geralmente habitam próximos a santuários em ruínas ou cultos humanos.

Um habitante da areia pode fazer dois ataques com suas garras contra um mesmo alvo em uma única rodada. Podem usar arremessadores de lanças (que podem arremessá-las até uma distância longa), mas nunca arcos.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Armas Brancas 6; Atletismo 8, Briga 10, Vitalidade 7

Limiar de Acerto: 4

Modificador de Alerta: +2 (-1 se expostos à luz forte do dia)

Modificador de Furtividade: +2 (em desertos apenas)

Ataques: -1 (garras), +0 (lanças com ponta de pedra)

Armadura: -3 contra tudo (fina couraça de areia)

Perda de Estabilidade: +0

Investigação

Coletar Evidências: Durante o crime, alguém sentou bem aqui nesta pedra e habilmente esculpiu uma ponta de Clovis com essa pedra. Essas pontas de lança apareceram do nada no sudoeste americano por volta do ano 14.000 aC e nenhuma tribo fez uso delas nos últimos dez milênios (Antropologia ou Arqueologia).

Ciência Forense: Os ferimentos no corpo assemelham-se a golpes com um ancinho, o que poderia explicar as partículas de areia no tecido sanguíneo. O fígado foi arrancado pelas costas, post-mortem, com um pequeno machado ou pá.

Sentir Perigo: Você sente um forte odor de amônia, como de uma caixa de areia de um gato, quando o vento do deserto muda subitamente.

Horror Caçador

Horrores Caçadores lembram serpentes ou vermes enormes (12 metros) e viscosos com uma ou duas asas na forma de morcego ou de velas de barcos. Suas formas convulsivas e contorcidas se alteram e mudam continuamente, ferindo os olhos. Eles grasnam como corvos.

A luz do dia os dissipa, e uma explosão de luz forte o suficiente (um relâmpago ou explosão atômica, talvez) pode reduzir um a pó. Horrores Caçadores movem-se rapidamente; servem alguns deuses como criaturas caçadoras, particularmente Nyarlathotep, e para feiticeiros em busca de sangue e vidas. Alguns aprenderam feitiços com tais mestres.

Estatísticas do Jogo

Habilidades (no solo/no ar): Atletismo 7/11, Briga 22, Vitalidade 14

Limiar de Acesso: 3 (grande)

Modificador de Alerta: +2

Modificador de Furtividade: +2 (no ar)

Ataques: +1 (mordida), -1 (laço com a cauda); após um ataque bem-sucedido com a cauda, o horror pode carregar sua vítima aos céus, mas somente pode mordê-la enquanto sua cauda permanecer firmemente presa

Armadura: -5 contra tudo (escamas); todas as armas de fogo causam

dano como se seu modificador fosse -1.

Perda de Estabilidade: +1

Investigação

Coletar Evidências: Alguém quebrou o poste de luz que normalmente ilumina este pátio. Essas balas atingiram alguma coisa, porém, algo as achatou.

Ciência Forense: O cadáver foi espancado e mutilado, exibindo traumas contundentes severos, como também marcas de ligaduras nas pernas (indicando que um cabo grosso foi usado para suspender o corpo e possivelmente para batê-lo contra a parede) e ferimentos feitos por pelo menos cinco tipos diferentes de lâminas, a maioria na forma de machadinhas. O pé esquerdo, coração, e pelo menos oito centímetros de traquéia não foram encontrado na cena do crime.

K'n-Yani

K'n-yan é um vasto império subterrâneo azul-iluminado, abaixo de Oklahoma, habitado por todo tipo de criaturas estranhas. Seu povo, os K'n-yani, assemelham-se a humanos de pele cor de cobre e crânios alongado com traços aquilinos fortes, similares aos indígenas mexicanos. Eles fugiram do mundo da superfície durante um grande cataclismo, que pode ter sido o afundamento da Atlântida, a invasão dos mi-go, ou (de acordo com seus próprios mitos) a queda de R'lyeh. Cultuam primeiramente Tulu e Yig; no passado, adoravam Tsathoggua, mas descobriram algo na negra N'kai que os fizeram rejeitá-lo e destruir seus templos.

Eles engajam-se ocasionalmente no comércio com o Povo Serpente da Yoth avermelhada, e aprenderam muita magia com eles, incluindo os segredos da imortalidade e da reanimação dos mortos. Cavalgam humanóides geneticamente criados similares a espectros, e os alimentam com carne reptiliana de uma raça consciente escrava. Felizmente, essa raça está presa a uma forte degeneração, e não emerge até o mundo da superfície com frequência, pois sua religião proíbe.

Telepatia: O povo de K'n-yan comunica-se telepaticamente entre si e com forasteiros. Com tais forasteiros, esse contato telepático causa inicialmente um teste de Estabilidade de 1 ponto, e um teste adicional para cada doze horas que o contato continuar. Alguns K'n-yani mais talentosos podem ainda criar ilusões telepáticas resistíveis após um teste bem-sucedido de Sentir Perigo contra uma Dificuldade 5. Desacreditar com sucesso tal ilusão causa, entretanto, um teste de Estabilidade de 3 pon-

tos. Ou até pior, dependendo do que a verdade possa revelar...

Desmaterialização: Os K'n-yani existem tanto no plano material quanto no astral, e podem saltar entre ambos a bel-prazer. Isso lhes permite atravessar matéria sólida, ou tornarem-se intangíveis a golpes inimigos. Um K'n-yani pode também desmaterializar algo ou alguém ao toque, lançando-o para o plano astral ao custo de 1 ponto da reserva de Vitalidade do K'n-yani para cada 30kg de massa lançada. Vítimas involuntárias devem ganhar uma disputa entre sua Estabilidade contra o Atletismo do K'n-yani.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Armas Brancas 4, Armas de Raio 3, Atletismo 8, Briga 8, Vitalidade 7

Limiar de Acerto: 4

Modificador de Alerta: +1

Ataques: -1 (arte marcial selvagem), +0 (espada curta), +0 (raio desintegrador); o dano infligido pelo raio desintegrador nunca regenera.

Armadura: -1 contra tudo ("camisa fantasma" – tecido avançado)

Perda de Estabilidade: Não existe perda de Estabilidade meramente por ver o povo de K'n-yan. Vê-los se desmaterializando, porém, provoca um teste de Estabilidade contra uma Dificuldade +0 e um custo de 2 pontos.

Investigação

Antropologia: Os Astecas, os Hopi, e muitas outras tribos da região acreditavam que, quando o mundo acabou da última vez, seus ancestrais desceram para uma caverna profunda, de onde emergiram para começar o mundo novamente. De acordo com os Hopi, abaixo deste mundo se estende a Cidade Vermelha.

História Oral: "Claru qui essa culina é assumbrada! Tem um montão di fantasma di índiu nela. Eu chamo isso de inhaca. O povo fala di tisoro lá e vai tudo lá cavá i nunca mais qui aparece di novo. Mas, nunca qui ninguém falou qui não tem tisoro – e'es ouviram du além, ou dos fantasma."

Química: Este metal peculiar da vala de Kiowa é mais denso do que o chumbo, mas fortemente polarizado magneticamente para um material normalmente não magnético.

Lemurianos

De acordo com H.P. Blavatsky, o continente da Lemúria (hoje afundado sob o Oceano Índico) hospedou a "Terceira Raça Raiz" da humanidade, uma raça de gigantes hermafroditas de três olhos "nascidos de ovos" (Lemúria também abrigou uma série de outras raças, incluindo uma espécie tentacular com cabeça humana e o Povo Serpente). Os Lemurianos parecem macacos de 4,5 a 7,5 metros de altura e quatro braços, com pelos na cor do amarelo lama. Alguns Lemurianos não tem os três olhos (dispostos uniformemente ao redor da cabeça para visão total de 360°), mas apenas um olho no centro da face. Tanto feiticeiros quanto teosofistas procuram antigas ruínas lemurianas de Madagascar até o Monte Shasta, em busca de amostras de sua intricada tecnologia cristalina, a qual pode aproveitar tanto energias psíquicas quanto acústicas.

Lemurianos de três olhos podem atacar três vezes em uma única rodada de combate, contra até três alvos diferentes sem aumento nos Limiares de Acertos de seus oponentes.

Reservatório Psíquico: Quem quer que tenha criado os Lemurianos, os planejaram como receptáculos para a energia psíquica, canais apropriados, hospedeiros, ou serviçais para raças astrais ou telepaticamente poderosas. Quando provocados, podem liberar todo o conteúdo de seu reservatório psíquico em uma onda afetando todas as mentes até a distância longa. O resultado é um teste de Estabilidade de 5 pontos conforme visões, imagens, comandos e impressões de épocas pré-humanas são descarregadas na mente da vítima. Tamanha é a onda de imagens que confere ao alvo 1 ponto de graduação de Mythos de Cthulhu, quando experimentada pela primeira vez.

Visão Ultravioleta: O terceiro olho de um Lemuriano (ou o seu único) é na realidade uma glândula protopineal alargada, permitindo-lhe enxergar o espectro ultravioleta. Além de uma visão não prejudicada à noite, não podem ser surpreendidos por ataques invisíveis, astrais ou extraplanares.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Atletismo 8, Briga 10, Vitalidade 10

Limiar Acerto: 4

Modificador de Alerta: +2 (apenas os de três olhos)

Ataques: +0 (punhos de gorila pesados)

Armadura: -2 (pele rígida e enlameada)

Perda de Estabilidade: +1

Investigação

Geologia: O material encontrado nas unhas da mulher morta não se assemelha a nada, salvo lama do fundo do mar, carregada de componentes carboníferos, mas não foi possível identificar o pêlo que estava junto, exceto que lembra muito mais pêlos de lêmures ou társios do que de gorilas (Biologia).

Ciência Forense: Ela morreu de embolia cerebral – a coisa mais estranha, todavia, é que não se espera que uma glândula pineal inche e estoure dessa forma (Medicina).

Ocultismo: Notícias da visão de um lemuriano em qualquer canto do mundo rapidamente se espalham pela rede teosófica de rumores. Ocultismo também ajuda a determinar possíveis locais como ruínas lemurianas.

Sentir Perigo: O som de um sino de cristal sendo tocado, ou de um dedo passado ao longo da borda de um copo de água, ecoa estranho por estas ruínas de arenito.

Lloigor

Lloigor são vórtices de vibração imaterial na forma natural, e são completamente invisíveis aos olhos humanos. Em raras ocasiões, eles criam gigantescos corpos materiais para si parecidos com répteis monstruosos e alienígenas (Essa pode ser a real origem das lendas dos dragões e serpentes marinhas). A mente de um lloigor não é divida em camadas de consciência, lloigor não esquecem, nem possuem imaginação ou subconsciente para enganá-los ou distraí-los. Suas perspectivas de pessimismo absoluto em uma atmosfera melancólica tornam suas mentes e ações incompreensíveis para os humanos. Contatos telepáticos com um lloigor sempre conduzem seus parceiros humanos a uma depressão suicida.

Os lloigor surgiram na Terra originalmente da galáxia de Andrômeda e governaram o continente de Mu, no Pacífico, como vice-reis ou como administradores para Ghatanothoa. Escravizaram os humanos, usando punições cruéis e alienígenas sobre os serviçais rebeldes, como amputações de membros ou o crescimento de cânceres na forma de tentáculos. O declínio dos lloigor terrestres continuou até eles recuarem para abaixo da terra e dos mares, onde ainda cultivam suas energias em queda. Algumas linhagens de famílias, com registros genealógicos, conhecidos ou não, desde a época da Mu ancestral, ainda servem aos lloigor. Tais famílias geralmente apresentam histórias de suicídio, incesto e instabilidades mentais bizarras. Os lloigor sobreviventes têm agido no País de Gales, Rhode Island, Sri Lanka, Líbano e Iraque nos anos recentes.

Colheita: Os lloigor precisam dos humanos para sobreviver. Essas entidades imateriais precisam extrair energia de seres inteligentes para realizar tarefas necessárias. Um lloigor pode gastar 1 ponto de sua Vitalidade para drenar de um único humano adormecido, ou 5 pontos de sua Vitalidade para drenar de vários adormecidos de uma única vez, até muitas milhas de distância. Cada vítima perde 1d6 pontos de uma, ou mais, de suas reservas em quaisquer habilidades. Um lloigor, colhendo de vários adormecidos, pode recuperar todos os pontos de sua reserva de qualquer uma de suas habilidades, inclusive Vitalidade, durante toda a noite. A coleta de um único humano lhe permite recuperar os pontos normalmente. Na manhã seguinte, as vítimas acordam queixando-se de dores de cabeça e de sono ruim.

Doença do Sono: Um lloigor pode concentrar-se em um único humano para uma coleta intensa, seja para recrutá-lo (ao diminuir sua Estabilidade até -12) ou para remover uma ameaça potencial. O lloigor gasta 3 de seus pontos de Vitalidade para diminuir a Vitalidade da vítima em 1 ponto, deixando-a fisicamente debilitada, e drenando 1d6 pontos de sua Estabilidade, levando-a a um coma espiritual. Após cada dia completo inconsciente e sobre a influência do lloigor, a vítima pode tentar um teste de Consciência (veja pág. 63) para acordar. Se bem-sucedida, a vítima imediatamente recupera 1 ponto de sua Estabilidade (ou volta a 1, se sua Vitalidade estiver negativa) e se torna suscetível ao tratamento médico para recuperar sua Vitalidade (a critério do Guardião, a vítima pode recordar-se de pesadelos enquanto esteve em coma, provendo pistas valiosas sobre o paradeiro do lloigor). Se não, continua adormecida por mais um dia, perdendo 1 ponto de sua Estabilidade a cada noite. Quando sua Vitalidade atingir -11, ela estabiliza; não pode mais fazer nenhum teste de Consciência, porém não perde mais Vitalidade. Quando sua Estabilidade atingir -12, ela desperta para servir ao lloigor.

Telecinésia: O lloigor pode afetar o mundo material através de telecinésia, embora precise estar diretamente presente para fazê-lo. Pode ser de forma grosseira (arremessar pessoas para fendas, destroçar o motor de aviões, etc.), delicada (mover a

agulha de uma bússola ou um bisturi) ou intricada (destravar um cofre). Custa ao lloigor 10 pontos de sua Vitalidade para criar uma força capaz de manipular até 3,5 quilos acima do solo, ou 6 pontos de sua Vitalidade para o mesmo efeito em uma superfície subterrânea, mas que não seja em área aberta, como o leito de um rio ou desfiladeiro, e 3 pontos de sua Vitalidade em um túnel ou caverna. Para cada incremento adicional, a quantidade de força dobra.

> *Um único lloigor pode usar 3 pontos de sua Vitalidade para mover uma garrafa de vinho ou um canivete dentro de um porão. Se gastar 6 pontos de sua Vitalidade, pode manipular até 7 kg, gastando 9 pontos, pode exercer até 14 kg de força, se gastar 12 pontos pode mover até 28 kg, e assim por diante.*

Um bando de lloigor pode combinar sua telecinésia para efeitos impressionantes.

Ataque Vórtice: A arma mais temível dos lloigor é um tipo de implosão cujo som lembra um trovão distante. A explosão do vórtice reduz a estilhaços tudo em sua área, deixando o chão fragmentado e descolorido, com poças de uma água azul-esverdeada em fossas e fendas eventuais. O diâmetro da explosão é de 1 metro por ponto de Vitalidade gasto pelo lloigor. Cada lloigor adicional envolvido pode aumentar o efeito: dois lloigor podem devastar 2 metros por 1 ponto de Vitalidade; três podem implodir 3 metros por 1 ponto de Vitalidade gasto, etc. Um Investigador alerta (com um teste de Sentir Perigo contra uma Dificuldade 5; ou Dificuldade 4 se tiver algum ponto em Mythos de Cthulhu) pode notar os efeitos denunciadores do vórtice (veja abaixo).

Evocar o Dragão: Para assumir sua forma reptiliana, um processo que se assemelha a uma pesada névoa, o lloigor deve gastar um número de pontos de Vitalidade igual a sua reserva de Briga da sua forma reptiliana. O custo é reduzido pela metade se o lloigor passar uma noite toda formando o corpo. Uma vez que o lloigor tenha ficado na forma de dragão, ele pode mantê-la indefinidamente ou dissolvê-la a sua vontade. Se a Vitalidade do lloigor reduzir para zero enquanto nesta forma réptil, ele morre permanentemente. Múltiplos lloigor podem gastar suas Vitalidades para permitir que um único crie essa forma física rapidamente. Um lloigor na forma réptil mantém todos os poderes da forma imaterial, exceto por não poder atravessar paredes e não ser mais invisível.

Estatísticas de Jogo

Habilidades (imaterial/material): Atletismo 3/7, Briga 0/17, Vitalidade 39/22

Limiar de Acerto: 7 (invisível)/3 (enorme)

Modificador de Alerta: +1 (+2 contra campos elétricos ou música)

Modificador de Furtividade: +2

Ataques: +5 (garras), +1 (mordida); usados somente quando na forma material.

Armadura: -5 contra tudo (couraça reptiliana); não pode ser ferido por meios físicos na forma imaterial

Perda de Estabilidade: +0 como réptil; +1 como poltergeist imaterial; +3 ao comunicar-se ou contato mental.

Investigação

Geologia: Não posso dizer o que entalhou essas rochas; não foi calor, frio, impacto ou produtos químicos. Elas parecem se dividir ao longo de um tipo de padrão cristalino, embora, até mesmo as rochas ígneas. Essa amostra aqui quase parece ter sido lascada por dentro. A água não esta contaminada – se houver algo, é um número menor de bactérias ou algas existentes em uma lagoa normal – apenas parece estranha sob essa luz. Se for um mineral, ainda não foi catalogado.

Medicina: Talvez seja uma deficiência de vitaminas, ou alguma coisa nesta água azul-esverdeada horrível no poço, mas essas pessoas não estão apenas cansadas, estão doentes. Seus reflexos estão lentos, sua acuidade mental está baixa, e não acho que essas dores de cabeça sejam imaginárias também. Talvez seja envenenamento no abastecimento de água por algum metal pesado.

Usar Biblioteca: Não pode ser hereditário – pessoas que casam com membros da família Voyver cometem suicídio ou desenvolvem câncer com maior frequência do que os herdeiros da família. Se pudéssemos conseguir registros precisos dos seus empregados...

Sentir Perigo: O ar parece sobrepor-se de uma forma que lembra padrões ondulantes, como um cata-vento. Há um tipo de vibração semi-audível, como se estivéssemos ouvindo as notas muito baixas de um hino aritmético, mas você não sabe bem se isso está apenas na sua cabeça ou se vêm de algum lugar. Do subsolo talvez?

Masqut

De acordo com lendas beduínas, os masqut são cadáveres inumanos petrificados que assombram a Irem dos Pilares. A lenda dos masqut na realidade os descreve como répteis quadrúpedes que habitam abaixo da Cidade Sem Nome na Arábia. São pa-

rentes do (ou uma subespécie criado pelo) Povo Serpente, embora sua civilização fosse mais restrita e durou menos, eventualmente removendo-se completamente para os subterrâneos durante a ascensão da cidade humana de Irem. Eles assemelham-se a lagartos sem narizes com testas abauladas, cifres demoníacos e mandíbulas similares a jacarés. Se portarem armas, eles as carregam embainhadas em suas costas.

A Cidade Sem Nome guarda milhares, talvez dezenas de milhares, de masqut mumificados em seus túneis. Alguns espécimes degenerados ainda sobrevivem em um esquisito reino fosforescente sob a Cidade, e outros podem ser encontrados vagando pelos cantos desolados da Arábia como fantasmas semimateriais similares aos K'n-yani. Visões de masquts geralmente são acompanhadas por um misterioso vento ártico movendo-se rasteiro ao solo na altura dos tornozelos.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Armas Brancas 10, Atletismo 6, Briga 16, Vitalidade 7

Limiar de Acerto: 4

Ataques: -1 (mordida), +0 (maça)

Armadura: -2 contra tudo (couraça)

Perda de Estabilidade: +0

Investigação

Ciência Forense: Primeiro, suas pernas foram quebradas com três ou quatro golpes, vindos pelo lado. Depois, após ter caído, os golpes foram contra seu torço, sempre vindos por cima.

Ocultismo: De acordo com uma lenda árabe, os construtores de Irem, os A'adites, viveram antes de Adão (Teologia).

Sentir Perigo: Seu camelo se ajoelha aos pés dele.

Mi-Go

Os mi-go são uma raça interestelar, com sua colônia ou base de operações principal em Yuggoth (Plutão). Possuem colônias de mineração em várias montanhas na Terra, onde buscam minerais raros. Em todos os aspectos, sua biologia é terrena, sendo fungóide. Apesar disto, lembram crustáceos rosa-acinzentados, com duas garras e uma série de braços contraídos menores. Uma cabeça bulbosa, recoberta de frondes, e duas asas membranosas completam o retrato. Comunicam-se entre si mudando as cores de suas cabeças enrugadas, mas são capazes de falar as línguas humanas com vozes zumbidas como de insetos. Cultuam Nyarlathotep e Shub-Niggurath, e possivelmente outros. Empregam agentes humanos para simplificar suas operações, e muitas vezes estão associados com cultos. Suas pernas múltiplas deixam pegadas estranhas que ajudaram a criar a lenda do Abominável Homem das Neves (*mi-gou* ou *migyu*) no Tibete.

São incapazes de digerir alimentos terrestre, e precisam importá-los de outros mundos. São capazes de voar e singrar o éter interestelar com suas asas grandes, mas são desajeitados para manobrar na atmosfera. Chapas fotográficas comuns não registrarão uma imagem desses seres, embora a habilidade Química ou Fotografia permitam a um Investigador preparar uma emulsão adequada. Após sua morte, um mi-go dissolve-se em poucas horas.

São capazes de incríveis feitos cirúrgicos, incluindo a remoção de cérebros humanos vivos e seu armazenamento em tubos de metal capazes de mantê-los vivos e intactos pelo vácuo e frio do espaço (o motivo pelo qual os mi-go abduzem pessoas e as levam para Yuggoth ou outro lugar qualquer é um mistério). Eles podem ligar dispositivos de fala e escuta ao tubo, permitindo ao cérebro contido interagir com quem estiver fora.

Um fungo de Yuggoth pode atacar em combate corpo a corpo com suas duas garras ao mesmo tempo.

Estatísticas de Jogo

Habilidades (no solo/no ar): Atletismo 4/10, Armas de Fogo 6, Briga 7/10, Vitalidade 6

Limiar de Acerto: 3/4

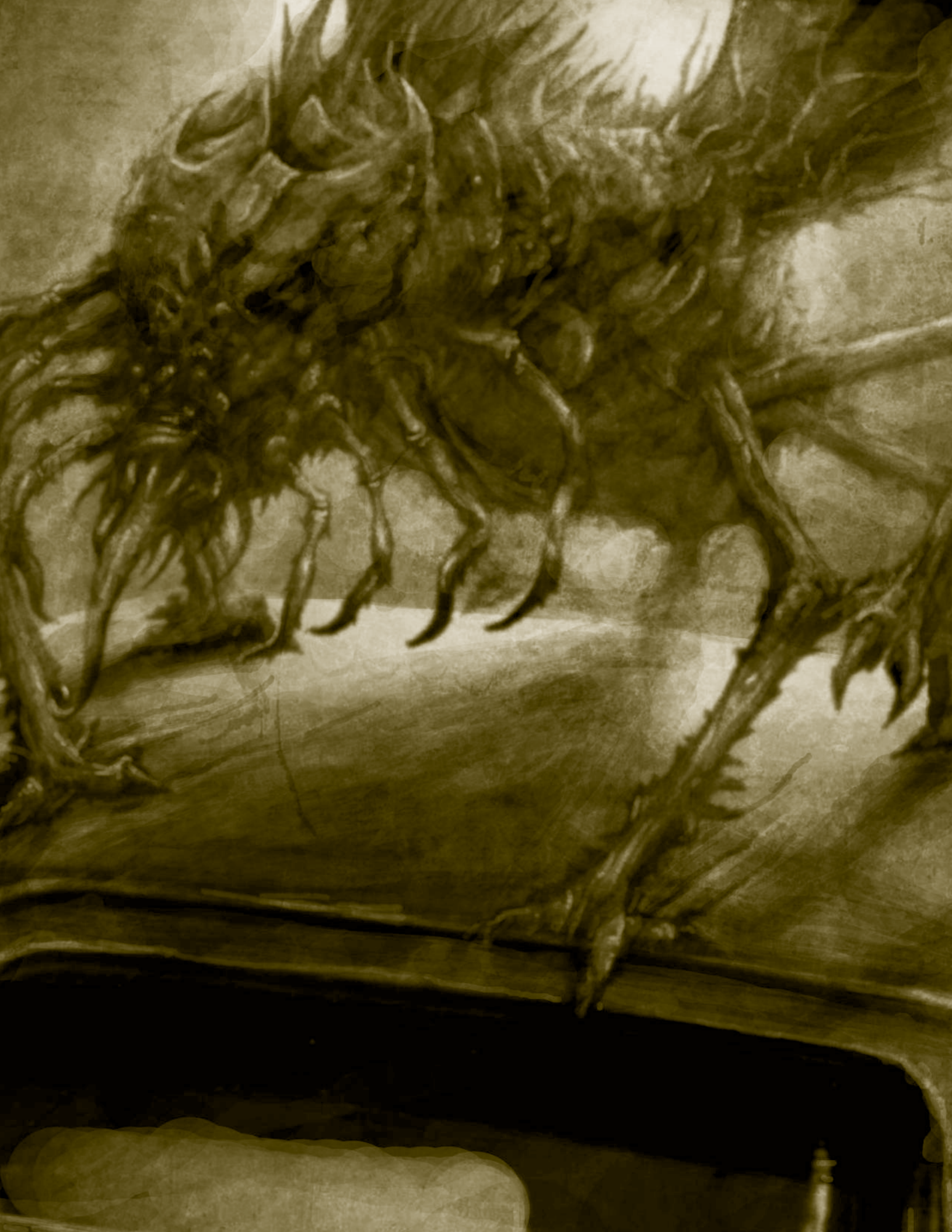
Modificador de Alerta: +1 até +3 (tecnologia alienígena de vigilância)

Modificador de Furtividade: +1 (voando)

Ataques: -1 (garras), +4 (arma de névoa); se o mi-go for bem-sucedido em dois ataques consecutivos com suas duas garras contra um mesmo alvo, ele pode carregá-lo para o céu até que seus pulmões estourem, ou pode largá-lo para cair em algo doloroso. A arma de névoa dos mi-go transpõe o frio do espaço interestelar sobre uma área de cerca de 3 metros de largura por aproximadamente três minutos. Investigadores que já viram tal arma em ação podem tentar esquivar-se de seu campo lentamente expansível de abrangência com um teste de Atletismo (Dificuldade 4). O Guardião é livre para inventar outras armas e aparatos mi-go à vontade.

Armadura: A composição não-terrestre dos mi-go reduz todos os danos perfurantes, inclusive balas, em 2 pontos. alguns mi-go vestem teias biotecnológicas que reduzem todos os tipos de dano, *exceto perfurações*, em 3 pontos.

Perda de Estabilidade: +1



Investigação

Coletar Evidências: Mesmo as impressões digitais nas mãos de cera encontradas na casa do desaparecido estavam perfeitas, assim como os pequenos pelos nas costas dessas mãos.

Ciência Forense: O tórax e abdômen possuem dezenas de pequenos ferimentos e incisões feitos por lâminas delicadas. Os ferimentos foram feitos por um ângulo obliquo, por cima. Além da agudeza da ferramenta, entretanto, houve pouca força de penetração. A vítima correu uma grande distância, foi atacada, e então sangrou até a morte.

Ocultismo: O termo tibetano para o Abominável Homem das Neves é migyu, que significa "aquele que se move rápido". As pegadas que isso deixou são notavelmente espaçadas, quase como se estivesse pairando no ar entre as passadas.

Sentir Perigo: Você ouve um barulho parecido com uma mistura de um trinado de uma cigarra e a vibração embaraçada de uma mariposa presa.

Pólipo Voador

Esta espécie extraterrestre anônima invadiu a Terra há cerca de 750 milhões de anos. Construíram cidades de basalto com altas torres sem janelas e habitaram outros três planetas no sistema solar. Quando a Grande Raça de Yith chegou à Terra, 300 milhões de anos depois, consumiu as espécies usadas como alimentação pelos Pólipos. Na guerra subsequente, a Grande Raça empurrou os Pólipos para o subterrâneo. Há 60 milhões de anos, os Pólipos se libertaram e forçaram a Grande Raça ir para o futuro. Os Pólipos continuam habitando seus antros subterrâneos e parecem contentes em permanecer por ali, por não precisarem de luz, aniquilando os poucos seres que cruzam seus caminhos. As entradas para suas habitações, grandes poços selados com pedras, estão na grande maioria em antigas ruínas profundas.

Invisibilidade: Embora seu corpo esteja sempre intercalando entre o espaço visível e sumindo de forma intermitente, um Pólipo Voador pode tornar-se invisível por uma rodada gastando 1 ponto de sua Vitalidade. Entretanto, ele continua emitindo seu assobio nauseante, e por este motivo seu Limiar de Acerto aumenta para 6 ao invés de desaparecer totalmente.

Rajada de Vento: Usando sua habilidade com o Vento (a famosa arma de fogo dos Pólipos), um Pólipo pode emitir uma rajada de vento dissecadora capaz de arrancar a carne dos ossos de sua vítima e espalhá-la pelo local. O dano causado depende do que eles atingem pelo caminho e da distância, como segue: à queima-roupa (+4), próximo (+2), longe (+0).

Sucção: O vento criado pelo Pólipo pode ainda criar uma espiral de sucção capaz de prender uma vítima no lugar, até uma distância de mil metros, mesmo entre cantos, depressões ou elevados. Isso é uma disputa entre o Vento do Pólipo contra o Atletismo (ou Fuga) da vítima, e o Pólipo pode mover-se a toda sua velocidade enquanto mantém sua presa no lugar. O Limiar de Acerto da vítima aumenta em 1 para cada alvo adicional que o Pólipo tenta prender desta forma.

Forense: Uma colônia de nove ou mais Pólipos Voadores pode gerar uma tempestade com a força de um tornado. Esse efeito tem principalmente efeitos dramáticos e narrativos, como forçar aviões a caírem, cobrir ruínas expostas, etc.

Estatísticas de Jogo

Habilidades (no solo/no ar): Atletismo 8/12, Vitalidade 20, Briga 28, Vento 23

Limiar de Acerto: 4 (grande, mas parcialmente visível)

Modificador de Alerta: +2

Modificador de Furtividade: Invisibilidade (veja acima)

Ataques: -+1 (extrusão pólipa); semimaterial e ignora qualquer armadura.

Armadura: -3 contra tudo (entrelaçamento pólipo); todos os ataques físicos causam -1 ponto de dano; armas encantadas, fogo e eletricidade causam dano normal.

Perda de Estabilidae: +2

Investigação

Ciência Forense: A pele dos ferimentos apresenta pústulas irregulares e profundas, com alguma erosão sem padrão discernível. A morte foi causada ou por sufocamento ou pelas contusões. O corpo inteiro está ligeiramente avermelhado, e existem partículas na pele e cabelo, algumas encravadas bem fundo. O corpo está dissecado de alguma forma, como se tivesse sido secado ao sol ou assado. Os tímpanos estão partidos.

Sobrevivência: Esse vento partiu da terra, e o tempo esteve limpo durante a semana toda (Sentir Perigo).

Povo Serpente

O Povo Serpente se parece com serpentes eretas, com cabeças e escamas ofídicas, mas com dois braços e pernas. Podem ver no escuro e sentir o calor como uma víbora. Possuem caudas e em seus dias importantes costumavam vestir-se com mantos. Sua civilização floresceu no continente da Valusia (aproximadamente onde hoje é a bacia do Mediterrâneo)

antes mesmo que os dinossauros andassem pela Terra. Construíram cidades de basalto negro e guerrearam, durante a era permiana, ou até mesmo antes.

Foram grandes feiticeiros e cientistas, e devotaram muito de sua energia para evocar demônios terríveis e preparar poções potentes. Embora os humanos pré-históricos tenham derrotado e dispersado seu último reino secreto de Thuria, sua civilização pereceu há muito tempo. Alguns poucos feiticeiros sobrevivem espalhados em vários lugares, assim como bandos de degenerados menores, e híbridos de humanos com o Povo Serpente. Dentre os remanescentes, há uma pessoa serpente totalmente capaz, com um atavismo ocasional, que ainda é favorecida por Yig. Um feitiço comum entre seus feiticeiros sobreviventes é uma ilusão que transforma a aparência do feiticeiro na aparência de um humano comum, permitindo-lhe mesclar-se à sociedade humana. Para tal, é necessário que um alvo humano seja devorado no processo.

O Povo Serpente pode fazer uso de qualquer arma branca conhecida pelo homem, segurando-as efetivamente com suas garras. Use as mesmas bases de probabilidades dos humanos. Quando em combate corpo a corpo, seu ataque com a mordida pode ser feito simultaneamente com qualquer outro ataque com armas.

Veneno: A mordida de um homem serpente é venenosa; dentro de 15 minutos até 1 hora após a mordida, a vítima deve fazer um teste de Vitalidade contra Dificuldade 4. Se falhar, imediatamente perde um número de pontos de Vitalidade igual ao nível do Atletismo do homem serpente e entra em convulsão, começando a sofrer falhas respiratórias, e perdendo 1 ponto de sua Vitalidade até ser tratado. Se bem-sucedido, a vítima perde uma quantidade de Vitalidade igual à metade do nível de Atletismo do homem serpente, mas sentirá os demais efeitos do status **machucado** (a menos que a perda reduza sua Vitalidade para -5 ou menos) até ser tratada.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Armas Brancas 7, Atletismo 8, Briga 11, Vitalidade 6

Limiar de Acerto: 4

Modificador de Alerta: +1

Modificador de Furtividade: +1

Ataques: +0 (mordida), +1 (cimitarra); veneno (veja acima)

Armadura: -1 contra tudo (escamas)

Perda de Estabilidade: +0

Investigação

Biologia: Nenhuma cobra peçonhenta possui uma cabeça grande o suficiente para fazer estas duas marcas com uma picada.

Ciência Forense: Há duas perfurações grandes no pescoço, com apenas uma gota de sangue próximo a elas. O sangue permaneceu viscoso por um período de tempo post-mortem estranhamente longo. A pele ao redor das perfurações está quebradiça, quase necrótica, e secreta um líquido esverdeado oleoso (o assistente do exame pegou um pouco com sua mão, que ficou coçando por vários minutos). As extremidades estão azuladas, e a face inchada com sangue e de um azul brilhante. A língua saliente estava inchada e escura, e os olhos roxos. A causa da morte foi paralisia dos músculos torácicos.

Sentir Perigo: Esse apartamento fede como o viveiro das cobras no zoológico.

Prole Amorfa de Tsathoggua

Esses seres escuros e metamórficos podem mudar suas formas em um instante, de coisas inchadas na forma de sapos a coisas alongadas com centenas de pernas rudimentares. Podem esvair-se por entre pequenas rachaduras e aumentar seus apêndices a bel-prazer. Eles estão intimamente associados com Tsathoggua, e freqentemente podem ser encontrados em seus templos ou em cavernas escuras.

Engolfar: A distância à queima-roupa, uma Prole Amorfa pode simplesmente engolfar seus oponentes em uma disputa bem-sucedida de Briga (o Limiar de Acerto do alvo é 1 ponto superior ao normal). Conforme a massa viscosa (e perversa) cai sobre si, a vítima é engolfada e perde 1 ponto de sua Vitalidade na primeira rodada, 2 pontos na segunda, e assim por diante. Ela não consegue fazer nada senão emitir gritos abafados de terror e fazer seus testes contra o afogamento (veja pág. 68). Se a prole iniciar com Vitalidade acima de 8, para cada 4 pontos adicionais que possua, ela pode engolfar um alvo extra do tamanho de um humano, embora ainda só possa engolfar um alvo por rodada.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Atletismo 12, Briga 20, Vitalidade 8+

Limiar de Acerto: 4

Modificador de Furtividade: +1 (+3 nas sombras ou escuridão)

Ataques: -1 (apêndice), +0 (braço), +1 (pseudópode); pode estender um apêndice até a distância próxima; pode atacar até três alvos com um braço simultaneamente, aumentando em 1 o Limiar de Acerto para cada alvo adicional.

Armadura: Todos os danos e ferimentos físicos simplesmente se fecham; fogo causa dano normal; pode ser afetado por feitiços e alguns químicos.

Perda de Estabilidade: +1

Investigação

Coletar Evidências: O rastro úmido do (ou para o) corpo segue até as paredes, e se estreita por entre a fresta da porta.

Ciência Forense: Os ossos estão simplesmente limpos de carne, exceto pelo interior do crânio, ílio e omoplata, que mostram sinais da ação de um enxame – ratos, talvez, ou formigas muito grandes. Foram mordidos e torcidos; a força veio de todos os ângulos possíveis ao mesmo tempo, de alguma forma. Suas obturações, anéis e o parafuso em seu ombro da época da Grande Guerra, foram todos encontrados nas cavidades ósseas.

Sentir Perigo: Esperem... não tem nada causando aquela sombra (Fotografia).

Ser Ancestral

Esses alienígenas são radialmente simétricos, com cinco braços cada, terminando em cinco dedos tentaculares. Seus corpos medem cerca de 2 metros e meio de altura, suas "cabeças" assemelham-se a estrelas do mar (com um olho em cada ponta) e seus "pés" surgem de seu tronco em forma de barril. Possuem asas, que são recolhidas em aberturas em seus corpos. Comunicam-se através de assobios estranhos, e podem enxergar na ausência de luz.

Os Seres Ancestrais vieram para a Terra há cerca de dois bilhões de anos, e podem acidentalmente terem iniciado a vida terrestre. Eles criaram os shoggoths como seus escravos, e os usaram para lutar contra outras espécies até serem forçados a recuar para sua cidade principal, na Antártica. Conforme foram se degenerando, uma rebelião de shoggoths destruiu sua civilização. Hoje, estão extintos em terra, mas ainda mantém algumas colônias nas águas mais profundas.

Em combate corporal, um Ser Ancestral poderá usar todos os seus braços ao mesmo tempo, mas nunca mais de três contra um mesmo oponente. Sendo uma espécie tecnologicamente avançada, entretanto, estarão mais propensos a usar armas ou feitiçaria.

Estatísticas de Jogo

Habilidades (no solo/no ar): Atletismo 8/10, Briga 13, Vitalidade 14

Limiar de Acerto: 4

Modificador de Alerta: +1

Modificador de Furtividade: +1

Ataques: +1 (aperto esmagador); após um ataque bem-sucedido, um Ser Ancestral pode contrair sua vítima para causar dano automático (-1) a cada rodada até matá-la ou ser dissuadido.

Armadura: -4 contra tudo (epiderme resistente)

Perda de Estabilidade: +0

Investigação

Ciência Forense: Esses cortes estão precisamente espaçados, mas posicionados curiosamente. Os órgãos foram cirurgicamente removidos de uma forma que indica conhecimento em medicina, mas recolocados de forma incorreta. Os órgãos mostram também ferimentos estranhos, como se tivessem sido segurados por um alicate, ou outra ferramenta forte e fina, antes de serem substituídos. O orifício na coroa do crânio, provavelmente por uma broca, foi feito ao mesmo tempo em que o reto foi removido, e a vítima ainda estava viva, mas totalmente imobilizada no momento dessas incisões.

Medicina: Isso vai parecer esquisito, mas me escute. Na escola de medicina, nós todos conhecíamos em teoria a nossa anatomia, mas não tínhamos ideia de como cortar um cadáver. Isso parece à mesma coisa, mas invertida.

Sentir Perigo: O eco daqueles assobios nestas cavernas ou túneis vai muito além do que imaginamos. A propósito, de onde vêm esses assobios?

Serviçais dos Deuses Exteriores

Esses seres amorfos se locomovem rolando e deslizando. Lembram sapos, como também lulas ou polvos. Estes servidores acompanham seus mestres conforme necessário. São os flautistas demoníacos que sibilam suas melodias cacodemoníacas para a dança de seus mestres. Ocasionalmente também tocam essas melodias para alguns grupos de cultistas, como uma espécie de música de fundo, ou para convocar outras divindades.

Flauta Invocadora: A menos que recebam ordens contrárias de seus próprios invocadores, um Serviçal pode convocar uma entidade sozinho, geralmente um Grande Antigo ou outro ser aterrador (a escolha fica a cargo do Guardião). Serviçais sempre conhecem ao menos três outros feitiços de invocação, e podem usá-los durante um combate. Isso requer de 2 a 4 rodadas sibilando sua flauta infernal, e custa ao Serviçal 1 ponto de sua Vitalidade, e 1 ponto adicional para cada 5 rodadas que a entidade invocada permanecer.

Um Investigador que gaste 2 pontos de sua reversa em Arte, pode tocar a flauta de um Serviçal, assumindo que uma de suas especialidades em arte seja o uso de um instrumento similar. Isto lhe custará 1 ponto de sua Estabilidade, e será de grande valia para usar um feitiço de Convocar Serviçal (veja pág. 114), porém tais seres reagem pessimamente ao ver seus instrumentos sagrados nas mãos de meros humanos. Outros benefícios ou perigos ficam a critério do Guardião; por exemplo, a flauta pode conceder outros feitiços de convocação ao usuário. Tais feitiços podem ser lançados sem nenhum outro componente além da flauta do Serviçal.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Atletismo 6, Briga 9, Vitalidade 8

Limiar de Acerto: 3

Modificador de Alerta: +1

Modificador de Furtividade: -2 (silvo infernal)

Ataques: -2 (tentáculos), mas a cada acerto, lance 1d6 vezes o dano, devido aos ataques de múltiplos tentáculos.

Armadura: Nenhuma arma física pode feri-los; armas mágicas causam dano normal; regeneram 1 ponto de Vitalidade a cada rodada até serem mortos ou banidos.

Perda de Estabilidade: +2

Investigação

Coletar Evidências: Havia doze cartuchos gastos na clareira, mas só encontramos três buracos de bala por ali. Alguma coisa absorveu nove disparos e foi embora com as balas. O local fede como um pântano também, o que é estranho para um terreno seco. E os rastros – não apenas a área verde, mas também a relva esmagada – vão simplesmente diminuindo até

acabar em um raio de 10 metros em todas as direções.

Ciência Forense: O corpo foi dilacerado e praticamente esfolado em tiras, com traumas profundos causados por um tipo de chicote ou nó. Nove costelas, o esterno, ambas as clavículas, e todos os ossos dos dois braços foram quebrados, e várias vértebras foram deslocadas ou esmagadas juntas. Os vergões e lacerações estão ensanguentados e cheios de um líquido verde claro, provavelmente de algum tipo de vegetação.

Química: Esse líquido verde não é vegetação, não importa como cheire. Não há clorofila, ou mesmo celulose, nele. Grande quantidade de metano, embora ligada a algum tipo de colóide estranho (Biologia).

Sentir Perigo: Vocês sentem esse cheiro de metano?

Shan

Os shans são alienígenas escravagistas insetóides, do tamanho de um pombo, nativos do planeta Shaggai. Sua tecnologia avançada opera por meditação concentrada, e seus hábitos mentais são sádicos e bizantinos. Eles vivem por fotossíntese, e apreciam a estética da deformidade e tortura. Isso é um componente religioso, já que os shans veneram devotamente Azathoth, e muitos conhecem feitiços adequados para tal. Shans são extremamente longevos, levando séculos para atingir a maioridade. Muitos provavelmente terão alguns poucos escravos corpulentos (humanos ou de outra espécie qualquer) próximos, se forem encontrados.

Os shans agora são uma raça fugitiva. A própria Shaggai foi destruída por um grande cataclismo (alguns textos culpam o Grande Antigo Ghroth, o Mensageiro), mas muitos shans escaparam em templos piramidais feitos de um metal cinza indestrutível, teleportando-os para outros mundos, incluindo a Terra. Mas eles acabaram presos aqui, pois nossa atmosfera contém certos elementos ou comprimentos de onda que impedem os shans de se teleportarem para fora, e também impede os shans individuais de voarem grandes distâncias. O templo shan na Terra está em Goatswood, no Vale Severn na Grã-Bretanha. Certa vez, controlaram um culto de bruxos humanos dedicados a encontrar sacrifícios para Azathoth. Contudo, o caçador de bruxas Matthew Hopkins o destruiu com grande brutalidade em 1646.

Infestação dos Shans: Shans são parasitários e não são totalmente materiais. Com um sucesso em uma disputa de Briga, um shan pode voar diretamente por entre os tecidos humanos até o cérebro da vítima, por onde rasteja e lê as memórias do hospedeiro, distorce seus processos de pensamento, e injeta memórias e ideias específicas suas. Durante o dia, o inseto não está ativo dentro do cérebro, deixando a vítima agir como lhe convir. Porém, à noite, o shan desperta e inicia seu implante de memórias, convencendo o hospedeiro a cometer crimes terríveis, ou confundindo fragmentos de memória para seduzir a vítima a realizar certas ações. Eventualmente (quando sua Estabilidade chegar a zero) o hospedeiro estará tão hipnotizado que ajudará o shan de boa vontade. Porém, tal controle progressivo leva a vítima frequentemente à loucura, e dessa forma se torna inútil como hospedeiro.

Chicote Neural: Esse pequeno dispositivo projeta uma linha trepidante com uma luz pálida até uma distância curta. Quando a linha atinge um alvo, este deve fazer um teste de Atletismo contra Dificuldade 5. Se falhar, é sobrepujado por agonia, e não pode fazer nada salvo contorcer-se no chão até esta arma ser desativada. Se bem-sucedido, ainda sente as dores, e é considerado machucado pelas próximas 12 horas. Os shans carregam vários chicotes destes, e podem recomeçar esse ataque a cada rodada.

Estatísticas de Jogo

Habilidades (no solo/no ar): Armas 13, Atletismo 4/20, Briga 25, Vitalidade 2

Limiar de Acerto: 5 (pequenos)

Modificador de Furtividade: +2

Ataques: Veja acima.

Armadura: nenhuma

Perda Estabilidade: +0

Investigação

Ciência Forense: O corpo foi encontrado com lacerações auto-infligidas no rosto, incluindo os globos oculares. O morto aparentemente usou uma chave de fenda para fazer as perfurações encontradas em seu próprio crânio. Mas a causa da morte é completamente desconhecida – o coração simplesmente parou.

Trato Policial: Não me importa o que todos dizem, eu digo que alguém de cima encerrou aquela investigação sobre o caminhoneiro que apareceu morto em Temphill.

Manha: Dá pra fazer um bom dinheiro trazendo garotas jovens de Bristol ou Manchester até Brinchester e deixando-as naquela mata no limite da cidade. Ah, e não faça perguntas idiotas.

Shantak

Shantaks são aves barulhentas e repugnantes, do tamanho de um elefante e com a cabeça de um cavalo,

com escamas no lugar de penas. Procriam em buracos cavernosos e suas asas são recobertas por salitre e geada. Muitos serviçais dos Deuses Exteriores e alguns poucos feiticeiros corajosos ou lunáticos os usam como montaria. Shantaks podem voar pelo espaço e são conhecidos por carregarem cavaleiros desavisados direto ao trono de Azathoth. Temem e desprezam os Espreitadores Noturnos, e não permanecerão voluntariamente na presença de um deles, fugindo a toda velocidade.

Estatística de Jogo

Habilidades: Atletismo 30, Briga 18, Vitalidade 17

Limiar de Acerto: 3 (grande como um elefante)

Modificador de Furtividade: -1 (fedor)

Ataques: +2 (mordida), +4 (esmagamento). Shantaks podem apenas tentar um ataque de esmagamento a cada duas rodadas, e não podem fazê-lo contra um alvo em suas costas.

Armadura: -5 contra tudo (couro)

Perda de Estabilidade: +0.

Investigação

Biologia: A única coisa que pode ter feito este tipo de mordida é um tubarão, embora as marcas- se forem mesmo marcas de mordida - mostram apenas uma fileira de dentes na forma de cinzel.

Ciência Forense: Ferimentos dilacerantes simultâneos, consistentes com uma mordida grande e semicircular, separaram o tórax superior e a cabeça do resto do corpo que encontramos. A morte foi instantânea, e provavelmente ocorreu na praia, ao invés do telhado onde foram encontrados os braços e o abdômen.

Shoggoth

Addul Alhazred tentou desesperadamente sustentar que nenhuma dessas monstruosidades fétidas, gosmentas e protoplasmáticas existe na Terra de fato, salvo em sonhos enlouquecidos. Ele estava errado. Essas massas iridescentes fervem com olhos e bolhas, criando e desfazendo quaisquer órgãos ou apêndices necessários para uma dada tarefa. Shoggoth são frequentemente encontrados como servos de Abissais e outras raças, e são anfíbios. São servos grosseiros na melhor das hipóteses, tornando-se mais e mais inteligentes, mais e mais rebeldes e mais e mais imitativos. Destruíram seus criadores originais, os Seres Ancestrais, em uma rebelião. Comunicam-se de qualquer maneira que sua raça mestre deseje, formando órgãos especiais para esses propósito.

Um shoggoth típico é uma esfera de cerca de 5 metros de diâmetro quando flutuando livremente. Em combate, cobre uma área de 5 metros quadrados. Pode atacar dois seres a distância curta a cada rodada, e todos os seres a distância à queima-roupa simultaneamente, embora os Limiares de Acerto dos alvos sejam aumentados em 1 ponto para cada três oponentes que estejam engajados. Um shoggoth pode estender ou moldar sua massa para levar a si mesmo até uma distância à queima-roupa do maior número possível de alvos. Se necessário, pode se engajar em disputas de Atletismo e Briga contra vários alvos simultaneamente!

Agarrar e Esmagar: Em um ataque bem-sucedido de Briga, um shoggoth pode enlaçar um personagem com um apêndice robusto e musculoso (modificador de +2 no dano). A cada rodada subsequente, o shoggoth acerta automaticamente, causando +2 pontos de dano a cada vez. Personagens agarrados por um shoggoth podem atingi-lo automaticamente, também.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Atletismo 10+, Briga 23+, Vitalidade 32

Limiar de Acerto: 3 (enorme)

Modificador de Alerta: +2

Modificador de Furtividade: -1

Ataques: +5 (pseudópode, geralmente rugoso), +2 (agarrar; veja acima)

Armadura: Fogo e eletricidade causam apenas metade do dano; armas físicas causam apenas 1 ponto de dano; regenera 2 pontos de Vitalidade por rodada até ser morto.

Perda de Estabilidade: +3

Investigação

Biologia: Essa gosma é protoplasma puro, muito parecido com a matéria de uma ameba. Não existe uma estrutura celular visível. Sua cromatina é toda fragmentada e uniformemente misturada, ao invés de ser diferenciada em corpos nucléicos ou organelas.

Ciência Forense: Um limo pútrido verde-amarelado recobria o corpo, que estava bastante contundido. A espinha foi parcialmente separada, e a cabeça estava pendurada por fragmentos dilacerados de pele e tendões. Existem uns dez ou doze tipos de mordidas e marcas de garras diferentes no corpo.

Sentir Perigo: Do fundo do túnel veio um tipo de rugido ou ronco sem eco. Soava como se fosse uma multidão de pessoas ou pássaros.

Tcho-Tcho

A tribo dos pigmeus tcho-tchos habita principalmente as fronteiras

do terrível platô de Leng, com colônias conhecidas no Tibete, nas Ilhas Andaman, na Malásia, e no platô de Sung, na Birmânia. Suas próprias lendas dizem que foram criados de salamandras negras pelo deus Chaugnar Faugn no começo dos tempos. De acordo com o *Unaussprechlichen Kulten* de Von Junzt, vieram para este mundo da "cidade perdida de Sarkomand, que agora só pode ser encontrada em sonhos", e veneram Hastur. Os tcho-tchos birmaneses colhem o princípio onericamente ativo da planta da Lótus Negra e veneram as Obscenidades Gêmeas (também chamadas de Zhar-Lloigor e Nug-Yeb).

Estas estatísticas também podem servir como modelo para o Povo Serpente degenerado, presente nos *Pictos* de Robert E. Howard, o *Povo Pequeno* de Arthur Machen, ou qualquer outra tribo atrofiada, anã ou degenerada.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Armas Brancas 5, Armas de Arremesso 6, Atletismo 8, Briga 7, Vitalidade 6

Limiar de Acerto: 4

Modificador de Alerta: +1

Modificador de Furtividade: +2 (em terreno nativo), +1 (em outros lugares)

Ataques: -2 (dardo de zarabatana), -1 (facão kris), -1 (flecha); é desnecessário dizer, mas todas as armas empregadas pelos tcho-tchos são envenenadas, e seu efeito vil fica a cargo do Guardião.

Armadura: Nenhuma

Perda de Estabilidade: Não há perdas ao ver um tcho-tcho, até você conhecê-lo melhor.

Investigação

Antropologia: Os poucos antropólogos que sobreviveram ao estudar os tcho-tchos teorizaram que eles possam ser uma linha separada da evolução humana, talvez uma linha direta com o Homem de Java. Praticam canibalismo, rituais xamânicos com uso de drogas, sacrifícios humanos, infanticídios e vendettas.

Ciência Forense: A vítima morreu em uma agonia terrível, as costas arqueadas quase num círculo, os dedos das mãos e dos pés cerrados quase como garras, e a face contorcida em um sarcasmo de inimaginável pavor. Em uma terceira inspeção, encontramos um ferimento de perfuração na sola do seu pé esquerdo – o dardo

Criando uma Raça Alienígena

A mesma objeção para os deuses e titãs se aplica às espécies alienígenas, em uma escala menor. Muitas criaturas alienígenas superpovoam até mesmo a vasta história da Terra. No lovecraftianismo ortodoxo, já tínhamos os Cães de Tindalos, os Seres Ancestrais, os Pólipos Voadores, a Grande Raça de Yith, Xothianos, o Povo Serpente e seu primos Masqut, os fungos de Yuggoth e os peludos pré-humanos Voormis antes que chegasse a hora da humanidade. Uma nova raça alienígena poderia ser, talvez uma invasora de terreno, como os Shans, simbiontes humanos ou paródias como os Carniçais, os Abissais, ou uma raça extraterrestre ocasional convocada ou apenas de visita.

Definido isso, inicie pegando o modelo geral e funcional de seu novo alienígena. É um monstro alado, um vírus acéfalo, um humanóide imitador? A forma do monstro deve invocar o medo especifico que você esta almejando criar na aventura. Se for um estudo sobre paranoia, por exemplo, seu monstro deve ser pequeno, invisível, ou de outra forma difícil de notar, e seus olhos (o símbolo da vigilância) devem ter alguma característica distintiva (córnea púrpura, brilho alaranjado, três linhas verticais) que Investigadores apavorados possam ver em todo lugar.

Não se apegue muito à aparência da coisa; Lovecraft misturou propositalmente criaturas completamente incompatíveis como padrão, e usou "parecidos, mas não iguais" repetidamente. Seu monstro pode se parecer com um rato e uma cobra pitão um dia, ou ser "tipo um verme, mas de alguma forma sem pele e achatado" no outro. Essas coisas podem até mesmo nem serem feitas de matéria convencional, e as pessoas que as percebem geralmente estão loucas, ou no mínimo sobre um estresse muito grande a ponto de confundir seu entendimento no campo da zoologia. Certifique-se de lhe dar alguma pista não visual – um odor ou som distintivo é de certa forma muito mais aterrorizante que mais um tentáculo.

Finalmente, e opcionalmente, ligue-os ao resto do Mythos. Podem ser um completo enigma como as Cores, ou podem ser uma bem conhecida espécie serviçal de Mordiggian. O primeiro remete ao mistério; o segundo lhe deixa reutilizar seu novo alienígena sem ter de passar por todo o processo novamente.

foi aparentemente escondido em seu sapato enquanto dormia.

Vampiro Espacial

Essas coisas repugnantes são normalmente invisíveis, e sua presença é denunciada apenas por um tipo de risada macabra. Conforme se alimenta, o sangue que bebe ou que respinga sobre si, permanece visível, revelando a obscenidade inchada, especialmente suas trombas sugadoras e seus estômagos pendulares. Poderosos feiticeiros e outros seres que possuem a presunção ou conhecimento necessário para controlá-los convocam vampiros espaciais das profundezas do espaço para destruírem seus inimigos. Como, por exemplo, Investigadores intrometidos.

Um vampiro espacial somente pode se alimentar de uma vítima por vez, ou pode atacar um alvo com dois ataques com suas garras, em uma rodada. Se não estiver se alimentando, deve ser bem-sucedido em um teste de Atletismo contra Dificuldade 3 para evitar mover-se para a maior fonte de sangue aberta, derramada ou jorrando disponível.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Atletismo 9, Briga 26, Vitalidade II

Limiar de Acerto: 6 (invisível, porém, gargalhando); 3 (quando se alimentando e após 3 rodadas).

Modificador de Alerta: +1

Ataques: +2 (garras), -1 (mordida); a vitalidade perdida pela vítima em um ataque com a mordida é adicionado à reserva de Vitalidade ou Atletismo do vampiro.

Perda de Estabilidade: +1

Investigação

Coletar Evidências: Alguém mexeu no trinco da janela, ela não se fecharia sozinha.

Ciência Forense: O corpo foi encontrado praticamente dobrado ao meio, as juntas estavam tão sem sangue quanto soltas e moles. Não havia traços de sangue em nenhum lugar do cadáver, apesar das feridas profundas e entalhadas debaixo dos braços, cruzando a garganta e nas costas. A pele e a carne estavam completamente brancos – mesmo os capilares foram drenados, então não havia nenhuma lividez post-mortem. Os ossos estavam ocos, a medula sumiu. A espinha, os úmeros e fêmures estavam quebrados como se fossem lápis.

Trato Policial: Toda a propriedade estava vigiada. Ninguém viu alguém cruzar os gramados, nenhum cachorro latiu. Por volta das duas

horas da manhã, a hora da morte, uma das garotas pensou tê-lo ouvido rir ou gargalhar para si mesmo no quarto.

Xothiano

Esta é a espécie meio sáurio, meio octópode do Grande Cthulhu, que desceu da verde estrela binária Xoth, da Constelação de Touro há eras primordiais. Ele é o maior e mais poderoso destes, mas ainda assim cada um é um titã por si só, pesando acima das 100 toneladas cada. O Necronomicon os chama de "as Proles Estelares de Cthulhu", sendo o nome pelo quais muitos ocultistas os conhecem. Nem todos os habitantes de R'lyeh ficaram presos durante seu afundamento. Alguns ainda vivem nas trincheiras profundas do oceano, cuidados por Abissais e protegidos por shoggoths marinhos. Cinco grandes feiticeiros xothianos, conhecidos como os "Cinco Guardiões", supostamente jazem adormecidos em golfos subterrâneos, abaixo das montanhas Bayan Kara Shan na China, na Cidade Sem Nome no deserto da Arábia, nas geleiras da Groelândia, na Nova Inglaterra e na bacia do Amazonas. Existem entidades relacionadas que habitam as estrelas, tais como os seres que se acredita que infestam o Lago Hali em Aldebaran, ou próximo à estrela.

Um xothiano poderá atacar com seus tentáculos ou com suas garras. Ele pode usar três tentáculos contra o mesmo (ou vários) alvo, ou uma única garra, a cada rodada.

Estatísticas de Jogo

Habilidade (no solo ou mar/no ar): Atletismo 20/10, Briga 27, Vitalidade 40

Limiar de Acerto: 2 (titânico)

Modificador de Furtividade: -2 (exceto no oceano profundo)

Ataques: +5 (tentáculo), +14 (garra)

Armadura: -6 contra tudo (couraça e tecido gorduroso); regenera 3 pontos de Vitalidade por rodada.

Perda de Estabilidade: +3

Investigação

Biologia: O limo verde é definitivamente lodo do fundo do oceano, combinado com algas ou outra vegetação marinha morta e sujeita a pressões estrondosas.

Coletar Evidências: A poça de limo verde no local estava adornada

com pedaços de vísceras ensanguentadas. Não havia nenhum outro vestígio de um corpo.

Sentir Perigo: Você escuta um tipo de ruído abafado e molhado vindo do chão, como se algo enorme estivesse de alguma forma caminhando pela arrebentação bem abaixo do chão sólido onde você está em pé.

Feras e Monstros

As criaturas nesta seção são, por padrão, entidades não relacionadas ao Mythos, independentemente de quão aterrorizantes ou mesmo sobrenaturais possam ser. Elas foram incluídas dentro do espírito de aventura Pulp.

Em um jogo Purista, todas as criaturas sobrenaturais têm uma explicação no Mythos. O Guardião pode decidir aumentar a Dificuldade do teste de Estabilidade delas (e quaisquer perdas) somente após os Investigadores descobrirem este fato...

Alossauro

Este carnívoro jurássico com 10,5 metros de altura é adequado tanto para aventuras em um "mundo perdido" na linguagem Pulp como também em encontros de viagem temporal – quer nas ruas de Boston ou no passado distante. Aumente sua escala se desejar um Tiranossauro, ou diminua (e aumente a velocidade) para se ter um velociraptor. Um alossauro pode fazer dois ataques com garras contra um único alvo em uma rodada.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Atletismo 11, Briga 20, Vitalidade 24

Limiar de Acerto: 3 (grande)

Modificador de Prontidão: +1

Modificador de Furtividade: -1

Arma: +2 (garra), +4 (pisar e prender), +5 (mordida); pisar e prender é o primeiro movimento do alossauro após ganhar a disputa de Atletismo, apenas se falhar tentará as garras ou mordida

Armadura: -2 contra tudo (couraça)

Perda de Estabilidade: +0

Cobras

Trata-se de praticamente qualquer cobra venenosa – a cobra na Índia ou no Egito, uma cascavel ou uma cascavel-chifruda no Oeste Americano, uma cabeça de cobre em torno do Golfo do México, uma fer-de-lance no Caribe, uma víbora da morte, taipan ou cobra tigre na Austrália, a mamba negra ou a víbora do Gabão na África Tropical, uma surucucu na América Latina, uma serpente-do-mar nas Ilhas do Pacífico.

Trate o veneno de cobra como veneno do Povo Serpente (veja pág. 146). Os filhos de Yig têm Atletismo 11, Vitalidade 8, Briga 20.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Atletismo 7, Briga 15, Vitalidade 4-6

Limiar de Acerto: 3

Modificador de Furtividade: +2 (exceto cascavel)

Arma: -2 (mordida ou saliva); veneno

Armadura: Nenhuma

Perda de Estabilidade: +0 a menos que seja fóbico

Crocodilo

Estas estatísticas são para o crocodilo do Nilo. Jacarés vivem na América, e são menores e menos agressivos.

Estatísticas de Jogo

Habilidades (água/terra): Atletismo 6/8, Briga 17, Vitalidade 13

Limiar de Acerto: 4

Modificador de Furtividade: +2

Arma: +2 (mordida)

Armadura: -5 contra tudo (pele escamosa grossa)

Perda de Estabilidade: +0

Enxame de Ratos

Para um enxame de ratos, primeiro determine o número de ratos que o compõe. Aumente a Vitalidade e a Briga em 2 para cada 10 ratos, e o dano em +1 para cada 30 ratos. Cada acerto contra um enxame de ratos mata 1 rato, e dispersa outros 9. Utilize este mesmo algoritmo para enxames de coisas-ratos (veja pág. 131), morcegos, formigas gigantes, escorpiões, piranhas, etc. Um enxame de insetos de tamanho normal não pode ser acertado, e causa meramente uma quantidade constante de dano em cada incremento de tempo passado no interior do enxame.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Atletismo 5, Briga 3, Vitalidade 3

Limiar de Acerto: 3 (pequeno e ágil, mas rico em alvos)

Arma: -2 (mordida); pode estar infectado

Armadura: Nenhuma

Perda de Estabilidade: +0 a menos que seja fóbico

Gorila

O maior dos grandes macacos, nativos da África Central. Use estas estatísticas para os macacos brancos do Congo. Os orangotangos da Indonésia serão mais rápidos e menores.

Um gorila pode morder e atacar com ambas as mãos em uma única rodada.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Atletismo 8, Briga 15, Vitalidade 9

Limiar de Acerto: 4

Modificador de Furtividade: +2

Arma: +0 (agarramento), +0 (mordida); se o gorila obtiver sucesso com os dois agarramentos na mesma rodada, pode começar a romper os braços do alvo, causando dano automático de agarramento duas vezes por rodada. A armadura não protege contra a tortura do gorila.

Armadura: -2 contra tudo (pele)

Perda de Estabilidade: +0

Leão

Estas estatísticas funcionam relativamente bem para tigres. Leões de montanha, panteras e pumas são menores.

Um leão pode fazer um ataque com garra e um com mordida contra um único alvo em uma rodada.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Atletismo 12, Briga 20, Vitalidade 11

Limiar de Acerto: 4

Modificador de Prontidão: +1

Modificador de Furtividade: +2

Arma: +0 (mordida), +1 (garra); se tanto a garra quanto a mordida acertam, o leão atraca com sua mandíbula no pescoço da presa para evitar que ela respire, causando dano automático por mordida a cada rodada, e rasga a vítima com as patas traseiras. As patas traseiras permitem dois ataques de garra por rodada e o Limiar de Acerto da presa é reduzido em -1

Armadura: -2 contra tudo (pele)

Perda de Estabilidade: +0

Lobo

O lobisomem medieval usa um encantamento mágico ou pele de lobo encantada para se transformar em um *canis lupus* voraz e robusto, até o amanhecer. Transformar-se de humano para lobo recupera todos os pontos da reserva e cura todos os ferimentos, mas não o contrário. A lua cheia, a bala de prata, e o lobisomem andando nas pernas traseiras são todas invenções de Hollywood. Use uma versão um pouco menos robusta destas estatísticas para criar um pastor alemão ou outro cão de guarda, ou uma matilha de cães selvagens.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Atletismo 12, Briga 10, Vitalidade 6

Limiar de Acerto: 4

Modificador de Prontidão: +3

Arma: +0 (mordida)

Armadura: -1 contra tudo (pêlo)

Perda de Estabilidade: +0

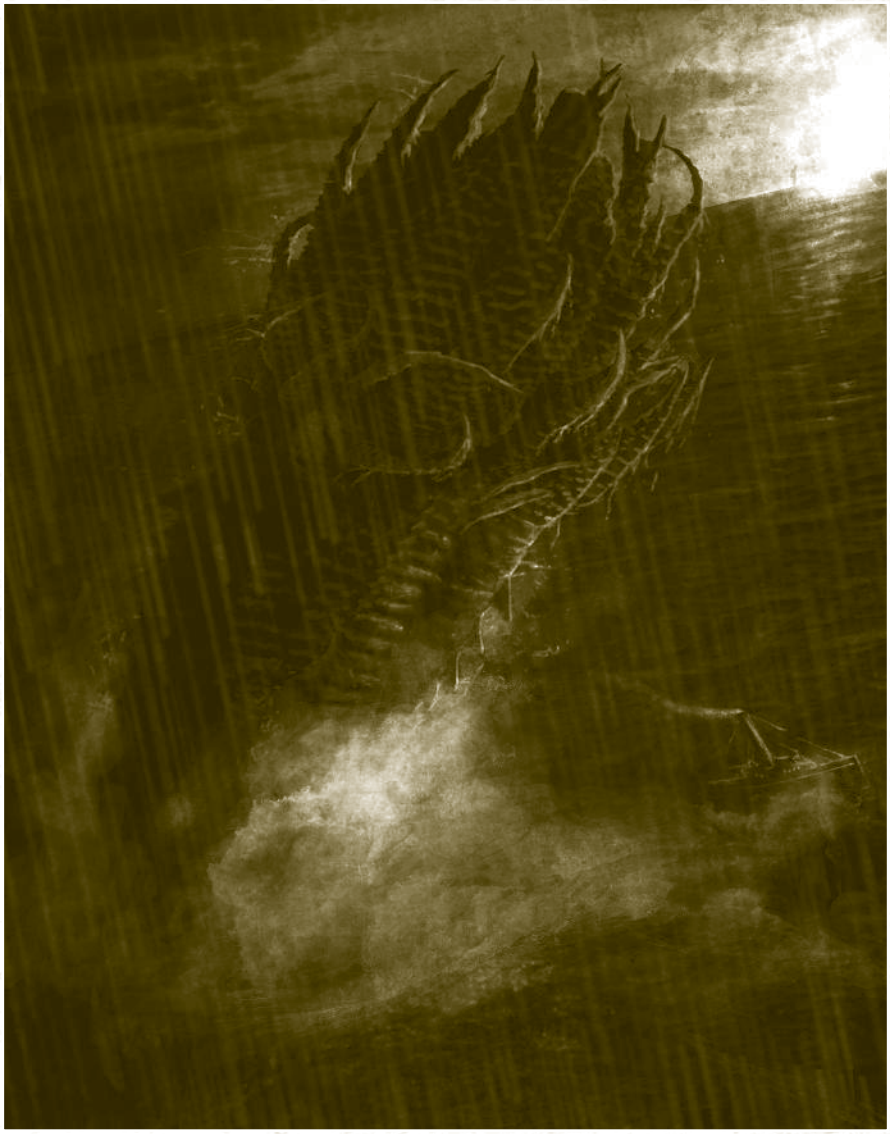
Monstro do Lago

Se o monstro de Lago Ness, Ogopogo, Champ e todos os outros não são lloigor, eles poderiam ser um tipo de enguia plesiossáurica gigante. Monstros do lago não se aproximam da terra. Use estas estatísticas para serpentes-do-mar pequenas e para monstros marinhos assustadores em torno da submersa R'lyeh.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Atletismo 10, Briga 17, Vitalidade 19

Limiar de Acerto: 3 (enorme)



Modificador de Prontidão: +2

Arma: + 0 (mordida), +5 (chocar-se contra barcos ou barqueiros), um ataque bem-sucedido para se chocar quebrará ou virará outra embarcação com um ou poucos mastros, forçando os passageiros a fazerem um teste de Atletismo de Dificuldade 4 para evitarem ser arrastados para o fundo com os destroços.

Armadura: -6 contra tudo (pêlo de animal resistente)

Perda de Estabilidade: +0

Múmia

As múmias, cadáveres preservados por dessecação, envernizamento, ou embalsamamento, são encontradas em (dentre outros lugares) Turquestão, Peru, Arizona, e as Ilhas Canárias, além do Egito. Múmias são reanimadas por várias magias e precisam de uma magia ou condição especial (luz das estrelas, folhas de tana, etc.) para recuperar a sua Vitalidade. Dependendo do encantamento original ou da finalidade da múmia, ela pode regenerar de 1 a 3 pontos de Briga a cada rodada.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Atletismo 6, Briga 11, Vitalidade 9

Limiar de Acerto: 3

Modificador de Prontidão: +3 (em seu túmulo apenas)

Arma: +0 (punho)

Perda de Estabilidade: +1

Tubarão

Qual mais poderia ser esse, se não o grande branco? Martelo, mako, e tubarões tigres são mais rápidos e menores (Atletismo 13, Vitalidade 12) e sua mordida tem apenas +2 de modificador de dano.

Estatísticas de Jogo

Habilidades (tudo somente na água)**:** Atletismo 11, Briga 25, Vitalidade 21

Limiar de Acerto: 4

Modificador de Prontidão: +3 (somente se tiver sangue na água)

Arma: +4 (seus dentes, querido)

Armadura: -1 contra armas ou lanças (pele), -2 contra todo o resto

Perda de Estabilidade: +1 se a testemunha está na água com ele

Urso

Estas estatísticas são para um urso-pardo, nativo das Montanhas Rochosas, que se situa do Alasca até o Wyoming. Os ursos polares são maiores, e os ursos negros menores.

Ursos podem atacar duas vezes em uma rodada, seja com dois ataques de garra ou um ataque mordida e outro de garra.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Atletismo 14, Briga 16, Vitalidade 10

Limiar de Acerto: 4

Modificador de Prontidão: +2

Modificador de Furtividade: -1

Arma: +1 (garra), +0 (mordida)

Armadura: -4 contra tudo (pêlo grosso)

Perda de Estabilidade: +0

Vampiro

Há uma grande quantidade de tipos diferentes de vampiros, muitos dos quais têm poderes mágicos, além de seus poderes vampirescos. Este é um vampiro padrão bastante Pulp, influenciado por Stoker e Lugosi. Este modelo não é o vampiro em *A Casa Temida* ou a fase vampiresca de Curwen em *O Caso de Charles Dexter Ward.*

Força Prodigiosa: Ao gastar 2 pontos de Atletismo por proeza, um vampiro pode levantar até 250 quilos, arrancar portas de dobradiças, mover-se até 2 incrementos de distância (longe para próximo, ou próximo para à queima-roupa) em uma rodada, ou saltar até 30 metros na vertical.

Mordida: O vampiro pode transferir a Vitalidade perdida por uma vítima mordida para sua própria reserva de Vitalidade ou Atletismo. Se a vítima falhar em um teste de Estabilidade de Dificuldade 4, ela não pode mais resistir a mordidas desse vampiro, e ele pode beber o máximo de seu sangue enquanto desejar, com um máximo de 6 pontos de Vitalidade por rodada. Três ataques de mordidas bem-sucedidos ao longo de três noites transforma uma vítima em vampiro depois de sua morte.

Mesmerismo: Se o vampiro vence uma disputa entre a Vitalidade do vampiro contra a Estabilidade do alvo, ele pode realizar qualquer ação descrita em Hipnose (veja pág. 43), e implantar ordens nela.

Transformação: Ao gastar 3 de Vitalidade, o vampiro pode se transformar em um lobo ou um morcego. Se for reduzido para Vitalidade 1 ou menos por ataques normais (não por decapitação ou estaca, etc.), o vampiro automaticamente se transforma em névoa.

Pontos Fracos: Um vampiro deve gastar todos os dias em sua terra natal para recuperar quaisquer pontos, todos os pontos recuperam ao entar-

decer. Um vampiro não tem reflexo (teste de Sentir Perigo com Dificuldade 4 para perceber). Um vampiro não pode atravessar água corrente, exceto à meia-noite, não pode suportar o cheiro de alho (teste de 3 pontos de Vitalidade para permanecer em uma sala em que haja alho), e é repelido por cruzes ou crucifixos (teste de 6 pontos de Vitalidade para enfrentar uma). Um ataque fatal de decapitação no vampiro causa dano normal, mas fazer esse tipo de ataque requer um gasto adicional de 1 ponto em Armas Brancas pelo atacante. Um vampiro sofre 3 pontos de dano de Vitalidade automaticamente para cada minuto gasto em pleno sol. Um vampiro pode ser ferido por água benta (trate como ácido forte) ou pela ingestão de alho (trate como ácido fraco), ou ainda pelo fogo (normalmente). Vampires sofrem modificadores de dano adicional da seguinte maneira: +2 (tocado por uma cruz ou crucifixo), +4 (estaca de madeira – leia abaixo).

Estacas de Madeira: Empalar um vampiro em combate requer o gasto de 2 pontos de Briga ou Armas Brancas (para obter nenhum bônus no lançamento do dado) para acertar o coração. Empalar um vampiro enquanto ele dorme requer apenas um teste de Estabilidade com Dificuldade 3, com o gasto de 3 pontos (um teste de 6 pontos com Dificuldade 5 se o atacante conhecia e gostava do vampiro em vida). Caso falhe, o vampiro desperta. Um vampiro empalado pode tentar combater, mas não pode usar qualquer poder vampiresco, exceto sua mordida. Ele pode gastar duas rodadas de combate para remover a estaca, se o desejar, restaurando seus poderes de vampiro.

Retorno: Um vampiro morto deve ser decapitado, com a boca cheia de alho, e enterrado em uma encruzilhada, ou ele retornará para a não-vida. Como alternativa, ele pode encontrar seu descanso final se for incinerado, e suas cinzas espalhadas em água doce corrente.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Armas Brancas 2, Atletismo 10, Briga 16, Vitalidade 7

Limiar de Acerto: 4 ou 5 (para vampiros rápidos)

Arma: +1 (garra), -2 (mordida)

Armadura: Dano de armas físicas, exceto dano por decapitação fatal, regeneram na próxima rodada (leia acima)

Perda de Estabilidade: + 0 a menos se o vampiro era conhecido pela testemunha quando estava vivo

Yeti

O Abominável Homem das Neves do Himalaia, a não ser que todas as pegadas fossem dos mi-go. Essas estatísticas podem criar qualquer um dos antropóides peludos dos lugares selvagens: Sasquatch (Pé Grande), Yowie, etc.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Atletismo 8, Briga 16, Vitalidade 9

Limiar de Acerto: 4

Modificador de Prontidão: +2

Modificador de Furtividade: +1 (+2 contra o vento)

Arma: +0 (punho), +0 (jogando pedras)

Armadura: -3 contra tudo (pêlo grosso)

Perda de Estabilidade: +0

Zumbi

A mordida infecciosa não é uma verdade em relação aos zumbis Pulp ou ao zumbi do folclore haitiano, mas isso parecia meio que obrigatório; deixa o zumbi Pulp muito bom. A pedra de sal é derivada da lenda haitiana que diz que, se você alimentar um zumbi com sal, ele vai morrer, ou, eventualmente, regressar ao seu túmulo.

Para um cadáver reanimado no estilo Herbert West, remova a mordida infecciosa e a vulnerabilidade à pedra de sal, e aumente a Briga para 10.

Estatísticas de Jogo

Habilidades: Armas Brancas 2, Atletismo 5, Briga 7, Vitalidade 7

Limiar de Acerto: 3 (lento)

Modificador de Prontidão: -1

Arma: Armas improvisadas, ou -1 (mordida); a cada rodada após uma mordida bem-sucedida de zumbi causar dano, a vítima deve fazer um teste de Vitalidade contra uma Dificuldade igual à quantidade de dano. Se falhar, a mordida causa dano dobrado. Quando a vítima morrer, ela se ergue na próxima rodada como um zumbi. Queimar a ferida com chamas esteriliza a infecção, mas causa dano de fogo normal.

Armadura: Nenhuma, mas todas as armas causam metade do dano. Armas de fogo causam apenas 1 ponto de dano, mesmo à queima-roupa. Espingardas causam 2 pontos de dano, e espingardas atirando pedras de sal causam dano integral.

Perda de Estabilidade: +0 a menos que o zumbi era conhecido pela testemunha quando estava vivo.

Cultos e Cultistas

"Logo, é inegável também que uma onda recente e maligna de atividades de um culto secreto aconteceu na época de minha estranha mutação."

- A Sombra fora do Tempo

As correntes imperceptíveis da tradição descendem de deuses pré-humanos, e os continentes submersos estão repletos de pelotões de desesperados e ambiciosos convocados pelo tempo... Ou pelas estrelas. A atividade dos cultos cresce de forma renovada em 1930 devido à chegada "quase iminente" de Yog-Sothoth e Cthulhu na década anterior, ou devido à sombra bocejante da pobreza, da guerra e da destruição (se existe qualquer diferença), apenas Nyarlathotep sabe ao certo.

Em termos de jogo, um culto é a superfície habitual localizada entre a força do Mythos no centro do horror e os acontecimentos que atraem os Investigadores. Cada culto possui os seguintes quesitos: suas crenças gerais e antecedentes, sua distribuição e força, os tipos de coisas que ele faz que pode levar o Investigador a se intrometer, e os tipos de coisas que ele poderá fazer para reagir a isso.

Agentes Yithianos

Uma rede de agentes auxilia os membros da Grande Raça de Yith, que viajam para o nosso tempo para registrar e estudar seu conhecimento. Eles oferecem suporte, fornecendo materiais para construir o projetor de retorno, e encobrindo os rastros dos yithianos que cometem algum erro na nossa era desconhecida. Eles também trabalham para manter o conhecimento sobre a Grande Raça restrito a si mesmos.

Em contrapartida, a Grande Raça provê aos seus agentes itens e máquinas tecnológicas avançadas, geralmente improvisadas com itens contemporâneos e fragmentos ocasionais de sabedoria sobrenatural. É também do interesse da Grande Raça que os seus agentes estejam confortáveis e ricos, para que ele possam conseguir tais negócios com o melhor de suas capacidades. Porém, nada pode pôr em perigo o segredo de Yith.

Distribuição: Um agente da Grande Raça pode ser encontrado em qualquer lugar onde a Raça pode desejar ter permanecido temporariamente neste século, tanto nos principais centros acadêmicos (Berlim, Oxford, Yale) quanto em locais de interesse mais

misterioso (Arábia, Índia e China, Noruega, West Virginia rural). No entanto, o número de agentes é pequeno o suficiente para que pessoas manifestadamente forasteiras devam, às vezes, ser chamadas para ajudar. Em geral, haverá mais agentes em uma cidade onde um yithiano está atualmente encarnado, mas isso nem sempre é o caso. A coordenação das suas atividades através dos abismos temporais é necessariamente imprecisa.

Ganchos: Um agente yithiano poderia ser um estranho misterioso ou um quebra-galho local conhecido por todos. Um misterioso artefato poderia aparecer no mercado, ou um detetive pode tentar roubar uma compilação completa e perigosa dos Manuscritos Pnakóticos. É mais provável, no entanto, que as ações dos próprios yithianos conduzirão quaisquer Investigadores para os rastros dos agentes, e não o contrário.

Ações: A primeira diretiva é o segredo. Se isto significar um assassinato secreto, com o corpo sendo abandonado há alguns quilômetros do local, tudo bem. Se apenas significar uma "limpeza" completa de um local suspeito – todos os livros, itens, e móveis retirados durante a noite – isto também está bom.

Ahnenerbe

O *Studiengesellschaft für Geistesurgeschichte Deutsches Ahnenerbe*, ou Sociedade para a Pesquisa das Raízes Espirituais da Herança Ancestral Alemã, começou como uma "Sociedade Ahnenerbe" informal, em 1928, dedicada à pesquisa do folclore ocultista (*völkisch*). Em 1935, o Reichsführer SS (*líder nazista*) Heinrich Himmler a estabeleceu como uma sociedade formal, colocando o estudioso da Atlântida, Hermann Wirth, e o teórico de raça pagã, Richard Darré, como seus diretores. Em 1937, SS Obersturmführer (primeiro-tenente) Wolfram Sievers assumiu como Reichsmanager (administrador). Em 1940, tornou-se um braço oficial da SS.

A missão que Himmler deu a Ahnenerbe foi criar apoio acadêmico para as teorias nazistas de raça, pré-história, e crença popular. Para Himmler, esta pesquisa incluía temas como Atlântida, magia rúnica, canções de feitiçaria, druidismo, o Santo Graal, e a Maçonaria. Os agentes ou componentes da Ahnenerbe viajaram para a Finlândia, Suécia, Islândia, Abissínia, Brasil, Tibete, as Ilhas Canárias, os Pirineus e o Irã. Dentre os especialistas da Ahnenerbe estavam médiuns de vidas passadas, leitores de aura, psicometristas e radiestesistas de pêndulos.

Tudo isso é verdade histórica. A natureza exata das atividades da Ahnenerbe à margem de Leng, Lomar e Irem só pode ser suposta (mas veja a caixa sobre Totalitarismo na pág. 172 primeiro).

Distribuição: Historicamente, as operações da Ahnenerbe utilizavam especialistas acadêmicos (alguns treinados duplamente como homens da SS) acrescentados por alguns guias locais. Em qualquer lugar que os nazistas tenham influência, também tem a Ahnenerbe.

Ganchos: Em um jogo Pulp, a Ahnenerbe está em uma corrida para descobrir o Trapezoedro Brilhante, ou a múmia de Abdul Alhazred, ou o laboratório perdido dos seres ancestrais (veja pág. 148). Em qualquer aventura na Europa, África ou na Ásia Central, a Ahnenerbe pode ser representada por investigadores rivais tentando encontrar a verdade e distorcê-la para corroborarem com as crenças de seus pagadores. Investigadores Acadêmicos com graduação em Antropologia conhecerão a Ahnenerbe, apenas como um instituto de pesquisa agressivamente "arianista" de Berlim.

Ações: Historicamente, o modus operandi da Ahnenerbe era colher o máximo de informação ou de artefatos que podiam de um local e deixar uma bagunça política (tanto de aliados pagos quanto de subordinados locais) para seus concorrentes lidarem. Em jogos mais Pulp, as suas ações podem incluir armadilhas para prender os Investigadores em ruínas antes dos pólipos voadores surgirem...

Culto da Caveira

Este é um exemplo de um culto local, ainda que perigoso. No ano de 1690, um grupo de magos deixou o Culto das Bruxas da Nova Inglaterra à própria sorte, e fundou o Culto da Caveira. Estes magos fundadores garantiram a continuidade do culto ao transmigrar suas mentes para as suas próprias linhagens de sangue, possuindo filhos, filhas, esposas, ou quem quer que eles precisem para aumentar seu poder tanto mágico quanto mundano. Por questões ritualísticas, eles possuem tradicionalmente apenas novos corpos relacionados por sangue ou casamento, e muitas vezes se casam com outras linhagens poderosas. Eles adoram a Shub-Niggurath e Tulszcha, a Chama Verde na Terra, além de outras divindades.

Os poucos que já encontraram o Culto ocasionalmente têm uma pergunta: essas mentes líderes ainda são mentes humanas depois de 300 anos de vida artificial movendo-se de caveira para caveira? Ou elas nunca foram? Entidades não-humanas poderiam ter substituído – ou inspirado – os líderes do culto original, existindo agora apenas como parasitas nos cérebros de seus filhos e recrutas desconhecidos? E mesmo se eles tivessem começado como humanos, alguns de seus companheiros escolhidos não eram..

Distribuição: A liderança do culto inclui membros das prestigiadas famílias Waite, Eliot, Orne, Lyman e Bishop, que mantêm lares em toda a Nova Inglaterra. O culto também mantém uma presença em Nova York, para remessas que exigem muita mais do que o anonimato comum. A sede do culto é um antigo sítio megalítico na floresta próxima de Chesuncook, Maine. Sob as pedras empinadas, seis mil passos abaixo, está o Poço dos Shoggoths.

Ganchos: Qualquer tipo de diabrura ou problemas na Nova Inglaterra pode ter o Culto da Caveira por trás. Os fundadores estão confiantes (pelo menos até o fiasco de Upton em 1933) e os descendentes do culto misturam-se abertamente com grupos sociais, ocultistas de todos os tipos, e operam em todo tipo de devassidão. Tudo isso pode fazer com que uma namorada rejeite o Investigador por causa de um novo namorado excitante, que se parece "com uma pessoa totalmente diferente..."

Ações: O Culto não se arriscará a expor o santuário de Maine. Ele utilizará o seu próprio poder temporal e influência para enfraquecer ou denegrir a posição de seus inimigos na sociedade, e, em seguida, usará magia para conduzir seus inimigos à loucura. Depois de falidos e insanos, os inimigos podem, se necessário, ser levados à Maine para eliminação final.

Culto das Bruxas

Conforme demonstrado pela egiptóloga Margaret Murray (uma professora adjunta da Universidade College de Londres, até se aposentar em 1935), os vários cultos de bruxas na Europa Ocidental eram todos parte de uma resistência religiosa comum e secreta ao catolicismo. Reuniam-se em grupos de bruxos com 13 membros e veneravam o Deus Chifrudo (Pã, Cernunnos, ou o Diabo) e a Grande Deusa (Diana, Berchta ou Aradia), praticavam sacrifícios humanos (geralmente de "reis consagrados" voluntários) em uma linhagem religiosa ininterrupta que data da Era Neolítica. Entre os membros do Culto das Bruxas estavam Thomas Becket, o Rei Eduardo III (que fundou a Ordem da Jarreteira como um grupo de bruxas convertido), Joana D'Arc, e outros notáveis. A partir da década de 1450, a Igreja (e os seus rivais protestantes) descobriu a existência da Velha Religião e respondeu com uma perseguição frenética, executando bruxas e feiticeiros em dezenas de milhares. Os julgamentos das bruxas em Salem, em 1692, foram uma dessas ações contra a Velha Religião. O Culto das Bruxas foi rachado e levado à extinção em 1735, quando o Ato de Bruxaria do Parlamento definiu o delito de bruxaria como o fingimento de ter poderes mágicos.

Isso é o que a sabedoria antropológica convencional sabe. A verdade é que a "Velha Religião" adorava Nyarlathotep (como o Homem Negro) e Shub-Niggurath (alguns cultos adoravam outros Grandes Antigos também). Os inquisidores, certamente, queimaram todos que podiam, mas as raízes da religião remontam ao início da humanidade e da Terra. Você não pode exterminar o Culto das Bruxas, assim como a natureza não consegue se exterminar por si mesma.

Distribuição: Qualquer comunidade onde a Velha Religião já foi praticada ainda pode hospedar um Culto das Bruxas isolado e secreto. Da mesma forma, os refugiados da Inquisição ou de seus equivalentes protestantes podem ter trazido o Culto das Bruxas para o Novo Mundo. Pelo menos na América, cultos das bruxas são fenômenos isolados, sem ligações regulares entre os grupos das bruxas. Na Grã-Bretanha, o culto pode muito bem ter se unido novamente. Locais de culto conhecidos incluem Arkham, Massachusetts (onde a bruxa Keziah Mason, após escapar de Salem, o fundou em 1692, e o presidiu até sua morte em 1928), Maine, New Forest, na Inglaterra, e Toscana.

Ganchos: Envenenamentos, destruição de colheitas, mortes misteriosas na floresta, ou qualquer um dos estigmas tradicional de bruxaria pode desencadear uma investigação. Casas que já foram usadas por bruxas podem, ainda, ter seus grimórios, seus familiares imortais, ou os seus portais hiperespaciais, além das assombrações convencionais.

Ações: O Culto das Bruxas prefere ajeitar as coisas para que a vítima vá de bom grado a sua morte, tornando-se um sacrifício adequado. Se isso falhar, venenos, maldições, mau-olhado, tempestades, e magia comum do Mythos são maneiras excelentes para se frustrar os inquisidores em potencial.

Culto de Cthulhu

"Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn". Em sua casa em R'lyeh, o Cthulhu morto espera sonhando. Em algum ponto da história, estes sonhos encontraram ecos nas mentes humanas desejosas, ou fracas. Eles encontraram os ídolos de Cthulhu que Ele tinha trazido de Xoth. Eles tornaram-se os criadores do Culto de Cthulhu.

Ou, talvez, os cultos. O centro do culto é apontado variadamente como Irem dos Pilares, na Arábia, embora seus líderes supostamente devessem ser "homens imortais" nas montanhas da China. Porém, os Cultos de Cthulhu aparecem em muitos lugares remotos e isolados em todo o globo, da Groelândia à Nova Zelândia. Cthulhu é adorado por povos tribais puros

nas Filipinas e pelos comerciantes sofisticados de Istambul. Os sonhos de Cthulhu encontram ecos em teósofos sensíveis na Califórnia e assassinos brutais nas regiões montanhosas da Índia. A menos que os líderes do culto – ou a prole estelar xothiana de Cthulhu – estejam coordenando a coisa toda através de sonhos e telepatia, os vários Cultos de Cthulhu devem possuir necessariamente um grau de autonomia de ação.

Algumas seitas existem apenas para passar adiante a adoração aos Grandes Antigos e a Cthulhu, mantendo os rituais vivos contra o grande dia, quando as estrelas estiverem alinhadas e Cthulhu emergir para dominar o mundo novamente. Outros trabalham para provocar esse dia através de cerimônias mágicas. Alguns erroneamente confundem os sonhos de Cthulhu com suas próprias crenças sobre a nova era vindoura. Outros usam a revelação do poder de Cthulhu como uma razão para matar e estuprar. Mas, quando o culto percebe a necessidade de silenciar um professor, ou descobre que um maremoto tornou uma parte de R'lyeh brevemente acessível, então ele pode reunir peregrinos para agir em seu nome. Se o Grande Cthulhu sabe ou se preocupa com ações deles, ninguém sabe.

Distribuição: Cultos isolados de Cthulhu aparecem em todos os locais mencionados acima, bem como no interior da África, Haiti, América do Sul, Alasca, e vários locais no interior da Ásia. A maior rede unificada de um Culto de Cthulhu opera em praticamente todos os portos do mundo, entre marujos e outros marginais. Alguns destes agentes do culto têm sangue de Abissais, e estes seres podem usar o Culto de Cthulhu para seus próprios propósitos inimagináveis.

Ganchos: Qualquer tipo de "mistério marítimo" pode ter uma explicação do Culto de Cthulhu, desde navios fantasmas para cargas desaparecidas em estranhas tempestades. Cultos de Cthulhu individuais, como o Culto de Nova Orleans de 1907, também podem incitar-se em um frenesi maníaco-homicida (possivelmente relacionado ao aumento da força do sonho de Cthulhu) e atrair a atenção desta forma. Cultistas de Cthulhu também podem entrar em museus para resgatar artefatos alienígenas, ou os sonhos de Cthulhu podem inspirar um artista conhecido pelos Investigadores.

Ações: Os cultos marítimos assassinam aqueles que os ofendem, geralmente através de uma injeção de veneno. O golpe é feito para se parecer com um encontrão acidental, e os sintomas da vítima se assemelham a um ataque cardíaco normal. Em alguns casos, o culto poderia sequestrar suas vítimas e levá-las para o mar para interrogatório, antes de jogá-las na água para alimentar os seus aliados.

Irmandade do Símbolo Amarelo

De acordo com os rumores ocultistas, a Irmandade do Símbolo Amarelo é uma seita de adoradores de Hastur (veja pág. 93) dedicado a expulsar os mi-go (veja pág. 144) para fora do planeta Terra. Sua liderança está provavelmente localizada em K'n-Yan, e seus chefes secretos podem ser capazes de materializarem-se e desmaterializarem-se à vontade. A Irmandade usa telepatia para manter contato com seus membros (possivelmente pegando carona nos sonhos de Hastur) e para verificar se há vestígios de alterações mentais dos mi-go na população humana. Eles rastreiam as colônias e as minas mi-go, destruindo-as onde eles podem e oferecerem os servos humanos dos fungos (ou inocentes convenientes) como sacrifícios humanos para Hastur.

O objetivo secundário da Irmandade é impedir qualquer investigação humana nos trabalhos de Hastur, especialmente arqueólogos ou outras expedições aos locais sagrados de Hastur.

O Guardião deve anotar que a única evidência para essa sociedade na obra de Lovecraft é dada pelo mi-go fingindo ser Henry Akeley. Assim, não pode haver nenhum culto como este, ou os seus objetivos podem ser totalmente diferente dos apresentados aqui.

Distribuição: Os Irmãos do Símbolo Amarelo operam principalmente nas grandes cidades convenientes para uma colônia mi-go em potencial: Boston, Lucknow, Lima, Denver, Cidade do México, Genebra. No entanto, eles (ou seus chefes, k'n-yani) podem estar em qualquer grande cidade ou nos pontos finais de linha de trens em regiões montanhosas. Irmãos Veteranos muitas vezes têm empregos que exigem (ou que são pagos para fazer) viagens: artistas performáticos, corretores de importação e exportação, etc.

Ganchos: A Irmandade provavelmente suprirá com informações os Investigadores sobre as atividades dos mi-go, se eles tiverem um currículo reconhecido de matadores de monstro, é claro. Falhando nisso, os Investigadores podem ouvir falar de um grupo de moradores da cidade que sobe as montanhas fora de época, ou tropeçam em provas do culto a Hastur em outras operações.

Ações: A Irmandade usa gases venenosos de vários tipos, de preferência, aqueles que afetam os mi-go. Sua resposta mais comum para os inimigos humanos é colocá-los no caminho dos mi-go, ou vice-versa.

Seita da Sabedoria Estrelada

Em 1844, o Professor Enoc Bowen descobriu o Trapezoedro Brilhante, um recipiente místico para o aspecto de Nyarlathotep (veja pág. 96), conhecido como o Assombro nas Trevas, na tumba egípcia do Faraó Nephren-Ka. As visões que ele recebeu do objeto o levaram a fundar a Igreja da Sabedoria Estrelada em sua cidade natal, Providence, em Rhode Island. Seus ritos foram descritos como ocultismo egípcio, e suas imagens sacras lembravam as estátuas da Ilha de Páscoa mais do que os deuses egípcios. Em 1863, a Sabedoria Estrelada tinha mais de 200 membros. Quando Bowen morreu em 1866, o Dr. Raymond Flagg tornou-se o ministro.

Em 1871, após a divulgação de uma série de casos de crianças desaparecidas, e pelo menos uma rebelião irlandesa, o conselho da cidade de Providence moveu-se contra a Igreja da Sabedoria Estrelada. Seus membros se espalharam, deixando sua biblioteca de livros sobrenaturais e o Trapezoedro selado em sua antiga igreja em Federal Hill, em Providence. A filha do Dr. Bowen, Asenath, permaneceu em Providence, e ela pode ter promovido os vestígios para a continuação do segredo. Em 1935, um artista perturbado chamado Robert Blake descobriu os restos da igreja e morreu em uma tempestade com relâmpagos. De acordo com relatos, o Dr. Ambrose Dexter recuperou a biblioteca e o Trapezoedro naquele ano e desapareceu.

Distributição: Os desdobramentos da Sabedoria Estrelada apareceram em Townsend, Vermont (1863 -?), Chicago (1863-1871; Igreja da Providência Celestial, destruída no incêndio), São Francisco (1871-1906; destruído no terremoto), Yorkshire (1881-1890, possivelmente liderada pelo Dr. Flagg), Arkham, Massachusetts (1908-?, liderado por alguém que se chama "Enoch Bowen"), Los Angeles (1881-presente; na adoração no Canyon Portal do Diabo estão presentes uma série de estrelas de Hollywood e pessoas influentes) e, talvez, na cidade de sua campanha própria.

Ganchos: A seita possui uma inclinação específica para o rapto de crianças, mas qualquer atividade do culto a Nyarlathotep pode levar no-

vamente para a (ou através da) seita da Sabedoria Estrelada.

Ações: Se a ameaça pode ser comprada, subornada, chantageada ou recrutada, a seita vai tentar isso primeiro. A igreja de Los Angeles, pelo menos, tem todo o incentivo que se possa imaginar ao seu alcance – dinheiro, sexo, poder, glamour, drogas, ou qualquer coisa que seus inimigos mais desejam. Se o Investigador comprovar ser obstinado, a seita vai tentar uma demonstração de seu poder mágico, provavelmente convocando um horror caçador para eliminar o perseguidor espinhoso. Se a ameaça é tão persistente a ponto de parecer que ela trará as autoridades a eles, a seita vai pegar suas coisas e se mudar para um novo local, deixando algumas pessoas manipuladas, de baixa importância (mas nojentos) o suficiente para levarem a culpa.

Sociedade do Dragão Negro

Historicamente, o *Kokuryûkai*, ou a Sociedade do Dragão Negro, foi uma pequena sociedade secreta de políticos e militares japoneses dedicada a fazer com que os russos retrocedessem para trás do Rio "Dragão Negro" (ou Amur). Foi fundada em 1901 como um desdobramento de uma sociedade expansionista anterior, a *Genyôsha*, ou Oceano Negro, dedicada ao ultranacionalismo, o militarismo e o expansionismo. Sua ideologia central misturava o bushido, o Xintoísmo Imperial e insensibilidade criminosa. Tanto a Oceano Negro como a Dragão Negro tiveram amplas conexões criminosas com as Tríades, assim como com a Yakuza. Na ficção Pulp americana, e em uma campanha de linguagem Pulp, a Dragão Negro é uma espécie de agência espiã japonesa mafiosa, com um alcance global.

O "dragão negro" original do mito japonês, o rei dragão Ryujin, vivia em um palácio subaquático feito de pedra e coral, o que implica, pelo menos, alguma ligação entre Cthulhu e a Oceano Negro. A Sociedade do Dragão Negro pode, assim, ser uma repetição local do Culto de Cthulhu, uma sociedade secreta fundada por uma determinada linhagem de Abissais ou Povo Serpente, durante a história tumultuada do Japão, ou algum outro movimento envolvendo o Mythos conjuntamente.

Distribuição: A histórica Dragão Negro tinha interesse especial em opor-se a movimentos religiosos, como os grupos islâmicos na parte russa da Ásia Central, ou os grupos budistas nas colônias européias da Indochina e Birmânia. A Sociedade do Dragão Negro executava espionagem privada e mantinha redes de contrabando em todo o Japão e Leste

Criando um Culto

Com os cultos, quanto mais, melhor. Deve haver apenas um ou dois cultos verdadeiramente globais em qualquer campanha, a menos que seja uma campanha Pulp completamente além dos limites, mas os cultos locais podem surgir em qualquer, e em todo, lugar. Uma pequena cidade pode ter (ou ser) um culto, ou dois cultos rivais. Em lugares de especial importância do Mythos como a Arkham assombrada por bruxas, o ecossistema de feitiçaria local pode suportar seis ou uma dúzia de cultos sem parecer absurdo. E grandes cidades como Londres, Nova York e Chicago podem ostentar, literalmente, centenas de seitas, sociedades de Vudu, grupos de estudo teosófico, tendas de igrejas da restauração, irmandades étnicas, guildas quase maçônicas, fraternidades ocultistas, ou famílias naturalmente assassinas, sendo que qualquer ou todas estas podem ser influenciadas ou corrompidas pelo Mythos.

A primeira coisa a decidir sobre o seu novo culto é o seu nome. Se você não pôde criar um nome realmente impressionante, não se preocupe em criar um novo culto, porque ouvir repetidamente "A Igreja da Garra Enegrecida" ou qualquer outra coisa só fará seus jogadores rirem ou citar letras de música metal. O nome dará a você percepção e orientação sobre a natureza do seu culto e até mesmo seus rituais.

Se você realmente precisa de um culto, mas não consegue pensar em um nome, pegue uma página de von Junzt e deixe-o sem nome. Mas então você tem que construir seus ingredientes separadamente: que entidade do Mythos ele serve? Intencionalmente ou não? Em que seus membros acreditam? Existe um conhecimento secreto que os principais membros sabem? Eles praticam rituais vis, ou simplesmente ajudam uns aos outros com transmissões via rádio e senhas contra o Dia? O que farão para se proteger? Qual é a sua forma específica de assassinatos, seu sinal de alerta, seu símbolo venerado? A partir daí, você provavelmente pode responder quem fundou o culto, sua história local (ou global), e se ele sempre foi como é agora.

Mas se você começar com algo como, por exemplo, a Espinha de Apep, você tem uma estrutura. Ele serve Yig ou Nyarlathotep (Apep era um deus serpente, o inimigo de Rá no mito egípcio), provavelmente de forma intencional com um nome como esse. Seus membros acreditam que são, literalmente, a espinha de Apep, a linha de transmissão de sabedoria anti-Rá. Pode haver um conhecimento secreto, se for definido que os sacerdotes sabem que eles realmente servem a Nyarlathotep, mas as bases adoram Yig. Eles podem praticar rituais tântricos despertando a serpente Kundalini na espinha. Eles se refugiam na escuridão de preferência, mas podem atacar você com os esqueletos das cobras sagradas, se for necessário. Seu sinal de perigo é uma espiral chocada, representando uma espinha de cobra. Seu símbolo venerado é uma espinha de cobra enrolada em um ankh. Foi fundada por antigos egípcios ou por egiptólogos enlouquecidos, sempre esteve em Alexandria, mas apenas recentemente chegou a Manchester, e sim, praticamente sempre foi assim.

Asiático, com contatos e propriedades estendidas até o Caribe e Marrocos, vigiando as rotas marítimas mundiais para a marinha japonesa. Em um jogo Pulp, qualquer oficial naval japonês pode ser um agente ou componente da Dragão Negro.

Ganchos: Incidentes de sabotagens misteriosas no mar, ou uma criminalidade Pulp com "ameaça sobrenatural" pode levar ao rastro da Dragão Negro. Em uma campanha com forte presença da Dragão Negro, Investigadores com Manha em qualquer porto do Pacífico a conhecerão (ou ouvirão sobre) apenas como um rumor.

Ações: Guerra psicológica e de propaganda para denegrir e caluniar seus inimigos ideológicos (e imediatos) sempre que puderem. Historicamente, eles usaram chantagem, tomada de reféns (sequestro de parentes, por exemplo), contrato com assassinos do submundo, e ainda assassinatos contra alvos importantes.

Os Anos Trinta

"Eu não me lembro claramente quando começou, mas foi há meses. A tensão geral foi horrível. A uma época de agitação política e social foi acrescentada uma apreensão chocante e estranha de perigo físico abominável; um risco frequente e amplo, como um perigo que pode ser imaginado apenas nos mais terríveis fantasmas da noite. Lembro-me que as pessoas andavam com rostos pálidos e preocupados, e sussurravam advertências e profecias que ninguém ousava repetir conscientemente ou reconhecer a si mesmo que tinha ouvido. Um sentimento monstruoso de culpa estava sobre a terra..."

- Nyarlathotep

Mormo foi invocado em 1924. Cthulhu acordou rapidamente em 1925. Yog-Sothoth quase rompeu as barreiras em 1928. Este capítulo é sobre a década depois disso, quando as coisas pioraram.

Os "**Sujos Anos Trinta**", como a década foi chamada pelos agricultores que fugiram da Dust Bowl, ainda é bastante familiar para nós. Se, como se costuma dizer, o passado é um país estrangeiro, a década de 1930 é um vizinho próximo que geralmente fala a mesma língua. Sim, os códigos morais (pelo menos em público) eram amplamente diferentes dos códigos da nossa era descuidada (ou mais livre), e pesquisas de opinião comprovam que as pessoas, em geral, se mostravam mais otimistas sobre o futuro do que são agora. Eles criaram Mickey Mouse, nós criamos Eric Cartman. Eles criaram o Super-Homem, e nós não conseguimos parar de tentar matá-lo.

Eles ouviam o rádio, mas não em seus carros, e foram muito mais ao cinema do que nós. Eles fumavam como chaminés, bebiam como estivadores, e nunca praguejavam na frente das damas. Muitos deles dançaram – como forma de interação social e como lazer – e suas músicas dançantes (e suas danças) eram inegavelmente diferentes das nossas. Interpretes cantavam os *hits* do momento, e não as suas próprias canções, e até mesmo as pessoas da classe média compravam roupas sob medida, e não "padronizadas". A alimentação na América e na Grã-Bretanha era, na melhor das hipóteses, modesta, as ondas de imigração da era pós-Segunda Guerra Mundial ainda não tinham libertado os pequenos restaurantes anglo-saxões dos assados e batatas de sempre, com um acompanhamento de sopa de legumes, se você tivesse sorte. O beisebol era, de forma esmagadora, o passatempo nacional americano, e os fãs participavam de jogos vestindo paletó e gravata. E o Chicago Cubs venceu o campeonato mundial três vezes na década.

Mas estranhezas à parte, esta era ainda é acessível de uma forma que a época medieval, por exemplo, não é. Em geral, os ocidentais nos anos de 1930 compartilharam nossos conceitos (ou versões reconhecíveis deles) sobre a democracia, ciência, lei, religião, guerra e romance. Podemos ler uma estória de Lovecraft, ou um romance de Raymond Chandler, sem as notas de rodapé que precisamos para Shakespeare ou mesmo Jane Austen. E, imediatamente, podemos ver, ouvir e mergulhar na década de trinta a qualquer momento que quisermos, assistindo a um canal que passe filmes antigos ou fazendo o devido download na internet. Podemos ver Humphrey Bogart, Clark Gable, os Irmãos Marx, Marlene Dietrich, Myrna Loy, Jean Harlow, Greta Garbo, William Powell, Errol Flynn, Cary Grant, Carole Lombard, Charles Boyer e Katharine Hepburn em todas as suas belezas em preto-e-branco. A Década de Trinta está no dobrar da esquina.

Então, esta década repleta de guerras, agitação social, crise ambiental, pobreza, radicais cruéis, impasse político e covardia não está tão distante quanto poderia. Mas, pelo menos, eles podiam dançar durante ela.

Uma Década Desesperada

"O tempo seria fácil de reconhecer, pois, nele, a humanidade teria se tornado como os Grandes Antigos; livre e selvagem e para além do bem e do mal, com leis e morais colocadas de lado e todos os homens gritando, matando e desvairando-se na alegria. Em seguida, os Antigos libertos os ensinariam novas formas para gritar, matar e desvairar e se divertirem, e toda a terra queimaria em um holocausto de êxtase e liberdade."

- O Chamado de Cthulhu

Este não é um daqueles livros de RPG históricos que sente a necessidade de competir com a Wikipédia. Se você quiser saber o nome do primeiro-ministro belga em 1931, ou quem ganhou uma partida amistosa em 1937, vá procurar. Sério, há muito mais coisas – coisas interessantes – sobre um determinado ano durante a década de trinta em algum lugar

Raça

O mundo da década de 1930 era de um racismo onipresente e absolutamente aceito. As barreiras raciais eram apoiadas pelos defensores da lei e da ciência, e apenas pouquíssimos radicais pensavam de outra forma (quer dizer, pouquíssimos brancos radicais. Uma parcela especialmente grande de pessoas negras, morenas e amarelas também pensava o contrário). Das leis americanas de Jim Crow até as leis de passe coloniais da Grã-Bretanha e França, às castas indianas e a xenofobia japonesa, os códigos legais reforçavam o que todos já acreditavam. Várias pessoas bem-intencionadas (de todas as cores) apoiavam a segregação doméstica e imigração restrita (se não apoiassem o linchamento ou moléstia racial) como a única maneira prática para lidar com a questão, sem levar em consideração seu suposto dilema moral sobre tais políticas. Mesmo quando a lei era imparcial em relação à raça (geralmente devido a uma falta providencial de outras raças quando as leis eram elaboradas), os códigos sociais não eram. Nos salões requintados e ateliês de fábricas e quartéis militares, as linhas eram claramente definidas, e definidas por cores.

Então, como isso afeta o seu jogo? A maneira mais simples de lidar com a questão é ignorá-la: Investigadores, coadjuvantes aliados e inimigos podem ser de qualquer raça, assim como são em nosso novo milênio utópico. O papel do ajudante estrangeiro "tão bom quanto um homem branco" (se não for tão bom quanto o herói) é bem estabelecido na literatura pulp de 1930. Visitas a Chinatown, Bronzeville ou a Amazônia podem tratá-los como, digamos, a cor local. Esta é talvez a melhor opção para jogos na linguagem Pulp.

A próxima maneira mais simples é o de construir um grupo de Investigadores brancos que buscam informações ou assistência apenas de amigos brancos para lutar com criaturas alienígenas ou para debater a questão. Esta é, de certa forma perturbadora, a opção Purista. Os personagens de Lovecraft (e de Howard) eram quase universalmente pessoas anglo-saxônicas brancas, com um ou dois irlandeses como companheiros ousados.

Provavelmente a maneira mais difícil, mas talvez a mais gratificante, de lidar com as coisas é o Guardião prestar atenção na questão, e ir a fundo à medida que isso ajuda a estória se tornar interessante, ou aterrorizante. Um grupo de Investigadores negros no Mississippi da década de 1930 lutando contra o decadente – mas branco – povo-peixe, médicos conjuradores vingativos adorando o Homem Negro, Nyarlathotep, e os Klan, infectados por lloigor (mas socialmente bem relacionados), teriam de enfrentar desafios muito diferentes daqueles que enfrentavam um bando de professores da Nova Inglaterra.

Mas há dificuldades, para quem evitar a pregação, e a necessidade de estar mais preocupado com a sensibilidade dos jogadores do que de costume. A estória ainda tem que funcionar, tanto como horror quanto como um mistério. E a maneira como você usa as regras tem que auxiliar esta nova condição. O uso de Crédito seria historicamente e quase que totalmente restrito à própria raça do Investigador. Bajulação, Convencimento e Intimidação, cada um, tem mais obstáculos potenciais quando o Investigador é de uma cor e o coadjuvante de outra. Uma pista central que um Investigador branco poderia facilmente pegar com xerife do Alabama com Trato Policial simplesmente não funcionaria logicamente para um Investigador negro, mesmo que ambos os Investigadores fossem do Departamento de Policia de Nova York. Mesmo na cidade de Nova York, um policial do Harlem e um policial de Tribeca encontrariam diferentes reações. E em uma interpretação rígida da habilidade, o único lugar no mundo da década de 1930 onde os Investigadores negros podem usar Interrogatório em uma pessoa branca seria o Haiti. Guardiões em jogos de fundo racial têm que prestar atenção adicional às suas aventuras, mantendo oportunidades realistas e adequadas de pistas, e um duplo controle para ver se a sua louvável cegueira das cores leva os Investigadores a um beco sem saída.

O Guardião que procure orientações de regras específicas que poderia aplicar nesta opção que, obviamente, só deve ser aplicada em aventuras que tenham como tema central a questão racial. Habilidades Interpessoais usadas entre estranhos de diferentes raças sempre exigem um gasto. Isto é abstrato, sem mencionar que é um tanto não histórico, mas é uma abordagem social que representa o aumento do "custo social" nas barreiras raciais.

online do que nós poderíamos tratar em uma centena de livros desse tamanho. Tudo que esta seção pode ser, ou pretende ser, é um filtro colocado sobre a década para criar um pano de fundo para contos de horror e desespero.

Pobreza

A década começou com a Grande Depressão, que perdurou em todas as nações industrializadas até a vinda do pleno emprego com a Segunda Guerra Mundial. Milhões ficaram sem trabalho, e suas famílias sem rendimentos, por uma década. No início de 1929, empresas industriais perderam 90% de seu valor em poucos meses. Bancos faliram, preços despencaram e os agricultores lavraram as plantações, ao invés de vendê-las por menos do que custavam. O desemprego nos Estados Unidos elevou-se a 30% em 1930, e manteve-se acima de 15% pelo resto da década, cravando novamente quase 20% em 1938. A renda familiar – dentre aquelas que mantiveram algum rendimento – caiu em 40%. Na Grã-Bretanha, a

média de desemprego era 20%, mas era muito pior (70%+) no norte industrial. Na Alemanha, a economia cambaleante não foi totalmente quebrada, mas os choques destruíram o último vestígio de confiança na competência da República de Weimar e nos poderes dos chacais políticos da Alemanha. Em todos os lugares, chefes de família perderam suas casas, os empresários perderam seus negócios, e os trabalhadores perderam sua dignidade para trabalharem por empreitada, trabalhos improdutivos e esmolas. Sindicatos ressurgentes salvaram alguns empregos, mas fecharam os portões das fábricas duramente contra os desempregados. Os desesperados voltaram-se para o crime, para o suicídio, a política radical... Para qualquer coisa que prometesse uma saída.

A quebra devastou os países ricos do mundo, que não eram tão ricos assim pelos nossos padrões, mesmo antes do golpe certeiro. Em 1929, quase três quartos das famílias americanas não possuíam "um padrão de vida decente", que significa $2.500,00 por ano (cerca de 31 mil por ano – valor atualizado em 2007). Apenas cerca de um quarto dos norte-americanos possuía telefones. No máximo um quinto deles possuía carros. Mas, no geral, os americanos (e os londrinos) tinham o padrão de vida mais alto do mundo nos anos trinta. A Alemanha, França e o resto da Grã-Bretanha tinham aproximadamente 75% dessa riqueza. Os italianos fizeram apenas metade do que os americanos fizeram, e japoneses e russos, cerca de um terço do nível da renda americana. Nas colônias, naturalmente, a pobreza era tão endêmica como sempre foi na Idade das Trevas; a renda per capita da Índia foi de apenas um décimo da renda dos Estados Unidos.

Fome

E foi aí que as pessoas ficaram famintas. Nas grandes cidades do Ocidente, embora houvesse fome em grande quantidade, não havia fome em massa (cerca de 300 pessoas morreram de fome na cidade de Nova York em 1931). Mesmo as terríveis "Dust Bowl", que faziam uma fuligem preta cair como a neve do apocalipse em Nova York e Chicago e que arrancaram quase 3 milhões de pessoas das Grandes Planícies, não resultaram em corpos jogados em poços ou figuras esqueléticas morrendo as moscas.

Mas houve pontos de fome e miséria abundantes nas colônias na África e na Ásia, com suas economias emaranhadas na agricultura de *commodities* e, em seguida, esmagadas pelo comércio reduzido. No Japão, a seca atingiu os produtores de arroz, assim como os tecelões de seda perderam seus mercados no exterior. África e Índia foram poupadas da seca, mas o tempo úmido prejudicou a China, que tinha perdido 2 milhões para a seca em 1928-1930. As inundações do rio Amarelo de 1931 mataram entre 1 e 4 milhões de pessoas, e afetaram um quarto do país. O rio Yangtze inundou em 1935, matando duas vezes mais que o terremoto de Gansu, o mais mortal da década – 70 mil mortos em 25 de dezembro. A seca, em seguida, retornou à China, provocando a "Nova Fome" de 1936, com 5 milhões de mortos.

Pior de tudo, em 1932-1933, a fome de terror de Stalin deliberadamente matou de fome 7 milhões de seu próprio povo em nome do socialismo e da agricultura coletiva. O canibalismo correu desenfreado à medida que famílias de agricultores (em um final ironicamente sombrio da aceitação do coletivismo) comiam os filhos umas das outras. A OGPU bloqueou as estradas, recolheu os caminhões assistenciais, enviou tropas para pilhar os celeiros de alimentos dos camponeses, e empilharam 5 milhões de cadáveres em valas comuns na Ucrânia.

Guerra

O mundo passou a década de 1920 na esperança de que os 20 milhões de soldados e civis mortos na Grande Guerra de 1914-1918 fossem o ponto máximo de mortes no século. O mundo passou os anos trinta preparando para afogar essa marca em sangue. Assim como a Fome, a Guerra andou severamente em toda a China nesta década. A invasão japonesa e a conquista da Manchúria (rebatizada de Manchukuo) matou meras 60 mil pessoas. Por outro lado, a Guerra Civil Chinesa matou, durante esse período, 20 vezes esse número, apenas de soldados. Nacionalistas, comunistas e generais juntos extinguiram outros 2 milhões de vidas em represália à carnificina de civis realizando uma esquálida luta primitiva em meio a inundações e áreas de seca alternadas no que já foi o país mais rico da Terra. Quando os japoneses retomaram a conquista da China em 1937, eles iniciaram com o massacre por atacado de todos que puderam encontrar em Nanquim, capital nacionalista. Os 300 mil mortos no "Massacre de Nanquim" foram um adiantamento japonês do eventual massacre de 1,2 milhões de civis chineses em 1939, desencadeando mais 1,3 milhões de mortes "incidentais" por tifo, cólera e fome relacionada com a guerra. A Resistência Nacionalista não era melhor, matando 1,6 milhões de chineses por colaboração, crimes políticos ou simplesmente por negar seu trabalho para o invasor. Seguindo a Grande Marcha para longe da frente de batalha, os Comunistas de Mao acabaram com esta fase da guerra, matando um número inferior a 100 mil civis.

Manchetes

Isto não pretende ser uma cronologia completa, mas, pelo menos, coloca algumas datas importantes em ordem.

1929: A quebra da bolsa de valores dos Estados Unidos (29 de outubro) precipita a Depressão global.

1930: Stalin começa a coletivização forçada das fazendas soviéticas (05 de janeiro). Clyde Tombaugh descobre Yuggoth, que ele batiza de Plutão (18 de fevereiro). Mohandas Gandhi inicia a "Marcha do Sal", campanha de desobediência civil na Índia (12 de março). Juiz Crater desaparece (06 de agosto). Ras Tafari coroado imperador Haile Selassie da Abissínia (02 de novembro); em resposta, nasce o movimento Rastafari na Jamaica.

1931: O grupo terrorista judeu, Irgun, é fundado na Palestina (10 de abril). O Edifício Empire State é inaugurado (01 de maio). Enchentes do rio Amarelo matam 1 a 2 milhões na China. Japão invade (19 de setembro) e ocupa a Manchúria. Lucky Luciano começa a construir o sindicato nacional do crime organizado; Al Capone é preso por sonegação de impostos (24 de outubro).

1932: O "Crime do Século": o bebê de Charles Lindbergh é sequestrado (02 de março). Morte de Charles Fort (03 de maio). Presidente Doumer, da França, é assassinado (07 de maio). As tropas dispersam uma manifestação de 17 mil veteranos da Grande Guerra em Washington, D.C. (28 de julho). Japão começa experiências com guerra bacteriológica na Manchúria. Stalin começa o terror da fome na Ucrânia. Babe Ruth, astro do beisebol, acerta o seu "tiro certeiro" no Wrigley Field (01 de outubro). Franklin D. Roosevelt é eleito presidente dos Estados Unidos em uma vitória esmagadora (08 de novembro).

1933: Os Fuzileiros navais dos Estados Unidos retiram-se da Nicarágua (02 de janeiro). Adolf Hitler se torna Chanceler da Alemanha (30 de janeiro). Tentativas anarquistas para assassinar Franklin D. Roosevelt em Miami (15 de fevereiro). Scottsboro Boys condenados (09 de abril). Feira Mundial de Chicago. A construção da Autobahn começa. Albert Einstein emigra para os Estados Unidos, e começa a trabalhar na Universidade de Princeton (17 de outubro). Lei Seca revogada nos Estados Unidos (05 de dezembro).

1934: Ato Unido da Reserva de Ouro torna a posse privada de ouro ilegal nos Estados Unidos (31 de janeiro). Monstro do Lago Ness fotografado (19 de abril). "Noite das Facas Longas" (30 de junho) expurga Sturmabteilung na Alemanha. FBI fuzila John Dillinger (22 de julho). Nazistas assassinam o chanceler austríaco Engelbert Dollfuss (25 de julho). Fuzileiros Navais dos Estados Unidos retiram-se do Haiti (15 de agosto). Suíça aprova leis de sigilo bancário. O rei Alexandre I da Iugoslávia é assassinado (09 de outubro). Mao começa a sua "Grande Marcha" na China (16 de outubro). O rival de Stalin, Sergei Kirov, é assassinado em Leningrado (01 de dezembro).

1935: Vinte "Nevascas Negras" simultâneas marcam o ápice da "Dust Bowl" (14 de abril). Expedição arqueológica da Universidade Miskatonic para o deserto australiano. Seguro Social aprovado nos Estados Unidos (14 de agosto). Will Rogers e Wiley Post morrem em acidente de avião no Alasca (16 de agosto). O senador da Luisiana, Huey Long, é assassinado (08 de setembro). Itália invade a Abissínia (02 de outubro).

1936: Alemanha remilitariza a Renânia (07 de março). A Enchente de Pittsburgh mata 70 e destrói 100 mil imóveis (17 de março). O motim de Franco começa a Guerra Civil Espanhola (17 de julho). Stalin começa expurgos e julgamentos do Politburo e do Exército Vermelho. O Boulder Dam (atualmente Represa Hoover) é concluído (09 de outubro). A versão de "Gloomy Sunday" de Paul Robeson é lançada. Franklin D. Roosevelt re-eleito (03 de novembro). Rei Edward VIII abdica para se casar com uma plebéia divorciada, e George VI se torna rei (11 de dezembro).

1937: Aviões alemães voando sob comando de Franco bombeiam Guernica na Espanha (26 de abril). Alemanha estabelece programa de mísseis em Peenemünde. Queda do Hindenburg (06 de maio). Amelia Earhart desaparece sobre o Oceano Pacífico (02 de julho). Japão começa nova guerra contra a China (07 de julho); Massacre de Nanquim (13 de dezembro). A maconha se torna ilegal nos Estados Unidos (02 de agosto).

1938: México nacionaliza campos de petróleo (18 de março). Ruínas da cidade maia de Caracol descobertas. Físico italiano Ettore Majorana desaparece de uma balsa na baía de Nápoles (26 de março). Rota 66 totalmente pavimentada. Governo alemão confisca "arte degenerada" (03 de junho). O cantor de blues Robert Johnson é envenenado (16 de agosto). Grande Furacão da Nova Inglaterra (21 de setembro) atinge Providence, Rhode Island. Alemanha anexa Áustria (12 de março); Conferência de Munique entrega a Tchecoslováquia para Hitler (30 de setembro). Orson Welles transmite a Guerra dos Mundos atualizada no rádio (30 de outubro). Massacre de "Kristallnacht" na Alemanha (09 de novembro). Celacanto vivo descoberto na costa de Madagáscar (22 de dezembro).

1939: A vitória de Franco termina com a Guerra Civil Espanhola (28 de março). Feira Mundial de Nova York. Primeiras meias de nylon chegam ao mercado. Semyon Kirlian desenvolve a "fotografia de aura" Kirlian. Linhas de Nazca descobertas no Peru. Pacto Nazi-Soviético divide a Europa Oriental entre dois impérios (23 de agosto). Alemanha invade a Polônia (01 de setembro), começa a Segunda Guerra Mundial na Europa (03 de setembro).

A Ordem Rastejante: Totalitarismo

"Nem julgamentos, ou mesmo acusações foram relatadas; nem quaisquer dos presos foram vistos posteriormente nas cadeias do país. Houve rumores vagos sobre doenças e campos de concentração e, posteriormente, sobre a divisão dos cativos em várias prisões navais e militares, mas nada de concreto... Queixas de várias organizações liberais ocasionaram longos debates sigilosos, e os representantes foram levados a determinados campos e prisões. Como resultado, essas organizações se tornaram surpreendentemente passivas e reticentes."

- A Sombra sobre Innsmouth

Talvez a coisa mais aterradora sobre a década de 1930 seja o seguinte: praticamente todos os observadores intelectuais e políticos da época acreditavam que, de uma forma ou outra, o futuro seria escrito por Hitler ou Stalin, e eles escolheriam em qual lado ficar após ser definido. Lovecraft começou como um fã de Hitler, e converteu-se no final da vida ao apoiar uma espécie de tecnocracia coletivista com a economia controlada pelo estado (sua descrição da civilização yithiana como "uma espécie de socialismo fascista" não pretendia ser horrível). A ascensão de Cthulhu em lugares secretos do mundo reflete o surgimento do totalitarismo, não apenas em campos de trabalho além-mar, desde Dachau para Vorkuta, mas nos salões e saraus de Nova York e Londres. Isso proporciona aos jogos de *Rastro de Cthulhu* não apenas um estoque infinito de vilões potenciais, mas também um elemento temático potencialmente poderoso. Mas usar o totalitarismo para qualquer finalidade possui alguns riscos, e implica algumas escolhas.

A primeira direção possível é aquela tomada pelo romance de Paul Wilson, *O Fortim*, no qual um rabino e um comandante da SS devem se aliar para combater um monstro desumano. Nesta abordagem, o horror do Mythos é tamanho que subjuga toda a política humana, e podemos supor que os agentes "racionais" da NKVD e da Gestapo concordariam. Isto levanta a possibilidade inquietante de que a melhor e mais viável solução real para a interpenetração da humanidade pelo horror cthulhiano é aquela seguida em *A Sombra sobre Innsmouth*, e aquela que os Investigadores anti-Mythos em Berlim, Moscou, Roma, Tóquio, ou Madrid seguiriam reflexivamente: os campos de concentração, prisões secretas, e (presume-se) valas comuns em algum lugar desolado. Forçar os jogadores a fazer – ou mesmo concordar conscientemente com – tais escolhas devem ser feitas de forma deliberada, se forem feitas.

Naturalmente, apenas esse conhecimento – que os seus governos decidiram utilizar tais táticas – pode ser suficiente para manter alguns grupos de jogadores convenientemente relutantes em chamar o FBI ou o MI5. Outro método de usar isto de forma dramaticamente útil é implicar que pelo menos alguns elementos em alguns governos humanos estão tentando explorar os poderes do Mythos para si próprios. Esta pode ser uma espécie de cenário "Projeto Arkham", em que os burocratas não sabem realmente, ou não se importam com, o que eles libertam, ou uma implicação de propagação, cultismo viral à medida que interrogadores descobrem exatamente que tipo de poder (e que tipo de Poderes) os prisioneiros tinham acesso.

Esta abordagem é reforçada se o Guardião escolhe seguir em direção a "Indiana Jones", em que os nazistas do mal (ou Comunistas) estão caçando o ídolo vivo Chaugnar Faugn ou procurando as ruínas da Commoriom nos lençóis de gelo da Groelândia, e os destemidos Investigadores devem vencê-los e impedi-los. Afinal, por que os capangas de Hitler estariam procurando pelo *Necronomicon*, se não para usar seus poderes para abastecer a blitzkrieg? Isso cria tanto um sentido narrativo – se os poderes do Mythos existem, certamente pessoas tão determinadas quanto os nazistas estariam procurando por eles – quanto dramático – Stalin é mau e perigoso, Yog-Sothoth é mau e perigoso, bingo. Mas corre o risco de se transformar em um "Nyarlathotep inventou os nazistas", ou pior ainda "Nyarlathotep enfeitiçou os nazistas para eles serem tão maus". Isto torna trivial a história humana da década de genocídio e de opressão, torna as atrocidades da vida real em super-vilania pulp, e faz com que todos esqueçam o tema.

Ainda menos perdoável, isso também torna a história chata e previsível – todos os antifascistas também devem ser anti-Cthulhu! Tenha em mente que, na estória real, a maioria dos antifascistas foram servos dedicados de uma ideologia totalmente desumana e cruel, e até mesmo os "bons rapazes" deitaram-se na cama com Hitler e Stalin, quando lhes convinha. Se você for misturar o Mythos e política, tente pelo menos ocasionalmente olhar para a estória a partir da perspectiva de cultos e deuses para quem toda a raça humana é simples inseto, e para quem Gandhi e Tojo são mariposas indistinguíveis – ou ferramentas em potencial.

Diferente disso, a "guerra ensaiada" na Espanha foi praticamente civilizada, com os saques ideologicamente orientados e pelotões de fuzilamento. Ela serviu como campo de treinamento para os totalitarismos expansionistas: tanques soviéticos defendiam – e roubavam – o Governo Republicano, encarando a artilharia italiana e os bombardeiros alemães que armavam as tropas nacionalistas de Franco. Cerca de 100 mil soldados morreram em cada lado, incluindo 25 mil combatentes estrangeiros da fascista Legião Condor às Brigadas Internacionais comunistas. Tanto Franco quanto os Republicanos cometeram dezenas de milhares de execuções políticas – o "assassinato necessário" no poema de Auden – e outros 50 mil espanhóis morreram da fome e por micróbios apolíticos. Em uma prévia das próximas atrações, as bombas alemãs mataram 10 mil civis espanhóis, vindas do ar. A superioridade aérea, o egoísmo soviético, e a considerável habilidade estratégica de Franco terminaram a guerra com o fascismo vitorioso.

O fascismo também venceu na Líbia, assim que a Itália derrotou os rebeldes Senusi em 1930-1932, e na Abissínia, onde 400 mil morreram para fazer de Mussolini o mestre do Alto Nilo. A Guerra espalhou-se pela América do Sul, também. Começando em 1932, mercenários ocidentais aperfeiçoavam a sua arte combatendo na Guerra do Chaco, nas infinitas planícies esverdeadas de gramas entre a Bolívia e o Paraguai por uma fortuna em petróleo. Quando o golpe militar de 1935 na Bolívia deixou o Paraguai como vencedor final por não haver oposição, 100 mil sul-americanos estavam mortos. No final, viu-se que não havia qualquer petróleo em Chaco.

Os Países do Pesadelo

"Aqueles que buscam o horror assombram lugares estranhos e distantes. Para eles há as catacumbas dos Ptolomeus e os mausoléus esculpidos dos países do pesadelo."

- A Gravura na Casa

Esta seção apresenta uma breve visão de vários locais ao redor do mundo durante os anos trinta, organizados aproximadamente por continente. Detalhes mais mundanos, tanto históricos quanto geográficos, estão disponíveis online ou em outras referências. Recomendamos, especialmente, os guias de viagem americanos do período, tais como os de Baedeker ou Cook, e os guias do *Federal Writers Project* para os Estados Unidos, embora até os guias turísticos atuais, como a série *Lonely Planet*, tenham quantidades surpreendentes de informação útil de jogo.

Dito isso, vamos nos concentrar principalmente nas necessidades do turista do Mythos. A seção Mythos de Cthulhu nos textos indica a atividade cthulhiana contínua, e os boatos de que os Investigadores com graduações em Mythos de Cthulhu poderiam muito bem ter encontrado em um ou outro tomo apodrecido ou em uma visão apavorante.

Abissínia

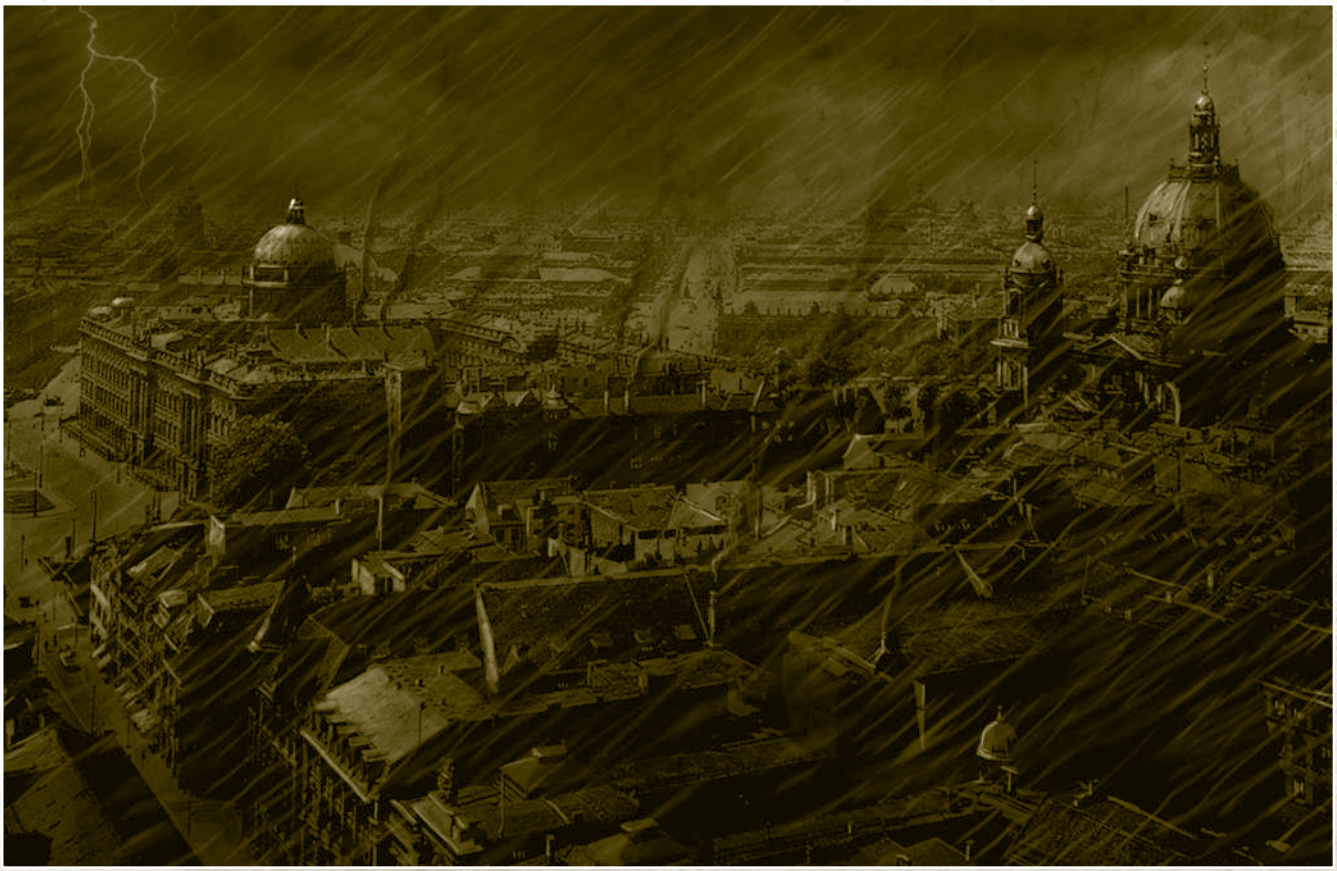
Apesar da conquista italiana em 1935-1936, a agitação continua nas montanhas do sul e nos desertos a leste. Entrar na Abissínia após essa data requer permissão italiana, ou uma longa e perigosa viagem secreta por terra pela África do Leste Britânica. Edmund Kiss, um escritor e místico ligado a Ahnenerbe, montou uma expedição às montanhas em busca de fragmentos da "segunda lua" e das ruínas Lemurianas em 1936.

A família real abissíniana segue a sua descendência da Rainha de Sheba e do Rei Salomão. Uma igreja em Axum guarda supostamente a Arca da Aliança, trazida por Menelik, filho de Salomão.

Mythos de Cthulhu: Os monastérios cópticos locais mantêm registros de certas linhagens supostamente descendentes de Irem através da Rainha de Sheba e Rei Salomão. O Livro de Enoque é apenas o trabalho mais conhecido sobre a sabedoria ocultista para ser descoberto aqui.

Alemanha

Depois de se tornar chanceler em janeiro de 1933, Hitler rapidamente consolida o poder ditatorial. Investi-



gadores judeus, mesmo aqueles dos Estados Unidos ou Grã-Bretanha, vão encontrar aqui condições cada vez mais hostis à medida que a década avança. Refugiados que fogem da Alemanha são frequentemente forçados a vender seus pertences – incluindo bibliotecas e artefatos ancestrais – por uma fração de seu valor.

Os nazistas realizam a sua primeira grande queima de livros (onde muitos trabalhos "decadentes" podem ser recuperados perigosamente) em 10 de maio de 1933. Os nazistas proíbem a Maçonaria para o pessoal das suas forças armadas em maio 1934, e começam sua ofensiva sobre as sociedades secretas rivais logo depois. Em 1935, a OTO de Crowley, a Sociedade Teosófica, a Aurora Dourada, e a Irmandade de Saturno (entre outras sociedades mágicas) foram todas banidas, e suas bibliotecas e parafernálias ritualísticas apreendidas pela RSHA Amt VII B, uma divisão da SS.

Mythos de Cthulhu: O Grande Antigo Cyäegha, o Olho Sonolento, está aprisionado em uma caverna abaixo da colina Dunkelhügel, perto de Freihausgarten, guardado pelos cinco Vaeyen: "A Lua Verde", "O Fogo Branco Que É Mais Escuro Que A Noite", "A Mulher Com Asas", "O Branco Escuro Que É Mais Vermelho Do Que O Fogo", e "A Luz Negra".

Intelectuais alemães do século XIX, tais como von Junzt, Dostmann, e Mülder, descobriram enormes quantidades de material do Mythos que provavelmente repousavam nas bibliotecas da Universidade de Colônia, Frankfurt, Viena ou Berlim.

Antártica

O Almirante americano Richard E. Byrd planejou uma vistoria aérea da Antártica em 1928-1930, a partir de uma base em Ross Ice Shelf. Em 1929, ele sobrevoou o Pólo Sul. Em 1933-1935, ele planejou uma segunda expedição, e quase enlouqueceu depois de passar cinco meses completamente sozinho na "Base Avançada", em 1934. Duas expedições britânicas (1929-1931 e 1934-1937) exploraram e reivindicaram porções do continente. Alfred Ritscher liderou uma expedição alemã ao Queen Maud Land em 1939, renomeando de "Neuschwabenland" e reinvidicou para a Alemanha com símbolos de suástica lançados do ar.

Mythos de Cthulhu: A Expedição Dyer-Lake da Universidade de Miskatonic de 1930-1931 descobre uma cidade primitiva dos seres ancestrais e uma cadeia de montanhas anteriormente (e desde então) desconhecida que avistaram a 10 mil metros. As falhas das montanhas em aparecerem nas inspeções posteriores implicam que Dyer pode ter entrado inadvertidamente em um plano paralelo, possivelmente Dho-Hna, Leng, ou Kadath na Vastidão Fria.

Arábia Saudita

Sob seu rei fundador, Abdul-Aziz Ibn Saud, a Arábia Saudita consolidou seu controle sobre a península arábica em uma série de guerras entre 1924 e 1932. Uma guerra com o Iémen em 1934 reduz este país ao estado de vassalo, deixando apenas a colônia britânica de Aden (e, em menor medida, os protetorados britânicos ao longo da costa do Golfo), além da vontade de Ibn Saud. Não-muçulmanos são proibidos de entrar em Meca, e precisam de uma permissão especial do rei para viajar para o interior da Arábia.

As buscas improdutivas por petróleo continuam até uma greve em Dharan, em 1938. Graças à traição do assessor britânico de Ibn Saud, St. John Philby (cujo filho Kim é recrutado pela OGPU em 1934), a concessão de petróleo vai para a fusão de empresas americanas Texaco e Aramco. Philby também explora o Rub al-Khali ou "Quarteirão Vazio" em 1932, procurando a cidade perdida de Irem, e passa boa parte da década em negociações com a Alemanha e Espanha para o fornecimento de petróleo do Golfo para as forças armadas alemãs.

Mythos de Cthulhu: O sítio de Irem dos Pilares, no Deserto Vermelho, é um local de peregrinação para os magos, necromânticos, e membros da Grande Raça de Yith. De algum modo, ela está situada nas Bordas do próprio espaço e tempo, com a Mão esculpida acima de suas portas para agarrar a Chave Prateada. Abaixo de Irem estão os santuários gêmeos para Nug e Yeb.

Irem também está perto da "Cidade Sem Nome", o lar dos masqut. Segundo várias fontes, a Cidade Sem Nome é um templo de Hastur enquanto Irem é o centro do culto de Cthulhu.

Birmânia

A Birmânia é a parte do Império da Índia controlado pelos britânicos. A rebelião Galon, cujo nome é inspirado no gigante pássaro mágico birmanês matador de serpentes (semelhante ao Garuda da Índia), eclode após os terremotos que chacoalharam Pegu e Pyu em outubro de 1930. Um vidente loiro tatuado chamado Saya San Bird proclamou-se Rei Passáro da Birmânia, e canalizou espíritos para possuírem seus soldados. Ele usa a astrologia, bruxaria, e alquimia como armas de guerra, foi enforcado com seus seguidoes, pelos britânicos em 1932.

Mythos de Cthulhu: A Expedição Hawks de 1905 descobriu a cidade perdida de Alaozar sobre o Planalto de Sung, mas foi atacada e exterminada pelos tribais Tcho-Tchos. O úl-

timo sobrevivente, Eric Marsh, morre em 1934 e publica sua narrativa. Os Tcho-Tchos de Alaozar adoram a Obscenidade Gêmea, Zhar e Lloigor. O Planalto de Sung é a fonte da potente lótus negra, que tem poder sobre os sonhos, a morte, e loucura.

Isto pode estar relacionado ao culto de Ghatanothoa na Birmânia.

Brasil

O presidente populista, Getúlio Vargas, eleito em 1930, cada vez mais modela seu governo em linhas ditatoriais. O movimento Integralista dos "Camisas-Verdes" do Brasil, abertamente fascista (popular entre 1 milhão de brasileiros de descendência alemã), luta com os agitadores comunistas nas ruas até 1938, quando Vargas proíbe todos as corporações paramilitares, tendo assegurado abertamente o controle fascista para si mesmo por meio de uma nova Constituição em 1937 .

Zélio de Moraes, médium e curandeiro, fundou a Umbanda, uma mistura de espiritismo e macumba (a religião afrobrasileira tradicional semelhante ao Vudu), em 1920; e em 1938 se espalhou na classe média e alta branca e mestiça do Rio de Janeiro. Trata-se de comunicação espiritual com os caboclos, ou "Aqueles Que Vêm Da Floresta", e com os pretos velhos, os "Velhos Escravos".

O Brasil é o local de dois eventos com características de Tunguska desta década: a elevação do vale do Rio Curaca, em 1930, e na região do Rupununi, na fronteira da Guiana Britânica em 1935.

Edmund Kiss, futuro agente da Ahnenerbe, explorou o delta do Amazonas, em 1928.

Mythos de Cthulhu: O explorador Percy Fawcett desapareceu no interior brasileiro em 1925 procurando a cidade perdida de Muribeca com um misterioso ídolo de basalto que ele identificou como sendo atlante.

Congo Belga

Agora menos que um buraco do inferno do que durante o genocida "Estado Livre do Congo" , período de controle direto pela realeza belga, da escravidão na fronteira e do massacre ocasional, o Congo ainda continua produzindo borracha e cobre. Os 25 mil quilômetros quadrados de selva na colônia são essencialmente intransponíveis para os brancos fora dos vales dos rios.

Mythos de Cthulhu: O pesadelo do governo belga desencadeou no local o culto milenar de Ahtu (Nyarlathotep) na década de 1880. Embora extinta por Dame Alice Kilrea em 1902, ele ainda pode florescer de volta do outro lado da nação Baenga.

O último dos Anziques, uma tribo misteriosa de mágicos canibais com uma aparência caucasiana peculiar, fugiu para o Congo Belga do Congo Francês no início da década de 1870. Eles podem ter sido um desdobramento de um reino branco misterioso, supostamente descoberto na região por Sir Wade Jermyn na metade do século XVIII.

Egito

Tecnicamente independente do controle britânico sob seu Rei Fuad I (sucedido por seu filho Farouk após 1936), o Egito se ressente da manutenção do controle britânico sobre a sua força militar e na operação do Canal de Suez. Agentes italianos, alemães e soviéticos têm suas próprias redes de líderes religiosos insatisfeitos, oficiais subalternos ambiciosos, e contrabandistas no Cairo, Alexandria e Port Said. O comércio de artefatos ilícitos, múmias e papiros prospera, apesar da condenação e repressão oficial; A habilidade Manha permitirá que os pesquisadores contatem vendedores dispostos.

Dentre os principais egiptólogos com escavações em 1930 estão: Pierre Montet em Tanis, John Pendlebury em Akhetaton, Jean-Philippe Lauer em Saqqara, Gunther Roeder em Hermópolis, e George Reisner em Gizé (estranhos intelectuais autônomos como o fascista místico francês René Guénon no Cairo e teósofo E. A. Schwaller de Lubicz em Luxor também estudam vários monumentos e locais). Harvard, Miskatonic, o Museu Britânico, o Instituto Arqueológico Alemão (DAI) mantêm presença ativa em todo o país. A obtenção de autorização para escavar exige estabilidade acadêmica, filiação a uma organização certificada, e pelo menos um gasto de Burocracia.

Mythos de Cthulhu: Há pelo menos dois cultos de adoradores de Nyarlathotep ativos no Egito alegando descendência de Nephren-Ka: a politicamente ativa Irmandade do Faraó Negro e os diletantes Filhos da Esfinge.

Um culto beduíno adora uma Coisa monstruosa que mora sob as pirâmides, e um dos cultos sobreviventes de Ghatanothoa esconde-se no Alto Egito.

O Egito também possui um vampiro que chama a si mesmo de Seth, um remanescente da tribo do Povo Serpente nos pântanos do Nilo, e uma imensa colônia de carniçais na Cidade dos Mortos do Cairo.

Necromânticos e outros pretensos magos assombram a biblioteca de Al-Azhar e o Museu Egípcio.

Espanha

Museus espanhóis ou coleções particulares podem conter códices, ídolos, artefatos de ouro, ou outros elementos retirados das civilizações Maia, Asteca, e Inca (bem como livros, arte, ou objetos saqueados pelos exércitos espanhóis na Itália no século XVI ou na Alemanha no século XVII). Sob pressões de guerra e privações, os itens poderiam estar disponíveis por um preço justo, ou ladrões ousados poderiam agarrá-los usando um atentado ou ataque como distração.

Entrar no país durante a Guerra Civil Espanhola (1936-1939) vai exigir contatos entre comerciantes de armas alemães ou italianos (para entrar no território em posse dos nacionalistas, via Sevilha) ou o Comintern (para entrar no território republicano, via Barcelona ou Cartagena). Ambas as maneiras de contatos expõem os Investigadores à prisão ou execução pelo outro lado (ou expurgados por agentes soviéticos, em ambos os casos).

Mythos de Cthulhu: O antigo templo de Chaugnar Faugn, nos Pirineus, ainda pode conter um conhecimento desagradável.

A teoria de Adolf Schulten de que a cidade espanhola de Tartessos (atualmente submersa nas costas de Cádis) foi a Atlântida original pode realmente derivar das colônias de Abissais.

Groelândia

Noruega e Dinamarca disputam a jurisdição sobre esta ilha coberta de gelo até uma decisão pela Corte Permanente de Justiça Internacional em 1933.

Embora a Ahnenerbe tenha planos de visitar a ilha, que identifica a mesma como a mística terra ariana de Thule, ela só consegue montar as expedições à Islândia de Otto Rahn e de Bruno Schweizer em 1936 e 1938, respectivamente.

Mythos de Cthulhu: O professor William Channing Webb, enquanto procurava (sem sucesso) por inscrições rúnicas, tropeçou em uma tribo de esquimós degenerados adoradores de Cthulhu na parte alta do oeste da Groelândia em 1860.

O gelo da Groelândia oculta às civilizações perdidas da Hiperbórea e seu reino sucessor, Lomar. Templos de Tsathoggua, restos dos pré-humanos Voormis, e os temíveis gnoph-keh deixam marcas na tundra.

Haiti

Os Estados Unidos relaxaram as suas duas décadas de ocupação do Haiti, retirando-se completamente em 1934. Os norte-americanos eliminaram o banditismo e despertaram um grande ressentimento com suas tentativas de reprimir o Vudu, uma religião ressurgindo em popularidade enquanto os tempos continuam difíceis.

O livro de 1929 sobre o Haiti, publicado pelo Jornalista William Seabrook, The Magic Island, difundiu o conhecimento sobre zumbis e Vudu em geral (que se diferencia da ouanga, ou magia maléfica) para o mundo exterior.

Mythos de Cthulhu: A serpente Vudu loa Damballah Wedo é conhecida por cultistas de Yig como a Rastejadora da Meia-Noite.

Como "Dom Pedro", um mágico espanhol envolvido nas grandes revoltas dos escravos da década de 1790, Nyarlathotep inspirou os violentos rituais "Petro" do Vudu.

Alguns cultistas Vudu adoram Cthulhu como Agwe, a loa subaquática, e as atividades de culto no Haiti geralmente aumentam em épocas em que o envio dos sonhos cthulhianos ou atividade similar aumentam.

Ilha de Páscoa

Um território insular regido pela Marinha do Chile, a Ilha de Páscoa é mais famosa por suas enigmáticas estátuas moai. Elas contemplam o interior; e 887 são conhecidas. Entre 1770 e 1838, os moradores derrubaram todos os moais de seus pedestais, geralmente sobre si mesmos.

Em 1932, o engenheiro húngaro Guillaume de Hevesy propõe um parentesco entre o manuscrito indecifrado Rongo Rongo da Ilha de Páscoa e o alfabeto indecifrado da Mohenjo-Daro pré-ariana, na Índia.

Mythos de Cthulhu: A Ilha de Páscoa é a terra mais próxima da localização indicada na "Narrativa de Johansen" (47°9' S por 126°43' W) como o local da cidade afundada de Cthulhu, R'lyeh.

Luisiana

O cruzado populista Huey Long, "o Kingfish", foi eleito governador da Luisiana, em 1928, e serviu simultaneamente como governador e senador dos Estados Unidos durante 1931-1932. Seu indicado escolhido a dedo, Oscar Kelley Allen, o sucedeu como governador, liberando Long para passar o tempo inteiro no Senado, construindo um círculo eleitoral nacional para a reforma radical. Seus adversários, incluindo o Franklin Delano Roosevelt, o chamaram de fascista; seu assassinato em 1935 abrevia o plano que executaria contra Roosevelt em 1936. Seu irmão Earl Long herda a máquina de Kingfish, e atua como governador entre 1937 e 1939.

Entre os principais médicos e rainhas Vudu em Nova Orleans durante esta década, temos Mãe Catherine Seal (da Manjedoura da Luz Verdadeira), o Padre James Joseph (Igreja Batista Templo de Jerusalém), Luke Turner (sobrinho da grande rainha Vudu Marie Laveau), Laure Hopkins, conhecida como Madame LaLa.

Começando em 1935, o arqueólogo Clarence H. Webb escava montes indígenas do Poverty Point, na parte norte do estado.

Mythos de Cthulhu: Em 1907, o inspetor da polícia de Nova Orleans John Raymond LeGrasse liderou uma grande operação na baía pantanosa da província para dispersar uma seita de adoradores de Cthulhu. Entre as descobertas inexplicáveis que foram deixadas, havia um avatar de pólipo branco de Cthulhu em um lago pantanoso.

Os ocultistas Étienne Laurent de Marigny (o executor do inventário de Randolph Carter) e Henricus Vanning lideram um grupo de adeptos mágicos conhecidos como o Clube do Caixão em Nova Orleans, até a morte misteriosa de Vanning por uma mordida de crocodilo durante o Mardi Gras de 1937.

Mandato do Pacífico Sul

Composto pelas ilhas Marshall, Caroline, e Mariana (exceto o território americano de Guam), a Liga das Nações acabou concedendo o "Mandato do Pacífico Sul" para o Japão após a Grande Guerra. Começando em 1934, o Japão fortalece Truk, a " Gibraltar do Pacífico", bem como Saipan, Tinian, Palau e Yap. O governo japonês, por conseguinte, fecha a área do Mandato para estrangeiros.

Durante este período, o "Grupo de Assalto Sul" da Marinha Japonesa patrocinou expedições arqueológicas da Universidade Imperial de Taihoku, que descobriu ossos humanos gigantes e fragmentos de madeira gravados com hieróglifos em Ponape e Kusaie.

Mythos de Cthulhu: De acordo com o antropólogo Harold Hadley Copeland, da Universidade Miskatonic, a ilha de Ponape é a casa do Grande Antigo Zoth-Ommog, e suas ruínas megalíticas Nan-Matal são remanescentes de Mu...

A partir da Escritura Ponape, transcrita pelo Capitão Abner Ezequiel Hoag em 1734, Ponape é conhecida por ter apoiado um culto de abissais semelhante àquele em Innsmouth, o que implica que uma das principais cidades de abissais está abaixo do Pacífico, entre as ilhas Carolinas. Ponape continua a ser um epicentro da arte cthulhiana e de atividade ritualística.

Mongólia

Antigamente centro de um vasto império que se estendia desde a Birmânia à Hungria, este país comunista e seu vizinho Tannu-Tuva eram estados fregueses dos soviéticos desde 1921. Nesse ano, o Exército Vermelho capturou e executou o "Barão Louco" von Ungern-Sternberg, que acreditava ser ele mesmo o "Rei do Mundo" profetizado, que emergiria do Interior da Ásia, em certos textos arcanos budistas.

Entre 1920 e 1930, o paleontólogo Roy Chapman Andrews montou várias expedições para o Deserto de Gobi procurando ovos de dinossauros e esqueletos. Ele também pode ter trabalhado como um agente para a Inteligência Naval dos Estados Unidos durante esse tempo.

O ocultista, místico e pintor, Nicholas Roerich, explorou a Mongólia durante a sua jornada asiática em 1925 a 1928 e, novamente, em 1934 a 1935 em uma missão (aparentemente para recolher amostras de plantas resistentes à seca) do Secretário de Agricultura dos Estados Unidos (e futuro vice-presidente) Henry Wallace.

Mythos de Cthulhu: Durante eras mais quentes e úmidas, a Mongólia era o centro de um vasto império primordial (conhecido pelos Teosofistas como Império "Uighur" ou "Naga"), que rivalizava com Mu. Esse império pode ter desaparecido do espaço-tempo completamente, existindo apenas em algum outro plano vibratório.

Outros textos afirmam que a Mongólia já possuiu o Lago de Hali e que Carcosa manifestou-se lá quando Hastur governou a Terra.

A ligação entre estas duas lendas, e entre as duas cidades desaparecidas e a lenda russa de Belovodye ("O Lago Branco") permanece desconhecida.

Depois que a Expedição Ellington-Copeland desapareceu em 1913, o antropólogo da Universidade Miskatonic, Harold Hadley Copeland, apareceu três meses mais tarde, na Mongólia, em um delírio louco e carregando as Tábuas Zanthu. Após o seu suicídio em 1926, o testamento de Copeland legou as Tábuas para o Instituto Sanbourne de Antiguidades do Pacífico em Santiago, na Califórnia, de onde foram roubadas em 1933.

Peru

Após um golpe militar em 1930, o Cel. Luis Sánchez Cerro serve como presidente (salvo em um período de 1931, quando as revoltas de esquerda de um grupo pan-indígena, APRA, o obrigou a deixar o cargo) até seu assassinato em 30 de abril de 1933. Seu sucessor, Oscar Benavides, proibiu a APRA e os comunistas. Benavides

lutou contra greves e multidões de esquerda, permanecendo no poder (apesar de ter perdido a eleição de 1936) até 1939. Guerras não declaradas sobre fronteiras aconteceram com a Colômbia em 1932 e Equador em 1938.

A "descoberta" de Hiram Bingham de Machu Picchu em 1911 reacendeu o interesse pela arqueologia peruana e andina em geral. Entre estes interessados está o místico Edmund Kiss, que explorou o Lago Titicaca e Tihuanaco na vizinha Bolívia, em 1928-1929. Kiss planeja voltar ao Peru para a Ahnenerbe em 1940.

Mythos de Cthulhu: Um grande culto de Cthulhu floresce nos desfiladeiros noroeste de Cuzco, na região Salapunco, perto de Machu Picchu. Os cultistas indígenas identificam Cthulhu com o deus Inca (e pré-Inca) Viracocha, o "poder da água", que destruiu e re-criou o mundo apenas para retirar-se para o Pacífico, prometendo voltar.

Um culto de Ghatanothoa existe no Peru, de acordo com von Junzt.

A Universidade de San Marco em Lima tem uma cópia grega do *Necronomicon.*

Romênia

Sob o governo cada vez mais ditatorial do Rei Carol II, a Romênia tem um grupo secreto fascista ativo, conhecido como a Guarda de Ferro. Bucareste é uma cidade encantadora conhecida como a "Paris dos Balcãs". Depois da Grande Guerra, a Romênia anexou a Transilvânia, uma ex-província da Hungria. O nacionalismo húngaro ainda é um problema grave naquela região.

O Dr. Franz Altheim da Ahnenerbe passa algum tempo à procura de antigas ruínas dacianas na Romênia, em agosto de 1938.

Mythos de Cthulhu: Em outubro de 1928, uma explosão destruiu o titânico Castelo Ferenczy na Transilvânia, supostamente um lugar amaldiçoado de adoração a Yog-Sothoth e das atividades do culto. Alguns artefatos – ou Ferenczys – sobreviveram?

De acordo com a lenda ocultista, a "Scholomance", A Escola do Diabo, existe sob as águas de um lago ao sul de Hermannstadt (Sibiu) na Transilvânia. Entre seus alunos conhecidos estão Johann Faust e Conde Drácula. Lá pode haver uma cria ou avatar de Hastur ou Cthulhu.

A caverna abaixo dos Cárpatos leva à tumba subterrânea de Nyogtha, Aquilo Que Não Deveria Ser (outras cavernas de Nyogtha estão na Síria, Turquestão Chinês, Nova Zelândia, e Salém, Massachusetts.)

Tibete

A 13ª encarnação do Dalai Lama morre em 1933, e o novo avatar não nasce até 1935 e não é empossado até 1940. Durante o ínterim, o Reting Rinpoche, um lama poderoso, conduz o país. Horizonte Perdido, romance de James Hilton publicado em 1933, populariza o mito de Shambhala, ou Shangri-La, e o associa ao Tibete.

O Tibete não tem veículos a motor e pistas de decolagem, e para viajar é a pé ou nas costas dos animais. Entrar no Tibete através da Índia requer permissão britânica ou subterfúgios. Entrar no país através da China exige uma grande dose de sorte ou resistência.

Brooke Dolan, naturalista norte-americano, chefia duas expedições ao Tibete em 1931 e 1934-1935. Em seu grupo, em ambas às vezes, está o ornitólogo Ernst Schäfer. Em 1939, agora na SS, Hauptsturmführer Schäfer dirige uma expedição da Ahnenerbe ao Tibete com o objetivo de buscar os arianos primitivos entre a casta lama, obtendo cópias dos textos sagrados e mágicos tibetanos, e pesquisas biológicas.

Mythos de Cthulhu: Elementos da religião pré-budista do Bön no Tibete sustentam fortes semelhanças com os ensinamentos e práticas do Mythos. Isto pode ser devido a sua antiguidade, ou a sua proximidade geográfica (ou espiritual) com o culto blasfemo de canibalismos da inacessível Leng. Por exemplo, o épico nacional tibetano do Rei Gesar acontece no "reino de Ling".

O planalto de Tsang abriga Chaugnar Faugn. Ele também contém uma raça não-humana que adora os poderes sagrados da praga e pestilência. Os cultistas de Tsang-ka infiltraram-se nas instituições médicas de São Francisco em 1899, e podem ter causado o surto de peste negra na cidade no ano seguinte, juntamente com um número de casos de "febre negra" no sistema prisional.

A expedição Copeland-Ellington, de 1913 procurou provas da sobrevivência dos muvianos no planalto de Tsang, mas acabou em desastre (veja Mongólia, pág. 179).

O monastério lama de Nen-mka, no norte do U-Tsang, era dedicado à adoração de Hastur e Azathoth antes de ser esmagado por soldados tibetanos em 1911.

Os mi-go são ativos do Himalaia tibetano, e suas pegadas foram confundidas com rastro de Yeti.

União Soviética

Stalin governa a União Soviética com expurgos, terror e fome. O sistema Gulag de campos e colônias de trabalho escravo, gerido pela OGPU (que

se torna a NKVD em 1934), cresce a passos largos durante esta década, de 200 mil presos em 1931 para 1,1 milhões em 1935 e para 1,65 milhões em 1939.

A ideologia oficial da União Soviética rejeita a crença sobrenatural, incluindo a crença no Mythos, o que significa que qualquer número de xamãs, sacerdotes ou membros de seitas podem estar morrendo lentamente de fome enquanto cavam um canal através do gelo permanente ou na extração de ouro na Sibéria. No entanto, o influente escritor "socialista realista" Maxim Gorky alimenta um pequeno círculo de filósofos gnósticos e artistas, e continua a ser um crente fiel da telepatia, até sua misteriosa morte em 1936.

Os Russos "Brancos" exilados na Europa e na América, assim como os refugiados da Alemanha, podem ser obrigados a vender suas relíquias para os curiosos.

O Comintern apoia artistas, músicos e escritores que aderem à doutrina Stalinista, que pode ser uma excelente fonte de renda ou contatos para Investigadores com essas ocupações.

Mythos de Cthulhu: A explosão de Tunguska de 1908 espalhou boatos que isso tenha sido uma convocação de Azathoth, talvez por um culto de niilistas em um campo de trabalho czarista na Sibéria.

Existe uma cidade congelada acima do Círculo Ártico, habitada por aqueles que Ithaqua sequestrou ao longo dos séculos.

Tecnologia, Armas e Equipamentos

"Eu me preparei em casa, onde tomei banho, comi, e pedi por telefone uma picareta, uma pá, uma máscara de gás militar e seis garrafões de ácido sulfúrico, todos a serem entregues na manhã seguinte..."

- A Casa Temida

A tecnologia dos anos trinta deve ser familiar a qualquer jogador que tenha assistido sua cota de filmes sobre a Segunda Guerra Mundial. É uma tecnologia mecânica industrial pesada, movida a diesel, hélices, e engrenagens barulhentas. As forças motrizes do mundo são o trem de ferro, a usina siderúrgica e a hidrelétrica. A televisão é uma ciência louca de ponta, os computadores ainda são apenas devaneios matemáticos, e o petróleo tem sido "o novo carvão" já há mais de uma década.

Dinheiro

Nos anos 30, assim como na era moderna, a variedade de moedas locais é em grande parte irrelevante. Praticamente todos os negócios importantes, e ainda mais os negócios criminosos, são feitos em uma das três moedas: o dólar americano, a libra esterlina britânica e o franco francês. Quase em qualquer lugar do mundo, um maço de uma dessas três moedas e a habilidade Manha dará o que você precisa sem ter que se preocupar com as taxas de câmbio. Exceto, é claro, nestes três casos: em 1935, para pegar um ano aleatoriamente, a libra valia cerca de $5 dólares, e o franco cerca de 7 centavos (depois que as coisas se tornaram arriscadas na Europa, o franco suíço – cerca de 33 centavos em 1935 – foi muito útil). Estados totalitários preferem vender apenas moedas estrangeiras, e comprar apenas as suas próprias, mas nem sempre conseguem receber ofertas excelentes. Internamente, eles podem forçar qualquer taxa absurda de câmbio que quiserem, apesar de que nações comerciais necessitam manter algum realismo: o marco alemão é um pouco mais próximo do câmbio oficial de 40 centavos em 1935 do que o yen japonês de 84 centavos ou o rublo soviético de $8,71.

Veículos

Em geral, se um investigador tem uma graduação na habilidade Condução, ele tem um veículo a motor adequado

para seu Crédito. Como regra geral, os carros entre $500 e $1.000 são os melhores para proprietários com Crédito 4. Carros acima de $3.000 estão direcionados principalmente para proprietários com graduações em Crédito de 6 ou mais, ou pelos seus motoristas. Com isso, o Guardião pode permitir que os Investigadores possuam carros usados ou reconstruídos (que podem exigir testes mais frequentes de Reparos Mecânicos), carros herdados (que diletantes desafortunados não podem substituir se destruídos por um monstro), ou carros roubados (com um Trato Policial, o policial só apreende o veículo sem acusar o condutor).

Um Investigador deve ter, pelo menos, uma graduação 2 em Condução para possuir (e ser capaz de conduzir) uma moto, mas elas são extremamente acessíveis e amplamente disponíveis, usadas ou reconstruídas, a qualquer um com Crédito superior a 0.

A tabela de veículos fornece estatísticas para uma amostragem representativa e evocativa de carros e caminhões do período. Velocidades representam a velocidade máxima em estradas; velocidade de passeio é normalmente dois terços, ou até mesmo metade, desse valor. O Guardião é livre para alterar os preços e velocidades para cima e para baixo, para indicar liquidações de vendas, veículos defeituosos, ou de corrida com sintonia de precisão. A maioria dos carros tem dois estribos, cada um capaz de transportar um Investigador apertado. O Guardião pode exigir testes de Atletismo para permanecer no caso do motorista gastar qualquer ponto de Condução durante a sequência de uma perseguição subsequente.

Em condições de trilha (*off-road*), a velocidade de um veículo é dividida por dois, exceto para aqueles veículos indicados com 'OR' na tabela. A sua velocidade é reduzida apenas em um quarto. Más condições de condução, morros, e assim por diante, se cancelam, e cada uma das partes de uma perseguição é geralmente afetada da mesma forma, embora o Guardião possa sempre decidir ao contrário em circunstâncias extremamente especiais.

Motos podem acoplar carros laterais; nesse caso, a sua velocidade máxima é reduzida pela metade.

Um caminhão pode levar a quantidade de carga indicada na descrição. Um caminhão de "1 ton", por exemplo, pode transportar uma tonelada de carga (e pesa consideravelmente mais de uma tonelada, mesmo vazio).

As perseguições de carros funcionam como perseguições normais, com Condução ao invés de Fuga como a habilidade de competição. Em perseguições de carro em retas, se a velocidade máxima de um carro é inferior ao seu concorrente por 10 km/h ou mais, o motorista do carro com a menor velocidade máxima tem +1 para todos os Níveis de Dificuldade na

Monstros contra Máquinas

A maioria das perseguições com monstros provavelmente ocorrerá a pé, ou a pseudópode, ou a tentáculo, ou o que você tiver. Mas especialmente em jogos Pulp, um monstro pode perseguir o veículo dos Investigadores enquanto eles escapam da cena, em um teste de Condução (ou Pilotagem) dos Investigadores contra o Atletismo do monstro. Um carniçal, abissal, ou besta semelhante, poderia fazer um teste de Atletismo (Dificuldade 6) para saltar no estribo de um carro em fuga e, dessa maneira, continuar lutando.

Fora isso, a maioria dos monstros não pode ultrapassar um carro veloz, ou voar mais rápido que um avião. Se o Investigador fizer seu teste inicial, o veículo foge dessas criaturas lentas e a cena acaba. Embora o Guardião possa alterar a velocidade do monstro em seu jogo, sugerimos emboscadas, ou apresentar algum obstáculo (estradas lamacentas, névoa densa, cultistas com correntes com pregos no caminho) que o monstro possa evitar, mas o veículo não. Monstros também têm uma quantidade qualquer de ataques interessantes que podem danificar um carro frágil, ou um avião ainda mais frágil. Um cão de Tindalos ou andarilho dimensional pode até aparecer dentro de um veículo em movimento, para divertimento extra.

Tendo tudo isto em mente, os monstros a seguir podem provavelmente sair bem em uma perseguição de carro e torná-la uma competição completa: byakhee, horrores caçadores, mi-go (perseguindo carros no ar por transversais "em linha reta"), espreitadores noturnos, shantaks e shoggoths (em trilhas fora da estrada). Shantaks podem manter uma perseguição até que os Investigadores possam escapar dos arredores de Goatswood (a critério do Guardião – que pode decidir que os shantaks estão tentando reunir suas presas nas profundezas da floresta). Em seu próprio terreno, gnoph-keh e habitantes da areia podem provavelmente sustentar uma perseguição contra os veículos por duas ou três rodadas.

No ar, apenas byakhee e shantaks podem sustentar uma longa perseguição contra uma aeronave, embora o Guardião possa definir que horrores caçadores ou espreitadores noturnos precisam de dois testes bem-sucedidos para evadir do que o teste padrão.

Xothianos, naturalmente, podem facilmente acompanhar qualquer navio ou embarcação que o homem possa construir.

Tabela de Veículos

Veículo	Custo	Velocidade (km/h)	Notas
1928 Motocicleta Indian 101 Scout	$200	120	Concede um bônus automático de +1 em uma jogada de condução em testes off-road; OR
1936 Motocicleta Harley-Davidson 61E "Knucklehead"	$300	190	OR
1927 Ford Modelo A	$400	120	Dois lugares com assento dobrável aberto nas costas
1935 Willys 77 sedan	$500	120	
1933 Caminhonete Chevrolet ½-ton	$550	95	OR
1935 Motocicleta BMW R-12	$600	110	OR
1933 Caminhonete Leve de Entrega Reo Speed-Wagon 1 Ton.	$650	130	Restaura 1 ponto da reserva de Condução por cena.
1935 DeSoto Airstream coupê	$700	135	
1937 Ford ½-ton panel van	$700	100	
1932 Caminhão Dodge 1-ton	$750	120	
1935 Packard One-Twenty touring car	$1,100	135	
1936 Lincoln-Zephyr V12 sedan	$1,250	145	
1934 Chrysler 8 Airflow sedan	$1,350	135	
1930 Caminhão Ford 2½-ton	$1,600	90	OR
1935 Auburn 851 Speedster	$2,000	160	
1937 Studebaker President 8 sedan	$2,500	120	
1931 Stutz Bearcat roadster	$3,500	110	Concede um bônus automático de +1 em uma jogada de condução em testes na estrada
1930 Cadillac V16 sedan	$5,400	145	
1937 Jaguar SS 100 Sport	$9,500	160	
1932 Maybach DS8 "Zeppelin"	$16,000	170	
1938 Mercedes-Benz "Grosser" 770 touring sedan	$20,000	130	Geralmente encontrada como limosine blindada (+4 contra balas, velocidade máxima 60)
1932 Duesenberg SJ coupe	$25,000	210	Dois lugares
1935 Rolls-Royce Phantom III limousine	$50,000	145	Oito assentos

competição de Condução. Se for menor de 30 km/h ou mais, o modificador é +2. O Guardião pode decidir que as condições locais do tráfego, ruas estreitas e sinuosas, ou outras considerações evitam essa vantagem. Ele também pode decidir que carros muito mais velozes se afastam e encerram a cena, se isso cria um sentido dramático melhor do que jogar uma perseguição de carro.

A tabela das aeronaves (veja abaixo) é semelhante, embora o acesso às aeronaves seja normalmente restrito a Investigadores com a Ocupação de Piloto ou com graduação de Crédito de 7 ou mais. Um avião com 'MM' indicado é um avião monomotor leve (caças monomotores de alta performance, como o Spitfire, exigem uma graduação dedicada de Pilotagem, embora um Guardião gentil possa permitir que um "piloto novato" pilote um com uma penalidade na Dificuldade de +2). As velocidades são velocidades máximas de explosão; velocidades de cruzeiro, como aqueles para veículos terrestres são, normalmente, de metade até dois terços da velocidade. Ângulos de subida, tetos, curvas, e assim por diante estão fora do alcance das regras GUMSHOE.

Armas

Já que vocês pediram: estatísticas mais completas de armas para armas de fogo comuns ou evocativas da década de 1930. Veja a tabela na página seguinte.

Lembre-se: todas as espingardas são consideradas armas de fogo pesadas à queima-roupa, e armas de fogo leves à curta distância. Para distâncias à queima-roupa ou curta, adicione +1 para o dano se você disparar ambos os canos de um espingarda de cano duplo simultaneamente.

Tabela de Aeronaves

Avião	Custo	Distância (km)	Velocidade (km/h)	Notas
1917 Curtiss JN-4 "Jenny"	$2 mil	400	120	Típico bimotor itinerante; dois lugares; MM
1924 Dornier Do J "Wal" hidroavião	$14 mil	3,600	175	2-4 tripulantes + 10 passageiros
1933 DeHavilland DH.89 "Dragon Rapide"	$20 mil	885	240	1 tripulante + 8 passageiros
1934 Cierva C.30A autogiro	$20 mil	460	175	Um assento, pode pousar quase verticalmente, exige apenas curta decolagem
1929 Lockheed Vega 5	$30 mil	1,100	300	Seis assentos; fornece um bônus automático de +1 em todos os testes de Pilotagem (no ar); MM
1933 Boeing 247	$44 mil	1,200	320	3 tripulantes + 10 passageiros
1935 Douglas DC-3 avião de carga	$47 mil	2,410	240	3 assentos + espaço de carga, pode carregar 20 pessoas; recupera 1 ponto de Pilotagem por cena.
1934 Sikorsky hidroplano	$50 mil	3,120	290	4 tripulantes + 37 passageiros
1938 Supermarine Spitfire	$160 mil	1,850	610	Indisponível para compra; caça de um assento; 2 canhões, 4 metralhadoras
1928 *Graf Zeppelin* airship	$3 milhões	16,100	120	Indisponível para venda; 36 tripulantes + 24 passageiros

Tabela de Armas de Fogo

Dano	Arma	Tiro	Custo	Notas
Armas leves: +0 de dano	Pistola automática .32 ACP Webley & Scott Modelo Policial (1906)	8	$10	
	Pistola automática 7.62 mm TT-33 Tokarev (1933)	8	$45	Arma militar/policial soviética
	Pistola automática 8mm Nambu Tipo 14	8	$40	Arma militar japonesa
	Pistola automática 7.62 mm Mauser "Broomhandle" (1896)	10	$50	
	Pistola .41 Remington de cano duplo curto (1866)	2	$20	+1 na Dificuldade de qualquer teste para percebê-la; apenas à queima-roupa
	Revólver .32 Colt Police Positive (1907)	6	$15	Arma policial americana
	Pistola automática Walther PPK .32 (1931)	7	$70	
	Rifle de Caça .22LR Remington M34 (1932)	20	$45	
	Espingarda de ferrolho 6.5 mm Mannlicher-Carcano M1891 (1892)	6	$20	Rifle de combate italiano; as estatísticas também valem para o rifle de combate japonês Arisaka Type 44
	Escopeta .20 Winchester M1912 (1912)	5	$50	
	Espingarda .20 Remington M32 (1932)	2	$35	Cano duplo
Armas pesadas: +1 de dano	Sinalizador .12 Very (1882)	1	$30	Só causa dano à queima-roupa (sem bônus) ou à curta distância; ateia fogo se atingir materiais inflamáveis até longa distância
	Pistola automática .45 ACP Colt M1911A1 (1926)	7	$50	Arma militar americana, todos os testes de reparo para destravar possuem -1 de Dificuldade
	Pistola automática 9mm Luger P08 (1908)	8	$50	Arma militar alemã
	Pistola automática 9mm Walther P38 (1938)	8	$75	Arma militar alemã
	Pistola semiautomática 9 mm FN Browning High-Power (1935)	13	$75	
	Revólver .455 Webley No. 1 Mk IV SAA (1915)	6	$25	Arma militar britânica
	Revólver .38 Especial Smith & Wesson (1902)	6	$30	Arma policial americana
	Revólver Magnum .357 Smith & Wesson Modelo 27 (1927)	6	$80	
	Submetralhadora Thompson M1921 (1921)	20, 30, 50, or 100	$200	Veja pág. 65
	Submetralhadora "Schmeisser" MP28 (1928)	32	$200	Veja pág. 65
	Rifle 7.92 mm Mauser 98K (1935)	5	$125	Rifle de combate alemão; as estatísticas também valem para a carabina de combate soviética 7.62 mm Moisin-Nagant M10 (custo $100)
	M1 Garand .30-06 rifle (1936)	8	$120	Rifle de combate americano
	Rifle .303 Lee-Enfield MkIII (1907)	10	$100	Rifle de combate britânico
	Escopeta .12 Winchester M1912 (1912)	5	$50	
	Espingarda .12 Remington M32 (1932)	2	$35	Cano duplo
Armas muito pesadas	Rifle para Caça a Elefantes .600 Holland & Holland Double Express (1903)	2	$500	Causa +2 de dano; a ação na próxima rodada deve ser um teste de Atletismo (Dificuldade 3) para permanecer em pé.
	Rifle Automático (metralhadora) .303 Browning (BAR) (1918)	20	$500	Causa +2 de dano; exige suporte ou derruba o atirador

Ferramentas e Diversos

E o que seria uma seção histórica de cenário sem um guia de preços? Uma ou duas páginas mais curtas, e é só. A tabela da página seguinte destina-se a traçar uma visão abrangente. Os preços de roupas, alimentos e outros produtos variavam tanto na década de 1930 quanto hoje. Se você não vê um item, como uma regra geral, divida o seu valor no século XXI por 12.

Equipamentos Exóticos

"Nós tínhamos desenvolvido duas armas para combatê-lo, um tubo de Crookes grande e especialmente equipado, operado por baterias potentes de armazenamento e equipada com telas e refletores peculiares, caso a coisa se mostrasse intangível e afetada apenas por radiações vigorosamente destrutivas de éter, e um par de lança-chamas militar do tipo usado na Grande Guerra, caso a coisa mostrasse ser parcialmente material e suscetível à destruição mecânica..."

- A Casa Temida

Em *A Casa Temida*, Elihu Whipple obtém o tubo de Crookes e os lança-chamas por sua "liderança natural", e não por colocar um monte de dinheiro na jogada. Se os Investigadores decidirem que precisam de máquinas arcanas, produtos ilegais ou armas militares para a sua vigília do monstro, então eles devem ganhá-los à moda antiga – com Habilidades Interpessoais.

Investigadores Cientistas podem usar Convencimento para pegar emprestada a bobina de Tesla do laboratório, Investigadores Militares podem empregar Intimidação para obter minas terrestres do encarregado pelo arsenal, e assim por diante. Com um avental branco ou capacete, Disfarce pode dar ao Investigador acesso a laboratórios ou equipamento de construção; Bajulação pode fazer com que o recluso inventor Coadjuvante traga seu feixe de microondas com ele. Os jogadores podem usar os contatos pré-existentes de seus Investigadores para conseguir artigos estranhos, ou, em casos extremos a habilidade Crédito ("certamente eu fui a Yale com alguém que possui um autogiro") ou Manha ("estamos com sorte, há uma fábrica de produtos químicos em Gary, com pouca vigilância, onde podemos obter todos os pesticidas de que precisamos"). A meta geral deve ser ligar o equipamento estranho com a estória, ao invés de simplesmente deixar os Investigadores passarem na loja "Tubos de Crookes Somos Nós".

Roupas e Acessórios	Preço	Notas
Botas de couro	$3-$10	
Casaco, leopardo/visom	$90/$585	
Equipamento ártico	$60	Parca, botas, luvas
Equipamento, navegador	$15	Casaco de marinheiro ou de chuva, chapéu, camisa de trabalho, suéter, calça de lona
Equipamento para safari	$25	Casaco de couro, camisa e calça cáqui, chapéu leve
Óculos	$9	
Relógio, de bolso ou pulso	$2-$20+	
Roupas femininas	$3-$12+	Vestido, meias, chapéu
Roupas masculinas	$13-$27+	Terno, camisa, gravata, meias, chapéu
Sapatos femininos/masculinos	$1+/$4+	
Smoking	$25	Também chamado de “casaca para jantares”
Sobretudo	$11	

Alimentação e Moradia	Preço	Notas
Apartamento, por mês	$12-$50+	
Casa, três quartos	$2,800	
Coca-Cola, garrafa de vidro de 350 ml	$0.05	
Graduação superior, por ano	$200-$2,000	Harvard College: $4,500
Ingresso de cinema e pipoca	$0,20-$0,50	Inclui cinejornal e desenhos animados
Leite, litro	$0,10	
Pão	$0,05	
Quarto de hotel, por noite	$0,25-$3	Waldorf-Astoria, NYC: $5-$10
Refeição caseira	$0,65	Assado, batatas e cebolas
Refeição rápida	$0,10-$0,25	O café é sempre 5 centavos.
Refeição em restaurante	$0,25-$1+	Filé no Rainbow Room, NYC: $3, mais $1 para o vinho
Uísque, dose/garrafa	$0.35+/$4+	Mais barato por menor qualidade

Equipamento de Aventura	Preço	Notas
Alarme de corda	$1-$5	Funciona como um temporizador ideal para bombas!
Armadilha de urso	$6	Sentir Perigo para evitar ou Ocultação para colocar; causa +1 de dano e imobiliza o membro
Bicicleta	$24-$45	Velocidade máxima 32 km/h; OR
Binóculo, aumento de 8 vezes	$25	$12 para aumento de 5 vezes
Câmera	$5-$40	$0,20 para um rolo de filme preto e branco (8 poses)
Câmera, filmagem 8mm	$30-$50	$4 por rolo de filme preto e branco (8 minutos)
Contador Geiger	$10	
Corrente, cada 30 cm	$0,50	$1 por um cadeado
Cigarros, por pacote	$0,15	$2 para uma caixa de charutos
Ferramentas de carpinteiro ou chaveiro	$010	
Gerador portátil	$1120-$300	
Isqueiro Zippo (1932)	$1	
Lanterna, 2 pilhas	$1	$0,05 por pilha
Lanterna de querosene	$4	
Maleta e kit médico	$20	
Máquina de escrever	$20-$45	$50-$70 para modelo portátil
Máscara de gás	$5	
Munição, 50 balas	$0,30	Cartuchos de carabina, $0,70 para 25
Ouro, cada 30 g	$35	Jóias e moedas raras serão mais caras
Tocha de acetileno e tanques	$95	$8 por refil
Violão	$9	

Transporte e Comunicação	Preço	Notas
Bilhete de trem, dia de viagem, cada 1,5 km	$0.4	Média de 55 km/h, dependendo das paradas
Bilhete para vagão-dormitório, cada 1,5 km	$0,02-$0,07	Média de 65 km/h ou 1.450 km por dia, dependendo das paradas
Carregador nativo, por dia	$0,05-$0,25	Guia nativo, $1 por dia
Conjunto de 4 pneus	$4-$10	
Gasolina, por galão	$0,19	
Passagem aérea, por quilômetro	$0.12	Tempo de viagem 140-240 km/h
Suborno, por alta velocidade/armas ilegais/ entrada ilícita/ contrabando (mais Trato Policial, Convencimento, etc)	$5/$20/$10 /$10-$100	O salário de um policial é cerca de $3 por dia
Telegrama, por palavra	$0,05	$0.25 internacional
Viagem de transatlântico	$10-$100+	965 km por dia, depende do clima

Juntando Tudo

"Ocorreu-nos, também, que a nossa empreitada estava longe de ser segura, uma vez que a força com a qual a coisa poderia aparecer ninguém poderia dizer. Mas consideramos que o jogo valia o risco, e embarcamos nele sozinhos e sem hesitar..."

- A Casa Temida

O objetivo de jogar *Rastro de Cthulhu* é colaborar na narrativa de uma estória de mistério e horror. Nesta colaboração, é tarefa dos jogadores sentir o horror, descobrir o mistério, e voluntariamente envolverem-se na estória. É tarefa do Guardião tornar as tarefas dos jogadores possíveis em primeiro lugar.

Dicas Para Jogadores

"Uma curiosidade nova e ardente cresceu dentro de mim, comparada a qual minha curiosidade infantil era frágil e incipiente. A primeira revelação levou a uma pesquisa exaustiva e, finalmente, a aquela busca profunda, que se mostrou tão desastrosa para mim e meu tio."

- A Casa Temida

Uma investigação de monstros está cheia de becos sem saída, pistas falsas e confusão total. *Interpretar um personagem em* uma investigação de monstro não deveria ser assim. Por isto, fornecemos algumas técnicas ou conceitos a serem usados que podem ajudar a maximizar sua própria diversão.

Acredite Que Você Pode Ter Sucesso

Sim, este é um jogo de horror, no qual o Investigador pode muito bem ser assassinado, transportados para Yuggoth, ou levados irremediavelmente a loucura. Dito isto, a melhor maneira de falhar é ficar na defensiva e não fazer nada. Não deixe o medo fazer a sua habilidade de planejamento hesitar. Ao invés disso, discuta as opções mais óbvias, escolha rapidamente a que parece ser a mais atraente, e, em seguida, execute tal plano. Será que algo horrível vai acontecer? Claro que vai – é um jogo de horror! Algo horrível vai acontecer, não importa qual seja seu plano. Na melhor das hipóteses, você vai encontrar algo que exija bravura e audácia, e ainda poderá custar a vida dos Investigadores. Mas nada de divertido acontecerá a menos que você escolha algo para fazer e o faça.

Então, seja ousado e aproveite a iniciativa. Escolha o tipo de risco terrível que você está mais apto a enfrentar e vá atrás dele com as duas mãos. Quem sabe? Talvez você surpreenda o Guardião, se não os monstros. Como em qualquer jogo, o Guardião permitirá que qualquer tentativa meio verossímil que você faça tenha uma boa chance de sucesso, e colocará obstáculos desagradáveis em seu caminho para torná-la mais excitante. Escolha algo rapidamente, cerre os dentes, e mande seu Investigador para dentro daquele armazém.

No mundo do Mythos de Cthulhu, a segurança é uma ilusão, então, você pode muito bem fazer *alguma* coisa.

Justifique Seu Papel

Quando criou um Investigador, você escolheu um personagem – um herói – para uma estória. Realmente, muitas vezes a estória é sobre um policial comum ou um professor universitário que tropeça nos horrores cósmicos que transcendem o universo. Realisticamente, muitas pessoas provavelmente responderiam à violência extrema e erupções de horror sobrenatural se encolhendo num canto e sem fazer nada. Essas pessoas são chamadas "personagens não jogadores".

O Mythos de Cthulhu é duro o suficiente com seus Investigadores sem que você precise enlouquecê-los. Além disso, a paralisia é chata, pelo menos após a recusa obrigatória ou a descrença como "isso... desafia todas as leis conhecidas da ciência". Quando você cria seu Investigador, ou desenvolve a sua personalidade durante o jogo, pense em maneiras realistas de retratá-lo como pró-ativo e talentoso, mesmo em face do horror que destrói mentes.

Os jogadores em jogos de horror, muitas vezes cometem o erro de pensar apenas sobre como as suas respostas são realistas. Ao invés disso, faça escolhas interessantes e, em seguida, encontre uma maneira de torná-las realistas. Uma opção interessante é aquela que mantém o seu Investigador em ação e fazendo as coisas.

Motivações Levam Você Adiante

Se você ainda for incapaz de justificar algum plano quase suicida, pense

em sua Motivação. Crie alguma razão para Motivá-lo ao perigo, e escolha alguma Estabilidade necessária para fazê-lo seguir ao longo do caminho. Veja sua Motivação como fonte de ação e de inspiração, e use-a para decidir qual plano quase suicida é o melhor para o seu Investigador.

Quando Emperrado, Procure Por Mais Informações

Se você estiver impedido de prosseguir, e não apenas rejeitando cursos de ação perfeitamente viáveis, não fique apenas perto de casa discutindo demoradamente suas opções. Cenários investigativos muitas vezes ficam atolados no debate especulativo entre os jogadores sobre o que poderia estar acontecendo. Muitas coisas podem estar acontecendo, mas só uma coisa está. Se mais de uma explicação possível amarra as pistas que tem até agora, são necessárias mais pistas.

Sempre que você ficar preso, **saia e reúna mais informações.** Pergunte a si mesmo o que você precisa saber para formular um plano. Em seguida, imagine como obter essa informação, e saia para buscá-la. Mantenha um registro escrito de todas as pistas, especialmente das centrais que o Guardião entregar a você, escolha uma que não foi seguida, e a persiga arduamente.

Converse Com Pessoas

Muitos grupos são relutantes em usar suas Habilidades Interpessoais, imaginando que podem ter menos problemas aderindo às pistas puramente físicas, ou folheando livros em bibliotecas bem iluminadas no município mais próximo. Este é um erro desastroso. Conversar com testemunhas, peritos, e informantes é, de longe, a melhor maneira de obter informações sobre sua situação. Com informações, você pode descobrir que o plano menos desejado o levará para o terrível confronto final.

Continue Seguindo Adiante

Espere encontrar somente uma pista importante por cena. Embora você não deva ser muito rápido em abandonar uma cena rumo à próxima, a maioria dos grupos comete o erro oposto, retornando infinitamente aos mesmos poucos lugares ou testemunhas, esperando arrancar mais informações delas. Se você encontra uma pista que o leva a outro lugar, siga até lá! Há possibilidades para que você, uma vez que esteja lá, encontre outra pista, que por sua vez o levará a uma nova cena, com mais uma pista que o leva a uma terceira cena, e assim por diante. Grupos mal-sucedidos ficam infinitamente remexendo no mesmo local. Os bem-sucedidos seguem um rastro, como em uma brincadeira de caça ao tesouro.

Torne-se o Policial

Uma pessoa comum pode ficar relutante em sair e envolver-se pessoalmente em investigações melhor tratadas pelos profissionais. Mas você tropeçou em um mundo de ameaça sobrenatural que, até onde se sabe, não existem profissionais. Você pode sentir-se cosmicamente mal preparado para enfrentar a ameaça à sua frente, mas você sabe que ninguém está também. Por mais improvável que possa parecer, você deve assumir o manto dos investigadores não-oficiais.

Confie em suas Habilidades Interpessoais para obter acesso a situações que normalmente seriam restritas para pessoas comuns. Invente estórias de cobertura apropriadas, se for necessário.

Jogar passivamente como o bom cidadão não vai salvá-lo. Você deve levar a bola para o campo do inimigo e rasgar o véu escuro do desconhecido. Alguns momentos de relutância são compreensíveis e realistas. Mais do que isso é chato. Aceite seu novo papel estranho na vida e tire o melhor proveito dele.

Dicas Para Guardiões

"O homem deve estar preparado para aceitar noções do cosmos, e de seu próprio lugar no turbilhão febril do tempo, cuja mera menção é paralisante. Ele deve, também, se colocar em guarda contra um determinado perigo à espreita, que, embora nunca engolfará toda a raça, pode impor horrores monstruosos e inimagináveis a certos membros aventureiros dele."

- A Sombra Fora do Tempo

Narrar uma aventura de *Rastro de Cthulhu* começa com a construção de uma aventura de *Rastro de Cthulhu*. Chamamos este jogo de "horror investigativo", e é importante manter um controle sobre a investigação e o horror, o que significa dizer que uma aventura deve ter uma estrutura e deve ter uma sensação. A estrutura, ou esqueleto, permite o movimento e a sustentação da estória. A sensação, ou a atmosfera, permite que a estória viva e respire. Ambos são necessários, e cada um deve informar o outro.

Criando Cenários

No *Rastro de Cthulhu*, os Investigadores tropeçam em (ou perseguem) um mistério oculto, eles descobrem ou deduzem a verdade horripilante por trás do Mythos, ou o maligno monstro do Mythos ou a conspiração responsável, e eles tomam medidas desesperadas para acabar, adiar ou evitar o horror. Eles podem matar o feiticeiro responsável, ou dinamitar a velha

caverna para que a Coisa não possa sair mais. Eles podem destruir todos os monstros, ou praticar algum ritual para bani-los ou bloqueá-los. Eles podem roubar o livro ou artefato importante, ou simplesmente afundá-lo na baía de Narragansett. Em algumas campanhas, eles podem até chamar o FBI e a Marinha para demolir toda a cidade. Ou, claro, eles podem enlouquecer e deixar o horror lá fora atrair o próximo grupo de Investigadores.

Estrutura do Mistério

Como Guardião, você cria cada aventura com três elementos chaves: o gancho, a verdade horrível, e o rastro de pistas.

O gancho. Este é o evento, seja uma assombração convencional, um crime horrível, ou uma carta misteriosa, que atrai a atenção de um ou mais Investigadores. Exemplos:

- *Um assassinato parece ter sido cometido de forma desumana, ou de uma forma descrita em algum tomo muito antigo do Mythos.*
- *Luzes ou figuras estranhas aparecem em alguns lugares remotos ou distantes, ou em um local assombrado como uma casa de bruxa ou um cemitério.*
- *Um ocultista, artista ou cientista, ou talvez um amigo ou parente, morre ou desaparece misteriosamente.*
- *Um psíquico, uma magia, um pesadelo, ou um grimório antigo prevê uma catástrofe em breve.*
- *Uma figura estranha tenta obter acesso a uma biblioteca, cemitério, ou à casa dos Investigadores.*

A verdade terrível. Isto explica o que está acontecendo. Se é uma incursão anômala pelo Mythos, como em *A Cor Vinda do Espaço*, ou uma infestação permanente como em *O Sussurro nas Trevas*, o Guardião determina o que é o Vilão, como ele chegou lá, o que quer, e onde está indo. Se for um crime ou conspiração de cultistas ou de um louco solitário, o Guardião faz a mesma coisa, e decide como eles se encaixam no panorama maior do Mythos, se encaixarem. Em ambos os casos, o Guardião deve descobrir como o gancho se encaixa na estória completa – se foi provocado acidentalmente, por coincidência, deliberadamente ou por descuido, e por quê. O Guardião então determina o que vai acontecer se o horror não for investigado – os mi-go continuam apenas a minerar em Vermont, Simon Orne levanta um exército de fantasmas para criar outra aventura, ou o mundo acaba com Yog-Sothoth explodindo através da crosta terrestre da América do Norte?

O Guardião também determina o que precisa acontecer para solucionar o problema, se é somente neste local ou em um momento específico. Isto, que deve ser desconhecido pelos jogadores, é a sua **condição de vitória** para este cenário – o que eles têm de fazer para frustrar o Mythos e levar a estória para uma conclusão positiva.

Uma vez que o Guardião tenha trabalhado a lógica da estória do ponto de vista do Mythos, em seguida, ele pensa em sentido inverso, projetando um **rastro de pistas** que conduzam do gancho a uma compreensão da verdade terrível e às pessoas que fizeram com que o Mythos se tornasse mais difíceis de serem derrotados. Seguir este rastro de pistas deve permitir idealmente que os jogadores deduzam, ou pelo menos acionem, a condição de vitória.

Opcionalmente, o Guardião também pode planejar uma série de **reações antagônicas**. Elas esboçam o que os monstros, alienígenas, ou cultistas fazem quando descobrem que estão sendo investigados. O Guardião determina em quais condições elas são acionadas, e o que os antagonistas tentam fazer. Podem incluir mais crimes, dando à equipe mais coisas para investigar. Cultistas ou alienígenas podem tentar destruir as provas, impedir a investigação ao plantar pistas falsas, ou intimidar ou eliminar testemunhas em potencial, incluindo os cúmplices nos quais eles já não confiem mais. Eles podem atacar os Investigadores. Vilões tolos, confiantes ou temerários podem enfrentá-los diretamente, assim como monstros alienígenas, indiferentes, vorazes, ou esquecidos. Vilões engenhosos atacarão à distância, talvez usando magia ou bestas convocadas, fazendo um grande esforço para cobrir seus rastros. Veja Ações na seção de Cultos, pág. 167, para inspiração.

Espinha e Esqueleto

Uma investigação direta pode ser vista como uma série de cenas dispostas em linha reta, com várias maneiras de passar de uma cena para a seguinte. A improvisação consiste em reagir aos jogadores trocando a ordem das cenas ao redor, ou interpolando novas cenas nesta ordem. Isso é simples de escrever e executar, mas difícil de esconder.

Uma estrutura livre ainda consiste de uma linha de investigação, em que os Investigadores seguem uma série de pistas centrais até chegarem a algum tipo de resolução. Isto é a chamado **espinha**. Em suas anotações, ela pode consistir de grandes seções narrativas detalhadas, ou uma lista magra dos elementos que precisam ocorrer para compreender uma narrativa minimamente satisfatória. Veja a introdução da aventura incluída neste livro, *O Horror de Kingsbury,* para uma amostra de espinha.

A Vitória É Impossível

Algumas estórias de Lovecraft não têm uma condição de vitória: *A Cor Vinda do Espaço*, por exemplo, implica que nada tem que acontecer, e o monstro vai embora por conta própria, ou não. Outros, como *O Sussurro nas Trevas*, implica que nada pode ser feito, e o Mythos ganhará no seu devido tempo, independentemente da ação do jogador. Isso não irá satisfazer a maioria dos jogadores, mas é uma grande conclusão para uma campanha intensamente leal a linguagem Purista, completa com uma anagnórise (veja pág. 76).

Em torno desta espinha rudimentar estão cenas de confronto, em que qualquer uma das seguintes situações pode ocorrer:

- As criaturas (ou outros antagonistas) fazem um ataque agressivo contra a vida ou a sanidade dos seus alvos, sejam eles os Investigadores, Coadjuvantes recorrentes da série, ou Coadjuvantes envolvidos apenas no cenário atual.

- Um ou mais Investigadores perseguem os seus objetivos pessoais, ou propõem outra investigação que ocorre em paralelo a esta estória.

- Algo estranho ou incomum acontece, possivelmente fornecendo ainda mais informações sobre a natureza da ameaça, enquanto corrói utilmente a Estabilidade dos Investigadores e cria tensão. Isso ajuda a tornar o confronto final mais perigoso para os Investigadores e, consequentemente, mais dramático para os jogadores.

- Um forte membro do elenco de apoio (aliado, vilão, ou espectador) oferece uma distração tentadora, uma pista falsa, ou uma abordagem alternativa ao mistério. Esses tipos de cenas devem ocorrer o mínimo possível, mas podem adicionar profundidade real a um cenário e a uma estória.

Cenas de confronto podem ser ainda mais livres do que a espinha. Em suas anotações, elas podem consistir em descrições pesadas, cuidadosamente detalhadas. No entanto, a menos que você esteja preparando uma aventura para outra pessoa narrar (como no caso do *O Horror de Kingsbury*) é provavelmente melhor que você tenha formas rudimentares de anotações pontuais. Ao manter essas anotações escassas, você pode dar a si mesmo uma base de ideias para improvisar a partir daí, sem gastar tempo indevido escrevendo cenas que não podem ocorrer.

Pistas Centrais Flutuantes

Pode ser útil estruturar um cenário com uma ou mais pistas centrais flutuantes. Elas normalmente avançam a estória de uma seção distinta para outra. Enquanto uma pista central comum está relacionada a uma determinada cena, uma pista flutuante pode ser adquirida em qualquer uma das várias cenas. O Guardião determina durante o jogo em qual cena concederá a pista.

Pistas flutuantes permitem que você controle o ritmo de um cenário. Elas permitem que os personagens joguem todo o divertimento ou experiências interessantes em uma seção do cenário antes que a estória tenha uma guinada dramática. Por exemplo, você

Uma Ameaça Nem Tão Estranha

Houve um subgênero de estórias pulp próspero conhecido como contos de "Ameaça Estranha". Nestas estórias (que descendem diretamente das góticas anteriores, como *Os Mistérios de Udolfo*), um sádico vilão usa as manifestações do horror gótico para desenvolver um plano sinistro. Mas os eventos aparentemente sobrenaturais têm explicações racionais, geralmente devido a truques e coincidências, ou no máximo hipnotismo (este formato foi revivido mais tarde como a trama "Scooby-Doo", mas "Ameaça Estranha" soa melhor). Estes tipos de cenários, em que a Máfia de São Francisco está fabricando um monstro marinho falso para encobrir a sua operação de contrabando, ou um baronete maligno está tentando levar sua irmã de vontade fraca à loucura para ganhar a herança, ocasiona uma mudança de ritmo interessante. Tal estória pode se concentrar nas Fontes de Estabilidade de um dos Investigadores, e fornecer uma espécie de pausa na estória entre os perigos ameaçando o mundo. Elas possuem essencialmente a mesma estrutura, mas exigem menos essência temática, uma vez que o ponto central do conto é que o tema é uma mentira... ou é uma verdade? Pode ser divertido plantar apenas uma pequena pista do que é atividade real do Mythos em algum lugar do conto, apenas para atiçar a paranoia do jogador.

Espinhas Múltiplas

Uma trama de mistério ainda mais robusta pode ter vários rastros de pistas possíveis levando de um ou mais ganchos para a mesma verdade terrível. Feito corretamente, tal aventura pode parecer extremamente orgânica, já que qualquer escolha do jogador leva a uma pista central útil. Pode até atiçar a paranoia, se o Guardião tiver senso de estilo e momento – o Culto de Cthulhu está em toda parte! Mal feito, claro, pode parecer demasiado óbvio ou forçado, por isso recomendamos dominar a estrutura básica antes de começar a adicionar novas espinhas ao cenário.

Uma aventura ou um complexo de aventuras com multi-espinhas pode exigir uma boa quantidade de trabalho de esquematização para atingir o seu potencial pleno. Mas, em muitos jogos, você pode re-utilizar rastros inexplorados como aventuras sequênciais envolvendo outros ramos do culto ou conspiração, ou como tapa-buracos e planos de reserva para os homens maus.

pode desejar que eles encontrem, separadamente, todos os cultistas suspeitos de Mordiggian antes que eles, e os Investigadores, fiquem trancados durante a noite em uma casa velha e sombria. Para conseguir isso, evite que os jogadores obtenham a pista central que move os Investigadores para a casa sombria até que eles tenham conhecido todos os personagens secundários relevantes. Dessa forma, você impede que eles sigam adiante na narrativa sem encontrar todas as informações de que necessitam para aproveitar o que se segue.

Da mesma forma, uma pista flutuante permite que você aja como um editor cruel, pulando cenas desnecessárias quando precisar colocar a narrativa em uma velocidade maior. Digamos que você escolheu cinco cenas possíveis nas quais os Investigadores podem logicamente encontrar uma pista central necessária. Você imagina que esta fase da aventura deve levar cerca de uma hora. Se os jogadores avançam rapidamente através das cenas, em dez minutos cada, você pode guardar a pista central para a última cena. Se eles prolongarem-se, levando vinte minutos por cena, você vai querer tornar a pista central disponível após a terceira.

O nível de frustração dos jogadores geralmente serve como um gatilho melhor para uma pista central flutuante do que um prazo pré-determinado. Se eles estão obviamente se divertindo, interagindo com os personagens secundários vívidos que você criou, ou foram assustados pelo fenômeno sobrenatural, você pode dar a eles mais do que desejam, guardando a pista central para a cena final. Por outro lado, se perceber que eles estão ficando entediados e frustrados, você pode fornecer a pista flutuante antes do previsto.

O cenário deste livro utiliza uma estrutura de pista central flutuante.

Pistas Alavancadas

Um elemento importante das séries de procedimento policial da televisão é o fato crucial que, quando apresentado a uma testemunha ou suspeito até então resistente, faz com que ela se entregue e, de repente, forneça as informações ou a confissão que os detetives procuram. Isso é chamado no sistema GUMSHOE como pista alavancada. Esta pista é um pedaço de informação que está disponível somente a partir do uso combinado de uma Habilidade Interpessoal, e a menção de outra pista ou objeto obtido previamente. A pista citada é chamada de uma pista pré-requisito, e é, por definição, uma subcategoria de pista central.

Estatísticas para Coadjuvantes

Personagens do Mestre (Coadjuvantes) potencialmente violentos devem ter suas Habilidades Gerais relevantes definidas. Adicione mais à medida que sejam necessárias. Coadjuvantes que provavelmente não farão mais do que falar com os Investigadores não precisam de Habilidades Gerais definidas, muito menos de Investigativas, então, não se preocupe em defini-las – uma descrição simples, com algumas observações de interpretação, será suficiente. Eles frequentemente possuem pistas a serem reveladas com base nas Habilidades Interpessoais dos Investigadores, e também fornecem chances de interpretação para o Guardião.

Se não quiser definir a Habilidade Interpessoal exata para uma pista específica, que seja fornecida pelos Coadjuvantes, você pode simplesmente listar as suscetibilidades desses personagens – as Habilidades Interpessoais que provavelmente os farão cooperarem, e aquelas que farão com que eles se fechem. Isto também podem ser usado em cenários futuros. Coadjuvantes que usam suas habilidades para ajudar os Investigadores como, por exemplo, um guia de montanha, deveriam ter pelo menos o básico definido (Atletismo, Vitalidade, Estabilidade, qualquer habilidade ofensiva, bem como quaisquer outras Habilidades Gerais que serão provavelmente usadas). Ocasionalmente, os Investigadores podem contratar um especialista para usar suas Habilidades Investigativas – o que é, normalmente, apenas uma maneira indireta de gastar seus próprios pontos, como por exemplo, Crédito para obter uma opinião médica. Nesse caso, você realmente não precisa listar suas habi-

lidades de forma explícita. Você simplesmente decide se quer ou não que eles obtenham sucesso com base na ocupação dos Coadjuvantes, sua descrição, e as necessidades da aventura.

Solicitando Habilidades

As regras oferecem uma série de formas para solicitar habilidades, dependendo da situação. Escolher a maneira certa para solicitar uma habilidade é crucial para o momento seguinte de sua trama investigativa. Faça a sua escolha de acordo com as consequências do fracasso.

Se a consequência do fracasso faz com que um personagem não consiga obter uma informação crucial, o sucesso deve ser automático, desde que o personagem tenha a habilidade em questão, e o jogador pense em usá-la. Mesmo assim, você pode precisar improvisar durante o jogo, caso nenhum jogador se apresente para obter a pista necessária, alterando os detalhes do cenário de forma que uma habilidade diferente (possuída por outro jogador, talvez) obtenha a mesma informação. Em outras palavras, pistas centrais devem, idealmente, ter mais de uma rota potencial de conquista.

Se houver uma informação extra divertida para a ação, mas que não seja essencial para dar prosseguimento à estória, você pode torná-la disponível com um gasto de 1 ou 2 pontos. Escolha o custo do gasto de acordo com o valor de entretenimento da informação, e não com a dificuldade de completar a tarefa no mundo do jogo. Veja a caixa de texto Exemplos de Benefícios na pág. 53 para inspiração.

O drama deve substituir o realismo, e as regras e a estrutura do GUMSHOE são fundamentalmente dramáticas. Você deve construir cenários do mesmo modo. Por exemplo, os tipos de trancas e cadeados que os Investigadores encontram dependerão da sua

função narrativa, e não da qualidade da loja local de ferramentas dos cultistas. Em termos dramáticos, uma porta trancada é como uma pista que os jogadores não podem encontrar: frustrante e sem sentido, ou um mecanismo narrativo intencional de redirecionamento, ou normalmente ambos. Trancas e cadeados que escondem pistas devem ser abertos com a habilidade Arrombamento – e trancas que prendem os Investigadores com a prole amorfa de Tsathoggua devem exigir testes dramáticos de Reparos Mecânicos.

Se a falha em uma ação tiver como consequência a loucura, a morte ou ferimento, exija de qualquer jeito um teste. Se a lógica do mundo de jogo sugere que um Coadjuvante vai se opor ao Investigador ativamente, defina o teste como uma disputa.

Em um jogo de horror, uma mutilação sofrida pela protagonista não é um impedimento para seu avan-

A Habilidade Mythos de Cthulhu

Usar a habilidade Mythos de Cthulhu é o cartão envenenado "Saída Livre da Prisão" de *Rastro de Cthulhu*. Um jogador cujo Investigador use esta habilidade está provavelmente sinalizando uma dessas opções, ou ambas: ele quer uma grande dica para o mistério e está disposto a pagar por ela, ou quer confirmar suas deduções e interpretar um pouco da suculenta loucura lovecraftiana.

O Guardião deve atuar nestas duas situações. Além disso, deve se sentir livre para citar versos horríveis, mencionar nomes monstruosos, e geralmente enfatizar o cósmico como custo cotidiano desta revelação. Ele deve também adaptar a revelação, tanto quanto possível, para ferir os pontos fracos específicos dos Investigadores e corroer seus Pilares de Sanidade (veja pág. 47). Mas, principalmente, na medida do possível, sem destruir completamente a aventura, ele deve divulgar a verdade terrível, confirmando minimamente a identidade do Grande Antigo relevante que se espreita por Trás De Tudo e o esboço do plano monstruoso. Alguns exemplos de revelações:

- A ilha natal de Cthulhu recentemente emergiu do Oceano Pacífico. Os cultos planejam abrir o seu túmulo.
- Esta civilização alienígena era mais avançada do que a humanidade é, física ou mentalmente, capaz de se tornar, e os sobreviventes são degenerados e insanamente homicidas.
- Hastur envenenou a mente de toda a coletividade.
- O Velho Whateley procriou o Yog-Sothoth com sua filha, e um dos gêmeos resultantes ainda está vivo.
- Durante o eclipse, cultistas podem usar um ritual poderoso o suficiente para abrir uma porta para Nyarlathotep.
- Um mago de 300 anos aprendeu a ressuscitar os mortos com Yog-Sothoth.
- Carniçais infestam o subterrâneo de Londres, e o governo já sabe disso.

A revelação não precisa revelar explicitamente a condição de vitória, muito menos fornecer feitiços específicos, técnicas ou vulnerabilidades monstruosas. Essa informação é oriunda da pesquisa em tomos do Mythos, do interrogatório de cultistas, da descoberta de diários ou inscrições, e assim por diante.

Em um cenário padrão de *Rastro de Cthulhu*, o rastro de pistas completo, do gancho até a condição de vitória, deve ser acessível – embora mais difícil de se orientar – sem que qualquer Investigador precise usar sua habilidade de Mythos de Cthulhu. Da mesma forma, o uso da habilidade de Mythos de Cthulhu oferece aos Investigadores um lampejo do destino e, talvez, uma visão do campo, mas não um mapa da estrada.

Dito isso, um cenário de *Rastro of Cthulhu* altamente leal a linguagem Purista poderá muito bem exigir o uso de Mythos de Cthulhu para a solução. Esses cenários podem muito bem acabar em uma anagnórise (veja pág. 76).

ço. É esperado que personagens de *Rastro de Cthulhu*, especialmente em jogos Puristas, morram cedo e com frequência. O jogador se transforma em um dos contatos ou conexões do seu falecido Investigador (veja o Confidente Íntimo, pág. 31), cria um novo personagem, e o Guardião vai colocá-lo tão perto quanto possível da cena (ou narrará algo como "Três dias depois, após encontrarem Padre Micah na estação ferroviária...") e bingo, você tem mais carne para o abate e a estória continua.

Por este motivo, aconselhamos a estruturar as campanhas de *Rastro de Cthulhu* de forma episódica, de modo que nenhuma trama contínua dependa da sobrevivência de qualquer Investigador específico.

Arrancado dos Livros de História

"A questão toda começou, até onde sei, com as inundações históricas e sem precedentes de Vermont, em 3 de novembro de 1927."

– O Sussurro nas Trevas

Os elementos de horror tornam-se mais assustadores quando justapostos com elementos reconhecíveis da vida cotidiana. *Rastro de Cthulhu* é ambientado em uma época histórica onde não faltam horrores, mesmo na vida cotidiana. Mesmo que não esteja narrando um jogo "nazistas por Nyarlathotep", o Guardião deve tentar nublar a distinção entre o horror esotérico e a história exotérica.

Para criar cenários, examine os livros de história, biografias, coleções de fenômenos estranhos, compêndios culturais, ou mesmo romances do período para encontrar os acontecimentos mais peculiares, anômalos, ou ultrajantes da época, ou do mês e ano de sua campanha. Coloque uma camada adicional de história de fundo, explicando que o Napier, o terremoto de 1931 na Nova Zelândia, foi causado por um culto de adoração a Tsathoggua, ou que uma equipe especial da Dragão Negro mudou-se para o museu de arte durante o massacre de Nanquim para pilhar as estátuas do Mythos. Como o Mythos influenciaram, exploraram ou criaram o evento? Use o evento ou suas repercuções adicionais como o gancho para um cenário, e metade de sua aventura já está feita.

Se a demanda garantir, vamos produzir mais cenários arrancados dos livros de história e mergulhados no óleo esverdeado da linfa cthulhia-

na. Enquanto isso, no entanto, não há nada que o impeça de especular difamatoriamente sobre o interesse real de Edgar J. Hoover nos presos de Innsmouth e sua sexualidade amorfa.

As Autoridades Céticas

"As opiniões estavam divididas quanto a notificar ou não a Polícia Estadual de Massachusetts, e no final ganhou o "não". Havia coisas envolvidas que simplesmente não poderiam ser acreditadas por aqueles que não tinham visto uma amostra..."

- O Horror de Dunwich

É um jargão padrão do horror que os guardiões tradicionais da ordem e da normalidade, como as autoridades policiais, civis e agências de notícias, são decididamente cegos para o que os protagonistas estão passando. O cenário lovecraftiano normal envolve Investigadores obcecados ou de pouca visão descobrindo uma terrível verdade de que não podem e não se atrevem a revelar para a sociedade em geral.

Há uma sólida razão dramática para isso. O horror de sucesso depende de um sentimento de isolamento, seja geográfico (uma ruína na Antártica) ou social (você é, obviamente, um lunático perigoso). A reafirmação de uma rede de apoio é um veneno para o sentimento de mal-estar rastejante que o horror procura cultivar. Eventualmente, após os protagonistas terem passado pelo inferno, a sociedade pode vir em seu auxílio, reconhecer que eles estavam certos o tempo todo, e dinamitar a zona portuária de Innsmouth. Mas isso só acontece no final da investigação, se acontecer.

O Guardião deve aplicar esta convenção rigorosamente, cortando o acesso do jogador ao apoio externo. Isto é mais fácil em 1930. Não há telefones celulares e nem rádio amadores. Telefones em cidades pequenas como Innsmouth (caso eles ainda tenham telefones) são em linhas comunitárias, e é quase certo que os vilões estejam escutando. As linhas de telefone e telegráficas podem ser cortadas. O rádio de ondas curtas é novo e experimental, e os aparelhos são muito volumosos para serem carregados. As estradas são estreitas e mal pavimentadas, até mesmo em grande parte do nordeste americano, estão suscetíveis a um "deslizamento" conveniente, a uma inundação ou desabamento da ponte. Se seu carro quebrar (ou for sabotado), não existem agências de aluguel esperando para substituí-lo. Os policiais não têm advogados de direitos civis e defensores do bairro em suas costas, e podem ser educadamente céticos ou francamente rudes. Eles podem ameaçar prendê-lo por desperdiçar o tempo deles ou por vadiagem, sem os ler seus direitos e concedendo nenhum telefonema, dependendo de como você os aborda.

Assim, todas estas limitações agem como motivadores para os jogadores prosseguirem com a Investigação. A menos que possam provar que eventos sinistros estão em andamento neste refúgio calmo à beira-mar, a polícia será pior do que inútil. A menos que eles possam descobrir com certeza que rede de associações ocultas liga as vítimas de assassinato, eles estão susceptíveis a se juntarem a elas. Se os Investigadores não descobrirem o que aconteceu com Alonzo Typer, ninguém vai. Não há um posto policial nas proximidades, os telefones não estão funcionando, e ele já poderia estar morto...

O Guardião pode achar difícil dar aos jogadores a impressão de que correr para as autoridades seria uma má idéia. Motivações e estórias de personagens ajudam nisto, já que alguns personagens vão naturalmente evitar o envolvimento da polícia, mas no caso destes não serem suficientes para a estória, os três desmotivadores

Aprisionamento como Ferramenta de Trama

Obstáculos onde o castigo para o fracasso é a prisão ou outra perda de liberdade para agir devem ser introduzidas com cautela. Se os personagens podem ganhar a informação quando capturados, e for oferecido um caminho bastante fácil para escapar depois, certamente os inclua. Você pode permitir testes ou disputas para evitar tais consequências.

No entanto, reviravoltas da trama nas quais os personagens são detidos pelas autoridades e não podem escapar invariavelmente levam as sessões de jogo a uma parada brusca. Permita que os personagens as evitem com sucesso automático em Habilidades Interpessoais, ou construa uma janela de fuga em sua estória. Investigadores com Crédito alto também servem para este propósito. Assumindo que os jogadores estão presos em uma democracia industrializada ou um aliado ocidental, os advogados ou as conexões políticas do diletante podem sempre conseguir libertar os personagens, após um intervalo adequado de unhas roídas e desconforto.

Seja cauteloso com a construção de tramas que exijam que os personagens aceitem o cativeiro para obter informações cruciais. Muitos jogadores prefeririam ter seus Investigadores necropsiados pelos fungos de Yuggoth do que aceitar até mesmo uma breve estadia em um confinamento comparativamente confortável. Infelizmente, com esse tipo de jogador, você não vai muito longe, salientando que ser capturado é um princípio Pulp. A atitude deles está enraizada em um desejo profundo de manter o controle emocional, e normalmente não é suscetível a argumentação.

clássicos seguintes podem ajudar:

- *A polícia nunca acreditaria em nós. Quem, em seu juízo perfeito, correria para a delegacia de policia tagarelando sobre cadáveres ambulantes feitos de vermes necrófagos?*

- *A polícia presumiria que nós somos responsáveis. Os Investigadores tiveram que matar alguém? Eles foram colocados em uma posição onde parecem ter matado alguém?*

- *A polícia está no caso. O pior de tudo é a possibilidade das próprias autoridades serem, de alguma forma, cúmplices no horror. Você realmente pode confiar neles para cuidar de você?*

Note que os Investigadores que atuam como detetives da polícia podem saber ainda mais e mais intimamente destes riscos do que ingênuos diletantes ou professores chatos.

Gerenciando Cenários

Uma estória investigativa em qualquer mídia é, por sua própria natureza, altamente estruturada. Os Investigadores descobrem um mistério, em seguida passam por uma série de cenas, cada qual conclui na aquisição de uma pista que leva facilmente para a próxima cena. A estória atinge o seu clímax quando o investigador descobre e revela a resposta para o mistério. Pode ou não pode concluir, em um esforço extra, com um confronto físico com o antagonista da estória, agora revelado.

A estrutura pode ser difícil de ser percebida de acordo com a representação da mídia. Guie os jogadores um pouco e eles perdem o fio, resultando em uma narrativa frouxa e superficial que não fornece nenhum dos prazeres que o gênero se destina a fornecer. Oriente-os muito e eles sentem que sua liberdade de ação foi retirada e que são meros observadores que se movem através de uma sequência predeterminada de eventos (como você provavelmente sabe, esta síndrome é conhecida no jargão do RPG como *linearidade*).

O truque para narrar com sucesso os cenários investigativos é encontrar o equilíbrio certo entre os dois extremos. O equilíbrio exato é uma questão do gosto coletivo. Grupos propensos a moverem-se vigorosamente podem acolher uma estrutura forte, com objetivos claros, um caminho linear de narrativa e resoluções definitivas. Jogadores que solucionam questões de procedimento com uma eficiência rápida, ou que preferem se concentrar mais na caracterização do que na estória, exigem uma mão solta no leme estrutural.

Simplificando o Limitado Século XX

Alguns grupos são hipersensíveis às questões da linearidade. Estas preocupações, que são absolutamente legítimas, podem ser baseadas em experiências ruins, passadas com Guardiães controladores que os obrigavam a representar funções essencialmente passivas em tramas pré-definidas e inalteráveis. Se os membros do grupo são teóricos ávidos da representação, eles podem reagir a partir de um sentimento ideológico geral de que os jogadores devem dar forma e conduzir a estória, assumindo responsabilidades tradicionalmente dadas ao Guardião.

A maneira mais importante para evitar que os jogadores sintam-se em uma linearidade é permanecer flexível e reagir às escolhas que os personagens fazem. Vamos discutir isso um pouco mais na próxima seção.

No entanto, isto é quase tão crucial quanto evitar o aparecimento da linearidade.

Alguns jogadores podem sentir que a segurança sobre os sucessos automáticos no sistema GUMSHOE inevitavelmente conduzem a um resultado de linearidade. Na prática, simplesmente não é assim. O grau de flexibilidade narrativa que um Guardião de *Rastro de Cthulhu* exercita é totalmente desvinculado da resolução mecânica do jogo, ou na relativa falta desta. A flexibilidade permanece por sua conta, como Guardião, e esta na sua capacidade de improviso dentro da estrutura básica da estória investigativa, como acontece em quase todo o conjunto de regras de RPG.

Como prova disso, citamos um estranho fenômeno que ocorreu durante a fase de teste de um cenário do sistema GUMSHOE. Os grupos que expressaram os maiores receios sobre uma possível linearidade foram aqueles cujos Guardiões tinham feito mais improvisações durante o cenário.

Este resultado pode ser parcialmente atribuído a variações no gosto do grupo, mas também sugere a enorme importância de manter a *percepção* do livre arbítrio. Quando estiver no papel de Guardião, você pode criar a percepção de livre arbítrio, mesmo quando os jogadores respondem previsivelmente ao cenário. Em uma noite de folga, você pode dar a impressão de opções reduzidas mesmo que esteja improvisando furiosamente para acompanhar as escolhas completamente inesperadas deles.

A Conspiração Contínua: Esquema da Campanha

A campanha é uma sequência contínua de cenários investigando a mesma conspiração maligna ou verdade terrível, o equivalente ao "arco de estória" ou "arco de temporada" de uma série de televisão em curso. O esquema da campanha é essencialmente um volumoso esquema de cenário escrito. Cada aventura torna-se uma "cena", e a estrutura da campanha se divide da seguinte forma:

Abertura: Esta aventura é o "gancho", e deve conter bastante material para obter e manter o interesse dos jogadores pelo arco da estória em curso. Seus confrontos devem enfatizar o tema geral da campanha, e deverá idealmente incluir um lampejo ou prenúncio do último Vilão desta estória, talvez em uma cena em que apenas os Coadjuvantes condenados participam.

O Vilão: Esta é a fonte das múltiplas manifestações do Mythos que os Investigadores vão encontrar ao longo da campanha. Pode ser um único Grande Antigo, um culto nefasto, um feiticeiro genial, uma infestação alienígena, ou uma combinação das opções acima. Assim como na "verdade terrível" em um cenário individual, o Guardião deve determinar quais são as atividades, objetivos, e recursos do Vilão, e como ele pode ser impedido, pelo menos temporariamente.

A Construção: Este é o nível macro do "rastro de pistas". Cada aventura deverá, de forma lógica e dramática, construir a próxima aventura. Ou seja, algo como descascar uma cebola, camada por camada. Por exemplo:

- Os Investigadores exorcizam a mácula do Mythos de uma casa assombrada.
- Os Investigadores descobrem e derrotam um culto que realizava rituais na casa.
- Os Investigadores descobrem que o fundador do culto, o arquiteto da casa, ainda está vivo e fazendo o mal.
- Os Investigadores frustram o plano do arquiteto de controlar o Stonehenge.
- Os Investigadores enfrentam e matam o arquiteto em seu lugar de poder.

Em cada aventura, o Guardião deve revelar uma ou mais partes dos planos do Vilão, e fornecer um ou mais elementos necessários para frustrá-los. Algumas aventuras podem ser totalmente aventuras de "reação antagônicas", nas quais o Vilão ou seus agentes tentam prender, emboscar, ou subornar os Investigadores. Estas devem igualmente fornecer pistas ou elementos necessários. Como pistas centrais flutuantes, algumas aventuras podem flutuar em torno do arco, provocadas pela ação do Investigador, ou conectadas às suas ações, quando o Guardião sentir a necessidade de uma mudança.

Nem todos os cenário durante a campanha precisam levar diretamente ao Vilão. Alguns podem ser prenúncios (ou ecos) de outro arco, outros podem servir como "tira-gostos" ou proporcionar interações interessantes de personagem, e alguns podem ser conduzidos por um calendário de campanha – se os Investigadores estão em Providence durante a grande tempestade de 08 de agosto de 1935, eles podem muito bem serem arrastados para os eventos de *O Assombro nas Trevas*, mesmo se a campanha maior for uma competição contra os mi-go.

Conexões de Campanha

Em uma campanha orgânica, os conhecimentos obtidos durante um cenário fornecerão os ganchos necessários para a próxima aventura, ou para qualquer número de aventuras em potencial. Guardiões devem se esforçar para que pelo menos uma pista em um determinado ponto da aventura aponte para outro lugar, bem como para a próxima cena no cenário atual. Às vezes, a conexão para o próximo cenário é a "pista de recompensa" por derrotar o antagonista da aventura. Em outras vezes, aparece durante a investigação inicial ou apenas se torna importante tardiamente. Pode até aparecer como uma cena sem conexão real com a trama de aventura, como no Arquivo X, quando o "Garganta Profunda" aparecia e dava conselhos enigmáticos para Mulder que só faziam sentido vários episódios depois.

Exemplos de ligações possíveis:

- Cartas de um lacaio do Vilão para outro
- Cartões de visita, caixas de fósforos, ou outras pistas de localidades
- Fotografias retratando vilões conhecidos em lugares interessantes ou identificáveis, ou com outros Coadjuvantes identificáveis ou enigmáticos
- Folhetos, panfletos, papéis timbrados ou outras pistas de organizações
- Símbolos de culto sobre corpos, paredes, manequins, livros encadernados manualmente
- Anotações de casos de Investigadores anteriores (geralmente já mortos)
- Testemunhos, opiniões de especialistas, boatos, rumores, referências, frases ocultas ou confissões obtidas a partir de Coadjuvantes, como funcionários, acadêmicos, jornalistas, fofoqueiros, transeuntes, aliados, ou cultistas
- Arte ou artefatos, em fotografias, livros ou coleções; podem levar ao artista, ao museu, ou à loja de antiguidades
- Listas de remessas, faturas, etiquetas de embalagem, ou horários de trens
- Pinos (ou marcas) intrigantes em mapas, especialmente em mapas de locais sem relevância aparente para a aventura atual
- Vigilância física dos cultistas ou alvos ("Por que ele está indo para lá? Fazendo isso? Falando com ela?")
- Vínculos físicos, a partir de painéis secretos para portais hiperespaciais
- Recortes de jornais de acontecimentos ou fenômenos semelhantes em todo o país ou ao redor do mundo, encontrados em um caderno de recortes, arquivo de jornal, ou caixa trancada
- Pistas em livros (especialmente em tomos do Mythos), palestras, teses de doutorado não publicadas, incluindo notas escritas à mão por leitores anteriores
- Desvarios, violentos e insanos, rabiscados, datilografados, uivados, ou gravados
- Lugares, pessoas e eventos mencionados em diários, caderno de anotações de repórteres, ou tomos do Mythos

Gerenciando a Gestão de Recursos

A tensão mecânica em *Rastro de Cthulhu* vem da natureza da "gestão de recursos" do GUMSHOE. Investigadores (e seus jogadores) têm um número limitado de pontos de reserva para usar enquanto realizam a missão ou resolvem o mistério.

Pontos de reserva investigativos não devem ser um problema. **Nenhuma pista central necessária para resolver o mistério deve depender do gasto de pontos da reserva.** O papel mecânico dos pontos de reserva investigativos é o de gerir os momentos de destaque, e como um método para os jogadores e o Guardião sinalizarem "que a parte legal se aproxima" para cada um. Um jogador que diz: "Posso gastar um ponto de Burocracia aqui?" está pedindo algo legal para o seu Investigador fazer ou descobrir durante a cena. Quando o Guardião diz: "Você quer gastar um ponto de História da Arte aqui?" ele está sinalizando que há algo impressionante disponível durante esta cena que ele acha que o jogador (ou jogadores) possa gostar. Esta réplica acabará se tornando quase imperceptível e automática.

Pontos de reserva gerais, entretanto, são o problema maior. Se os Investigadores alcançarem os megalitos com Estabilidade, Vitalidade, Atletismo e Armas de Fogo completos, eles não ficarão muito amedrontados, a menos que Shub-Niggurath em Pessoa (Maligna) esteja lá, apoiado pelo Coro do Exército Vermelho. Mas, se eles gastarem muita Estabilidade conjurando feitiços, ou esgotarem todos os seus pontos de Briga lutando com cultistas, não sobreviverão ao clímax, não importa o quão bem eles fundamentem a solução. É extremamente importante que o Guardião, digamos, "fique de olho" nos pontos de reserva do grupo, especialmente Estabilidade e pelo menos em uma reserva para "lutar ou correr" (Atletismo, Fuga, Armas de Fogo, Briga, ou Armas Brancas). Dada a habilidade do Investigador de reduzir sua Vitalidade e Estabilidade a -11 sem resultado *fatal,* na maioria dos casos, os Investigadores devem chegar ao clímax com as suas reservas principais pairando nos dígitos únicos mais baixos.

O Guardião pode trabalhar para atingir esse doce ponto mecânico de três maneiras. Primeiro, defina os limites das habilidades no início do jogo para criar o nível de tensão que você procura. Conforme sugerido na caixa de texto da pág. 26, 12 graduações em Vitalidade e Estabilidade são bons limites. Aumentar o limite máximo de Sanidade para 12 ou mesmo 15 menos Mythos de Cthulhu fornece um personagem mais duradouro em potencial, sem reduzir o risco em potencial e a tensão de qualquer encontro único. Diminua o limite se você quiser que a estabilidade mental dos personagens seja mais frágil. Isso pode incentivar a instabilidade mental no início da campanha, permitir que a loucura apareça em um jogo curto de sessão única, ou fazer ameaças menores causarem loucura. Segundo, se você limitar graduações ou não, definitivamente adapte os níveis de ameaça para os recursos do grupo. Se eles têm quatro Investigadores com 30 pontos de Estabilidade entre eles, não escreva aventuras que exijam mais do que 15, ou mais, testes de Estabilidade sem planejar intencionalmente uma de duas coisas: uma aventura "assassina", ou uma renovação temporária (os jogadores, provavelmente, gastarão 1 ou 2 pontos nos testes de Estabilidade, mesmo se bem-sucedidos). Os 15 testes podem incluir três grandes encontros sobrenaturais (três encontros vezes quatro Investigadores são 12 testes) e três feitiços "obrigatórios" (certificar-se que o Investigador que conhece o feitiço essencial evite testes de Estabilidade é dever dos jogadores). Cada grupo é diferente, gastando pontos ou acumulando-os em velocidades diferentes. Pode demorar algumas aventuras para que você aprenda a "velocidade de queima" do seu grupo, mas é um dado fundamental para você como Guardião.

A terceira, e igualmente importante, técnica de gestão é a adição de encontros se o grupo parece ser "cheio de vitalidade". **O objetivo do jogo é o terror, e o terror vem de uma ameaça.** A ameaça deve ser tanto fictícia ("se nós não passarmos por este labirinto de cerca viva, o Iloigor vai engolir Caerleon") quanto mecânica ("se encontrarmos outro grupo de byakhee, não vamos ter quaisquer pontos de Estabilidade sobrando quando encontrarmos o Iloigor"). Esse encontro "para tirar pontos" não tem que ser sempre um ataque de monstro, mas isso sempre ajuda. Ele pode ser um pesadelo horrível, um fenômeno mágico, ou mesmo um terror "mundano" como um assassinato grotesco. Esta técnica também tem a vantagem adicional de ser dramaticamente eficaz. É o fiel modelo de "apertar-e-soltar" que funciona em tudo, desde filmes de terror até montanha-russa. Adicionar um encontro "para tirar pontos" de forma improvisada geralmente funciona bem, mas é ainda melhor se o Guardião o planeja com antecedência para ser uma parte natural – ou mesmo óbvia – da aventura. "Devemos chegar a Caerleon durante o dia – mas aquele velho bêbado jurou que "o cadáver que voa" assombra este labirinto de cerca viva!"

Aqui estão cinco maneiras de manter a percepção de liberdade narrativa:

- Ao utilizar uma aventura pré-escrita, parafraseie tanto quanto possível. **Evite a leitura direta do cenário.** Mesmo se for bem escrito, sua narração, não importa quão hesitante e temporária, vai parecer mais espontânea do que o texto enlatado. Alguns Guardiões leem grande parte do cenário em voz alta, porque eles têm dificuldade em extrair as informações necessárias a partir de um texto pré-escrito. O uso ponderado de uma caneta marca-texto pode fazer maravilhas em apontar os melhores detalhes, que você pode, então, entrelaçar em suas próprias sentenças improvisadas.

- Durante as cenas de interação de personagens, escute atentamente o diálogo do jogador e responda de acordo. **Siga o ritmo dos jogadores**. Isso é mais importante do que os coadjuvantes "vomitarem" as pistas ou falarem o assunto principal, mesmo que isso signifique alterar a caracterização do que você vê na página.

- **Encoraje os jogadores a adicionar detalhes do cenário e da situação.** Se eles perguntam a você como o tempo está, pergunte como eles querem que esteja. Se eles perguntam se há uma mesa na sala de hotel ou um bar na biblioteca, ou um barco no cais, diga que tem e peça a eles para descrevê-lo. Em raras ocasiões, a trama de mistério vai girar sobre esses detalhes, e você terá que se afastar desta técnica e aderir ao seu rastro de pista. Caso contrário, procure oportunidades para as informações do jogador. Isso também ajuda a tornar o cenário mais detalhado, mais interessante e, portanto, mais importante para os jogadores.

- **Crie Coadjuvantes e situações para os Investigadores.** Se um jogador interpreta um repórter amarrotado e desleixado, confronte-o com uma autoridade maníaca por limpeza e que odeia a imprensa. Um Investigador (ou um jogador), conhecido por apaixonar-se por bibliotecárias atraentes deve encontrar sucessivas bibliotecárias atraentes, e assim por diante.

- Introduza elementos da estória, dando aos jogadores a oportunidade de **detalhar as estórias de seus Investigadores.** Entrelace antigos amigos, conhecidos, mentores, colegas e rivais em seu elenco de apoio.

Se você ainda estiver preocupado devido ao GUMSHOE incentivar ou exigir a linearidade, anime-se com este último resultado da fase de teste do GUMSHOE. Cada grupo apresentou um relato dos acontecimentos da aventura modelo que difere radicalmente de todos os outros. Em cada caso, as grandes variações de incidente surgiram a partir de escolhas muito diferentes dos jogadores. Assim como deveria ser.

Qualquer Direção Leva Adiante

Embora possa ser, curiosamente, mais importante fazer com que a liberdade de narrativa pareça real do que realmente ser, ainda devemos nos esforçar para fornecer o conteúdo verdadeiro o máximo possível.

Felizmente, é mais fácil dar liberdade do que parecer que está a fornecendo. Basta garantir que qualquer pista, especialmente qualquer pista central, esteja disponível não só para os Investigadores com a habilidade espe-

Improvisando com GUMSHOE

Embora o conselho aqui tenha como objetivo ajudá-lo a preparar aventuras com antecedência, não há nada inerente ao sistema de pista central e gasto de pontos do GUMSHOE que exija que você determine previamente o que acontece em uma aventura. Pelo menos, não mais do que já exista em um sistema onde seus jogadores lançam dados por informações.

Mesmo se você quiser improvisar a maior parte da aventura, recomendamos que tenha algumas ideias bastante sólidas no papel antes de começar (use A Estrutura do Mistério na pág. 192). Então tome nota da construção de escolhas que os jogadores tenham feito na criação de seus Investigadores. Isso indica o tipo de cenas que eles querem experimentar, e também o lembra de dar pistas que concedem a cada jogador um momento de destaque para seus personagens. Consulte frequentemente a Matriz do Investigador (pág. 234) para o seu jogo. Certifique-se que há sempre, pelo menos, uma pista central flutuanted disponível, e anote cuidadosamente todas as pistas que fornecer.

É mais provável que você e seus jogadores queiram um mistério e solução já determinados, mesmo que você esteja improvisando na maioria das vezes. Mas, novamente, não há nada inerente ao sistema GUMSHOE que impeça o uso de uma abordagem de "vinte perguntas", onde você ainda não decidiu nada além da situação inicial. À medida que o jogo de "vinte perguntas" progride, cada pista vai revelar o mistério e diminuir as possíveis soluções até que haja apenas uma que se encaixe em todas as pistas que foram reveladas. Esta é a solução. Cuidado, pois, alguns jogadores odeiam quando você ainda não decidiu quem fez, especialmente se você esconder o fato de que está usando esta técnica e eles descobrirem. Outros vão abraçá-la, mesmo sabendo que você está a usando. Você conhece o seu próprio grupo e suas próprias habilidades.

cificada no cenário, *mas para qualquer jogador que forneça um método alternativo e divertido de aquisição daquela pista.* O cenário é uma base para se trabalhar, o que garante que há pelo menos um caminho para percorrer a estória. Nunca deve ser considerada como o único caminho para chegar à resolução. Um grupo de jogadores, muitas vezes, possuem ideias melhores do que as do escritor do cenário. Permita-se a utilizá-las.

Uma leve exceção é pertinente: este conselho envolve apenas as pistas disponíveis na cena atual. Permita que os jogadores saltem cenas ao adquirir informações que deveriam ser adquiridas mais tarde apenas quando o ritmo permitir. Se você está no início de uma sessão quando a ameaça deste salto ocorrer, e você não está confiante o suficiente para improvisar novas cenas de intervenção para proporcionar uma tarde inteira de entretenimento, impeça por todos os meios os esforços dos jogadores. Se você está se aproximando do final da tarde, os saltos podem se revelar uma bênção – apenas certifique-se de espremer todas as informações auxiliares necessárias que os jogadores poderiam perder saltando à frente.

As cenas no meio de uma investigação muitas vezes podem ser trocadas sem efeitos nocivos para a trama. Quando este for o caso, é sempre melhor deixar que os jogadores ditem o ritmo do que forçá-los de volta para a ordem dos acontecimentos previstos pelo cenário.

Se você escreveu uma aventura e os personagens se desviarem dela, tudo bem. Se for interessante, veja onde eles o levam. Se eles parecem saber para onde estão indo e o que querem fazer, continue oferecendo mais direções. Eventualmente, se você quiser voltar para o caminho conhecido, ofereça mais pistas para levá-los de volta a uma cena pré-planejada.

O cenário é apenas o modelo. A construção acontece durante o jogo.

Finalizando Cenas

Em um romance ou episódio de seriado, os escritores podem livremente cortar para a cena seguinte quando seus personagens conseguiram todas as pistas disponíveis na cena atual. Os personagens podem ficar por horas amarrando as pontas soltas e perseguindo questões infrutíferas, mas isso não acontece na tela. Nós, o público, não somos forçados a participar até o fim de tais sequências.

Este tipo de edição concisa não é tão fácil no meio de representação. Os jogadores não sabem quando encontraram todas as pistas.

Aqui está um truque simples para orientá-los suavemente adiante, sem quebrar estupidamente a ilusão da realidade fictícia:

Antes de jogar, pegue um cartão e escreva nele, em letras grandes, a palavra CENA. Assim que os jogadores tenham recolhido a pista central e a maior parte ou todas as pistas secundárias em uma cena, e a ação começar a se arrastar, entregue o

cartão. Quando os jogadores enxergarem isso, sabem que é para seguir em frente (claro que você deve explicar esta sugestão para eles antes do jogo começar). Fácil, eficiente, mas mesmo assim não tão perturbador ou irritante como uma instrução verbal.

Cortes

Um dos grandes erros que os personagens cometem em filmes de terror é dividirem-se em face do perigo. Como o Guardião, você deve sempre estar incentivando os jogadores a fazê-lo.

Você também irá querer narrar cenas individuais, ou sequências, com apenas alguns membros do elenco atual, durante as cenas comuns que se desenvolvem o personagem e aprofundam os objetivos pessoais dos Investigadores.

Para fazer isso, você precisará contar com a técnica de cortes. Aqui você coloca em destaque as ações de alguns jogadores enquanto os outros observam. Em alguns gêneros, os jogadores podem ficar inquietos enquanto estão fora dos holofotes. Em um jogo sangrento de horror, eles provavelmente estarão felizes com alguns momentos de trégua, quando os lugares de difícil acesso pertencentes a outra pessoa estiverem sendo explorados por Brown Jenkin.

Algumas chaves para usar cortes com sucesso:

- Permita que todos os jogadores observem cenas de corte, nas quais não estão envolvidos, como espectadores. Exija que eles separem seu próprio conhecimento do conhecimento do Investigador. Corretamente gerenciadas, é sempre mais ameaçador saber quais eventos horríveis podem estar próximos do que ser surpreendido. Este método de suspense é o que faz os filmes de Alfred Hitchcock – e muitas estórias de Lovecraft – tão inexoravelmente atraentes (o que não quer dizer que há algo errado com um choque ocasional que "aparece do nada").

- Mantenha cenas curtas e ágeis. Pense em quão rapidamente as séries de televisão pulam de uma linha de estória para a próxima. Corte para os momentos da cena final de suspense ou quando o(s) jogador(es) em destaque precisar(em) de tempo para pensar no que fazer a seguir.

- Veja se algo interessante está acontecendo com todos ao mesmo tempo. Isso pode ser desafiador, pois muitas vezes o objetivo do jogador cauteloso é se certificar de que nada de interessante aconteça ao seu Investigador.

Mantendo A Ameaça

Mais do que em jogos de RPG mais voltados a aventura, seu dever principal como Guardião é manter um clima de inquietação. Momentos ocasionais de alívio cômico e relaxamento podem funcionar a seu favor, suavizando os jogadores para a tensão que virá. No entanto, se seus jogadores estão mais entediados ou complacentes do que assustados, tome quaisquer medidas imediatas que você puder para aumentar o fator calafrio. Seja ao adicionar uma imagem telepática parecida com um pesadelo, um cadáver grotesco e contaminado, ou uma horda de habitantes da areia escavando as dunas abaixo, lembre-se que a sutileza está longe do horror. Não tenha medo de agarrar os jogadores pelos colarinhos metaforicamente. O horror não é para ser justo. Espera-se que você não tenha que abandonar a lógica interna do cenário para adicionar um susto, mas isso é uma consideração secundária se comparada com a manutenção do medo. Copie o descaramento dos diretores de filmes de terror. Acrescente sustos desconexos para fazer os jogadores pularem. Use sequências de sonho e alucinações, se necessário. Manter o clima é o mais importante.

Compensando a Presença Pontual

Jogadores mais velhos, que provavelmente preferem desfrutar de uma campanha investigativa, são, infelizmente, propensos a faltar às sessões. Se o seu grupo for típico, você não poderá contar com a presença de um jogador em uma determinada noite. Para compensar isso, dê a cada jogador uma reserva de pontos investigativos flutuantes, os quais podem ser gastos para ganhar uma pista em Habilidades Investigativas que eles não possuam. Quando isso ocorrer, explique como o personagem se lembra de um fato ou técnica ensinada a ele por seus companheiros ausentes. Ajuste a quantidade de pontos necessários para as exigências de seu grupo.

Estruturas de Campanhas

"Porém atitudes mais decisivas estavam no ar, e é nas reuniões secretas de marinheiros experimentados e juramentados e piratas velhos e leais nos armazéns Brown a noite que devemos procurar... Certa e vagarosamente, um plano de campanha estava sendo desenvolvido..."

- O Caso de Charles Dexter Ward

Se uma campanha de *Rastro de Cthulhu* é como um "arco de estória" de uma série de televisão, a estrutura de campanha é como a própria série. A estrutura de campanha, ou premissa, é a estrutura narrativa global básica na qual o Guardião sustenta as várias aventuras simples que compõem o jogo.

Para construir uma estrutura de campanha, o Guardião deve definir os seguintes blocos construtores básicos. Ele pode escolher defini-los colaborativamente com os jogadores, ou apresentar uma série de opções para os jogadores escolherem, ou ainda desenvolver a estrutura em segredo e contar aos jogadores apenas o que eles precisam saber para desenvolver seus Investigadores. Três estruturas de campanha aparecem nesta seção como exemplo, com algumas respostas de exemplo preenchidas.

Ambientação: O momento e o local onde o jogo começará e onde a maior parte das ações ocorrerá. Apesar do cenário padrão do *Rastro de Cthulhu* ser em algum lugar no mundo ocidental dos anos 30, o Mythos de Cthulhu prolifera em todos os tempos e lugares. O Guardião deve prover cenários focados com limites. O jogo será restrito à Arkham, ao Extremo Sul Americano, ou a uma única cidade grande como Londres? Será primariamente rural ou urbana? Irá se passar tanto na Grã-Bretanha quanto no continente europeu? Será um jogo global? Os portais hiperespaciais ou viagem no tempo através do Mythos terão um papel importante no contexto? Quais idiomas serão úteis? Os jogadores não deveriam se preocupar em criar Investigadores inúteis, ou que sejam muito diferentes da maioria dos personagens do cenário. Cenários e limites podem mudar conforme as campanhas individuais, mas o Guardião precisa definir um padrão e um ponto de partida.

Estilo: De início, decida se o objetivo do jogo será Purista ou Pulp, ou uma mistura dos dois. Ele enfatizará o horror cósmico ou o sangue espalhado? O Guardião endossará as leis (contra porte de armas, por exemplo) estritamente, ou deixar que os Investigadores consigam escapar da cena do crime de incêndio e da investigação num piscar de olhos? Terá um forte clima de suspense tecnológico, ou será centrado em conflitos emocionais góticos? Raça e visão política possuirão um papel importante na estória? Os jogadores deverão retratar danos psicológicos vívidos e realistas ou apenas balbuciar e correr delirando quando os dados assim ditarem?

Mythos: Fortemente relacionado com o estilo, o Guardião deve decidir o âmbito geral do Mythos de Cthulhu em seu mundo. Diferente do estilo, ele deve manter este parâmetro como um segredo a ser desvendado no jogo. Quão onipresente é o Mythos, e qual sua natureza? Ele compreende todo o ocultismo e religião, ou apenas ocultismo, ou apenas o ocultismo "do mal"? Quantas cópias do Necronomicons estão por ai? Símbolos Antigos são comuns ou raros? A palavra "Cthulhu" pode ser encontrada em livros de referência? O quanto às autoridades sabem sobre o Mythos, se souberem, e o que eles estão fazendo a respeito disto? Quais deuses ou titãs têm papel central, e quais nem mesmo existem? O Guardião pode inclusive escolher adicionar um tempero particular do Mythos: puramente lovecraftiano, o dualismo de Derleth, a estranheza de Clark Ashton Smith ou o "tudo misturado" de Lin Carter.

Investigadores: A questão mais importante é: o que reúne os Investigadores? Mesmo que o Guardião decida todo o resto em segredo, ele pode querer fazer essa pergunta aos jogadores. Apenas uma coincidência? Os Investigadores possuem alguma ligação entre si que aparecerá mais tarde no jogo – um ancestral, colega, professor ou patrono em comum, digamos? Todos se conhecem apenas na casa de leilões ou na sala de contratação do sindicato? São eles membros da mesma sociedade secreta, ou fraternidade da Miskatonic, ou departamento de polícia? Tanto o cenário quanto o estilo influenciará a criação dos Investigadores, então o Guardião deve ao menos prover algumas dicas: "A estória começará na Austrália, e todos os seus Investigadores devem ser vigorosos e ter algum interesse em astronomia."

Coadjuvantes Recorrentes: O Guardião deve investir um tempo

preparando as "estrelas convidadas", coadjuvantes que irão conduzir a estória ou interagir repetidamente com os Investigadores. Pode ser um grupo rival, autoridades locais suspeitas, o padre da vizinhança, um vilão dúbio que lhes dá pistas quando lhe convém, ou até mesmo "celebridades convidadas" como Howard Hughes, J. Edgar Hoover ou mesmo Aleister Crowley. O Guardião deve incorporar completamente os coadjuvantes recorrentes criados pelos jogadores ou derivados de suas motivações como Fontes de Estabilidade, protegidos, confidentes íntimos, contatos e conexões (veja pág. 31) devido às habilidades Trato Policial, Crédito e às várias Ocupações.

Variações de Regras: Se o cenário ou clima merecer, o Guardião pode desenvolver quaisquer variações de regras. Isto pode incluir novas Ocupações, subdivisão de habilidades ou tipos adicionais de magia. Aqui devem ser anotados também quaisquer limites de habilidades específicos ou usos de regras Puristas ou Pulp opcionais.

Tom: Finalmente, veja se você pode cozinhar a estrutura da campanha em um tom adequado para vender seu jogo aos jogadores, assim como escritores vendem seus episódios pilotos para as grandes redes: "É como *Arquivo X* na Rússia de Stalin!", "É Grant Morrison contra August Derleth, e tudo é possível!", "É como Dr. House, só que passado no Hospital Geral de Arkham!", "É um encontro de Lovecraft com Orwell: Abissais na Guerra Cívil Espanhola!" Essas linhas do tom estão longe de serem mandatórias, mas podem ajudar aos jogadores e pegar os elementos do estilo que você não colocou em palavras: "É como *Buffy*" é diferente de "É como *Sobrenatural*", embora ambas as séries sejam sobre caça a monstros.

O Inquérito Armitage

"Tive muita sorte em garantir o apoio da Universidade Miskatonic... Nós não éramos muito específicos com o público sobre nossos objetivos, pois o caso todo receberia um desagradável tratamento jocoso e sensacionalista de folhetins baratos."

- A Sombra Perdida no Tempo

Um número suficientemente de professores da Universidade Miskatonic tropeçou no Mythos nos últimos anos para criar uma massa crítica de conhecimento perigoso. Sob a direção do Dr. Henry Armitage, eles decidiram fazer algo sobre isso. Eles formaram um "Grupo de Pesquisa" informal, similar ao grupo interdisciplinar de estudiosos que aconselhou o Presidente Wilson no Tratado de Versalhes em 1919.

Ambientação

Essa estrutura de campanha emprega uma estrutura de "base e missão" centrada na Universidade Miskatonic, em Arkham, Massachusetts. Ela começa no semestre do Outono de 1935, após o retorno da Expedição Dyer-Peaslee da Austrália Ocidental. Campanhas e aventuras individuais podem ocorrer em qualquer lugar que os estudiosos da Universidade Miskatonic possam ir, de conferências acadêmicas em Berlim e escavações arqueológicas no Egito, às "pesquisas de campo" até os arredores de Dunwich. Usando os escritos de Lovecraft como orientação, cerca de metade ou dois terços das aventuras ocorrerão pelo menos parcialmente na Nova Inglaterra, mas qualquer lugar é válido. Uma campanha pode ser uma série de mistérios, ou uma única grande expedição.

Estilo

O estilo fica a cargo do Guardião, pois o cenário da Miskatonic contempla tanto o jogo Purista quanto a possibilidade de correr o mundo como sugere o Pulp. Uma tonalidade acadêmica e linear, com toques ocasionais de ciência insana, parece se encaixar melhor no material do que o tormento emocional e psicológico, embora muitos romances de faculdade discordem.

Mythos

O Mythos mal é conhecido. Até 1908, somente dois antropologistas na America chegaram a ler ou ouvir a palavra "Cthulhu". Compreender o verdadeiro Mythos dos registros e tomos arcanos desconexos e elípticos disponíveis, mesmo na Biblioteca Orne, é um trabalho de tempo integral, e deve ser amplificado com pesquisas de campo constantes e diligentes. Essencialmente, as autoridades não sabem nada, e o Grupo de Pesquisa está determinado a manter as coisas como estão.

Investigadores

Os Investigadores são todos professores, estudantes graduados ou graduandos, ou bibliotecários da Universidade Miskatonic (o Guardião pode extrapolar um pouco para incluir ex-policiais no quadro de segurança da Universidade, veteranos retornando à faculdade, doutores na escola de medicina, e similares). Todos participaram de uma expedição inicial ou aventura local que desvendou algum aspecto do Mythos (o Guardião pode conduzir essa expedição inicial como um primeiro cenário, ou simplesmente recontá-la com flashbacks). Todos concordaram em trabalhar com o Dr. Armitage para se aprofundarem secretamente nas profundezas do Mythos.

Coadjuvantes Recorrentes

Os personagens contínuos nesta estrutura são os professores colegas dos Investigadores e outros membros da Pesquisa. Podem ser contatos, rivais ou até mesmo (secretamente) vilões. Os "Três de Dunwich" (Armitage, Morgan e Rice) formam um tipo de "circulo interno" dentro da Pesquisa, guardando segredos e controlando o acesso ao Necronomicon. Dentre os membros da Pesquisa em 1935 estão:

Dr. Henry Armitage (n 1855)
Bibliotecário-chefe e especialista em epigrafia, ocultismo e linguística medievais. Obteve seu Doutorado em Cambridge, e pode ter contatos ligados ao Mythos nesta Universidade. Aposenta-se (tornando-se Reitor Emérito) em 1936 para ser chefe da Pesquisa em tempo integral.

Dr. Ferdinand Ashley (n 1891)
Professor associado de arqueologia, especializado em egiptologia. Participou da Expedição à Austrália Ocidental. Como Morgan, é jovem o suficiente para missões de campo.

Dr. William Dyer (n 1880)
Professor de geologia, sobrevivente da primeira Expedição da Miskatonic à Antártica. Acredita determinadamente no sigilo e na prevenção de novas expedições.

Dr. Tyler M. Freeborn (n 1906)
Professor assistente de antropologia, e participante da Expedição à Austrália Ocidental. Comunista assumido e radical, ele se agarra a sua posição com unhas e dentes contra uma tempestade de oposição interdepartamental. Ele é devoto ao trabalho de campo, mas suas pesquisas profissionais às vezes precedem seu trabalho com o Grupo de Pesquisa.

Dr. Cyrus Llanfer (n 1871)
Diretor assistente da Biblioteca Orne, tornou-se bibliotecário-chefe em 1936. Não possui nenhum entendimento real do Mythos, mas é completamente leal ao Dr. Armitage.

Dr. William Moore (n 1886)
Professor de geologia, especializado em paleontologia. Co-diretor da Expedição Starkweather-Moore à An-

tártica em 1932-1933. Suas descobertas foram oficialmente minimizadas.

Dr. Francis Morgan (n 1891)
Professor assistente de arqueologia, especializado na América Andina, mas com experiência no Egito e Mesopotâmia. Raciocina de forma lógica e cientifica. Ainda jovem o suficiente para missões de campo.

Dr. Nathaniel Peaslee (n 1900)
Professor de psicologia, especializado em psicologia anormal. Um devoto de Jung, é motivado pela vingança ao sofrimento de seu pai, o Professor Emérito Nathaniel Wingate Peaslee, que está em um sanatório desde seu regresso da Austrália.

Sra. Agatha Warren Pickman (n 1849)
A excêntrica e autoritária chefe da Fundação Nathaniel Derby Pickman, que fornece apoio financeiro para algumas operações da Pesquisa. A Sra. Pickman insiste na propriedade, decência e economia até o último centavo. Frequentemente chama o Dr. Armitage de "jovem."

Dr. Warren Rice (n 1866)
Professor de línguas clássicas, especializado nas línguas Semíticas e do Oriente Médio. Pessimista e pragmático.

Dr. Ephraim Sprague (n 1886)
Médico legista do Condado de Essex e médico particular. Não está associado com a Universidade Miskatonic, mas obviamente é um aliado importante e útil.

Dr. Albert Wilmarth (n 1861)
Professor de Inglês, especialista no folclore da Nova Inglaterra. Tornou-se Presidente do Departamento de Inglês em 1930. Entre suas responsabilidades departamentais e seu delicado temperamento (após o pesadelo de Vermont), ele agora envia estudantes de pós-graduação e professores recém-formados para coletar folclores em primeira mão.

Dependendo da natureza especifica da campanha, outros Coadjuvantes podem incluir estudiosos rivais de outras universidades, agentes da Ahnenerbe, e chefes de departamento ou outros burocratas da Universidade sem muita serventia.

Variações de Regras

Membros da Pesquisa podem usar habilidades acadêmicas que não possuam de fato, com uma condição. Cada Investigador deve escolher um patrono da lista acima (ou criar um novo). Esse é o erudito que lhe introduziu na Pesquisa. Durante uma investigação, eles poderão escrever, telegrafar, ligar, ou procurar conselhos com seu patrono. Se a resposta for possível, seu patrono lhe proverá uma. Os Investigadores podem ser empurrados para rivalidades interacadêmicas em nome de seus patronos, ou terem suas vidas complicadas de outra forma devido a suas conexões. Você pode ainda considerar reduzir o número de habilidades acadêmicas que os Investigadores podem pegar para garantir que eles precisem usar os serviços de seus patronos.

A critério do Guardião, qualquer membro da Pesquisa pode ser capaz de ir até o Dr. Armitage, que pesquisará a questão na Biblioteca Orne. Ele pode, entretanto, guardar a resposta para si mesmo, ou colocar os Investigadores contra a parede pedindo que "retribuam o favor."

Tom

Pode variar de "É como uma mistura de Indiana Jones com o Conselho dos Vigias de *Buffy*!" até "É como *A História Secreta* de Donna Tartt, ao estilo de Lovecraft."

Projeto Aliança

"Durante o inverno de 1927-28, oficiais do governo federal realizaram uma investigação estranha e secreta sobre certas situações na antiga cidade portuária de Innsmouth, Massachusetts."

— A Sombra sobre Innsmouth

Em 13 de fevereiro de 1928, em cooperação com agentes do Tesouro e FBI, marinheiros e fuzileiros americanos atacaram Innsmouth, Massachusetts, após o Presidente Coolidge secretamente colocar a cidade sob Lei Marcial federal. O Veleiro *Urania* da Guarda Costeira e o submarino da marinha *S-19* foram enviados até Recife do Diabo, despejando minas de profundidade, disparando torpedos e fazendo sondagens, assim como desembarcando marinheiros no próprio Recife. Boa parte da cidade foi queimada e dinamitada, e centenas de residentes de Innsmouth foram presos e enviados para campos e prisões militares secretas. Esse foi o Projeto Aliança, e o que foi descoberto foi silenciado e negado em todos os níveis do governo. J. Edgar Hoover, diretor do FBI, recusa-se a discutir o caso mesmo com seus conselheiros mais próximos, embora ocasionalmente viaje para certos locais isolados no deserto da Califórnia. O Presidente Roosevelt pode mesmo nem saber que a operação ocorreu. Ninguém irá discuti-la, ou o que ela significou.

Com a morte do ex-Presidente Coolidge em 5 de Janeiro de 1933, os sobreviventes do Projeto Aliança não tinham mais para quem se voltar quando começaram a ver o mesmo tipo de coisas que viram naquela noite gelada em Innsmouth. Exceto uns aos outros. Formaram uma cabala secreta dentro das forças armadas e do serviço de inteligência dos E.U.A., e forneceram cobertura e pistas para os outros onde podiam.

Chamaram a si mesmos de "Aliados" ou "Amigos de Ezra" (devido a Ezra Weeden, um patriota que, no século 18, derrotou um feiticeiro) usando variações de "Ezra," "Sansão" e Arca da Aliança como códigos, sinais de contatos e avisos de advertência.

Ambientação

Em qualquer lugar que o governo ou forças armadas americanas possam atuar, o Projeto Aliança pode agir. Isso significa primariamente o continente americano, mas o Alaska, Hawaii, Panamá, as Filipinas, Guam, as Ilhas Virgens e Porto Rico também estão incluídos, assim como o Rio Yang Tsé (lar da Patrulha de Yang Tsé, da marinha americana até 1941). O FBI conduziu círculos de espionagem na America Latina durante os anos 30, e a marinha patrulhava o Caribe, então aventuras secretas podem ser realizadas desde Cuba até a Argentina.

Em um jogo Pulp global, os Aliados podem montar operações secretas em qualquer lugar no mundo onde tenham recursos ou "amigos", como Embaixadas do E.U.A. ou mesmo bases da Marinha Real Inglesa.

Estilo

Fica a critério do Guardião, mas a provável ênfase em tiroteios e espionagem concede um sentimento Pulp ao jogo. O clima implícito é igualmente triste e corajoso. A política provavelmente terá um papel significativo, bem como a tensão psicológica dos agentes da Aliança.

Para um tipo diferente de estilo, uma campanha continua do Projeto Aliança pode ser uma operação oficial (embora ainda secreta) dentro das burocracias do FBI e da Marinha, provavelmente sendo clamada uma hora como um trunfo, mas depois sendo negada completamente.

Mythos

O Projeto Aliança começou confrontando Dagon e Cthulhu, e ambos provavelmente devem permanecer na linha de frente de qualquer investigação que envolva o pessoal da Marinha. Jogar todo o Mythos de uma só vez enfraqueceria o tema da descoberta lenta; uma campanha inteira pode centrar na terrível revelação dos mi-go ou de um culto de Hastur. Mesmo que outra unidade do governo americano – ou de outros governos – o esteja enfrentando, ou tentando explorá-lo, o Mythos deve ser outro grande mistério no jogo.

Investigadores

Os Investigadores são preferencialmente agentes do governo dos E.U.A. ou membros das forças armadas americanas (mais provavelmente da Guarda Costeira, Marinha ou Corpo de Fuzileiros Navais), mas podem ser civis de alto escalão ou profissionais não governamentais como engenheiros de companhias petrolíferas, professores da Universidade Miskatonic, oficiais da polícia de Nova Orleans, ou similares. Podem ser veteranos do ataque original da Aliança, ou de operações posteriores dos Amigos de Ezra. O Guardião pode escolher realizar sua operação de estreia como uma aventura introdutória, recrutando os sobreviventes para a Aliança mais tarde.

Coadjuvantes Recorrentes

Esses são os membros centrais da conspiração Aliança dentro do governo americano. Todos estiveram envolvidos diretamente no Ataque a Innsmouth, e podem apenas conversar sobre suas experiências uns com os outros. Eles usam suas conexões e influências para planejar, encobrir e explorar operações de contra medidas ao Mythos, e recrutar novos membros para a Aliança.

Diretor Assistente **Cleveland Drew**, Serviço Secreto dos E.U.A. (n 1888)
O mentor do Ataque mantém contatos através da burocracia. Sua influência nos Departamentos do Tesouro e Trabalho mantém os registros de pagamentos da Aliança irremediavelmente confusos.

Dr. David Frushour, Instituto Smithsoniano (n 1898)
Um agente do Tesouro durante o Ataque, que foi ferido e aposentado por invalidez. Depois do doutorado em antropologia na Universidade Miskatonic, conseguiu o cargo no Smithsoniano. Registra os achados da Aliança e serve como "historiador" da cabala, guardando seus troféus e artefatos nos vários túneis dos porões abaixo do Museu de História Natural.

Primeiro Sargento **Emile Grabatowski**, Corpo de Fuzileiros Navais dos E.U.A. (n 1880)
Veterano do Ataque, aquartelado na base aérea naval de Pensacola. Treina o efetivo da Aliança, da melhor forma possível, em combate contra abissais e outros não humanos.

Capitão **Robert Harrow**, Marinha dos E.U.A. (n 1894)
Comandante do S-19 durante o Ataque a Innsmouth; atualmente trabalha no escritório da Inteligência naval em Washington.

Capitão **Curtis Henley**, Guarda Costeira dos E.U.A. (n 1893)
Comandou um barco patrulha durante o Ataque, e atualmente é o capitão do Veleiro *Hancock*, baseado em Boston.

Coronel **Joseph "Louco Brigão" Maines**, Corpo de Fuzileiros Navais dos E.U.A. (n 1885)
O patrono chefe da Aliança na força militar regular. Assumiu um trabalho burocrático bastante desprezível em

Washington para ajudar a conduzir a cabala.

Agente Especial Encarregado **Albert Ryan**, FBI (n 1890)
A principal conexão de Drew no FBI durante o Ataque, ele sabia onde estavam enterrados corpos suficientes para que Hoover – provavelmente – não interferisse nas suas operações da Aliança, enquanto elas não chamassem a atenção.

Os Investigadores podem ter sido recrutados por qualquer um destes homens ou por outra "autoridade". Eles podem ainda ter oficias comandantes, subordinados ou outros "inocentes" recrutados em suas aventuras – alguns deles podem ser bons Investigadores substitutos após uma morte em uma missão.

Variações de Regras

Em adição a quaisquer regras especiais Pulp que o Guardião use, ele pode querer introduzir as novas ocupações seguintes, e expandir a ocupação Militar conforme indicado abaixo:

Agente Federal

Você é um agente juramentado do Governo dos E.U.A., com todos os poderes e responsabilidades que isso implica (este modelo também pode ser usado para agentes do Governo de Sua Majestade).

Habilidades Ocupacionais: Avaliar Honestidade, Coletar Evidências, Convencimento, Condução, Direito ou Intimidação.

Delegados Federais: adicione Armas de Fogo, Briga, Perseguição e Trato Policial.

FBI: adicione Armas de Fogo, Interrogatório, Perseguição e Sentir Perigo.

Serviço Secreto: adicione Armas de Fogo, Atletismo, Briga e Sentir Perigo.

Unidade de Taxação ao Álcool: adicione Contabilidade, Manha, Ocultação e Perseguição.

Crédito: 3-5

Especial: Crédito é limitado em 5. Somente em 1942, quando William Donovan cria o Escritório de Serviços Estratégicos com seus contatos bancários de Yale, é que a rica aristocracia entra no mundo da inteligência americana.

Um Agente Federal pode usar sua Burocracia para obter ajuda em sua própria agência ou departamento, e tanto Direito quando Intimidação para entrar em praticamente qualquer local no território dos E.U.A.

Militar

Aqui há duas novas especializações dentro da ocupação Militar (veja pág. 16) que podem aparecer nas equipes do Projeto Aliança.

Guarda Costeira: adicione Pilotagem, Primeiros Socorros e Reparos Mecânicos.

Oficial de Inteligência: adicione Burocracia, Criptografia e Usar Biblioteca.

Tom

Pode variar entre "É uma mistura de *Intocáveis* com *Delta Green*!" até "É *Arquivo X* contra *Fu Manchu*!".

Caçadores de Livros de Londres

"Esses ciclos de experiência, é claro, são provenientes daquele livro carcomido por traças. Eu lembro quando o encontrei – em um lugar mal iluminado próximo ao rio enegrecido e oleoso onde as brumas sempre rodopiam. Aquele lugar era muito antigo, e as estantes, que eram altas até o teto, e cheias de volumes embolorados, estendiam-se interminavelmente pelas salas e alcovas sem janelas. Havia, além disso, grandes pilhas de livros amontoados no chão e escaninhos grosseiros; e foi numa destas pilhas que eu encontrei o livro."

- O Livro

A Depressão global motivou um número sem precedentes de colecionadores – tanto individuais e institucionais – a vender seus bens pelo o que pudessem obter. A crise global também motivou um número sem precedentes de aristocratas bem-educados e falidos moralmente, e pretensos ocultistas a experimentarem magia e misticismo... inclusive o Mythos de Cthulhu. Entre os dois grupos, vendedores e compradores, um mercado especializado abriu-se para tomos blasfemos, sigilosamente.

Você abastece esse mercado, encontrando livros em leilões de imóveis ou igrejas abandonadas por todo país, seguindo rumores e deixando os competidores comendo poeira. Você teve de aprender a diferença entre as edições de 1452 e 1472 de Wormius, e porque nenhuma deve ser aberta em Ludgate, ou qualquer outro lugar durante uma lua cheia. Às vezes, você retoca um Von Junzt imperfeito, e às vezes você rouba uma primeira edição de Prinn de um proprietário insuficientemente zeloso. Há um velho mundo difícil lá fora, e talvez a coisa mais difícil disso tudo é que você tem de se pro-

teger de seus próprios clientes agora e sempre.

Ambientação

Essa estrutura de campanha funcionará melhor se for restrita a Londres e seus arredores, com apenas viagens ocasionais a propriedades suntuosas ou bibliotecas regionais protegidas precariamente. Brinchester pode ser um bom ponto secundário para a campanha, se o Guardião desejar expandi-la, ou se for aficionado pela ambientação de Ramsey Campbell.

Estilo

O estilo deste jogo deve ser desagradável, perturbador e clandestino. Os Investigadores não são pessoas legais, e aqueles com quem eles lidam são piores ainda. Esse é um jogo de sobrevivência urbana, magia arrepiante obscura, e o tipo de coisas que você vê em livros antigos e horríveis. O combate deve ser minimizado, e as obsessões e feridas psicológicas de qualquer espécie devem ser quase onipresentes. Considere como "Purista de Ramsey Campbell".

Mythos

Dentro deste submundo, o Mythos é conhecido, porém tratado com superstição e equívoco. Os caçadores de livros podem inicialmente subestimar o significado maior do conhecimento que estão traficando, ou seguir em frente com seus olhos bem abertos, como os contrabandistas de material nuclear do século XXI. Em uma estrutura de campanha como esta, a variedade será o tempero da vida; tudo que possa logicamente afligir os Investigadores, seus clientes e seus competidores deverão ser. O mundo inteiro deve ser arrepiante, incrível, e perigoso. Dito isto, esse cenário clama por Y'golonac, o Rei em Amarelo, Quachil Uttaus e muitas Coisas-Ratos.

Esse tipo de jogo se beneficiará de muitos monstros fora do Mythos e do ocultismo para agir como "camuflagem", e também para adicionar variedade. Os Tomos do Mythos podem ser elementos motivadores, ou seu uso (ou destruição) pode ser a chave para solucionar o mistério, dependendo da estória.

Investigadores

Os Investigadores são pessoas ativas no comércio clandestino de livros de

Preços de Livros Raros nos Anos 30

O valor de livros raros atingiu seu pico máximo de todos os tempos nos anos 20, exemplificado pelo leilão da biblioteca de Jerome Kern em 1929, que chegou a $1,7 milhões ($21 milhoes em 2007). Com a Depressão, o valor dos livros raros despencou como todo o resto: uma Primeira Edição das Peças Reunidas de Shakespeare vendido por $66.000 em 1927, era vendido por $22.000 em 1949, enquanto uma cópia de *Queen Mab* de Shelley, com anotações escritas a mão pelo poeta, vendido por $68.000 em 1929 foi comprado somente por $8.000 no final de 1951! Existem exceções: em 1933, o Codex Sinaiticus, uma Bíblia do Século 4, foi vendido pelo governo soviético ao Museu Britânico por mais de $500.000.

Alguns outros poucos exemplos:
Blickling Homilies (Sermões de Blickling): pergaminho do século 10 (150 páginas), $55.000
The Tickhill Psalter (Os Salmos de Tickhill): manuscrito em velino com iluminuras quase perfeito do início do Século XIV, $61.000
Roman de la Rose (O Romance da Rosa): manuscrito místico em velino com iluminuras de meados do século 14, $6.800
De la Ruine (Da Ruina) de *Boccaccio:* impressão de 1476 com ilustrações em placa de cobre, $45.000
Hypnerotomachia Poliphili: impressão aldina, 1499, de um trabalho místico com xilogravuras (450 páginas), $700
Don Quixote de *Cervantes*: impressão de Madrid, 1605 (segunda edição), $2.200
Wonders of the Invisible World (Maravilhas do Mundo Invisível) de *Cotton Mather*: impressão de Londres, 1693 (segunda edição), $70
The Magus (O Mago) de *Francis Barrett*: Londres, 1801, primeira edição, grimório, $12
Hellas de *Shelley*: primeira edição suprimida de 1822, $2.100
Golden Bough (Ramo Dourado) de *Frazer*: Londres, 1911, terceira edição, 11 volumes, $18

Esses são valores de leilão, muitos obtidos das edições de 1935 e 1936 de *Preços Atualizados de Livros Americanos* (American Book Prices Current), os quais são recomendados para quaisquer Guardiões que desejam ter uma melhor noção do mercado de livros usados. Tomos do Mythos podem sair caros se o comprador for um conhecedor (que preço tem uma divindade?), ou podem custar uns poucos tostões nas estantes de um vendedor que não tem noção daquilo que possui. Cópias com anotações arcanas podem render consideravelmente mais; cópias com encartes de diagramas mágicos imponentes podem essencialmente ser considerados sem valor para um feiticeiro do Mythos, mas ainda bastante valiosos para um colecionador mundano (ou tolo).

ocultismo em Londres (e possivelmente outras literaturas duvidosas como pornografia). Muito provavelmente terão umas destas Ocupações: Andarilho, Antiquário, Criminoso, Diletante ou Detetive Particular (além disto, Artistas, Autores, Clero e Professores poderão encontrar-se facilmente envolvidos). Provavelmente formam um grupo amplo de caçadores de livros, agindo para uma livraria ou biblioteca específica.

Para transmitir o desespero devido, o Crédito de todos os Investigadores deve ficar limitado a 4, e nenhum Investigador deve iniciar com pontos de graduação livres em Crédito. Os jogadores ainda podem construir Investigadores aristocratas, mas estes vêm de família há muito decadentes, ou são terríveis ovelhas negras que não são convidadas para festas decentes.

Coadjuvantes Recorrentes

Devem inicialmente incluir ao menos dois caçadores de livros rivais e seus clientes, três ou mais colecionadores importantes (provavelmente vítimas do Mythos, feiticeiros ou cultistas) das mais variadas classes sociais, e pessoas locais importantes como donos de pubs, ladrões de túmulos, chefes de gangues e tiras corruptos. O suficiente, em outras palavras, para dar ao cenário bastante potencial para traições e deslealdades, e suficiente para lhe dar vida.

Variações de Regras

Essa estrutura de campanha pede uma variedade mais refinada de habilidades no reino dos livros, e apresenta a possibilidade temática da "magia de rua" idiossincrática.

Novas Habilidades

Da mesma forma que *Os Esoterroristas* (a ser publicado pela RetroPunk) expande a lista básica de habilidades do GUMSHOE para detalhar os vários sortilégios técnicos da investigação policial pós-moderna, essa estrutura de campanha se beneficia da adição de habilidades especificamente focadas em livros.

Análise de Documentos (Técnica)

Você é um perito no estudo de documentos físicos (ao invés do conteúdo do texto). Você pode:

- determinar a idade aproximada de um documento;

- identificar o fabricante do papel usado no documento;
- diferenciar documentos forjados dos verdadeiros;
- identificar caligrafias distintas;
- analisar documentos digitados para descobrir qual máquina datilográfica que os produziu;
- achar impressões digitais no papel.

Se esta habilidade não estiver disponível no jogo, esses talentos e perícias estarão englobados em Coletar Evidências, História e Química. Se estiver disponível, será uma habilidade Ocupacional para Antiquários e Dettives Policiais.

Analise Textual (Acadêmica)

Ao estudar o conteúdo dos textos (ao invés de suas características físicas como documentos) você pode estabelecer inferências sólidas sobre sua autoria. Você pode:

- determinar se um texto anônimo é o trabalho de um autor conhecido, baseado em amostras de seu trabalho;
- determinar a época na qual o texto foi escrito;
- identificar a região do escritor, e seu nível de educação;
- diferenciar um trabalho real de um autor de uma falsificação.

Se esta habilidade não estiver disponível no jogo, esses talentos e perícias estarão englobados em História.

Bibliografia (Acadêmica)

Você é um perito em livros no ponto de vista estético, histórico e técnico. Você pode:

- distinguir tomos verdadeiros de falsificações;
- dizer quando um livro foi alterado ou retocado, ou se páginas foram trocadas ou de alguma forma colocadas onde não estavam originalmente;
- identificar a idade do livro pelo seu estilo e materiais;
- recordar detalhes históricos sobre livros, impressores, encadernadores e editores famosos e pessoas próximas a eles;
- recordar detalhes sobre as vendas e leilões do livro, e avaliar o valor de um dado livro com precisão;
- conhecer ou estimar quais bibliotecas (institucionais ou particulares) podem guardar um volume especifico.

Se esta habilidade não estiver disponível no jogo, esses talentos e perícias estarão englobados em História da Arte. Se estiver disponível, será uma habilidade Ocupacional para Antiquários.

Falsificação (Técnica)

Você pode criar documentos falsos, forjar caligrafias a partir de uma amostra, ou (tendo tempo) falsificar um livro inteiro. Essa habilidade não concede qualquer perícia especial para criar papel ou tinta envelhecidos, ou encadernação, ou qualquer habilidade para escrever ou de outra forma criar um dado volume.

Se esta habilidade não estiver disponível no jogo, esses talentos e perícias estarão englobados em Arte (Caligrafia ou Impressão).

Ênfase em Habilidade

Investigadores em um jogo de Caçadores de Livros podem desejar garantir que sua equipe cubra algumas áreas que não são necessariamente novas habilidades: especializações em Arte como Gravuras e Impressão; Química para tratamento de tintas e papéis; e especializações em Ofício incluem Encadernação, Curtume e Fabricação de Papel.

Magia Idiossincrática

Caçadores de Livros, seus clientes, seus contatos, e todos aqueles que assombram o mercado negro do Mythos são supersticiosos, obcecados e leitores ávidos do ocultismo. Esse é o tipo de combinação que leva pessoas a experimentar magias e, ao permanecer nesta ambientação esquisita e estranha, algumas destas magias podem acabar funcionando.

Como uma regra totalmente opcional, o Guardião pode permitir que um Investigador (ou Coadjuvante) realize um teste de Estabilidade (de 3 pontos) para poder trocar 2 pontos de sua reserva de Estabilidade por l ponto de reserva em outra habilidade. A troca pode acontecer após o lançamento do dado. O jogador deve dizer qual ação ritualística esquisita seu Investigador está realizando (possivelmente de forma retroativa), dar alguma noção da teoria bizarra pela qual ela funciona, e dizer onde a aprendeu caso seja a primeira vez que esteja realizando essa troca particular. As primeiras restrições são: nenhum jogador (incluindo o Guardião) deve considerar nada grotescamente abusivo. Ela deve ser estranha e esquisita, e deve ter uma condição necessária. O Guardião pode endossar essas condições deste ponto pra frente. Por exemplo:

> *"Rose precisava realmente fazer aquele teste de Sentir Perigo – eu troco 4 pontos de Estabilidade por 2 pontos*

de Sentir Perigo - então ela tira um '5' no lançamento do dado. Rose esta fumando cigarros embebidos em sangue de ratos e óleo de açafrão, já que pensamos que o demônio pestilento que estamos caçando é da Rússia onde o açafrão cresce, e ela está observando a poça de fumaça ao redor do seu esconderijo. Ela aprendeu esse truque com aquele russo branquelo maluco que costumava trocar livros por dinheiro para comprar vodka em Spitalfields no último inverno."

Os Guardiões podem decretar que qualquer magia idiossincrática deva ter uma fonte no Mythos (forçando os Investigadores a lerem essas obras), que deva envolver o sangue do praticante (seja uma quantidade simbólica ou 1 ponto de Vitalidade), ou qualquer outra restrição que ache adequada. A critério do Guardião, certas partes de Londres podem ser mais propícias para certas magias (digamos, a Ilha dos Cães para magias de caça), diminuindo a Dificuldade do teste de Estabilidade de 4 para 3.

Tom

Pode variar de "É como o *Nono Portal* de James Ellroy!" até "É como *Unknown Armies* estilo Iain Sinclair!"

O Horror de Kingsbury

Tirado dos Livros de História

Os Assassinatos dos Torsos de Cleveland ocorreram exatamente como descritos aqui. Com exceção das folhas de figueira, não adicionei nada aos fatos do caso. Willie Maneta, o "Grego Maluco" e o culto sangrento asteca são todas pistas seguidas durante as investigações, embora eu confesse que forneci explicações mais criativas que os pobres registros históricos mostram. Outras estranhas pistas incluem um assassino vudu vampiro, a pesquisa bizarra de Flo Polillo por quebra-cabeças antes de sua morte, e um cientista idoso que teria construído um raio da morte. Pelo bem do espaço, eu os omiti e muito mais com muita relutância – o último soa tão lindo quanto tecnologia yithiana caindo sobre o Córrego pelo despertar de Caríbdis.

O xerife O'Donnell realmente montou sua própria investigação paralela, embora um ano depois da nossa linha de tempo (ele chegou a prender Dolezal, que morreu em custódia da polícia). A solução dada ao mistério aqui é impossível, entretanto, e eu mudei bem mais que os nomes dos visionários que construíram Shaker Heights e a Linha Férrea Interurbana de Cleveland.

Detalhes históricos vieram de *Torso*, de Steven Nickel, que eu recomendo para qualquer fã de crimes reais e da Depressão.

A Verdade Terrível

Orem van Schaen, um classicista demente e descendente dos gêmeos barões imobiliários e de ferrovias de Cleveland, Castor e Polluz van Schaen, é o Assassino dos Torsos de Cleveland. Nunca tendo sido particularmente estável, ele ficou insano quando descobriu uma Pedra Vermelha entalhada durante um viajem pela Europa em 1928, e a trouxe de volta consigo para Cleveland. Ele esta tentando convocar Caríbdis, o lendário redemoinho demônio da *Odisséia* de Ulisses. Ele está reunindo cabeças adequadas, e as energizando com magia assassina suficiente, para construir Scylla, a monstruosidade gêmea de Caríbdis, em sua crença cuidadosa (como ocorrerá) que a criação de Scylla trará a tona Caríbdis. Com a morte da décima vítima, ele tem as seis cabeças adequadas, e Scylla pode emergir. Conforme Caríbdis começa a se manifestar, o lastro do tempo da própria cidade começa a se soltar de suas amarras.

"Meu avô e seu filho viúvo Walter agora fazem parte da família de Cleveland, mas a memória de outros tempos ainda perdura. Eu continuo não gostando do lugar..."

- A Sombra sobre Innsmouth

Neste cenário, uma equipe de Investigadores se envolve com o mistério dos grotescos Assassinatos dos Torsos de Cleveland, e descobrem que a verdade é talvez ainda mais apavorante. É mais impressionista que direto, mas uma linha de raciocínio – não importa quão ilógica seja – existe ligando-os. Este cenário serve como uma introdução para uma campanha de *Rastro de Cthulhu* em curso, já que as pistas do padrão da ameaça podem direcionar os sobreviventes a várias direções diferentes.

Este cenário provavelmente levará duas sessões de jogo para ser concluído, e pode ser jogado tanto na forma Purista quanto na forma Pulp. Ele inicia em 12 de agosto de 1938, em Cleveland, Ohio.

Se você não é o Guardião, continuar lendo este capítulo fatalmente estragará sua diversão. Se você é o Guardião, não ler este capítulo cuidadosamente antes de começar a jogá-lo fatalmente estragará a diversão de todos.

A Espinha

A espinha deste cenário é a seguinte:

Instruções do Xerife O'Donnell
O xerife reúne os Investigadores, os informa e instrui, fornece uma cópia dos arquivos do condado do caso "Açougueiro de Kingsbury", e os dei-

Bem-Vindo a Cleveland

Cleveland, Ohio, nos anos trinta era a sétima maior cidade da América, com uma população de cerca de 1 milhão de habitantes. Além dos "brancos nativos", havia alemães, poloneses, irlandeses, italianos, eslovenos, servo-croatas, tchecos, mexicanos e alguns romenos, sírios, gregos e russos dos Cárpatos (os 72 mil residentes negros de Cleveland ficavam no gueto de Cedar Central, seguindo a Rua Central). Um quarto da cidade está desempregado, apesar das siderúrgicas ardentes e refinarias de petróleo, químicas e fábricas alinhadas com a bacia do Rio Cuyahoga. Este inferno industrial é o Flats, 20 metros abaixo do nível da rua. Seguindo para o sudeste dos Flats, paralelo ao rio, entre a Av. Woodland e a Broadway, está o leito de um rio pré-histórico chamado Córrego de Kingsbury. Ele segura o lixo e os dejetos dos Flats, o lixo da cidade, ervas daninhas e sumagres venenosos. O Córrego e os Flats juntos abrigam talvez mais de 100 mil andarilhos, vagabundos e sem teto, o lixo e os dejetos da Depressão. Essas "cidades" de cabanas e tendas são transpassadas pelo fluxo de transeuntes que embarcam na Linha Ferroviária Interurbana de Cleveland (CIRR – Cleveland Interurban Railroad) desde o Terminal da União (à sombra dos mais de 215 metros da Torre do Terminal, a oitava construção mais alta da América) no centro da cidade até a vizinhança exclusiva de Shaker Heights. A CIRR foi construída sobre os trilhos da antiga ferrovia da Linha do Níquel, bem no meio do Córrego.

Logo a leste dos Flats está a "Terceira Barulhenta", a jurisdição policial mais corrupta da cidade, o que significa algo. Tráfico de drogas, prostituição, inferninhos e jogos florescem. É um antro de favelas, cortiços e quitinetes que não fazem perguntas contanto que o viajante pague em dinheiro (é também, como tais vizinhanças costumam ser, a única parte da cidade racial e etnicamente integrada, lar de 39 idiomas diferentes). Durante a Lei Seca, Cleveland, assim como St. Paul e Hot Springs, ganhou a merecida reputação nacional de "cidade livre" para criminosos – o governo municipal e departamento de polícia aceitarão subornos com prazer para manter o "calor" longe de qualquer fugitivo da justiça que possa pagar. O gângster Moe Dalitz e a "Máfia da Rua Mayfield" (os irmãos Milano e Pollizi) comandam a cidade conforme lhes é conveniente.

O independente Prefeito do Partido Republicano Harold H. Burton deseja desesperadamente limpar sua cidade, contra a oposição da máquina democrática, os mafiosos de Dalitz, e seu próprio departamento de polícia. Em 1935, ele apontou Eliot Ness, o agente "Intocável" que derrubou Capone em Chicago, como diretor de segurança de Cleveland. Neste mesmo ano, as mortes começaram.

xa seguir o mistério livremente. Isto, juntamente com os Assassinatos dos Torsos em si, é o gancho.

Vendo a Pedra Vermelha
No mínimo um Investigador verá a Pedra Vermelha nas fotografias no apartamento de Frank Dolezal.

Apontando o Açougueiro
À medida que exploram o lado desagradável de Cleveland durante o quente verão em meio à Depressão, os Investigadores juntam pistas suficientes para suspeitar de um proeminente filho da aristocracia de Cleveland.

Lapsos de Tempo
Ao mesmo tempo, os Investigadores também experimentam estranhezas suficientes para suspeitarem que uma grande manifestação do Mythos se aproxima. Ambos os rastros de pistas levam para a mesma verdade terrível (veja o quadro da pág 214).

Mais Dois Corpos
Conforme a própria história instiga os Investigadores em frente, dois outros corpos são encontrados em Cleveland.

Detendo Caríbdis
Tendo juntado os assassinatos paralelos e suas investigações do Mythos, nossos heróis devem enfrentar o Açougueiro em seu covil e evitar que Caríbdis inunde o mundo.

Premissa

Os Investigadores (ou ao menos um deles) precisam ser do tipo de pessoas que o Xerife Martin L. O'Donnell empregaria para resolver uma série de assassinatos brutais. Os jogadores deverão decidir entre si quando e como seus Investigadores se conheceram antes do caso.

O Xerife O'Donnell não possui muitos delegados com quem possa contar e, como é um democrata fervoroso, não pode trabalhar com a investigação policial do Prefeito Burton. O ponto principal é fazer Eliot Ness parecer incompetente resolvendo o caso antes dele, e evitar chutar mais formigueiros em Cleveland. Os poucos delegados que estão disponíveis aumentaram muito seus rendimentos no *Terceiro,* e podem chamar uma atenção policial indesejável se ele os utilizar mais. O'Donnell precisa de rostos novos na rua e olhos novos no caso.

Os Investigadores podem ser de Cleveland, e dessa forma bem conhecidos de O'Donnell como interessados em "coisas estranhas" como nessas mortes, ou podem ser de fora da cidade, e o xerife pode acreditar que nenhum deles possua lealdades locais maiores do que com ele. Seria um professor "conhecido como especialista em comportamento criminoso anormal"? Seria um diletante "filho do irmão de Martin, recém-saído de Yale, mas um bom Democrata"? Talvez um jornalis-

ta que trabalhe para a imprensa de Cleveland, ressentido da forma como Ness lidava com os famintos por furos de notícias do jornal *Plain Dealer* (na estrutura de campanha "Projeto Aliança", os Investigadores podem ser incumbidos de investigar tais mortes pela cabala). O ideal seria que pelo menos um Investigador fosse um Detetive Particular ou um antigo Detetive Policial que possa trazer os outros Investigadores como "seus sócios", porém qualquer explicação intermediária plausível que os jogadores dêem servirá – O'Donnell precisa de resultados, e pagará a eles (U$ 25 ao dia, mais despesas) por fora de qualquer forma.

Com o gasto de 1 ponto de **Trato Policia**l, O'Donnell também pode dar ao Investigador que gastou o ponto um distintivo de delegado do xerife do Condado de Cuyahoga. Ele deixa claro que não quer muito barulho chegando até o Departamento da Policia de Cleveland, o que significa que nenhum mandato é necessário – mas nenhuma prisão deve ser feita sem evidências concretas. "Este distintivo pode fechar tantas bocas quanto abrir", ele diz, antes de expor os fatos dos Assassinatos dos Torsos.

O Xerife O'Donnell Abre o Jogo com Vocês

Dê aos jogadores tanta informação quando você acredite que possam lidar. Se eles ficarem impacientes ou entediados, vá direto ao ponto. O'Donnell lhes joga uma pasta de arquivo grossa e os manda guardar. Esta pasta não guarda os arquivos do Departamento de Polícia de Cleveland sobre o Açougueiro. Esses arquivos seriam compostos por várias caixas de documentos, e é informação privilegiada de Ness que o xerife rival não tem acesso. Esse arquivo entregue aos Investigadores contém relatos públicos sobre o caso (mandatos e similares), cópias de histórias de jornal, e o resultado do trabalho prévio (e impreciso) do departamento do xerife. Ele fornece 1 ponto de reserva dedicado relativo a detalhes das mortes para qualquer Habilidade Investigativa do Investigador que estiver a usando (isso é chamado de um **Ponto do Arquivo** nas notas deste cenário). Esse ponto renova-se entre as cenas.

Os fatos básicos são estes: Entre setembro de 1935 até a data presente, um criminoso desconhecido sequestrou, decapitou e desmembrou pelo menos dez pessoas. O "Açougueiro", como foi chamado pela imprensa, matou suas vítimas em algum local desconhecido, removeu seus restos e deixou seus corpos em pedaços para serem descobertos mais tarde. Alguns corpos exibiam vergões, ou aparentavam terem sido secos e curtidos; possíveis sinais de tratamento químico mostram o intuito de remover evidências. As cabeças de algumas das vítimas foram deixadas próximas, outras nunca foram encontradas.

O Guardião deve fotocopiar (permissão concedida) o Resumo do Caso para uso dos jogadores.

À Primeira Pista

A melhor pista que O'Donnell tem é a Taverna de Lester, um bar na Roaring Third na 20ª Oeste com a Central. Seus delegados, trabalhando a noite em outros casos, descobriram que todas as três vítimas identificadas – Edward Andrassy, Flo Polillo e Rose Wallace – eram clientes assíduos do local. Faziam companhia a um homem explosivo e grande chamado "Frank", cujas investigações posteriores o identificaram possivelmente como Frank Dolezal, um pedreiro desempregado e, às vezes, cafetão. Em 1936, ele vivia no número 1908 da Av. Central, a um quarteirão de onde Flo Polillo foi desovada. O'Donnell pode ainda fornecê-los o "último endereço conhecido" de Dolezal.

O Apartamento de Frank Dolezal (N° 2941 na 22ª Oeste)

Os Investigadores podem arrombar seu apartamento simples no segundo piso (através de **Arrombamento**, ou com um chute bem dado, porém a primeira opção não deixará sinais óbvios da entrada forçada) e fazer uma busca no local, ou forçar Dolezal a abri-lo, ou ambos, talvez esperando que ele retorne a seu apartamento de mais um dia de vadiagem e bebedeira. Eles podem ainda conversar com os vizinhos de Frank.

Vasculhando o Apartamento

O apartamento de Dolezal é um buraco barato, com quase nenhuma mobília ou itens pessoais. Uma caderneta na mesinha do lado tem uma lista com 25 nomes e endereços, o mais distante em Ontario, Califórnia; nenhum deles bate com alguma figura conhecida no caso.

Coletar Evidências (pista central): Um tijolo oco sob a janela guarda um pó branco em um papel amassado (Manha ou Farmácia para identificar como cocaína), e um pacote com três fotografias em preto-e-branco.

As fotografias mostram: *um homem desconhecido* em *relação sexual* com *Rose Walker*. Seu rosto não é visível. Ele possui uma tatuagem particular no alto de seus ombros, lembrando uma ponta de flecha encurvada. **Antropologia** sugere que parece um tipo primitivo de hieróglifo (tanto um gasto de 2 pontos em Antropologia ou 1 em **Usar Biblioteca** mais tarde na Universidade Western Reserve irá identificá-lo como um totem canino da região dos Balcãs de

RESUMO DO CASO -- "ASSASSINATOS DOS TORSOS"
Escritório do Xerife do Condado de Cuyahoga - NÃO CIRCULAR

Vítima #1: Anônimo I
Encontrado em 23/09/35 no Córrego de Kingsbury, próximo à 49ª Leste com a Praha; castrado e decapitado; morte estimada entre 1 a 4 semanas antes de ser encontrado.
Vítima #2: Edward Andrassy, pequeno vigarista e garoto de programa
Encontrado em 23/09/35 aproximadamente 10 metros da Vítima #1; igualmente castrado e decapitado; morte estimada entre 2-3 dias.
Vítima #3: Florence Polillo, VULGO Flo Martin, VULGO Clara Dunn, prostituta
Encontrada em 26/01/36 atrás das Fábricas Hart no Nº2315 da 20ª Leste (ao norte do Córrego); braços e pernas decepadas, pernas partidas na altura dos joelhos, torso partido na cintura; cabeça desaparecida; identificada pelas digitais; embrulhada em folhas de jornal dos dias 25/01/36 e 11/08/35; morte estimada entre 2-4 dias (roupas da vítima encontradas em 17/01/38 no Córrego de Kingsbury).
Vítima #4: Anônimo II, marinheiro?
Encontrado em 05/06/36 no Córrego de Kingsbury próximo à 55ª Leste; decapitado; seis tatuagens no corpo; roupas íntimas marcadas com "J.D."; morte estimada em 2 dias.
Vítima #5: Anônimo III
Encontrado em 22/07/36 no Big Creek próximo à Estrada Clinton; decapitado, sem mutilações; pode ter sido morto no local; morte estimada em 2 meses.
Vítima #6: Anônimo IV
Encontrado em 10/09/36 no túnel de esgoto no Córrego de Kingsbury próximo à ponte da 37ª; decapitado, castrado, torso partido, desmembrado; cabeça e braços faltando; morte estimada em 2 dias.
Vítima #7: Anônima I
Encontrada em 23/02/37 próxima à Praia Euclid na 156ª Leste; desmembrada, torso partido, decapitada; cabeça e membros faltando; causa da morte por parada cardíaca; morte estimada entre 3-4 dias (parte inferior do torso encontrada em 05/05/37 no Rio Cuyahoga nas imediações da 30ª Leste).
Vítima #8: Rose Wallace (?), prostituta
Encontrada em 06/06/37 no banco do Cuyahoga sob a Ponte Lorain-Carnegie; decapitada e desmembrada; membros e uma costela desaparecida; embrulhada em folhas de jornal datadas de 05/06/36; morte estimada em 1 ano. Identificação feita pelo filho e registros da arcada dentária, porém Rose Wallace foi anunciada como desaparecida apenas 10 meses antes.
Vítima #9: Anônimo V
Encontrado em 06/07/37 no Rio Cuyahoga abaixo da 3ª Oeste e a Ponte Erie RR; desmembrado, decapitado, torso partido, membros partidos nas juntas, estripado; coração e cabeça desaparecidos; cortes estranhamente erráticos; cruz azul tatuada em uma perna; embrulhado em folhas de jornal de 06/37; morte estimada entre 2-3 dias.
Vítima #10: Anônima II
Encontrada em 08/04/38 no Rio Cuyahoga na Av. Superior; desmembrada, decapitada, torso partido, membros partido; braços, cabeça, e parte inferior da perna direita desaparecidos; cortes estranhamente erráticos; drogas encontradas no sangue da vítima; morte estimada entre 3-5 dias

Vítimas em Potencial Adicionais:

Corpos no Pântano Mahoning
Seis homens encontrados (4 corpos, 2 cabeças) nos pântanos do Rio Mahoning próximo à New Castle, Pennsylvania, 1923-1924.
Anônimo 0, Negro
Encontrado em 24/07/29 no Córrego de Kingsbury a 6 quadras ao norte da local das Vítimas #1 e #2; decapitado, braço esquerdo decepado; cabeça e braço desaparecidos; hora da morte desconhecidos.
Anônima 0, "A Dama do Lago"
Encontrada em 05/09/34 no mesmo local da Vítima #7; partida, desmembrada, e decapitada, cabeça, útero, e membros desaparecidos; corpo quimicamente preservado e tratado.
Anônimo 00
Encontrado em 01/07/36 em um vagão no pátio da Erie RR em New Castle, Pennsylvania; decapitado e mutilado; cabeça desaparecida; embrulhado em folhas de jornal datadas de 07/33; morte estimada entre 10-14 dias

aproximadamente 5 mil anos atrás). O quarto parece ser só mais uma entre tantos de Cleveland.

O mesmo homem tendo relações sexuais com Edward Andrassy. Seu rosto também não é visível. A fotografia parece ter sido tirada de uma janela; a moldura de uma pintura é visível atrás de ambos. **História da Arte** pode identificar como um trabalho futurista italiano anterior à guerra (1 ponto gasto obtém o título, *Redemoinho*, e o artista, Glaucco Aioli).

O mesmo homem tendo relações sexuais com Flo Polillo. O quarto parece suntuosamente decorado, embora **Arquitetura** possa dizer que a construção foi feita com concreto pré-construído ao invés de uma construção residencial comum. Atrás deles, inclinada contra a parede, uma gravura em baixo-relevo no que parece ser mármore ou pedra-sabão. Com uma lupa, a gravura mostra um barco sendo atacado por um horrível monstro de seis cabeças caninas emaranhadas. Um homem de capacete crestado está à proa, olhando com horror. A popa está obscurecida pela cabeça de Flo Polillo. **Arqueologia** ou **História da Arte** identificam a cena como o ataque de Scylla ao navio de Ulisses, na Odisséia. Examinar a imagem o suficiente para a identificação cria uma forte sensação de estar sendo observado, juntamente com uma vertigem e uma poderosa sensação de déjà vu, para um teste de Estabilidade de 2 pontos.

Encontrando Frank Dolezal

Se os Investigadores estiverem planejando emboscar Dolezal nas ruas ou em seu apartamento, eles precisarão fazer testes de **Furtividade** (como Frank está mais do que bêbado, a Dificuldade é 3). Se bem-sucedidos, ele contará tudo o que sabe após alguns minutos de **Intimidação**, ou até antes, se confrontado com as fotografias. Se o teste de Furtividade falhar, Frank perceberá a presença deles e virá para cima dos Investigadores brandindo uma faca de açougueiro que carrega escondido.

Frank Dolezal

Armas Brancas 2, Atletismo 5, Briga 6, Vitalidade 5

Armas: -1 (faca de açougueiro)

Todos os Investigadores devem saber que disparos de revólveres atrairão a polícia, o que deixará o Xerife O'Donnell aborrecido. Uma vez que Frank seja derrotado, ele falará.

Dolezal era apenas um cafetão que fornecia clientes com um apreço por pobreza. Ele admite ter espancado Flo, justificando que ela merecia aquilo. De vez em quando, ele entra em um estado de fuga no qual descreve cortar Flo após "uma briga no sábado que fez até os cachorros uivarem". Qualquer Investigador (especialmente um Alienista) com **Psicanálise** pode dizer que Dolezal não é inteiramente são; **Psicologia**, **História Oral** ou **Interrogatório** podem mostrar que sua história se contradiz, e provavelmente não é verdadeira. Ele conta, entretanto, uma história bastante convincente de como escondeu o corpo de Flo nos latões atrás das Fábricas Hart. Usar o **Ponto do Arquivo** lembra ao Investigador que Flo foi morta, segundo a estimativa do legista, em uma sexta-feira. Ele alega não saber quem é o homem nas fotos (**Psicologia** atesta que ele não esta mentindo), e que ele as conseguiu com outro cafetão, Willie Maneta. Ele não tem visto Willie desde então.

Cleveland à Noite

Conforme os Investigadores perambulam por Cleveland, as cenas seguintes podem acontecer sempre que o Guardião decidir que é o momento apropriado para uma nova cena. Provavelmente, elas iniciarão tanto na Taverna de Lester ou na Tatuagens de Nadie, mas novamente, fica a critério de seu senso de ritmo como Guardião. As cenas com pistas centrais flutuantes estão indicadas.

Taverna do Lester

A clientela aqui é composta por solitários desesperados, amputados, andarilhos, vendedores de rua e prostitutas velhas. Usando uma Habilidade Interpessoal adequada, eles descreverão Frank Dolezal com "louco raivoso", "grosseiro", "pavio curto" e epítetos similares. O orador frequentemente afirmará que "ele deve ser o Açougueiro, veja se não é" e após uma destas afirmações, um andarilho miserável embriagado irá contradizê-lo.

Convencimento (pista central): Se uma bebida convincente for comprada, o andarilho contará como ele conheceu o "Doutor dos Andarilhos" "neste mesmo bar". Ele estava sempre bom para uma bebida e conhecia Flo Polillo. Ele andava bem vestido, por volta dos trinta anos, chamava-se de doutor, usava brilhantina nos cabelos, e "falava prá caramba". Ele era bastante interessado nas tatuagens que as pessoas tinham. Oferecia caronas para as pessoas na hora de fechar em "um carrão preto", e saiu com a Flo "poucos dias antes" de sua morte. Ninguém viu nenhum deles desde então. O homem desconhecido nas fotos usa brilhantina nos cabelos (Investigadores Andarilhos podem usar sua **Manha** aqui, também).

A Taverna de Lester pode ser um ponto para os Investigadores pegarem quaisquer outros rumores ou fofocas úteis que o Guardião deseje plantar. Em sua segunda visita, por exemplo, seguido a uma convincente rodada de bebida "por conta", eles podem ouvir sobre os "Mexicanos Ca-

çadores de Cabeça" ou o "Grego Maluco", para prepará-los para quando essas figuras aparecerem no jogo. Entretanto, se os Investigadores preferirem perambular pelas ruas amargas de Cleveland "sacudindo" personagens suspeitos, podem conseguir estas mesmas informações.

Tatuagens de Nadie

Os Investigadores provavelmente notarão esse salão de tatuagens mexicanas enquanto estiverem andando pela Terceira, provavelmente como uma Pista Imperceptível (veja pág. 55).

Coletar Evidências ou Manha (pista central): Na vitrine, exposto num papel desbotado, está o mesmo desenho da tatuagem do homem desconhecido, porém preenchido com escamas verdes de cobra e caveiras brancas em suas quatro pontas.

Um Investigador com **Manha** saberá que o atendente tatuado e de tapa-olho, **Mondo**, é um membro de gangue, e não falará nada sobre o xerife ou o Açougueiro, mas pode falar elipticamente sobre o desenho da tatuagem. Se isso falhar, **Bajulação** também funcionará – Mondo é orgulhoso de seus desenhos.

Caso o Guardião desejar, e as coisas derem erradas, uma briga pode se iniciar com Mondo e seus camaradas (o número exato de seus amigos fica a cargo do Guardião). Ao final do alvoroço todo, se os Investigadores forem vitoriosos, **Intimidação** pode conseguir as respostas que desejam.

"Los Psychos" Membros de Gangue

Armas Brancas 4, Atletismo 6, Briga 7, Vitalidade 6,

Armas: +0 (correntes, tacos de beisebol), -1 (facas, porretes)

Mondo revelará que o símbolo representa "uma deusa do passado com caveiras de serpente em seu vestido", e que um gringo lhe deu o modelo base, mas ele adicionou as partes vistosas

Los Cazadores de Cabezas

Essa quadrilha mexicana começou como comerciantes de pesca até que acidentalmente cruzaram caminho com as energias incipientes de Caríbdis ao redor do Açougueiro, quando este examinava um local para futuro ritual. Eles sofreram uma epifania religiosa e descobriram sua nova deusa.

Veneram Scylla, o demônio que o Açougueiro está criando, chamando-a de Coatlicue, a deusa asteca do fogo e morte. Como a habilidade **Antropologia** pode revelar, ela se veste com uma saia de serpentes e crânios vivos, e suas mãos e pés possuem garras como patas de cães.

As profissões e atividades atuais dos Caçadores de Cabeça ficam a cargo do Guardião; eles conseguiram mais crânios, ou Eliot Ness desmantelou o grupo antes? Os que restaram ainda têm um centro de culto em algum lugar da Terceira? Eles podem ser apenas ignorantes, ou podem ter feito contato com seu fundador involuntário e ser parte do rastro de pistas (neste caso, **Coletar Evidência** encontrará um número considerável de bilhetes do trem da linha CIRR em suas coisas, o que é bastante improvável para o povo mexicano pobre em 1938). Se o culto ainda estiver ativo, seu esconderijo exibirá três coisas:

- Uma cópia da Pedra Vermelha, pintada em cores e desenhos astecas berrantes, mostrando um bote sendo esmagado entre dois gigantes: o deus Huracan e a deusa Coatlicue, enquanto um Cavaleiro Jaguar observa indefeso (o gasto de 1 ponto de **Antropologia** lembrará que os astecas tinham um mito similar à história grega das Rochas Esmagadoras, as quais Ulisses evitou na *Odisséia*). A critério do Guardião, ela pode provocar um teste de Estabilidade.
- Uma pirâmide de crânios, o tanto quanto eles conseguirem coletar (alguns podem ter sido pilhados de cemitérios, se o Guardião não desejar múltiplas decapitações desnecessárias).
- A Ninhada de Coatlicue, um ninho de crânios vivos ligados a vinhas crescendo em todos os pontos ao redor da sala úmida. Esta coisa atacará qualquer infiel.

Ninhada de Coatlicue

Habilidades: Atletismo 11, Briga 16, Vitalidade 7

Limiar de Acerto: 3 (enraizadas)

Ataques: +0 (mordida); cada crânio pode morder um oponente à distância de corpo a corpo ou à queima-roupa sem nenhuma penalidade no Limiar de Acerto.

Armadura: Armas físicas, exceto aquelas que esmagam crânios ou cortem vinhas, causam apenas 1 ponto de dano. Fogo causa dano normal.

Custo de Estabilidade: +0

O Guardião pode ainda plantar evidências da ligação do culto com outras ameaças do Mythos para lançar uma campanha continua. Cultos de Yig no México, por exemplo, ou através de outros pescadores, a ameaça dos abissais em Cleveland, personificada pela família Williamson, de *A Sombra sobre Innsmouth*.

(se perguntado sobre a descrição do tal gringo, ele dirá "jovem, metido, falador. Cabelos brilhantes. Todos se parecem iguais. Mostrou o que queria, e foi o que eu lhe dei, o gancho no ombro". Se pressionado, ele parecerá confuso sobre por que chamar aquilo de gancho). Ele desenhou a tatuagem para uma gangue chamada os Caçadores de Cabeça, "até que o Ness acabou com eles".

A Foto da Taverna

Mondo, ou qualquer um no Lester, pode direcionar Investigadores procurando pelos rastros dos Caçadores de Cabeças até La Sirema, um bar e casa de jogos mexicano próximo à Riverfront. O nome vem de um tradicional cartão de loteria mexicana, proeminentemente exibido na vidraça, mostrando uma sereia.

Gringos são nitidamente mal recebidos, a não ser que estejam jogando e perdendo. Ninguém falará nada, embora 2 pontos gastos de **Crédito** melhore algum ressentimento. Se o gelo for quebrado dessa forma, o garçom ou o vendedor irá liberar um "sim, os *Cazadores de Cabezas* costumavam vir aqui. Eles vinham aqui quando eram apenas pescadores, e quando eram grandes mafiosos também. Agora estão na cadeia ou escondidos, e não vêm mais aqui".

Coletar Evidências (pista central): Muitas fotografias penduradas no mural do bar mostram vários barcos de pesca e suas tripulações mexicanas. Em um deles, entretanto, um homem branco aparece de pé na doca acima da tripulação, obviamente pego na foto por acidente. Com **Arquitetura**, a doca é reconhecida com sendo a doca na Ferrovia Erie na 3ª Oeste, onde a 9ª vítima foi encontrada. A data no canto da foto indica 11/08/35, a mesma data nos jornais que embrulhavam o corpo de Flo Polillo. Mais curioso ainda, o maxilar do homem branco lembra a do anônimo nas fotos do "seguro". Com esta descoberta, o Investigador que viu a gravura em baixo-relevo reconhece a composição resultante como sendo a mesma – uma fileira de homens com um homem destacado sobre eles, estendendo um braço em protesto. Uma vez que o Investigador veja a semelhança, o céu na foto parece rodar, como se um ciclone estivesse se formando acima do pesqueiro, disparando um teste de Estabilidade de 2 pontos.

Encontrando Willie Maneta

Quer seja uma indicação obtida na Taverna do Lester ou um repentino **Sentir Perigo** ("A manga daquele negro está balançando com o vento.") com uma Dificuldade 5 permite aos Investigadores saberem que o Willie Maneta passou por eles. Ele deve ser perseguido, começando com um teste de **Perseguição** contra uma Dificuldade 4 (ele é suspeito, só tem um braço, mas não chega a se destacar na multidão do gueto). Se bem-sucedidos, os Investigadores conseguem encurralá-lo em um beco sem saída; se não, é hora de um teste de **Atletismo**, uma vez que ele não vai ficar por ali para descobrir o que esses brancos assustadores querem.

Willie Maneta

Atletismo 9, Briga 4, Vitalidade 3

Se ele escapar, ótimo! Os Investigadores podem correr para alguma parte arrepiante de Cleveland adequada para um lapso de tempo (veja abaixo). Eventualmente ele aparecerá novamente. Ele tem de fazê-lo.

Uma vez que finalmente seja encurralado, Willie simplesmente desaba e soluça. Ele é incoerente, lamuriando sobre como "o doutor já me mostrou os papéis dizendo que eu vou morrer no passado". "Eu vou ser cuspido pelo redemoinho, como na história, e eu vou ser sugado novamente. O doutor vai cortar um braço fora e me matar em 1929, e aquele que ficar no caminho vai apenas fugir até ser sugado de volta". **Convencimento (pista central)** pode acalmá-lo e mudar seus resmungos para balbucios, mas não pode fazer nada quanto o que é, obviamente, um caso avançado de paranoia delirante.

Os Investigadores podem perguntar a um Willie mais calmo qualquer coisa que queiram, mas suas respostas úteis são estas: "Onde ele cortou seu braço?" "Embaixo de um trem." "Que redemoinho? Que história?" "Caríbdis. História grega. Perto dos cachorros." "Quem é o doutor?" "Homem branco rico com cabelo oleoso. Mora embaixo do trem," "Ele matou Flo? (ou Ed, ou Rose.)" "Não sabia que ele era o doutor da primeira vez que me matou, então eu vendi prá ele a Flo, e o Ed, e a Rose. Fez cachorros deles." "Viu o barco na laje. Foi pego pelo redemoinho."

Durante suas divagações, **Medicina** indicará que Willie está desnutrido e sofrendo de exaustão e insolação. Seu braço parece ter sido habilmente cortado, e então suturado, possivelmente há nove anos, pelo menos.

Assim que o Guardião julgar que ele já foi informativo ou interessante o suficiente, Willie começa a sangrar sobre eles por um repentino ferimento em seu pescoço. Eles escutam o som de um vento grande e apressado, e a cabeça de Willie simplesmente desaparece em uma névoa de sangue e rosnados. Qualquer Investigador que esteja especificamente olhando Willie sente sua visão escurecida e embaralhada; qualquer luz visível parece ser sugada em direção ao Córrego de Kingsbury. O corpo de Willie cai para trás, seu braço restante sacudindo, e Willie também, desaparece ao som de esguicho de água. A manifestação acaba, e quaisquer testemunhas do desaparecimento fragmentado de

Willie fazem um teste de Estabilidade de 5 pontos.

O Grego Maluco

Eventualmente, frequentadores habituais da Taverna do Lester mencionarão que o "grego maluco" foi visto circulando pela região com "grandes facas" em seu sobretudo. Se os Investigadores ignorarem a Taverna do Lester, eles eventualmente cruzarão com o Grego Maluco durante suas caminhadas.

Ele é baixo, rijo, descalço e envolto em calças de couro e uma capa de andarilho muito grande para seu tamanho. Ele tem uma barba avermelhada, nariz aquilino e dentes estragados. Balbucia a todos aqueles que encontra, e se parecerem perigosos, brande seus facões.

Idiomas: Um Investigador que saiba grego reconhece os balbucios do Grego Maluco como grego antigo, não grego moderno. Um Investigador que domine grego antigo pode iniciar uma conversa com ele, iniciando com um teste de Convencimento.

Arqueologia: Seus "facões" na realidade são uma espada de lâmina larga e uma adaga da antiga Micenas, desgastadas por muito uso, mas em condições para estarem em um museu.

Psicanálise: Ele sofre de graves ataques de pânico, e está provavelmente insano.

Teiresh, o "Grego Maluco"

Armas Brancas 6, Atletismo 8, Briga 5, Vitalidade 7

Armas: +1 (espada), -1 (adaga); ele pode atacar com uma ou outra.

Em seu breve intervalo de lucidez, ele explica que seu nome é Teiresh, ele perdeu seu barco quando o Despedaçador (*Skyllo*) o atacou, e que o rio não parece mais o mesmo como era, os figos são ruins aqui e você dificilmente consegue encontrar algum, ele não sabe de onde esse muro cinza veio, e onde está o Perturbador? (*Odishowax?*)

Ele então volta a ficar em pânico, e foge brandindo sua espada. Se for contido de alguma forma, ele escapará assim que ninguém estiver o vigiando.

Encontrando o Detetive Merylo

Se os Investigadores tiverem sido desleixados, disparado um monte de tiros, usado seu distintivo indiscriminadamente ou ficado em evidência de alguma outra forma, terão a visita do Detetive Peter Merylo do Departamento de Polícia de Cleveland. Ele os avisará para ficarem fora do seu caso e dizerem ao xerife para se preocupar em procurar cachorros perdidos. Com **Trato Policial**, ele não deixará alguns de seus "garotos de azul" espancarem os Investigadores. Ele não prestará atenção a nenhuma teoria tola sobre cultos ou vórtices temporais, ou acusações contra cidadãos proeminentes vindo de agitadores políticos manifestos como os Investigadores.

Os Melhores de Cleveland

Armas Brancas 4, Armas de Fogo 4, Atletismo 7, Briga 6, Vitalidade 8

Armas: -1 (cassetete ou porrete); tiras não usarão suas armas de fogo (+0; .32 Modelo Policial) a menos que os Investigadores sejam estúpidos o suficiente para puxar suas armas contra eles.

Este encontro pode ser usado como um "encontro casual" se o Guardião desejar, ou deixá-lo fora se os Investigadores estiverem fazendo um trabalho razoavelmente bom em não levantar suspeitas.

Turbilhões de Caríbdis

Estes encontros de lapsos de tempo devem iniciar após o primeiro Investigador ter visto a Pedra na fotografia, e com mais frequência conforme seja dramaticamente apropriado. O ideal seria que acontecessem com Investigadores sozinhos inicialmente, e então expandi-los para grupos maiores. Podem ocorrer a qualquer hora do dia ou da noite; Caríbdis deforma o tempo para melhor adequar-se ao drama. O Guardião deve sentir-se absolutamente livre para criar seus próprios fenômenos de lapso de tempo. Uma vez que tenham ocorrido eventos suficientes, se o Guardião desejar avançar a história para o descobrimento dos dois novos corpos, ou mesmo para o assalto final de Ness aos Flats, ele também pode justificar isso largando os Investigadores em um lapso de tempo.

Jornais Fantasmas. Folhas de jornal passam voando ao vento por você. Quando o agarra no ar, o jornal está com a data de anos atrás (se o Guardião desejar, essa data pode bater com a data de um dos jornais usados pelo Açougueiro para embrulhar suas vítimas). Nenhum teste.

Outra Vez na Ponte. Enquanto cruzando a ponte sobre o Córrego ou sobre o Rio Cuyahoga, você sofre uma enorme explosão de déjà vu e a cruza uma segunda vez. Teste de Estabilidade de 2 pontos.

Pássaros Secos. Se os Investigadores estiverem em um carro, eles são atingidos por pássaros em queda, mortos, secos e curtidos. Na rua, as coisas simplesmente caem silenciosamente do céu. **Biologia** identifica as aves como pombos passageiros, extintos já há uma geração ou mais. Teste de Estabilidade de 3 pontos.

Céu do Futuro. Um barulho incrivelmente alto vem de cima, e ao olhar você vê um enorme avião sem hélices vagarosamente cruzando o céu, deixando um rastro branco que se dirige como um redemoinho ao Córrego. Teste de Estabilidade de 3 pontos.

Carro Desovando um Corpo. É noite na ponte da Rua Jefferson, sobre o Cuyahoga, próximo ao Córrego de Kingsbury. Você percebe um Cord negro parar e seu motorista descer, remover um corpo embrulhado em papel do banco traseiro, e jogá-lo por sobre o parapeito. Pelo som que faz ao quicar em um telhado, e pelos múltiplos baques, você sabe que ele está em pedaços. Você não consegue identificar o motorista, exceto que usa brilhantina nos cabelos. O Guardião deve enfatizar a natureza sonhadora ou etérea deste lapso de tempo; os Investigadores não podem afetar esses eventos. Teste de Estabilidade de 3 pontos.

Flashback. Esta pode ser uma oportunidade para representar e aprofundar seu personagem; enquanto você caminha com o Córrego à vista, você tem um sonho real acordado e revive a pior coisa que já lhe aconteceu envolvendo cães e afogamento (o jogador deve bolar algo, se necessário). Teste de Estabilidade de 3 pontos, ou pior se o Investigador já tenha um paranoia preexistente, ou pior ainda se teve um trauma provocado pelo Mythos.

Inundação Súbita. Você está andando pelo Córrego e ouve o som de um fluxo de águas, espumando das sarjetas, vindo em sua direção. Você se afoga, e acorda no Córrego em um montículo de terra com árvores em frente à Estação na 24ª Leste. Teste de Estabilidade de 4 pontos.

Não é o Mesmo Rio. Olhando o Cuyahoga abaixo, ele se alonga e se estreita; a cidade parece desaparecer gradualmente. Uma galera grega (como aquela da Pedra) pode ser vista descendo o rio. Você sente um terrível sentimento de antecipação, e fome escravizadora. Você se dá conta de que está observando o barco por seis pares de olhos, e acorda sob um som estrondoso do trânsito de Cleveland ao seu redor. Teste de Estabilidade de 4 pontos.

Ser Ancestral. Olhando para o Córrego de Kingsbuy, você percebe que ele está cheio de água, e a planície se nivela ao redor dele. **Geologia** identifica as estranhas plantas ao redor como cicadófitas do período jurássico. Há um estranho zumbido quando um ser ancestral (ver pág. 148) plana até o Córrego com suas asas. O som aumenta de tom quando o alienígena é pego em um vórtice invisível e separado quadro a quadro; suas imagens congeladas persistem em uma linha, como os remadores na Pedra. Novamente, você acorda com o estrondo da Caríbdis. Teste de Estabilidade de 5 pontos

O Que Mythos de Cthulhu Pode Dizer

Investigadores que tenham a habilidade Mythos de Cthulhu podem usá-la para relacionar os fenômenos insanos e conflitantes que tem encontrado. A revelação é essencialmente esta: uma grande entidade se aproxima, deformando o tempo conforme nos aproximamos dela. Ela está sendo chamada por sua gêmea menor, convocada por assassinatos.

A natureza específica de Scylla e Caríbdis fica a critério do Guardião determinar. Zhar-Llouar, as Obscenidades Gêmeas, é uma forte candidata, ou podem ainda ser as divindades Shub-Niggurath (pág. 98) e Hastur (pág. 93). Caríbdis pode bem ser Yog-Sothoth, e o processo de criar e evocar Scylla é meramente uma forma de encarnar seu Filho na Terra. Ou ambos podem ser aspectos de Cthulhu (os tentáculos que agarram e os sonhos de afogamento) esperando para se recompor após milênios selado separadamente.

O perigo imposto por Caríbdis custa no mínimo 1 ponto de Sanidade ("uma clara e presente ameaça para os inocentes"), mas pode ser também uma ameaça global. Novamente, o Guardião deve ajustar os valores conforme sua campanha e estilo.

Investigando Scylla e van Schaen

Embora o Guardião deva permanecer flexível, este cenário naturalmente cai em um ritmo, alternando entre as andanças na Terceira, leitura e pesquisa de livros sobre van Schaen e mitologia, e as estranhezas absolutas como a Caríbdis continuam a escoar pelo tempo. Este é um bom ritmo, especialmente se intercalarmos entre equipes divididas de Investigadores.

A Pintura

Crédito ou Arte (pista central): Questionando nos círculos artísticos, os Investigadores podem descobrir que o *Redemoinho* de Aioli foi comprado em Veneza por um homem chamado Orem van Schaen, na volta de sua excursão pela Europa. Foi um escândalo, por que van Schaen pagou bem mais do que a pintura valia, e possivelmente bem mais que sua família podia pagar. Pelo que se sabe, ainda está pendurada na mansão van Schaen em Shaker Heights.

Se os Investigadores ainda não souberem a identidade da pintura, **Usar Bibliotecas** pode desvendar-lhes isto baseado nas partes visíveis pela

fotografia.

Universidade Western Reserve

A melhor instituição de ensino superior de Cleveland dispõe de cópias de arquivos adequadas para pesquisa acadêmica. Alguns destes tópicos incluem:

Mapas Locais

A melhor biblioteca da região é a Biblioteca da Sociedade Histórica da Western Reserve, mas a universidade em si também tem um bom acervo. Através de **Geologia**, um Investigador pode perceber que todos os corpos foram desovados em águas atuais (o Cuyahoga, o Lago Erie e a Grande Enseada) ou águas pré-históricas (Córrego de Kingsbury). Se os Investigadores já tiverem conversado com Frank Dolezal, sabem que ele pode ter movido a única exceção aparente, o corpo de Flo Pollilo.

Scylla e Caríbdis

Estes dois monstros da mitologia grega sempre aparecem juntos. De acordo com algumas autoridades, são as duas filhas gêmeas de Hécate ou do monstro marinho Cétus; em outras versões, Caríbdis é mãe de Scylla. Na *Odisséia,* Circe, que pode prever o futuro, aconselha Ulisses a navegar mais próximo a Scylla (um demônio com cabeças de seis cães em sua cintura) ao invés de Caríbdis (um enorme redemoinho que suga e seca as águas três vezes ao dia para depois cuspir tudo). Scylla, afinal, apenas matará seis dos seus homens; Caríbdis destruirá tudo. Mais tarde, Zeus conduz Ulisses novamente a Caríbdis, Ulisses então sobe em uma figueira que crescia acima dela e sobrevive ao turbilhão até os destroços de seu barco ressurgirem à tona. Isso é tudo o que está disponível com **Antropologia**, **Ocultismo**, bem como **Usar Biblioteca**.

Um estudo particularmente interessante sobre as duas é apresentado em *A Odisséia: Uma Reavaliação*, uma tese de doutorado não publicada (de 1923) de um certo Orem H. van Schaen. Encontrar este livro requer um gasto de 2 pontos de **Usar Biblioteca**. Neste trabalho, van Schaen argumenta que Ulisses teria navegado até o Rio Danúbio, e que Scylla e Caríbdis não seriam (como é costumeiramente assumido) os Estreitos de Messina entre a Sicília e Itália, mas sim os Portões de Ferro, um rio que corre entre a Transilvânia e a Sérvia. Ele também argumenta que as várias dilatações de tempo e incertezas de direção experimentadas por Ulisses no épico foram causadas por sua aproximação com Caríbdis, e que Circe, Nausícaa e Calipso são todas versões alternativas de Scylla. Interpretando este trabalho com **Psicanálise** em mente, mostra que van Schaen aparenta alternar entre ódio e adoração a Scylla e as mulheres na *Odisséia*.

Orem H. van Schaen

Nascido em 1904, é o filho mais novo do barão de imóveis e da ferrovia de Cleveland, C.F. (Castor Franchot) van Schaen. C.F. e seu irmão gêmeo, P.N. (Polluz Nesbit), ficaram famosos por comprar direitos sobre as terras altas do Córrego de Kingsbury e a velha Linha Ferroviária Níquel para construírem a linha férrea Interurbana de Cleveland para seu novíssimo exclusivo subúrbio, Shaker Heights. Ambos se suicidaram, afogando-se, em 1929 quando a Queda da Bolsa limpou a maior parte das reservas da família van Schaen.

Deixaram a propriedade para as irmãs gêmeas de Orem, N.K. e P.J. van Schaen, uma vez que Orem era considerado de saúde delicada. Embora educado por tutores particulares, provou ser capaz de se formar em um doutorado em história clássica pela Western Reserve em 1923. Todas essas informações aparecem em registros públicos e biografias disponíveis através de **Usar Biblioteca**.

Para obter rumores, os Investigadores terão de se envolver com a alta sociedade de Cleveland (pelo menos um nível de Crédito 5 ou melhor) ou conversar com repórteres (habilidades especiais de Jornalistas, **Bajulação** ou **Convencimento** para que eles não publiquem nada). Orem saiu de casa logo após receber seu doutorado, e o rumor é que se meteu em problemas em algum lugar da Pennsylvania. Foi internado em um sanatório "para observação" entre 1925 e 1927, mas convenceu seu pai a deixá-lo ir para a Europa no ano seguinte. Ele viajou para a Grécia e pelo Danúbio, comprando uma pintura em Veneza ao voltar para casa. A discussão acerca da pintura foi a gota d'água, e foi-lhe negada permissão para viajar ou montar seu próprio museu com os artefatos que "descobriu" em sua viagem. Ele não tem sido visto realmente na sociedade elegante desde 1930.

A Mansão van Schaen

Se os Investigadores tentarem entrar na mansão dos van Schaen (**Crédito**, **Intimidação** ou mesmo **Arrombamento**) encontrarão N.K. e P.J. estranhamente distantes e não receptivas. Elas pagarão se forem chantageadas para suprimir as fotos, caso os Investigadores sejam pouco cavalheiros ao ponto de extorqui-las, porém se recusarão a conversar sobre Orem de qualquer maneira. A pintura de Aioli, que realmente parece estar sobre uma janela para o gramado lá fora, é a única coisa na casa que parece estar livre do pó.

Se os Investigadores tiverem indiscretamente sujado o bom nome dos van Schaen nos círculos sociais, ou se tiverem chantageado as irmãs, ele receberão um aviso para se afastar, entregue por Ângelo Lonardo, um

tipo mafioso a moda antiga sob o comando de Moe Dalitz. Com o gasto de 1 ponto de **Manha**, Lonardo não fará seus garotos darem um surra feia nos Investigadores. A menos que eles continuem a incomodar as senhoras honradas (use as estatísticas dos "Melhores de Cleveland," pág. 221, para os mafiosos).

"Onze" e "Doze"

Em 16 de agosto de 1938, dois novos corpos são encontrados no Lixão Lakeshore, na 9ª Leste, ambos desmembrados e decapitados. No caos que se seguiu durante o dia inteiro de buscas das partes desaparecidas, os Investigadores podem conseguir acesso a cena com um **Trato Policial** e um suborno apropriado (U$ 10).

Coletar Evidências (pista central): Existem folhas de outono no punho decepado da décima primeira vítima. **Biologia** irá identificá-las como folhas de figueira. Figueiras não são nativas de Ohio.

Ciência Forense: A décima primeira vítima, uma mulher, estava morta já há 4 ou 6 meses; a décima segunda vítima, um homem, por pelo menos 7 ou 9 meses. Isso as coloca na mesma época da décima vítima, ou mesmo antes. Os restos da vítima número 11 estão secos e endurecidos, quase mumificados (como a manifestação dos Pássaros Secos na pág. 221); o da décima segunda vítima está praticamente só ossos.

Ponto do Arquivo: A décima segunda vítima lembra a descrição de um amigo "grego" de Edward Andrassy, visto em sua companhia na Taverna do Lester.

Sentir Perigo: O Investigador que experimentou mais dilatações temporais vê um rastro de imagens posteriores dos corpos seguindo até a Torre do Terminal, e repentinamente vê a si mesmo nos trilhos da linha CIRR no Córrego de Kingsbury. Com um teste bem-sucedido (Dificuldade 5), ele pode saltar dos trilhos e evitar ser atropelado pelo trem, que soa como a enxurrada das águas de Caríbdis. Se falhar, o trem o atinge como uma parede de água, ele sente estar se desintegrando totalmente – e acorda no Lixão novamente. Deve fazer um teste de Estabilidade de 5 pontos por esta alucinação mortal.

Temendo a Morte Pela Água

Resolver este mistério deveria ser bem simples – van Schaen, levado à loucura por seus estudos e pela Pedra, tornou-se o Açougueiro. Encontrar seu esconderijo é um pouco mais difícil, mas existem muitas pistas para serem encaixadas.

O pai e tio de van Schaen construíram a linha da CIRR através do Córrego de Kingsbury.

As estações da CIRR foram construídas com concreto pré-construído, como o ninho de amor de van Schaen mostrado nas fotografias **(Arquitetura)**.

Um agrupamento de árvores copadas no Córrego, ao lado dos trilhos da Estação na 24ª Leste, possui uma figueira **(Biologia)**.

O Último Ataque de Eliot Ness

Logo após a meia noite da madrugada de 18 de agosto de 1938, extremamente frustrado com as depredações do Açougueiro e com as reviravoltas políticas que ele encarou durante o caso, Eliot Ness liderou 35 homens da lei em uma última operação. Apoiado por 11 carros do esquadrão, dois camburões e três caminhões dos bombeiros, seu pelotão desceu para os Flats com holofotes e armas em punho. Arrasaram as cabanas e tendas que encontraram, e prenderam todos que conseguiram agarrar. Fogo, sirenes berrando, e gritos por todos os lados. Os esquadrões de Ness desceram ao fundo do Córrego até alcançar a 37ª Rua, derrubando e chutando tendas e paredes de caixotes, e algemando os mais vagarosos e menos afortunados.

Se for possível, esse deve ser o único vislumbre de Ness que os Investigadores terão, agarrando um machado de mão e forçando a vista em meio à fumaça e sujeira, enquanto circula entre os desesperados e perdidos, iluminado por luzes de tochas e lanternas policiais. Vale à pena mudar a operação para antes ou depois dos registros históricos, para que aconteça no mesmo momento em que os Investigadores fazem seu movimento contra o Açougueiro na Estação da 24ª, apenas pelo bem do drama.

Naquele dia, os homens de Ness recolheram 63 andarilhos para a Estação Central, e enviaram 11 homens com registros criminais para o FBI. O restante foi para uma casa de correção. Pela manhã, Ness e seu pelotão vasculharam as ruínas por mais pistas do Açougueiro ou seu paradeiro, mas nada foi encontrado. Eles queimaram o que restou dos três grandes refúgios de andarilhos que eles invadiram. Sua última cartada não deu certo; Ness não descobriu nenhum indício novo, e suas táticas truculentas alienaram a cidade.

Coletar Evidências pode indicar um desgaste extra na Estação da 24ª Leste, como se o tivesse sido mais maltratada pelos anos do que o resto da linha.

E finalmente, o Guardião pode narrar visões e lapsos de tempo que focam cada vez mais no Córrego, na linha da CIRR e na Estação da 24ª Leste até os jogadores pescarem a idéia.

Confrontando van Schaen

Descobrir a entrada secreta para a sala oculta de van Schaen dentro da Estação é um questão de **Arquitetura** ou **Coletar Evidências** (o padrão circular do pó no assoalho em direção a uma parede aparentemente limpa). Abri-la é um teste de **Reparos Mecânicos** contra Dificuldade 5. Se falhar, a porta ainda abre, porém com um horrível rangido, alertando o Açougueiro da presença dos Investigadores.

A câmara, bem ao estilo Art Deco, é um tipo de combinação entre museu e sala de operações. Existem partes de corpos sobre tubos de zinco com produtos químicos próximos a estátuas gregas e ilirianas. Capacetes homéricos sobre crânios parcialmente esfolados, e espadas antigas bem afiadas enterradas em pedaços de ombros humanos. Orem está esperando para saltar sobre os Investigadores com uma espada ou trabalhando em uma pilha de cabeças e membros embalsamados no centro da sala.

Orem van Schaen, o Açougueiro

Habilidades: Armas Brancas 7, Atletismo 9, Briga 9, Vitalidade 8

Limiar de Acerto: 4

Modificador de Alerta: +2 (senso temporal expandido)

Ataques: +1 (espada de lâmina larga)

Armadura: Nenhuma

Em troca de um ataque em uma rodada de combate, Orem pode gastar 1 ponto de sua Vitalidade para saltar no tempo, permitindo-lhe aparecer em qualquer lugar na sala com sua reserva de Vitalidade recuperada.

Scylla

Habilidades: Atletismo 4, Briga 10, Vitalidade 18

Limiar de Acerto: 3 (principalmente séssil)

Modificador de Alerta: +2 (senso temporal expandido)

Ataques: +0 (mordida): Scylla pode morder com todas suas seis cabeças ao mesmo tempo. Se duas mordidas atingirem um mesmo alvo na mesma rodada, Scylla pode prender a vítima com suas mandíbulas caninas, e dessa forma o segundo ataque causa dano dobrado.

Armadura: Armas de fogo e projéteis causam apenas metade do dano; regenera 1 ponto de Vitalidade por rodada.

Custo de Estabilidade: +2

As seis cabeças de Scylla se estendem em apêndices quase-materiais saindo de seu interior, que lembra o corpo de um grande peixe feito com pele e partes de membros humanos costurados juntos. Elas são as cabeças decepadas de seis vítimas do Açougueiro, mas quando abrem suas mandíbulas, tomam um aspecto canino alongado e hediondo, como se alguma força ex-

terna as estivesse deformando enquanto as manipula como fantoches.

Caríbdis

A investida de Caríbdis carregará tudo a sua frente. Isto deve ser evitado. A forma mais simples de frustrar Caríbdis é o método de Ulisses: alimentá-la com seis vidas na mesma rodada. Os Investigadores podem se sacrificar ou podem jogar andarilhos convenientemente próximos em suas bocas à espera (e fazerem um teste de Estabilidade de 5 pontos como resultado de tal ação).

Dinamitar a Estação também pode funcionar, a critério do Guardião. Neste caso, certifique-se de anotar os padrões espirais simétricos dos azulejos, para dar aos jogadores a introspecção de que a Estação serve como um campo de contenção físico para Caríbdis (ou as torres de convocação, se Caríbdis for Yog-Sothoth.)

Mas a forma mais fácil é destruir a Pedra Vermelha. Embora a Pedra seja um diorito à prova de balas, existem vários produtos químicos bastante cáusticos largados pela câmara (**Química** para encontrar os melhores e mais terríveis. Se um Investigador conseguir passar tanto por Scylla quanto por Orem até a mesa com os químicos, estes podem ser usados contra Scylla como um ácido forte (+0)). A enxurrada de Caríbdis ecoa pela Pedra, o baixo-relevo muda constantemente para mostrar o redemoinho surgindo de baixo. Isto, combinado com o som de água vindo a Pedra, deve dar a dica para os jogadores.

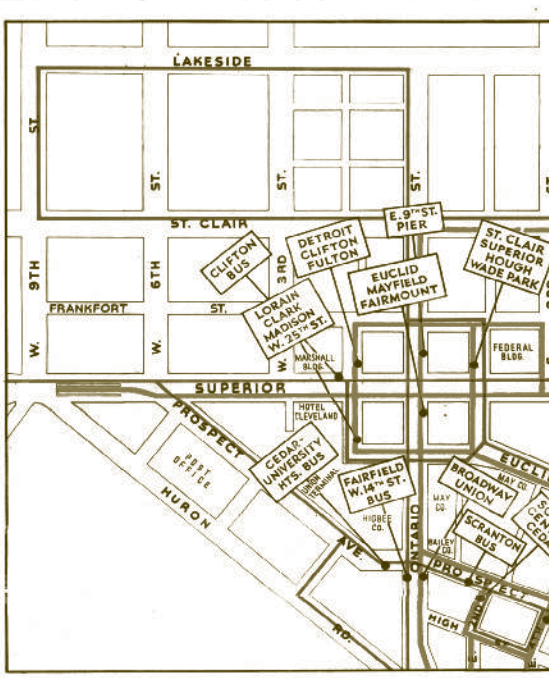
A Pedra Vermelha

Uma placa de diorito vermelho medindo cerca de 1,3 metros de largura, por 45 cm de altura e 15 cm de profundidade, esculpido em baixo relevo que se parece tanto de origem hitita quanto grego de Micenas (**História da Arte**, **Arqueologia**). Sua descrição é dada na página 214. Entretanto, ao olhar para a Pedra, dois observadores não conseguem concordar se o apavorado capitão está na proa ou popa do navio.

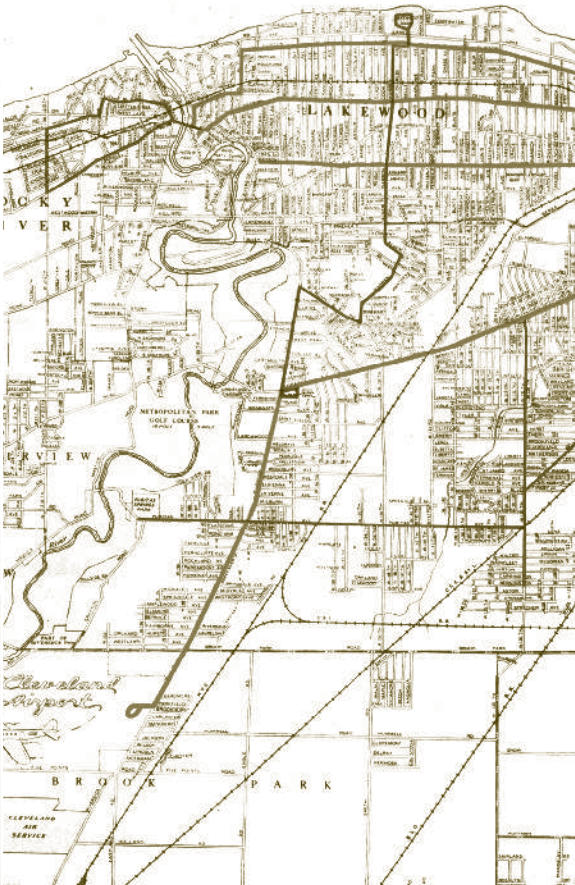
Pontas Soltas e Futuros Rastros

Se os Investigadores pensarem em trazer as evidências para O'Donnell, receberão seu agradecimento relutante – ele não pode embaraçar Ness mais do que seu ataque noturno já o fez, e ele não pode processar o fraco rebento da dinastia dos van Schaen mesmo que ele tenha sobrevivido ao confronto. Mas O'Donnell é generoso o suficiente para reconhecer um bom trabalho feito (embora tenha sido baixo o bastante para permitir que Merylo continuasse a caçar fantasmas nos anos 40), e será um contato útil no futuro.

O laboratório de van Schaen pode conter um tomo do Mythos ou um diário recuperado das ruínas do Castelo Ferenczy, na Romênia em 1928, que pode levar a outros cultistas de Yog-Sothoth (ou Hastur, ou Zhar-Lloigor). A caixa de texto com o culto de Coatlicue (pág. 219) oferece mais pistas possíveis.



Downtown Terminal Points



RASTRO DE CTHULHU

O Horror de Kingsbury

Uma versão em alta definição deste mapa pode ser encontrada no sites www.retropunk.net ou www.pelgranepress.com

Apêndices

Apêndice 1: BRP e GUMSHOE

Estilo de jogo GUMSHOE usando as regras BRP

Deve ser relativamente simples converter a experiência e filosofia investigativa proporcionado pelo sistema GUMSHOE para o mecanismo do BRP (*Basic Role-Playing*) no coração do *Call of Cthulhu* Qualquer jogada de perícia feita para conseguir uma pista, avançar a trama, ou obter informações é bem-sucedida automaticamente. Se você também desejar incorporar os gastos de pontos, permita-lhes incrementos de 20 pontos – um personagem com Antropologia em 45% pode gastar até dois gastos, ou um grande gasto dramático. Você pode exigir um mínimo de 20% em qualquer Habilidade Investigativa antes de liberar pistas ao jogador.

Para qualquer jogada de perícias com propósitos dramáticos, incluindo todas as jogadas de SAN, disputas de POW, e jogadas de combate, proceda normalmente. Embora o Guardião possa querer adaptar esse modelo conforme seu gosto particular, nós recomendamos deixar Ocultação, Disfarce, Condução, Reparos Elétricos, Primeiros Socorros, Hipnose, Pilotagem, Psicanálise, e Equitação como jogadas normais. Algumas perícias irão variar: uma jogada de Navegação (*Navigate*) para perceber que a dólmem na verdade está apontando para o norte deveria ser bem-sucedida automaticamente, por exemplo, enquanto uma jogada de Navegação para encontrar sua saída de um bolsão de neblina no meio do mar enquanto está sendo atacado por abissais deveria ser uma jogada dramática.

Convertendo BRP para GUMSHOE

O guia a seguir torna possível você converter cenários e Investigadores de *Call of Cthulhu* (sejam seus próprios ou aqueles publicados) para o *Rastro de Cthulhu*. Nenhuma conversão é perfeita, entretanto, e se você cair em algo que seu jogo lide de forma diferente, sinta-se livre para adaptar.

Arredonde as frações para cima.

Nota da versão nacional: Até a data do lançamento deste livro, não existia uma versão traduzida para o português de *Call of Cthulhu*. Por este motivo decidimos manter os termos e denominações usados no *Call of Cthulhu* como são em seu original em inglês e em itálico.

Características do Investigador:

- Ignore *STR, CON, SIZ, INT, POW, DEX, APP,* e *EDU*.
- Divida *SAN* por 10 para obter os valores de Sanidade e Estabilidade.
- Divida *HP* por 2 para obter a Vitalidade.
- Divida *Idea Roll* por 12 para obter o valor de Sentir Perigo.
- Divida *Luck Roll* 12 para obter o valor de Precaução.
- Ignore *Know Roll* e *Magic Points*.

Pericias do Investigador:

- Reduza todas as perícias abaixo de 6% para 0%.
- Divida as seguintes perícias por 20 para obter seus níveis nas habilidades correspondentes: *Accounting* (Contabilidade), *Anthropology* (Antropologia), *Archaeology* (Arqueologia), *Art* (Arte), *Astronomy* (Astronomia), *Bargain* (Barganha), *Biology* (Biologia), *Chemistry* (Química), *Craft* (Ofício), *Geology* (Geologia), *History* (História), *Law* (Direito), *Library Use* (Usar Biblioteca), *Locksmith* (Arrombamento), *Medicine* (Medicina), *Occult* (Ocultismo), *Pharmacy*, (Farmácia), *Photography* (Fotografia), *Physics* (Física), *Psychology* (vira Avaliar Honestidade) e *Spot Hidden* (vira Coletar Evidências).
- Divida as seguintes perícias por 12 para obter seus níveis nas habilidades correspondentes: *Conceal* (Ocultamento), *Disguise* (Disfarce), *Drive Auto* (Condução), *Electrical Repair* (Reparos Elétricos), *First Aid* (Primeiros Socorros), *Hypnosis* (Hipnose), *Pilot* (Pilotagem), *Psychoanalysis* (Psicanálise), e *Ride* (Equitação).
- Subtraia 10% de *Credit Rating* e divida o restante por 10, *arredondando para baixo neste caso*, para obter o valor de Crédito (resultados negativos produzem Crédito 0). Se o valor ficar abaixo do mínimo para sua Ocupação (veja pág. 9), utilize o valor mínimo.
- Divida a perícia *Cthulhu Mythos* por 20 para obter o valor em Mythos de Cthulhu e diminua a Sanidade necessária para se manter no limite.
- Some *Fast Talk* e *Persuade*; divida o resultado por 20; distribua os pontos entre Burocracia, Bajulação, e Convencimento conforme sua vontade. Se qualquer uma

destas habilidades estiver listada como uma Habilidade Ocupacional sua, some 1 ponto ao valor atribuído a ela.
- Para cada idioma estrangeiro falado (*Other Language*), some 1 ponto a sua habilidade Idiomas. Se você possuir algum idioma estrangeiro igual ou acima de 90%, some 1 ponto. Se você possuir três ou mais idiomas estrangeiros iguais ou acima de 90%, então some 2 pontos.
- Pegue o maior valor entre *Natural History, Navigate,* e *Track*; divida-o por 20 para obter o valor de Sobrevivência. Para cada uma destas outras perícias cujo valor seja 90% ou mais, adicione 1 ponto.
- Pegue o maior valor entre *Climb, Jump, Swim,* e *Throw*; divida-o por 12 para obter o valor de Atletismo. Para cada uma destas outras perícias cujo valor seja 70% ou mais, adicione 1 ponto.
- Divida *Dodge* por 10 para obter o valor de Fuga.
- Pegue o maior valor entre *Fist/Punch, Grapple, Head Butt,* and *Kick*; divida por 12 para obter o valor de Briga. Para cada uma destas outras perícias cujo valor seja 90% ou mais, adicione 1 ponto. Some 1 ponto se possuir *Martial Arts* em 50% ou mais.
- Se seu *Damage Bonus* for +1D4, some 1 ponto ao valor de Briga.
- Se seu *Damage Bonus* for +1d6, some 1 ponto ao valor de Briga e 1 ponto ao valor de Intimidação.
- Pegue o maior valor entre *Handgun, Machine Gun, Rifle*, e *Submachine Gun*; divida-a por 12 para obter o valor de Armas de Fogo. Para cada uma destas outras perícias cujo valor seja 90% ou mais, adicione 1 ponto. Some 1 ponto se possuir *Shotgun* em 80% ou mais.
- Pegue o maior valor entre as perícias de armas *hand-to-hand* e divida-o por 12 para obter o valor de Armas Brancas. Some 1 ponto a esta habilidade se você possuir outras duas perícias com armas *hand-to-hand* cujo valor seja 80% ou mais.
- Pegue o maior valor entre *Mechanical Repair* e *Operate Heavy Machinery*; divida-o por 12 para obter o valor de Reparos Mecânicos. Se a menor destas perícias estiver entre 70% e 89%, some 1 ponto, e se for 90% ou mais, some 2 pontos.
- Pegue o maior valor entre *Hide, Listen*, e *Sneak*, e divida-a por 12 para obter o valor de Furtividade. Para cada uma destas outras perícias cujo valor seja 70% ou mais, adicione 1 ponto.
- Se você possuir qualquer uma das seguintes habilidades como Habilidades Ocupacionais, adicione 1 ponto a ela: Ciência Forense, Criptografia, História Oral, Interrogatório e Intimidação.
- Se você possuir qualquer uma das seguintes habilidades como habilidades Ocupacionais, adicione 2 pontos a ela: História da Arte, Manha, Teologia e Trato Policial.
- Se você possuir qualquer uma das seguintes habilidades como Habilidades Ocupacionais, adicione 3 pontos a ela: Perseguição e Punga.

Criaturas:

- O *Move* da criatura torna-se seu Atletismo.
- Divida a média da *HP* da criatura por 2 e adicione 1 ao resultado para obter sua Vitalidade.
- Divida o maior ataque natural da criatura por 3 para obter sua Briga.
- Divida a maior perícia em armas *hand-to-hand* da criatura por 4 para obter sua Armas Brancas (ou Armas de Fogo, se for o caso).
- Certifique-se de dividir os valores de acordo com diferentes ambientes se necessário. Você pode ajustar esses valores obtidos em 1 ou 2 pontos para cima ou para baixo se necessário, para diferenciar as várias criaturas umas das outras.
- Limiar de Acerto é 4 a não ser que existam circunstâncias especiais (a criatura é lenta, a criatura possui vantagens nativas).
- Extrapole os Modificadores de Alerta e Furtividade, se houverem, dos exemplos.
- O valor de Dano pode ser obtido na seguinte tabela, mas lembre-se que o dano está comprimido. Dano em o *Rastro de Cthulhu* deve apenas ser superior a +1 quando e se o dano do ataque passar de 2D6+3 no *Call of Cthulhu*. Lembre-se de incluir os *Damage Bonus* quando calcular o dano causado pela criatura!

Dano no Call of Cthulhu	Dano no Rastro de Cthulhu
1D3, 1D4	-2
1D6	-1
1D8	+0
1D8+1, 1D10, 2D6	+1
3D6, 4D6	+2
5D6	+3
6D6	+5
10D6	+12

- Use a seguinte tabela para conversão de armaduras e couraças:

Pontos de Armadura em Call of Cthulhu	Estatisticas de Armadura em Rastro de Cthulhu
1	-1
2	-2
3-4	-3
5-7	-4
8-11	-5
12-16	-6
17-22	-7

- Se a perda de *SAN* mínima ao ver a criatura for zero, o Custo de Estabilidade é +0 (+1 se a criatura claramente não for humanóide); se a perda mínima de *SAN* for 1, o Cus-

to de Estabilidade é +1; se a perda mínima de *SAN* for uma jogada de dado, o Custo de Estabilidade é +2; o Custo de Estabilidade é +3 ou maior para deuses ou titãs.

Tomos

Somente o *Al Azif* concede +4 em Mythos de Cthulhu; somente o *Necronomicon* concede +3 em Mythos de Cthulhu. Outros tomos importantes concedem +2 e tomos menores +1. As diferenças vêm dos vários tópicos ou efeitos colaterais de cada tomo.

Feitiços

Converta os feitiços baseando-se nos exemplos dados neste livro. Obtenha o Custo de Estabilidade destas listagens e da tabela de Perda de Estabilidade na página 71, mas no geral, para cada 2-3 *Magic Points* ou pontos de *SAN*, o custo é de 1 ponto da reserva de Estabilidade. Somente feitiços que custam pontos permanentes de *POW* devem custar pontos de graduação de Estabilidade, e nunca muitos destes. Tenha em mente que o *Rastro de Cthulhu* condensa os valores de *SAN*, *Magic Points* e *POW* em reservas de habilidade que provavelmente ficarão em torno de 10 a 12 pontos. Obtenha as reservas de Inércia para rituais do *POW* ou *Magic Points* da criatura ou divindade evocada.

Apêndice 2: Fontes e Recursos

"... uma biblioteca vasta, de teto alto cujas paredes eram compactas, abarrotadas de livros esfarrapados de aspecto pesado, arcaicos e um tanto desagradáveis."

- O Horror em Red Hook

HP Lovecraft

Se por algum motivo você ainda não leu os trabalhos de H.P. Lovecraft, pode corrigir essa omissão bem rápido e com pouquíssimo custo. A Penguin Classics possui três volumes impressos contendo todas as suas ficções em sua fase adulta, editadas pelo renomado S.T. Joshi. No Brasil, existem inúmeras edições dos contos e estórias de H.P. Lovecraft publicadas pelas editoras Iluminuras, L&PM e Hedras.

Comece com *O Chamado de Cthulhu*, depois leia, na ordem que você quizer:

- *O Caso de Charles Dexter Ward (The Case of Charles Dexter Ward)*
- *O Horror de Dunwich (The Dunwich Horror)*
- *Nas Montanhas da Loucura (At the Mountains of Madness)*
- *A Sombra sobre Innsmouth (The Shadow Over Innsmouth)*
- *Os Sonhos na Casa Assombrada (The Dreams in the Witch-House)*
- *A Cor Vinda do Espaço (The Colour Out of Space)*
- *O Assombro das Trevas (The Haunter of the Dark)*
- *Um Sussurro nas Trevas (The Whisperer in Darkness)*
- *A Casa Temida (The Shunned House)*
- *A Sombra Fora do Tempo (The Shadow Out of Time)*
- *O Modelo de Pickman (Pickman's Model)*
- *Os Ratos nas Paredes (The Rats in the Walls)*
- *A Música de Erich Zann (The Music of Erich Zann)*
- *Do Além (From Beyond)*
- *A Coisa na Soleira da Porta (The Thing on the Doorstep)*

Se você já leu quaisquer cinco destes contos, já possui um bom começo para o trabalho como Guardião. Jogadores não familiarizados com o Mythos deveriam ao menos ler *O Chamado de Cthulhu* ou *O Horror de Dunwich* para ter uma ideia do que o gênero implica.

Howard e Derleth

Há dois outros autores que, juntamente com Lovecraft, diretamente inspiraram este livro. Os contos envolvendo o Mythos de **Robert E. Howard** foram condensados no *Cultos Sem Nome* (*Nameless Cults*). Eu particularmente gosto do conto *Cara de Caveira* (*Skull-Face*) nesta coletânea, mas entendo que meu ponto de vista é minoria. As estórias de Howard envolvendo o Mythos mais elogiadas incluem *Nenhum Túmulo para Mim* (*Dig Me No Grave*), *A Coisa no Telhado* (*The Thing in the Roof*), e *O Fogo de Asshurbanipal* (*The Fire of Asshurbanipal*) mas de fato, todos são muito bons.

As estórias solo de **August Derleth** foram compiladas em *O Mythos de Cthulhu* (*The Cthulhu Mythos*). Suas "colaborações póstumas" com Lovecraft não são recomendadas, exceto como fonte para nomes – elas são releituras cansativas de temas já melhor abordados por Lovecraft da primeira vez. Os contos solo de Derleth, por outro lado, são surpreendentemente eficazes e geralmente divertidos, especialmente *A Coisa Que Caminhava No Vento* (*The Thing That Walked On the Wind*), *Ithaqua*, *O Retorno de Hastur* (*The Return of Hastur*) e *O Antro das Proles Estelares* (*The Lair of the Star-Spawn*) juntamente com Mark R Schorer. Sua novela, *O Rastro de*

Cthulhu (*The Trail of Cthulhu*) é na realidade uma coleção de estórias curtas óbvias, porém de excitação e entusiasmo inegáveis, e cria um ótimo cenário de jogo.

Outros Autores do Mythos

Existem centenas de autores que já tocaram, para bem ou mal, o Mythos de Cthulhu, algum não intencionalmente. Vale a pena ler os autores que influenciaram Lovecraft, especialmente **Algernon Blackwood** – *Os Salgueiros (The Willows)* e *O Wendigo (The Wendigo)* pela atmosfera, e suas estórias policiais de ocultismo de *John Silence*, pela estrutura. **Arthur Machen** – *O Romance do Selo Negro (The Novel of the Black Seal)* e *A Mão Vermelha (The Red Hand)* são mistérios de terror de primeiríssima categoria, e *O Grande Deus Pã (The Great God Pan)* é Dunwich em estado embrionário, e **Robert W. Chambers** – sua coletânea *O Rei em Amarelo (The King in Yellow)* deu a August Derleth sua melhor ideia sobre Hastur.

Durante sua vida, Lovecraft compartilhou livremente o Mythos com seus colegas e correspondentes, sendo o principal dentre eles **Clark Ashton Smith**, que foi superior a ele em estilo de prosa, porém menos preocupado com a estrutura. Smith preferia largar os nomes do Mythos em estranhos e longínquos lugares como a Hiperbórea primordial, a Averoigne medieval, Marte e a Xothique no futuro distante, todos presentes na antologia *Um Encontro em Averoigne (A Rendezvous In Averoigne)*. Smith também escreveu alguns horrores contemporâneos bastante subestimados no estilo do Mythos, como *O Retorno do Feiticeiro (The Return of the Sorcerer)*, *O Andarilho do Pó (The Treader of the Dust)* e *Os Caçadores do Além (The Hunters From Beyond)*.

Dois dos correspondentes mais jovens de Lovecraft, **Robert Block** e **Henry Kutter**, têm antologias completas admiráveis de suas estórias do Mythos disponíveis: *Mistérios do Verme (Mysteries of the Worm)* e *O Livro de Iod (The Book of Iod)*, respectivamente. O romance de Block, *Eras Estranhas (Strange Eons)* é essencialmente uma reescritura bastante superior do *O Rastro de Cthulhu* de Derleth. A estória do Mythos *O Terror Das Profundezas (The Terror From the Depths)* de **Fritz Leiber** é divertida, mas seus excelentes romances *Esposa Conjuradora (Conjure Wife)* sobre uma conspiração de bruxas em um campus na Nova Inglaterra e *Nossa Dama das Trevas (Our Lady of Darkness)* sobre feitiçaria urbana e Clark Ashton Smith, possuem ambos um forte apelo lovecraftiano sem tocar o Mythos em si.

Como editor, Derleth recrutou sua própria geração de jovens escritores: **Ramsey Campbell** produziu uma excelente ambientação de horror regional do Mythos, localizado no Severn Valley, na Inglaterra, condensados em *Pegadas Geladas (Cold Print)*, enquanto o critico **Colin Wilson** produziu um conto surpreendentemente bom do Mythos com um estimulo psicológico em seu *O Retorno do Lloigor (The Return of the Lloigor)*. Outros antologistas seguiram seus passos: *Amaldiçoe a Escuridão (Than Curse the Darkness)* de **David Drake** (na antologia *Novos Contos dos Mythos de Cthulhu*) é praticamente uma leitura obrigatória sobre a interação do mal político com o Mythos, e *"Varetos" (Sticks)* de **Karl Edward Wagner** (na edição de 1989 de *Contos dos Mythos de Cthulhu*) pode ser a melhor estória do Mythos dos últimos 40 anos, rivalizado apenas por *"Detalhes" (Details)* de **China Mieville** na antologia *Os Filhos de Cthulhu (The Children of Cthulhu)*.

Na era pós-moderna, o Lovecraft se tornou objeto de contos do Mythos, incluindo *O Homem Negro Com Um Chifre (Black Man With A Horn)*, do talentoso romancista de terror **T.E.D. Klein**, e aventuras não ligadas ao Mythos como *O Livro de Lovecraft (Lovecraft's Book)* de **Richard A. Lupoff**, na qual H.P.L. se envolve com espiões nazistas na América. Falando em nazistas, *Negado Ao Inimigo (Denied to the Enemy)* de **Dennis Detwiller** é um romance de ação com o Mythos durante a Segunda Guerra Mundial. *Delta Green: As Regras do Combate (Delta Green: The Rules of Engagement)* de **John Tynes** traz o Mythos numa colisão com a emoção da ação e espionagem dos anos 90, enquanto *O Arquivo Atrocidade (The Atrocity Archive)* de **Charles Stross**, mescla Lovecraft a Le Carré.

Outros Romancistas do Terror

Os contos de *Silver John* de **Manly Wade Wellman** possuem uma relação lovecraftiana com o clima regional e folclore (neste caso, Appalachia), e seu *John Thinstone* é um investigador do oculto merecedor de imitações. Um terror investigativo similar, contado a todo vapor, é o soberbo romance de conspiração de lobisomens *Mais Escuro Do Que Você Pensa (Darker Than You Think)* de **Jack Williamson**. Os romances juvenis de **John Bellairs** – especialmente *O Segredo Obscuro de Weatherend (The Dark Secret of Weatherend)* e *A Figura nas Sombras (The Figure in the Shadows)*, da mesma maneira juntam fórmulas e são surpreendentemente efetivos.

Os romances de Fu Manchu de **Sax Rohmer** possuem uma óbvia in-

fluência de o *O Rastro de Cthulhu* de Derleth, mas são uma boa aposta de diversão sinistra de sua própria maneira, e tem em sua estrutura investigativa sua melhor vantagem. Os sete romances de Fu Manchu escritos entre 1931 e 1940 *(Filha, Máscara, Noiva, Rastro, Tambores* e A *Ilha de Fu Manchu*, mais *Presidente Fu Manchu)* são também excelentes janelas para aquele período de paranoia, incluindo, infelizmente, o racismo da época.

Os romances "Magia Negra" de **Dennis Wheatley** lançados nos anos 30 e 40 são, se algo, mais lúgubres (e praticamente racistas), mas apresentam um forte apelo dramático para a noção de que o Mal político – o nazismo em *Conflito Estranho (Strange Conflict)* e *Eles Usavam Forças Sombrias (They Used Dark Forces*), e o comunismo em *O Demônio Cavalga Lá Fora (The Devil Rides Out)* e *A Assombração de Toby Jugg (The Haunting of Toby Jugg)* – recorrerá ao mal sobrenatural (satanismo). O romance de espionagem e ocultismo na Guerra Fria *Declarar (Declare)* de **Tim Powers**, usa o mesmo argumento, embora de forma muito mais sutil e com um clima bem mais lovecraftiano. Na história *O Fortim (The Keep),* **F. Paul Wilson** argumenta o caso oposto, onde um rabino e um comandante da S.S. precisam juntar forças contra um monstro, enquanto *A Tumba (The Tomb)* atualiza o estilo "Ameaça Oriental" de Sax Rohmer para a época moderna.

Enquanto isso, no campo do sentimento puro, as estórias de fantasmas de **M.R. James** nunca foram superadas – *Jogando as Runas (Casting the Runes), Conde Magnus (Count Magnus)* e *A Caderneta de Canon Alberic (Canon Alberic's Scrapbook)* parecem mais relevantes para nosso propósito, mas são todas muito boas. **Thomas Ligotti** é provavelmente um dos melhores romancistas do terror trabalhando hoje em ficções curtas; *Fábrica do Pesadelo (The Nightmare Factory)* é uma coleção abrangente de suas joias insanas e oníricas. Em *As Perseidas e Outras Estórias (The Perseids and Other Stories)*, **Robert Charles Wilson** administra a difícil tarefa de escrever soberbos contos lovecraftianos sem sequer referenciar diretamente o Mythos.

Outras Ficções

Atacando o lado investigativo dos anos 30, enquanto isso, os romances policias de **Raymond Chandler** – *À Beira do Abismo (The Big Sleep)* e *O Último dos Valentões (Farewell My Lovely)*, e **Dashiel Hammett** – *O Falcão Maltês (The Maltese Falcon)* e *Estranha Maldição (The Dain Curse),* certamente não necessitam de recomendações. Diga-me que você pelo menos assistiu aos filmes.

Numa nota visual, as estórias em quadrinhos *Terry e os Piratas (Terry and the Pirates, 1934 – 1946)* de **Milton Caniff** e *As Aventuras de Tintin (The Adventures of Tintin, 1929 – 1976)* de **Hergé** possuem linhas de estórias cristalinas, pesquisas intricadas, tramas globais e, diacho, ótima arte da época em comum.

Não Ficção

Desde Ontem (Since Yesterday), de **Frederick Lewis Allen**, é uma popular estória sobre os anos 30 na América escrita em 1941, o que a torna ainda mais útil para narrativas naquela época. Mais convencional, mais global e muito mais depressivo é *O Vale Escuro: Um Panorama dos Anos 30 (The Dark Valley: A Panorama of the 1930s),* de **Piers Brendon**. O quatro primeiros colocados da depressão são *Diário de Berlim (Berlin Diary)* de **William L. Shirer**, *O Grande Terror (The Great Terror)* de **Robert Conquest**, *O Estupro de Nanking (The Rape of Nanking)* de **Iris Chang** e *Homenagem a Catalonia (Homage to Catalonia)* de **George Orwell**, que são respectivamente: as memórias em primeira pessoa da Alemanha de Hitler, o desvendamento dos expurgos de Stalin e das atrocidades japonesas, e lembranças selvagens da desolação que foi a Guerra Civil Espanhola pelo maior escritor dos anos 30. Depois de tudo isso, é quase refrescante ler *Aliança Profana (Unholy Alliance)* de **Peter Levenda**, uma crepitante mistura de loucura espumante e pesquisa aceitável no "front do oculto" nos anos 30 e posteriores, incluindo contos eletrizantes de Ahnenerbe.

Caso este livro não tenha sido suficiente para saciar sua sede de material de RPG dos anos 30, procure o exaustivamente abrangente *Pulp Hero* de **Steven S. Long** e o deliciosamente jovial *GURPS Cliffhanger* de **Brian J. Underhill**. Finalmente, este livro seria apenas uma sombra pálida e anêmica de si mesmo sem a magistral *Encyclopedia Cthulhiana* de **Daniel Harms**, e sua versão melhorada e extentida, *The Cthulhu Mythos Encyclopedia.*

Apêndice 3: Documentos Úteis

Os documentoa a seguir estão todos disponíveis em português para download na página da RetroPunk Publicações:

www.retropunk.net

e podem ser reproduzidos para uso pessoal.

RASTRO DE CTHULHU

POR KENNETH HITE

Jogador:

Investigador:

Motivação:

Ocupação:[2]

Benefícios Ocupacionais:

Pilares de Sanidade:

Pontos de Criação:

Sanidade[1]			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
Limiar de Acerto[3]			

Estabilidade			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Vitalidade			
-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

[1] Em um jogo Pulp onde Sanidade pode ser recuperada, marque a perda da reserva de Sanidade com uma linha, e pontos de graduação de Sanidade perdidos com uma cruz.

[2] Habilidades Ocupacionais custam metade do preço. Marque-as com um * antes de atribuir os pontos.

[3] Limiar de Acerto é 3, ou 4 se seu Atletismo for 8 ou superior.

[(I)] Estas Habilidades Gerais são dobradas quando usadas como Habilidades Investigativas.

[4] Normalmente, você não começa o jogo com Mythos de Cthulhu. Sua Sanidade é limitada a 10 menos Mythos de Cthulhu.

[5] Em um jogo Pulp, se sua habilidade em Armas de Fogo for 5 ou mais, você pode disparar duas pistolas ao mesmo tempo (veja pág. 40).

[6] Atribua um idioma por ponto, durante o jogo. Registre-as aqui.

[7] Qualquer nível de Fuga acima do dobro de seu nível de Atletismo custa apenas um Ponto de Criação para cada dois pontos.

[8] Somente Alienistas e Parapsicólogos podem adquirir Hipnose, e somente em um jogo Pulp.

[9] Você inicia com 4 pontos de Sanidade, 1 ponto de Vitalidade e 1 ponto de Estabilidade gratuitos.

Habilidades Acadêmicas	Habilidades Interpessoais	Habilidades Gerais
Antropologia	Avaliar Honestidade	Armas Brancas
Arqueologia	Bajulação	Armas de Fogo[5]
Arquitetura	Barganha	Atletismo
Biologia	Burocracia	Briga
Contabilidade	Convencimento	Condução
Criptografia	Crédito	Disfarce(I)
Direito 1	História Oral	Equitação
Física	Interrogação	Estabilidade[9]
Geologia	Intimidação	Explosivos(I)
História	Manha	Fuga[7]
História da Arte	Trato Policial	Furtividade
Idiomas[6]		Hipnose[8]
		Ocultação
	Habilidades Técnicas	Perseguição
		Pilotagem
	Arrombamento	Precaução
Medicina	Arte	Primeiros Socorros
Mythos de Cthulhu[4]	Astronomia	Psicanálise
Ocultismo	Ciência Forense	Punga
Teologia	Coletar Evidência	Reparos Elétricos(I)
Usar Biblioteca	Farmácia	Reparos Mecânicos(I)
	Fotografia	Sanidade[9]
	Ofício	Sentir Perigo
	Química	Vitalidade[9]
	Sobrevivência	

FONTES DE ESTABILIDADE:	CONTATOS E ANOTAÇÕES

Matriz de Investigadores do Guardião

Jogador					
Investigator					
Motivação					
Ocupação					
Vitalidade					
Sanidade					
Pilar I					
Pilar 2					
Pilar 3					
Estabilidade					
Fonte I					
Fonte 2					
Fonte 3					
Contato I					
Contato 2					
Contato 3					
Antropologia					
Arqueologia					
Arquitetura					
Arrombamento					
Arte					
Astronomia					
Avaliar Honestidade					
Bajulação					
Barganha					
Biologia					
Burocracia					
Ciência Forense					
Coletar Evidências					
Contabilidade					
Convencimento					
Crédito					
Criptografia					
Direito					
Farmácia					
Física					
Fotografia					
Geologia					
História					
História da Arte					
História Oral					
Idiomas					
Interrogatório					
Intimidação					
Manha					
Medicina					
Mythos de Cthulhu					
Ocultismo					
Ofícios					
Química					
Sobrevivência					
Teologia					
Trato Policial					
Usar Biblioteca					

Lista de Conferência de Habilidades Investigativas

Quando criar uma aventura, use essa tabela para registrar quais habilidades são essenciais para a aventura, quais são opcionais e quais não serão usadas no final. Deixe seus jogadores saberem quais não pegar. Se você estiver usando personagens pré-existentes, anote-os na coluna à esquerda e monte sua aventura baseando-se neles.

Habilidade Investigativa	Pista Central	Total na Aventura
Acadêmicas		
Antropologia		
Arqueologia		
Arquitetura		
Biologia		
Contabilidade		
Criptografia		
Direito		
Física		
Geologia		
História		
História da Arte		
Idiomas		
Medicina		
Mythos de Cthulhu		
Ocultismo		
Teologia		
Usar Biblioteca		
Interpessoais		
Avaliar Honestidade		
Bajulação		
Barganha		
Burocracia		
Convencimento		
Crédito		
Disfarce (G)		
História Oral		
Interrogatório		
Intimidação		
Manha		
Trato Policial		
Técnicas		
Arrombamento		
Arte		
Astronomia		
Ciência Forense		
Coletar Evidências		
Explosivos (G)		
Farmácia		
Fotografia		
Ofícios		
Química		
Sobrevivência		
Reparos Elétricos (G)		
Reparos Mecânicos (G)		
	Total de Pontos Investigativos	

(G) Indica uma Habilidade Geral que é dobrada quando usada como uma Habilidade Investigativa.

Notas de Estrutura de Campanha

Título
Tom
É tipo blá vs. blá, X encontra Y, etc

Locação
Onde vai se passar? Uma única locação, vários lugares? Quais idiomas poderão ser usados?

Estilo
Purista ou Pulp, ou uma mistura de ambos? Pavor ou Sangue? As leis são rígidas? Armas de fogo podem ser usadas? Raça, sexo ou alinhamento político são elementos importantes?

Mythos
Quão sutil é o Mythos? Quanto sabem o público em geral e as autoridades? Quais deuses existem? São importantes? Apenas Lovecraft ou outros autores?

Investigadores
Por que estão juntos? O que têm em comum? Quais habilidades devem ter? De que forma eles são limitados?

Notas de Estrutura de Campanha

Coadjuvantes Recorrentes

Rivais, contatos, vilões, cultistas, amigos e colegas.

Nome	Local	Relação com o Investigador	Notas

Variações de Regras

Quais habilidades são limitadas? Quais regras opcionais são usadas? Indique as páginas para referência.

Dano Físico e Morte

Diferente de muitas habilidades, sua reserva de Vitalidade pode se tornar menor que zero. Quando isso acontece, você precisa realizar um teste de Consciência. Role um dado com o valor absoluto de sua reserva de Vitalidade atual como Dificuldade. Você pode ainda, deliberadamente, forçar-se a permanecer consciente, voluntariamente reduzindo sua reserva conforme sua vontade (você não pode reduzir sua reserva abaixo de -11). Para cada ponto gasto, some 1 ao resultado. A Dificuldade do teste de Consciência é baseada em sua reserva antes de fazer qualquer redução.

Padre Micah está sendo perseguido por cultistas de Y'golonac através de um convento (pelo menos, era o que parecia para ele no início). Um cultista lhe acerta com uma antiga maça-estrela, diminuindo sua reserva de Vitalidade para -2. Ele deseja realmente fugir deles, para que não o forcem a participar de seus rituais carnais malignos. Logo, ele precisa manter-se consciente. O valor absoluto de -2 é 2, então está é sua Dificuldade para seu teste de Consciência. Ele escolhe gastar outros 2 pontos de Vitalidade que não tem, encorajando-se a seguir em frente pelas portas esculpidas com ornamento obscenos. Isso lhe garante um bônus de 2 em sua jogada. Ele lança um 6, para um resultado final de 8. Padre Micah foge, mas agora sua reserva de Vitalidade baixou para -4.

- Se sua reserva estiver entre 0 e -5, você está machucado, mas não sofreu nenhum ferimento permanente, a não ser alguns cortes e escoriações superficiais. Entretanto, a dor de seus ferimento torna impossível gastar pontos em suas Habilidades Investigativas, e a dificuldade de todos os testes e disputas, incluindo Limiar de Acerto de seus oponentes, aumenta em 1 ponto.

Um personagem com a habilidade de Primeiros Socorros pode aliviar sua condição gastando pontos de sua reserva. Para cada ponto gasto, você recupera 2 pontos de Vitalidade – a não ser que você mesmo esteja se curando Neste caso, você recupera apenas 1 ponto de Vitalidade por ponto de Primeiros Socorros gasto.

Um personagem aplicando Primeiros Socorros deve ter condições de prestar toda sua atenção no tratamento dos ferimentos.

Primeiros Socorros só podem recuperar sua reserva até seu estado anterior à cena em que você recebeu o último ferimento. Por exemplo, se você foi baleado, e depois alguém lhe esmurrou durante a mesma cena, você pode recuperar ambos os ferimentos. Se você foi baleado, fugiu, entrou em outra briga, e então foi esmurrado, você só pode curar o soco.

Primeiros Socorros podem somente recuperá-lo até um terço de sua Vitalidade máxima. O restante só pode ser recuperado usando as regras de Recuperação de Vitalidade (veja pág. 81). Essa opção torna os Investigadores *machucados* muito frágeis.

- Se sua reserva estiver entre -6 e -11, você está Seriamente Machucado. Você deve fazer um teste de Consciência. Conseguindo ou não manter-se consciente, você já não é capaz de lutar. Até que receba Primeiros Socorros, você perderá um ponto adicional de Vitalidade a cada meia hora.

Um personagem com a habilidade Primeiros Socorros pode estabilizar sua condição ao gastar 2 pontos de Primeiros Socorros. Entretanto, ele não pode recuperar seus pontos de Vitalidade. Mesmo após receber os Primeiros Socorros, você deve convalescer em um hospital ou local similar por um período de dias. Seu período de inatividade forçada é igual a um número de dias equivalente ao valor positivo da sua menor reserva de Vitalidade (então, se você foi reduzido para -8 de Vitalidade, você deverá ficar hospitalizado por 8 dias). No dia em que tiver alta, sua reserva de Vitalidade sobe para metade de seu valor máximo. No dia seguinte, é recuperado para sua totalidade.

- Quando sua reserva reduz para -12 ou menos, você está morto. Hora de ativar seu Investigador substituto.

Perda de Vitalidade Para Coadjuvantes

Em um jogo Purista, os Investigadores não são diferentes de ninguém. Todos os humanos perdem Vitalidade mecanicamente da mesma maneira.

No modo Pulp, os Investigadores são melhores do que a maioria. Pessoas normais, sejam capangas ou inocentes, morrem simplesmente (ou de forma dramática ou nojenta) quando suas Vitalidades são reduzidas para abaixo de zero. Usar esta regra torna os combates mais rápidos, e mesmo Guardiões Puristas podem colocá-la no meio de combates contra cultistas, etc. O Guardião pode, caso julgue dramaticamente apropriado, decidir que certos coadjuvantes usam as mesmas regras da Vitalidade dos Investigadores.

Tipo de Arma	Modificador de Dano
Punhos ou Chutes	-2
Armas improvisadas pequenas, porrete, chicote, cassetete, faca	-1
Armas improvisadas grandes, facão, porrete grande, atiçador de lareira, armas de fogo leves	0
Espadas, armas de fogo pesadas	+1

Tabelas de Referência para o Guardião

Tabela de Perda de Estabilidade

Incidente	Perda de Estabilidade
- Você vê um cadáver; você presencia uma morte	1
- Um oponente humano lhe ataca com intenções evidentes de lhe ferir	2
- Você vivencia um acidente automobilístico sério com forte risco de ferimento	2
- Você vivencia uma sensação surreal como um intenso *déjà vu*, ou "perda de tempo", ou alucinações	2
- Você testemunha atos de tortura	2
- Um oponente humano lhe ataca com intenções evidentes de lhe matar	3
- Você mata alguém em uma briga	3
- Você presencia um crime ou um acidente particularmente medonho	3
- Você vê uma criatura sobrenatural à distância	3
- Você presencia um augúrio ou efeito mágico certamente não natural, embora não ameaçador - uma parede coberta de insetos horríveis, um gato faltante, ou uma janela que sangra	3
- Você vê centenas de cadávers; você presencia uma grande batalha	4
- Você vê uma criatura sobrenatural de perto	4
- Você passa uma semana em um confinamento isolado	4
- Você fica sabendo que um amigo, ente querido, ou Fonte de Estabilidade foi morto violentamente	4
- Você descobre o cadáver de um amigo, ente querido, ou Fonte de Estabilidade	5
- Você é atacado por uma criatura sobrenatural, ou por um amigo, ente querido, ou Fonte de Estabilidade	5
- Você testemunha uma morte claramente sobrenatural ou impossível	5
- Você presencia ou experimenta um augúrio ou efeito mágico, claramente não natural e ameaçador - uma mão gélida aperta seu coração, um enxame de abelhas jorra de sua boca	5
- Você mata alguém a sangua frio; você tortura alguém	5
- Você vê um amigo, ente querido, ou Fonte de Estabilidade morrer	6
- Você é torturado por uma ou mais horas	6
- Você descobre que cometeu canibalismo	6
- Você é possuído por uma força externa, mas retém sua consciência enquanto seu corpo é manipulado silenciosamente por ela	7
- Você conversa com alguém que sabe que já morreu	7
- Você é atacado por uma criatura sobrenatural gigantesca ou por uma horda de criaturas sobrenaturais	7
- Você vê uma amigo, ente querido, ou Fonte de Estabilidade morrer de uma forma particularmente pavorosa e grotesca, ou de um jeito que você não tinha como evitar	8
- Você mata um amigo, ente querido, ou Fonte de Estabilidade	8

Tabela de Perda de Estabilidade e Sanidade por Influência do Mythos de Cthulhu

Revelação ou Intuição	Perda de Estabilidade	Perda de Sanidade
- Algum aspecto do Mythos está por trás dos mistérios; os detalhes específicos estão confortavelmente distantes no espaço ou tempo, ou não são relevantes para suas preocupações mais importantes.	2	0
- Esta verdade do Mythos apresenta-se como um perigo claro e presente aos inocentes; essa verdade pode ser mais profunda, antiga ou com maiores implicações do que as que você inicialmente acreditava.	3	1
- Esta verdade do Mythos mostra-se uma ameaça clara e presente a você ou a seus entes queridos; o escopo dessa verdade é global ou atemporal.	4	1
- Esta verdade do Mythos destrói um de seus Pilares de Sanidade	6	2
- Esta verdade do Mythos pode destruir o mundo ou já o está fazendo neste instante, provavelmente de forma inevitável; essa verdade prova que sua Motivação é sem sentido ou está condenada.	8	3

Apêndice 4: Contribuidores

Kenneth Hite

Kenneth Hite clama ter comprado a primeira cópia do *Call of Cthulhu* na Cidade de Oklahoma, em Agosto de 1981. Desde então, ele moveu-se para a terrível e assombrada Chicago, escreveu integralmente ou partes de setenta ou mais livros de RPG – incluindo *Pesadelos Meus (Nightmares of Mine), Fragmentos Duvidosos (Dubious Shards)* e *Aventuras Na Escuridão (Adventures Into Darkness),* e adquiriu seu indispensável gato lovecraftiano. Sua coluna *"Excursão Lovecraft: As Locações" (Tour de Lovecraft: The Settings)* apareceram na revista *Contos Estranhos (Weird Tales)*; sua coluna *Transmissão Suprimida (Suppressed Transmission)* explora as mais altas esquisitices na revista *Pyramid*. Sua esposa Sheila tricota.

Robin D Laws

Robin D. Laws é escritor e designer de jogos. Seus jogos de RPG para a Pelgrane Press são *The Dying Earth, Os Esoterroristas (The Esoterrorists)*¸ *Medo em Pessoa (Fear Itself) e Cidade Mutante (Mutant City Blues)* – a serem publicados pela RetroPunk.

Outros jogos de RPG no portfólio de Robin incluem *Feng Shui, Rune, HeroQuest e Og: Unearthed Edition*. Entre os seis romances de Robin estão *Coração Partido (Pierced Heart), O Bruto e o Sensível (The Rough and the Smooth), e Falange da Liberdade (Freedom Phalanx)*, um livro passado no universo do jogo de computador *City Of Heroes.*

Em 2007, vimos a publicação de *40 Anos da Gen Con (40 Years Of Gen Con)*, uma história oral da maior convenção da indústria de jogos. Sempre pronto para tomar um intrigante desvio de carreira, seus vários projetos passados incluem jogos de cartas, jogos eletrônicos e estórias em quadrinhos.

Jérôme Huguenin

Jérome é um ilustrador e designer gráfico francês autônomo nascido em 1975. Ele é casado com uma pequena garota. Trabalhou primeiramente com a Pelgrane Press no RPG *The Dying Earth* (o primeiro lugar de sua coleção de jogos) e desenhou todos os livros anteriores para o sistema GUMSHOE. Proverá a arte para os livros vindouros GUMSHOE, incluindo suplementos para *Rastro de Cthulhu*. Trabalha também para editores franceses e para uma revista local.

Quando não está trabalhando, ele geralmente está tocando seu baixo ou tentando cultivar vegetais e frutas. As que ficam podres geralmente terminam em sua coleção de fotos para suas criações – perfeito para pele de monstros!

Simon Rogers

Simon Rogers é o gerente diretor e coproprietário da Pelgrane Press Ltd, editores do RPG *The Dying Earth* e do sistema GUMSHOE. Ele também comanda a ProFantasy Software Ltd, criadores do *Campaign Cartographer 3* e seus complementos. Seu trabalho consiste primeiramente em pedir para outras pessoas fazerem as coisas para ele, com graus variados de sucesso.

INDICES

Deuses e Titãs

Azathoth 87
Chaugnar Faugn 88
Cthugha 89
Cthulhu 90
Dagon 91
Daoloth 92
Ghatanothoa 92
Gol-Goroth 93
Hastur 92
Ithaqua 94
Mordiggian 95
Mormo 95
Nodens 96
Nyarlathotep 96
Quachil Uttaus 98
Shub-Niggurath 98
Tsathoggua 99
Y'golonac 100
Yig 100
Yog-Sothoth 101

Raças Alienígenas

Abissal 127
Andarilho Dimensional 128
Byakhee 128
Cão de Tindalos 129
Carniçal 130
Coisas-Ratos 131
Cor Vinda do Espaço 132
Cria Negra de Shub-Niggurath 133
Devorador do Espaço 134
Dhole 134
Espreitador Noturno 135
Filho de Yog-Sothoth 136
Gnoph-Keh 136
Grande Raça de Yith 137
Habitante da Areia 139
Horror Caçador 139
K'n-Yani 140
Lemurianos 141
Lloigor 142
Masqut 143
Mi-Go 144
Pólipo Voador 146
Povo Serpente 146
Prole Amorfa de Tsathoggua 147
Ser Ancestral 148
Serviçais dos Deuses Exteriores 148
Shan 150
Shantak 150
Shoggoth 151
Tcho-Tcho 151
Vampiro Espacial 153
Xothiano 154

Feras e Monstros

Alossauro 155
Cobra 155
Crocodilos 155
Enxame de Ratos 156
Gorila 156
Leão 156
Lobo 156
Monstro do Lago 156
Múmia 157
Tubarão 157
Urso 157
Vampiro 158
Yeti 159
Zumbi 159

Feitiços e Rituais

Ângulos de Tagh Clatur 120
Cântico Hoy-Dhin 110
Composto Liao 110
Contactar Abissais 112
Contactar Carniçal 112
Contactar Coisa-Rato 112
Contactar Cthulhu 112
Contactar Mi-Go 113
Contactar Nodens 120
Contactar Nyarlathotep 113
Contactar Prole Estelar 113
Contactar Tsathoggua 114
Convocar/Aprisionar Andarilho Dimensional 114
Convocar/Aprisionar Byakhee 114
Convocar/Aprisionar Cria Negra de Shub-Niggurath 114
Convocar/Aprisionar Espreitador Noturno 114
Convocar/Aprisionar Horror Caçador 114
Convocar/Aprisionar Servidor dos Deuses Exteriores 114
Convocar/Aprisionar Vampiro Espacial 115
Convocar/Banir Cthugha 121
Convocar/Banir Hastur 122
Convocar/Banir Ithaqua 122
Convocar/Banir Yog-Sothoth 122
Criar Portal Hiperespacial 116
Elixir Tikkoun 116
Encantamento Vach-Viraj 117
Encantar Item 117
Fermentação da Hidromel Espacial 117
Fórmula Dho-Hna 118
Franzir 118
Maldição da Pedra 123
Óleo de Alhazred 118
Pó de Ibn-Ghazi 119
Ressurreição 123
Ritual Saaamaaa 123
Símbolo Antigo 119
Símbolo de Eibon 119
Símbolo de Koth 120
Símbolo de Voorish 120
Terrível Nome de Azathoth 120
Troca Mental 124
Uivo de Pã 124

INDEX

1930 168–89
Manchetes 171
Países 175
Pobreza 169
Raça 169
Sexo 11
Tecnologia 182
Totalitarismo 172
Abalado 74 78
Abissal 127
Contactar 112
Abissínia 175
Ácido 68
Agente Federal (Ocupação) 209
Agentes Yithianos (Culto) 160
Ahnenerbe (Culto) 161
Alcance 66
À Queima-Roupa 66
Curto 66
Longe 67
Próximo 67
Alemanha 170 171 175
Alienista (Ocupação) 10
Allen Frederick Lewis 232
Alossauro 155
Amaldiçoado (Motivação)
e Perda de Estabilidade 75
Anagnórise 76
Analise de Documentos (Técnica) 211
Analise Textual (Acadêmica) 212
Andarilho (Ocupação) 10
Andarilho Dimensional 128
Convocar/Aprisionar 114
Ângulos de Tagh Clatur 121
Anos Trinta ..... veja 1930
Antarctica 176
Antiquário (Ocupação) 10
Antiquarismo (Motivação) 19
Antropologia (Acadêmica) 28
Arábia Saudita 176
Armadura 62
Armas Brancas (Geral) 40
Armas de Fogo
Alcance 66
Cadência de Tiro 65
Munição 66
Opção Letal 62
Recarregar 66
Tabela 186
Armas de Fogo (Geral) 40
Armitage Dr Henry 70 206
Arqueologia (Acadêmica) 28
Arqueólogo (Ocupacional) 11
Arquitetura (Acadêmica) 28
Arrogância (Motivação) 19
Arrombamento (Técnica) 28
Arruinado 74 78
Arte (Técnica) 30
Artes Marciais ..... veja Briga
Artista (Ocupação) 12
Astronomia (Técnica) 30
Atletismo (Geral) 41
Automóveis ..... veja Veículos
Autor (Ocupação) 12
Avaliar Honestidade (Interp.) 30
Avaliar Honestidade 60
Aventura (Motivação) 19
Aventura 214–27
Aventuras
veja também Estruturas de
Campanhas
Cenas de Encerramento 202
Conexões 199
Criando Cenários 191
Dificuldade 56
Espinha 192
Esqueleto 192
Estrutura do Mistério 192
Gerenciando Recursos 200
Hab. Mythos de Cthulhu 196
Improvisação 202
Linearidade 198
Pistas Centrais 195
Prisão 197
Azathoth
Descrição 87
Perda de Sanidade 86
Bajulação (Interpessoal) 30
Barganha (Interpessoal) 30
Benefícios
Definição 26
Disponibilizando 195
Benef. de Veterano de Guerra 16
Bibliografia
Ficcional 105–9
Livros Reais 230–32
Bibliografia (Acadêmica) 212
Biologia (Acadêmica) 31
Birmânia 176
Blackwood Algernon 231
Bloch Robert 231
Bote ..... veja Pilotagem
Boxe ..... veja Briga
Brasil 177
Brendon Piers 232
Briga (Geral) 41
BRP (Basic Role Playing) 228–30
Notas de conversão 228–30
Convertendo para GUMSHOE. 228
Usando com GUMSHOE 228
Burocracia (Interpessoal) 31
Byakhee 128
Caçadores de Livros de Londres
(Estrutura de Campanha) 209
Cadência de Tiros 65
Campanhas ..... veja Estrutura de
Campanhas
Caniff Milton 232
Cântico Hoy-Dhin 110
Cão de Tindalos 129
Carniçal 130
Contactar 112
Carregando nas Costas 57
Pilares de Sanidade 48
Danificando 75
Substituindo 81
Chambers Robert W 231
Chandler Raymond 232
Chaugnar Faugn
Descrição 88
Perda de Sanidade 86
China 174
Choque Traumático 77
Choques do Mythos 75
Ciência Forense (Técnica) 32
Cientista (Ocupação) 13
Classe Social 33
Clero (Ocupação) 13
Coadjuvantes
Escolhendo Habilidades 66
Estatísticas 194
Interrogando Investigadores 60
Limiar de Acerto 61
Não Use Furtividade 126
Perda de Vitalidade 63
Quedas 69
Raça 169
Seguindo Investigadores 201
Voltado ao Jogador 125
Vulnerabilidade 62
Cobertura 64
Cobra 155
Coisa-Rato 131
Contactar 112
Coletar Evidências (Técnica) 32
Combate 61–68
veja também Armas de Fogo
Armadura 62
Armas de Fogo 40
Armas Brancas 40
Briga 41
Cada Um Por Si 61
Cadência de Tiro 65
Cobertura 65
Dano Não Letal 64
Ferimentos 63
Morte 63
Sem Uma Habilidade 60
Tabela de Dano 61
Um Revólver Dois Combatentes 65
Composto Liao 110
Comprando Habilidades 23–28

Index

Conceitos Fundamentais 7
Condução (Geral) 41
Condução (Veículos em Geral) 182
Conexões 31
Conflitos ..... veja Disputas
Congo Belga 177
Congo 177
Conquest Robert 232
Conselhos ..... veja Dicas
Contabilidade (Acadêmica) 33
Contactar Abissais 112
Contactar Carniçal 112
Contactar Coisa-Rato 112
Contactar Cthulhu 112
Contactar Divindade 112
Contactar Mi-Go 113
Contactar Nodens 121
Contactar Nyarlathotep 113
Contactar Prole Estelar 113
Contactar Tsathoggua 114
Contatos 31
Convencimento (Interpessoal) 33
Convocando e Banindo Divindades 120
Convocar/Banir Cthugha 121
Convocar/Banir Hastur 122
Convocar/Banir Ithaqua 122
Convocar/Banir Yog-Sothoth 122
Convocar/Aprisionar Andarilho Dimensional 114
Convocar/Aprisionar Byakhee 114
Convocar/Aprisionar Cria Negra de Shub-Niggurath 114
Convocar/Aprisionar Espreitador Noturno 114
Convocar/Aprisionar Horror Caçador 114
Convocar/Aprisionar Servidor dos Deuses Externos 114
Convocar/Aprisionar Vampiro do Espaço 115
Cooperação 57
Cor Vinda do Espaço 132
Correspondente Íntimo 31, 196
Cortes (Cenas) 203
Crédito (Interpessoal) 33
Cria Negra de Shub-Niggurath 133
  Convocar/Aprisionar 114
Criação de Personagem
  Comprando Habilidades 23–28
  Exemplos 18 27 46
  Fugindo 23
  Gênero (Sexo) 11
  Habilidades Gerais 40–48
  Habilidades Investigativas 28–40
  Motivações 19–23
  Mythos de Cthulhu não disponível 38
  Ocupações 9–18
  Exemplo de Personagem 49
  Pontos de Criação 23
  Referência Rápida 9
  Sugestões 25
  Trocando Pontos de Criação 25
Criando Campanhas 199
Criando Raças Alienígenas 153
Criar Portal Hiperespacial 115
Criaturas 125–26
  Alterando 126
  Estatísticas 125
  Feras e Monstros 155–59
  Índice 241
  Modificador de Alerta 126
  Modificador de Furtividade 126
  Perda de Estabilidade 126
  Raças Alienígenas 126–55
  Recuperação 125
  Velocidade vs Veículos 183
Criminoso (Ocupação) 13
Criptografia (Acadêmica) 34
Crocodilo 155
Cthugha
  Convoca/Banir 121
  Descrição 89
  Perda de Sanidade 86
Cthulhu
  Culto 162
  Descrição 90
  Perda de Sanidade 86
Culto da Caveira 161
Culto das Bruxas 162
Culto de Cthulhu 162
Cultos 160–67
  Agentes Yithianos 160
  Ahnenerbe 161
  Criando 167
  Culto da Caveira 161
  Culto das Bruxas 162
  Culto de Cthulhu 162
  Símbolo Amarelo 164
  Secto da Sabedoria Estrelada 164
  Sociedade do Dragão Negro 165
Cura ..... veja Primeiros Socorros
Curiosidade (Motivação) 20
Dagon
  Descrição 91
  Perda de Sanidade 86
Dano Não letal 64
Daoloth
  Descrição 92
  Perda de Sanidade 86
Demolição ..... veja Explosivos
Derleth August 89 103 115 120 204 230 231 232
Desmaiando 77
Detetive Particular (Ocupação) 14
Detetive Policial (Ocupação) 14
Detetive ... veja Detetive Policial veja Detetive Particular
Detwiller Dennis 231
Deuses 84–103
  Convocando e Banindo 120
  Definição 84
  Criação 103
  Índice 241
Dever (Motivação) 20
Devorador do Espaço 134
Dhole 134
Dicas
  Guardiões 191–203
  Jogadores 190–91
Dificuldade
  Andamento da Estória 56
  Atribuindo 57
  e Insanidade 74
  Granadas 67
  Limiar de Acerto 61
  Machucado 63
  Para Disputas 59
  Perseguição de Automóveis 183
  Pulp 57
  Purista 57
  Sentir Perigo 48
  Testes de Estabilidade 69 72
Diletante (Ocupação) 14
Dinheiro 182
Direito (Acadêmica) 34
Disfarce (Geral) 42
Disputas Investigativas 59
Disputas 58–69
Distância a Queima Roupa 61 66
Doenças Mentais 77
Drake David 231
Egito 96 98 106 155 157 177 206 207
Elementalismo 89
Elixir Tikkoun 116
Encantamento Vach-Viraj 116
Enfermeira (Ocupação) 14
Enxame de Ratos 156
Equipamento 182–89
Equitação (Geral) 42
Esconder ..... veja Ocultar
Espanha 171 174 176 178
Espreitador Noturno 135
  Convocar/Aprisionar 114
Estabilidade 69–79
  Abalado 74 78
  Arruinado 74 77
  Definição da Habilidade 42
  Doenças Mentais 77
  e Sanidade 69
  Insano 74
  Loucura do Mythos 78
  Motivações 73

Níveis de Dificuldade....72
Nível de Perdas....70
Perda Máxima....70
Perda Tabela....76
Recuperando....79 81
Representando....72
Tabela de Perdas....71
Testes Exemplo....72
Testes....69
Estrutura de Campanhas....204–13
Ambientação....204
Coadjuvantes....204
Introdução....204
Investigadores....204
Mythos....204
Notas....236
Restrições em Habilidades....24
Variação de regras....205
Evitando Sonhos....120
Evoluindo o Personagem....82
Exército....16
Explosivos (Geral)....43
Explosivos....67
Tabela de Dano....67
Falsificação (Técnica)....212
Farmácia (Técnica)....35
Federação Espiritualista Internacional 17
Feitiços Contactar Criaturas....113
Feitiços....109–24
Aprendendo....109
Conjurando....110
Convocando e Prendendo....117
Definição....109
Índice....241
Rituais do Mythos....121–24
Feras e Monstros....155–59
Ferimentos....63
Fermentar Hidromel Espacial....116
Filho de Yog-Sothoth....136
Física (Acadêmica)....35
Flertando....veja Bajulação
Fogo....69
Folclore....veja História Oral
Fome....170
Fontes de Estabilidade....43
Formula Dho-Hna....1184
Fotografia (Técnica)....35
Franzir....118
Fuga (Geral)....43
Comprando....23
Furtividade (Geral)....43
Furto....veja Punga
Gênero (Sexo)....11
Geologia (Acadêmica)....35
Gerenciamento de Recursos....200
Ghatanothoa
Descrição....93
Perda de Sanidade....86
Gnoph-Keh....136
Gol-Goroth
Descrição....93
Perda de Sanidade....86
Gorila....156
Graduações....26
Grande Raça de Yith....137
Culto....160
Groelândia....178
Guerra....170
GUMSHOE
Convertendo para BRP....228
Improvisação....202
Pistas Centrais....195
Pistas....51
Propósito....6
Voltado para o Jogador....125
Habilidade....
veja Habilidades Investigativas veja Habilidades Gerais
Comprando....23–27
Gerais....40–48
Investigativas....28–40
Limites....26
Lista....24
Psíquico....17
Recuperandoveja Recuperação de
Limites de Habilidades....26
Habilidades Gerais....40–48
Criando Novas Habilidades....45
Lista....24
Recuperando....80
Testando....56–58
Habilidades Investigativas....28–40
Benefícios....53
Disputas Investigativas....59
Exemplo de Benefícios....53
Lista....24
Pontos Dedicados....54
Recuperando....80
Usando....52
Habilidades Ocupacionais....23
Habitante das Areias....139
Haiti....178
Hammett Dashiell....232
Harms Daniel....232
Hastur
Convocar/Banir....122
Culto....164
Descrição....94
Perda de Sanidade....86
Hergé....232
Hiperbórea....178
Hipnose (Geral)....43
Alienista....10
História (Acadêmica)....35
História da Arte (Acadêmica)....37
História Oral (Interpessoal)....37
Hordas....61
Horror Caçador....138
Convocar/Prender....118
Horror de Kingsbury....214–27
Howard R E....7 132 152 169 230
Bibliografia....230
Idiomas (Acadêmica)....37
Ilha da Páscoa....178
Impressões Digitais....32
Improvisando....202
Grã-Bretanha 6 100 150 162 168–70 176 204
Bretanha....96
Inglaterra....165
Inquérito Armitage (Estrutura de Campanha)....206
Insano....74
Instituto de Pesquisa Cerebral....17
Instituto e Laboratório Psíquico Americano....17
Instituto Metapsíquico Internacional17
Intelectual (Motivação)....20
Interrogação (Interpessoal)....37
Intimidação (Interpessoal)....37
Irmandade do Símbolo Amarelo (Culto) 164
Ithaqua
Convocar/Banir....122
Descrição....94
Perda de Sanidade....86
James M R....232
Jogadores
Dicas....190–91
Jornalismo Amador....16
Jornalista (Ocupação)....15
K'n-Yani....140
Klein T E D....231
Kuttner Henry....231
Lança-chamas....187
Leão....156
Leitura Detalhada....105
Leitura Superficial....105
Lemuriano....141
Levenda Peter....232
Ligotti Thomas....232
Limiar de Acerto....61
Lista de Conferência de Habilidades 235
Livros....104–9
veja também Bibliografia
Lloigor....142
Lobisomem....156
Lobo....156
Lomar....178
Aliança Espiritualista de Londres 17
Long Steven S....232
Longe (Alcance)....67

Index

Lovecraft H P 6 7 11 16 17 18 34 38 70 76 84 87 89 103 104 126 153 164 168 169 172 203 205 206 207 230 231 236 240
  Bibliografia 230
Modelando Insanidade 70
Luisiana 178
Lupoff Richard A 231
Luta Livre veja Briga
Má Sorte (Motivação) 21
  e Perda de Estabilidade 75
Machen Arthur 231
Magia 104–24
  Definição 104
  Idiossincrática 212
Maldição da Pedra 122
Mandato do Pacífico Sul 179
Manha (Interpessoal) 37
Marinha 16
Masqut 143
Matriz de Investigador 234
Medicina (Acadêmica) 38
Médico (Ocupação) 15
Medo Em Pessoa (Fear Itself) 17
Métodos Alternativos de Construção 24
Metralhadora 65
Mieville China 231
Mi-Go 144
Militar (Ocupação) 16
Modificador de Alerta 126
Modificador de Furtividade 126
Mongólia 179
Monstro do Lago 156
Mordiggian
  Descrição 95
  Perda de Sanidade 86
Mormo
  Descrição 95
  Perda de Sanidade 86
Motivação Forte 74
Motivação Leve 74
Motivações e Estabilidade 73
Motivações 19–23
  Definição 19
  e Estabilidade 72
  Lista 19
  Motivações Fortes 74
  Motivações Leves 74
  Perdendo 75
Motocicletas 183
Mover-se em Silêncio veja Furtividade
Múmia 157
Mythos de Cthulhu 84–167 196
  Perda de Estabilidade 76
  Perda de Sanidade 76
  Uso da Habilidade 75
Mythos de Cthulhu (Acadêmica) 38
  Comprando 38
Necronomicon 70 87 91 99 105 108 118 154 172 180 204 206 230
Negação 77
No Sangue (Motivação) 21
Nodens
  Convocar/Banir 121
  Descrição 96
  Perda de Sanidade 86
Nova Inglaterra 17 53 99 107 108 154 162 169 171 206 207 231
Nota de Conversão 228–30
Nyarlathotep
  Contactar 113
  Descrição 96
  Invisível aos Asseclas 118
  Perda de Sanidade 86
  Terra dos Sonhos 84
Nyogtha 180
O Clube Fantasma 17
Ocultação (Geral) 44
Ocultismo (Acadêmica) 39
Ocupações 9–18
  Criando Novas 12
  Definição 9
  Lista 9
  Habilidades Ocupacionais 24
Oficial 16
Ofício (Técnica) 39
Óleo de Alhazred 118
Países 175–81
Parapsicologia em 1930 17
Parapsicologista (Ocupação) 17
Pedras Esteleras de Mnar 115
Perda de Estabilidade 126
Perda de Estabilidade Tabela 71
Perícia 26
Perseguição (Geral) 44
Personagem Exemplo 49
Personificar veja Disfarce
Peru 179
Pilotagem (Geral) 44
Piloto (Ocupação) 17
Pista Central veja Pistas
Pistas Alavancadas 194
Pistas Centrais Flutuantes 193
Pistas 51–56
  Alavancadas 194
  Atribuição 55
  Exemplo 52
  Imperceptíveis 55
  Juntando 52
  Métodos Alternativos 201
  Pista Central 53 195
  Pistas Flutuantes 193
  Quem Foi Que Viu? 55
  Seguindo Pistas 191
  Tomos 104
Pistolas veja Armas de Fogo
Planilha de Personagem 233
Pó de Ibn-Ghazi 118
Pobreza 169
Pólipo Voador 146
Pontos de Criação 23
  Pontos de Reserva Dedicada 54
  Restrições 26
  Sugestões 26
  Troca 25
  Variações 24
Pontos de Evolução 82
Pontos de Experiência 82
Pontos de Reserva Dedicados 54
Porretes 61
Povo Serpente 146
Powers Tim 232
Precaução (Geral) 45
Primeiros Socorros
  Ministrando 63
Primeiros Socorros (Geral) 46
Procuras Simples 52
Professor (Ocupação) 18
Profissões veja Ocupações
Projeto Aliança (Estrutura de Campanha) 207
Prole Amorfa de Tsathoggua 147
Prole de Cthulhu veja Xothiano
Prole de Tsathoggua 147
Prole Estelar veja Xothiano
  Contactar 113
Próximo (Alcance) 67
Psicanálise
  Habilidade 46
  Recuperando Estabilidade 79
  Tratando de Doenças Mentais 81
Psicanalista veja Psicanálise
Pulp
  Alienista e Hipnose 10
  Aventura (Motivação) 19
  Capangas 61
  Clero e Exorcismo 13
  Clero e Triagem Psicológica 13
  Coadjuvantes morrem com Vitalidade 0 63
  Confiança 80
  Contactar Nodens 12
  lDetetives Sangue Frio 14
  Dever (Motivação) 20
  Dificuldades Menores para Estabilidade 73
  Elixir Tikkoun 116
  Encantamento Vach-Viraj 116
  Entomologia 32
  Explodindo Veículos 68
  Explosivos 67
  Fermentação da Hidromel Espacial 110
  Física e Dispositivos Alienígenas 35
  Fontes de Estabilidade 43 81

Franzir (Feitiço) 118
Hipnose (Geral) 43
Má Sorte (Motivação) 21
Metralhad. e Múltiplos Alvos 65
Motivações 19
Munição 66
Parapsicologista e Hipnose 17
Psicologia Forense 10
Psíquicos e Tecnologia Alienígena 40
Recuperando Sanidade 81
Revele a Dificuldade 57
Ritual Saaamaaa 123
Roupas a Prova de Balas 65
Sacrificar Vitalid. com Feitiços 115
Símbolo de Eibon (Feitiço) 119
Símbolo 7
Símbolos Antigos 119
Tiro a Longa Distância 40
Trauma (Motivação) 22
Uso de Duas Pistolas 40
Vingança (Motivação) 22
Punga (Geral) 46
Purista
Alienista (Ocupação) 10
Antiquário (Ocupação) 10
Antiquarismo (Motivação) 19
Artista (Ocupação) 12
Autor (Ocupação) 12
Azathoth 87
Clero e Psicanálise 13
Coadjuvantes com Vitalidade como Personagens 63
Cthulhu 90
Desmaiando 77
Detetive Policial (Ocupação) 14
Diletante (Ocupação) 14
Estabilidade Limitada 42
Grande Revelação 76
Jornalista (Ocupação) 15
Limites des Habilidades 26
Limites de Vitalidade 48
Lista de Ocupações 9
Médico (Ocupação) 15
Motivações 19
Munição 66
No Sangue (Motivação) 21
Nunca Revele a Dificuldade 57
Nyarlathotep 96
Professor (Ocupação) 18
Quaisquer Criaturas São Mythos 155
Restrições com Primeiros Socorros 63
Sem Progressão 82
Sem Recuperação de Sanidade 81
Sensibilidade Artística (Motivação) 22
Símbolo 7
Sinalizando o uso do Mythos 196
Você Não Pode Vencer 193
Yog-Sothoth 101
Quachil Uttaus
Descrição 98
Perda de Sanidade 86
Quedas 69
Queima-Roupa 66
Química (Técnica) 39
Raça 169
Raças Alienígenas 126-55
Racismo 169
Recarregar 66
Recuperação 79-82
Recuperando Habilidades 79-82
veja Também Recuperação
Reparos Elétricos (Geral) 46
Reparos Elétricos (Técnica) 46
Reparos Mecânicos (Geral) 46
Resolução veja Disputas
Ressurreição 123
Rituais de Mythos 121-24
Ritual Saaamaaa 12
Rodada
Definição 62
Ordem de Ação 61
Roerich Nicholas 179
Rohmer Sax 231
Rolagem de Dados 56
Romênia 180
Roubar veja Punga
Sanidade (Geral) 47
Sanidade 69-79
Chegando em 0 47
Desmaiando 77
e Estabilidade Explicação 69
e Estabilidade 69
evitando a perda 74
Exemplo 86
Habilidade Definição 47
Loucura do Mythos 78
Mythos de Cthulhu 75
Negação 77
Perda por causa de um Deus 86
Perda Tabela 76
Perdendo 74
Pilares de Sanidade 48
Recuperando 81
Sede de Conhecimento (Motivação) 21
Seguidor (Motivação) 21
Seita da Sabedoria Estrelada 164
Sensibilidade Artística (Motiv.) 22
Sentir Perigo (Geral) 48
Ser Ancestral 148
Servidores dos Deuses Exteriores 148
Convocar/Aprisionar 114
Shan 150
Shantak 151
Shirer William L 232
Shoggoth 151
Shub-Niggurath
Descrição 99
Perda de Sanidade 86
Símbolo Antigo (Feitiço) 119
Símbolo Antigo 119
Símbolo de Eibon 119
Símbolo de Koth 119
Sobrevivência (Técnica) 39
Sociedade America de Pesquisas Psíquicas 17
Sociedade de Pesquisa Psíquica de Boston 17
Sociedade de Pesquisa Psíquica 17
Sociedade do Dragão Negro 165
Status Social veja Crédito
Stross Charles 231
Sufocação 68
Tabela de Aeronaves 185
Tabela de Armas de Fogo 186
Tabela de Dano 61
Tabela de Equipamentos 188-89
Tabela de Veículos 184
Tcho-Tcho 152
Tecnologia 182-89
Tédio (Motivação) 22
Temperatura Extrema 68
Templos de Tsathoggua 178
Teologia (Acadêmica) 40
Terra dos Sonhos 84
Terrível Nome de Azathoth 120
Testes 56-58
veja Também Disputas
Estabilidade 69
Exemplo 57
Simples 56
Thule 178
Tibete 180
Tiro com Arcos 41
Titãs 84-103
Tomos 104-9
Criando 108
Leitura Detalhada 105
Leitura Superficial 105
Lista 105-9
Preços 211
Trato Policial (Interpessoal) 40
Trauma (Motivação) 22
Troca de Mente 124
Trocando Pontos 25
Tsathoggua
Contactar 114
Descrição 99
Perda de Sanidade 86
Tubarão 157
Tubo de Crookes 187
Tynes John 231

Index

Uivo de Pã 124
Um Revólver Dois Combatentes 65
Underhill Brian J 232
União Soviética 180
Universidade Miskatonic 72 73 106 171 176 177 179 204 206 207 208
Urso 157
Usar Biblioteca (Acadêmica) 40
Vampiro Espacial 153
  Convocar/Aprisionar 115
Vampiro 158
Veículos 182–85
  Aeronaves 185
  Dano 67
  Motocicletas 183
  Tabela 184
  Velocidade vs Criaturas 183
Venenos 69
Vingança (Motivação) 22
Vitalidade
  Ferimentos 63
  Recuperando 81
Vitalidade (Geral) 48
Wagner Karl Edward 231
Wellman Manly Wade 231
Wheatley Dennis 232
Williamson Jack 231
Wilson Colin 231
Wilson F Paul 232
Wilson Robert Charles 232
Xothiano 154
Y'golonac
  Descrição 100
  Perda de Sanidade 86
Yeti 159 180
Yig
  Descrição 100
  Perda de Sanidade 86
Yog-Sothoth
  Convocar/Banir 122
  Descrição 101
  Perda de Sanidade 86
Zarabatanas 41
Zumbi 159

RPPP-000Ie

"NÃO ESTÁ MORTO O QUE PODE ETERNAMENTE JAZER,
E EM ESTRANHAS ERAS, MESMO A MORTE PODE MORRER."
- O Necronomicon

UMA ALIANÇA TÃO TEMÍVEL QUANTO INEVITÁVEL

As mais recentes inovações em jogos de RPG de investigação somam forças com o jogo que iniciou tudo: os resultados são assustadores.

HORRORES OCULTOS NA HISTÓRIA DA HUMANIDADE

Naquilo que só pode ser considerado sua obra prima, Kenneth Hite, o aclamado especialista no estranho, combina seu conhecimento enciclopédico dos detalhes mais secretos da História com seu domínio dos contos de horror de H. P. Lovecraft. O Rastro de Cthulhu leva esta cósmica abreviação até a década de 1930, um tempo em que a silenciosa loucura dos Grandes Antigos se mescla com a crueldade do totalitarismo que envolve o mundo.

A QUEDA EM DIREÇÃO À LOUCURA CÓSMICA

O revolucionário sistema de regras GUMSHOE, desenvolvido pelo premiado designer Robin D. Laws, muda o modo como se joga as partidas de investigação. Agilizando o jogo, para garantir que os personagens sempre disponham das pistas necessárias para seguir em frente, através das grandes e pútridas bibliotecas proibidas e dos frios labirintos antárticos... Seguir em frente, para sua confrontação com as remotas verdades, demasiadamente terríveis para a mente humana assimilar.

UMA ESCOLHA DE DESTINOS

Escolha entre duas maneiras de jogar: uma espiral de desesperança que acabará com as mentes dos mais Puristas, ou uma sombria odisséia Pulp para os mais aventureiros descarregarem sua potência de fogo.

Fortaleça seus investigadores com 14 irresistíveis Motivações para fazê-los entrarem em criptas no meio da noite, e com mais de 60 habilidades que vão desde Mythos de Cthulhu até Demolição, para ajudá-los a sair da mesma.

Inclui três estruturas de campanha, para Investigadores acadêmicos, duros agentes do governo ou traficantes do oculto de moral duvidosa, além de O Horror de Kingsburry, uma aventura introdutória completa.

RASTRO DE CTHULHU

Uma nova forma de se tornar insano e morrer.

R$ 24,90

18 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS
Tema: Horror, Loucura
Contém: Assassinatos, descrição de ato violento, glamourização da violência e crueldade

combi GUMSHOE

RP

PELGRANE PRESS

JÉRÔME 07