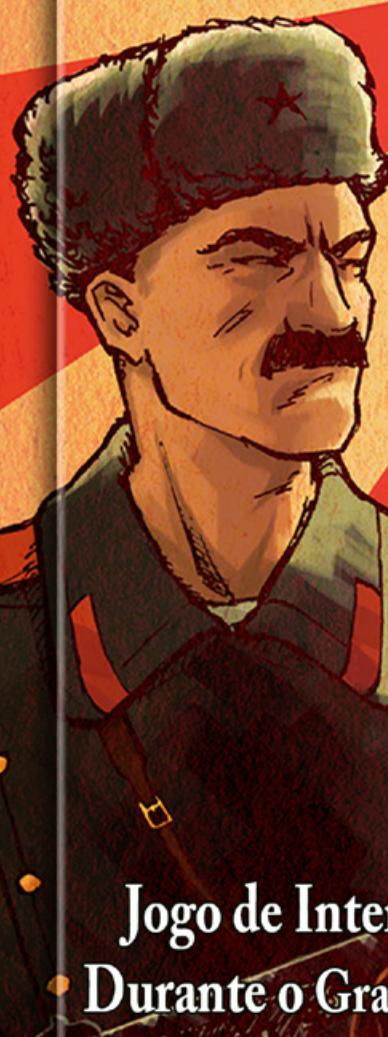


С НАМ ОДО СТНУЛНШ®

СОЛНЕЦ ГЛА ФРИА

Холодный урожай



Jogo de Interpretação
Durante o Grande Expurgo

por Chad J. Bowser

EDITORAS
NEW ORDER

CHAOSIUM
INC.

COLHEITA FRIA

POR CHAD BOWSER



Créditos

Autor

Chad J. Bowser

Edição e Desenvolvimento

Mike Mason

Layout

Nicholas Nacario

Cartografia

Steff Worthington

Arte da Capa

Fifa Finnadottir

Arte Interna

Fifa Finnadottir

Créditos Versão Brasileira

Editores

Alexandre “Manjuba” Seba e Anesio Vargas
Júnior

Diagramação

Jéssica C. Sens

Tradução

Pedro Medeiros

Revisão e Preparação de Texto

Renan Barcellos

Créditos

As regras de Vício em Ópio foram originalmente baseadas em *Dunst, To Dunst* de Jeffrey Modele e desenvolvidas para este cenário com sua gentil permissão.

Agradecimentos aos testes e comentários de: Andi Newton, Bret Kramer, Dan Johnson, David Heald, Eddie Krapf, Eric Dodd, Eric Kreag, Ian Heald, Jeffrey Moeller, Josh Merritt, Kevin Heckman, Megan Galloway, Pookie, Rachel Holt, Greg Beem, Barry Chance, Alan Hughes, Joseph Isenberg, Casey Jenkins, KG Madison, Jason Nelson, Adam Petersen, Harald Schindler, Michael Scott, Sean Speas e William Strunk.

Algumas imagens foram tiradas do Wikicommons e pertencem ao Domínio Público.

Copyright C 2018 The Topps Company , Inc. Todos os direitos reservados. Shadowrun e Matrix são marcas comerciais e/ou marcas registradas de The Topps Company, Inc., nos Estados Unidos e/ou outros países. Catalyst Game Labs e a logo da Catalyst Game Labs são marcas registradas de InMediaRes Production, LLC.

SUMÁRIO

Pano de Fundo	5	As Condições do Sovkhoz	25
PNJs Importantes	7	Mapa de Krasivyi Oktabyr-3	26
Ordem 00447	7	A Telecinese do Lloigor e uma Linha Cronológica	31
Os Investigadores	10	O Nível de Produção do Sovkhoz	33
Recurso 1: Fatos da Situação	11	O Lloigor se Manifesta	35
Recurso 2: A Carta	11	Resolução	36
Recurso 3: Registro do Povoado	12	Dramatis Personae	39
O Que Um Agente do NKVD Pode Fazer?	12	Apêndice A: Recursos e Informações	44
A Jornada	15	Apêndice B: Glossário	56
Sobre Krasivyi Oktabyr-3	17	Apêndice C: Integrando Colheita Fria com Outros Cenários Soviéticos	57
Chegada	18	Apêndice D: Referências	59
Mapa da Região de Krasivyi Oktabyr	19	Usando Este Livro com Edições Antigas	60
Investigações em Krasivyi Oktabyr-3	21		
Linhos de Investigação	22		





ДОГО ДЭ ИНТЕРЯЭТА САО МЦЯИТЭ О БЯАНДЭ ЕХРЦЯБО

COLHEITA FRIA

INVESTIGANDO ATIVIDADES ANTISSOVIÉTICAS NA ÁSIA CENTRAL

Colheita Fria é um cenário de *Chamado de Cthulhu* ambientado no auge do Grande Expurgo que dizimou a Rússia Soviética no final da década de 1930. Os jogadores assumem o papel de agentes do NKVD encarregados de uma ou duas investigações possíveis: deportar elementos antissoviéticos para um campo de trabalho corretivo, ou determinar por que a produção do *sovkhоз* caiu drasticamente.

Esta aventura é muito discreta e investigativa por natureza. A intenção foi apresentar um cenário que pudesse ser jogado com apenas o Guardião e um jogador, mas que também funcionasse para grupos maiores.

O Guardião deve estar ciente de que *Colheita Fria* não pode ser vencido no sentido clássico. Os jogadores são forçados a uma situação em que precisarão tentar fazer o melhor possível. Embora haja possibilidades de que os investigadores descubram que algo sinistro está por trás dos eventos estranhos em Krasivyi Oktabyr-3, e eles também possam descobrir com que criatura estão lidando, é improvável que fiquem cara a cara com ela. Em vez disso, os investigadores serão encarregados de uma decisão difícil. Enviarão uma família inocente, ou possivelmente uma aldeia inteira, à execução ou ao campo de trabalho corretivo para salvá-los de um monstro que os está matando lentamente? Dada a natureza da sociedade soviética e da política em 1937, é improvável que uma resolução feliz seja encontrada. No entanto, o Partido Comunista espera que os agentes cheguem a uma solu-

ção satisfatória, do contrário podem acabar sujeitos a um expurgo.

É importante notar que quase todo mal contido neste cenário vem de elementos humanos. A fome que atingiu a Rússia no ano anterior foi o resultado de um mau gerenciamento das terras. A decisão de deportar famílias inocentes para regiões inóspitas surgiu da fome e da necessidade de modernizar a Rússia. A tortura e execução de inúmeros inocentes foi o subproduto de um homem paranoico e das pessoas que o colocaram no poder. A única coisa que o Mythos fez nesse panorama foi despertar.

Observe que, se você está considerando incorporar *Colheita Fria* a uma campanha maior ambientada na Rússia Soviética, orientações são fornecidas no **Apêndice C**.

PANO DE FUNDO

Outubro de 1937

Milênios atrás, um lloigor fugiu da destruição de Mu e se estabeleceu sob o que é hoje o Rio Samara, alimentando-se das energias psíquicas dos povos nativos. Enquanto várias culturas transitavam pela área (os alanos, os kipchaks, os citas e depois os mongóis), o lloigor prosperou. Após os mongóis deixarem a Rússia, a região permaneceu vazia. Sem energia humana para se alimentar, o monstro entrou em torpor e definhou por centenas de anos.

Em 1935, a coletivização soviética reassentou os camponeses da Ucrânia no sul da Ásia Central. Um grupo formou um “sovkoz” chama-



do Krasivyi Oktabyr. Quando os agricultores começaram a trabalhar, primeiro construindo suas aldeias, depois cultivando os campos, o lloigor os percebeu e estendeu suas garras em direção a eles. Em sua ânsia, se alimentou excessivamente das famílias Abramov e Yezarov, causando mutações.

Os Abramov, particularmente atingidos, foram alvos de pena por alguns de seus companheiros, e por outros foram desprezados. Galena Petrovna Smolskaya considerou os Abramov especialmente repugnantes. À medida que os efeitos do lloigor drenavam cada vez mais os aldeões, um mal-estar caiu sobre a comunidade e a produção despencou. Smolskaya tinha certeza que a culpa era dos Abramov e suas aflições abomináveis, então ela escreveu uma carta ao NKVD em Kuybyshev, acusando Abramov de sabotar o sovkhoz.

Personagens jogadores são fornecidos neste cenário e podem ser encontrados no final do livro, embora o Guardião esteja livre para preferir que os jogadores usem investigadores já existentes, se apropriado. Há diferentes ganchos para esse cenário. Escolha o mais adequado, dependendo da composição e estilo de jogo do seu grupo.

A primeira opção é que o cenário comece quando os jogadores, interpretando agentes do NKVD (o Comissariado do Povo para Assuntos Internos), forem instruídos a prender Abramov, sua esposa e seu filho. As ordens dos agentes são deter a família na aldeia até que um trem de transporte passe pela região. Quando o trem chegar, os agentes devem deportar a família para um campo de trabalho em Vorkuta. Ao longo do cenário, os personagens experimentarão as habilidades de alteração mental do lloigor, e possivelmente chegarão à conclusão de que a única maneira de salvar os Abramov é condená-los a um campo de trabalho corretivo. Se os investigadores se desviarem da história ou perderem o senso de urgência, certos eventos podem ser usados para fazer com que eles tornem a investigar. Esses eventos são ações realizadas pelo lloigor na tentativa de afastar os investigadores.

Detalhes sobre os eventos e um cronograma sugerido estão incluídos na seção sobre a telecinese do lloigor.

A segunda opção coloca os investigadores como encarregados de determinar por que a produção de um modelo anterior de sovkhoz caiu drasticamente, e porque não houve comunicação desde o relatório trimestral, apresentado dois meses atrás, que não mostrou nenhuma produção e também mencionou o desaparecimento de uma família. Não há menção à Ordem nº 00447 ou à necessidade de deportar a família Abramov. Em vez disso, os agentes do NKVD são instruídos a viajar até o sovkhoz e verificar o que está acontecendo.

Independentemente do gancho, *Colheita Fria* foi projetado para Guardiões experientes e para 1-4 jogadores experientes. Não há muita ação *pulp* ou aventura. Em vez disso, o foco está na interpretação dos investigadores, que se encontram em uma situação muito difícil. Uma das dificuldades para os Guardiões será retratar com sucesso cada um dos PNJs. Se o Guardião for bem-sucedido, então cada PNJ deve se mostrar um personagem bem construído, ao invés de uma caricatura bidimensional que pode ser desconsiderada pelos jogadores como sendo apenas a "CAMPONESA RUSSA nº4". Para ajudar o Guardião a dar vida a cada PNJ, ilustrações dos principais PNJs foram incluídas no início do cenário, sem estatísticas e, em seguida, repetidas no final com seus devidos valores. Isso serve

DICA PARA O GUARDIÃO

Uma forma de ajudar a firmar os PNJs na mente do jogador é fotocopiar os esboços de personagens fornecidos e entrega-los aos jogadores. Quando os investigadores encontrarem um PNJ em particular, apresente o esboço do personagem — deixe ele na mesa. Conforme novos PNJs forem introduzidos, repita o processo. Desta forma, os jogadores começarão a vincular os esboços aos PNJs individuais, os individualizando, e ajudando você a apresentar personagens bem desenvolvidos.



para familiarizar o Guardião com os PNJs antes que eles sejam introduzidos na narrativa

Este cenário usa muitos termos russos. Um glossário é fornecido no **Apêndice B** para ajudar o Guardião a se familiarizar.

PNJs IMPORTANTES

Uma das dificuldades de *Colheita Fria* é a grande quantidade de PNJs. Como os eventos ocorrem em uma vila isolada, é muito fácil para o Guardião e os jogadores verem os PNJs como uma série de fazendeiros russos anônimos.

Como os investigadores podem Encontrar os PNJs em quase qualquer ordem enquanto exploram o sovkhoz, esboços de personalidade de cada um dos principais PNJs, juntamente

com dicas de interpretação, são apresentados aqui. Estas informações, juntamente com estatísticas de jogo também são apresentadas no *Dramatis Personae*, no final do cenário.

Grigori Pavelovich Aganin

Aganin é um funcionário do partido e oficial superior. Ele ganhou sua posição atual como chefe do NKVD no Oblast de Kuybyshev através de suborno e chantagem, ao invés de trabalho duro. Ele usa sua imponente altura e volume para convencer as pessoas a seguirem suas ordens. Aganin prefere seguir ordens ao pé da letra ao invés de interpretá-las humanamente.

Interpretando Grigori:

- Fique na mesa, olhando para os jogadores.
- Fale com firmeza enquanto olha para a pessoa com quem você está falando.



GRIGORI

ORDEM 00447

A Ordem 00447, Sobre a Repressão de Ex-Kulaks, Criminosos e Outros Elementos Antissoviéticos, foi assinada por Nikolai Yezhov, Comissário do Povo para Assuntos Internos em 31 de julho de 1937.

A Ordem 00447 estabelece Troikas (uma comissão composta por três membros) em cada república soviética, além de krais (divisão administrativa) e de oblasts (província ou região). A Troika consistia no procurador da região; um secretário do Partido Comunista da região; e o comissário do NKVD regional, que atua como presidente da Troika.

A ordem também criou grupos operacionais, equipes de oficiais do NKVD e *militsiya* que investigam possíveis subversivos e os entregam à Troika para julgamento. Em muitos casos, os julgamentos são realizados sem a presença do réu. O grupo operacional também cumpre as sentenças da Troika.

Os culpados são divididos em duas categorias. A primeira categoria é de execução; o grupo operacional leva os da primeira categoria a um local secreto para execução. As pessoas da segunda categoria são deportadas para um campo de trabalho corretivo. A Ordem 00447 estabelece limites para o número de pessoas por região que podem ser inseridas em qualquer das categorias. Um pedido para aumentar o limite deve ser aprovado por Yezhov; ele aprova cada pedido dentro de vinte e quatro horas. Como Yezhov disse famosamente, é melhor que “Dez pessoas inocentes sofram do que de deixar um inimigo do povo escapar”. Os policiais que não cumprem essa ordem acabam em uma das duas categorias mencionadas acima.

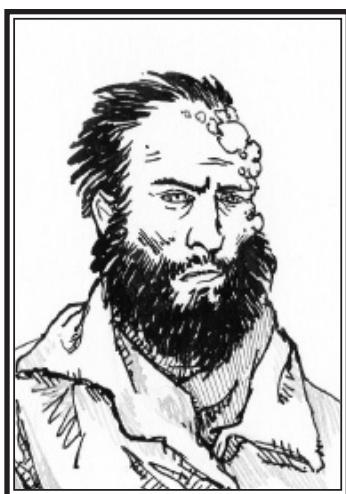
A ordem foi muito eficaz na remoção de indesejáveis das comunidades. Dentro de quinze dias a partir da assinatura a Ordem 00447 por Yezhov, 101.000 pessoas foram presas e 14.000 condenadas.

A Ordem 00447 não é um segredo do NKVD. Investigadores estão cientes dela; cientes de como eles devem executá-la; e conscientes da punição caso venham a falhar.

Mesmo que o Guardião esteja usando o segundo gancho ou um gancho alternativo, os investigadores devem estar cientes da Ordem 00447. Ela pode ajudá-los a resolver o cenário, independentemente do gancho escolhido.

- Mencione qualquer deficiência que as pessoas possam ter.





PYOTR

Pyotr Mikhailovich Abramov

Abramov é o chefe de sua casa, bem como um homem contaminado pelo lloigor. Sua família foi a primeira a chegar a Krasivyi Oktabyr. O lloigor, em sua ânsia de se alimentar de humanos, drenou a

família Abramov muito rapidamente. No último mês, uma massa de pústulas e tumores despontou de seu rosto e braços. Ele é um homem magro com barba espessa.

Interpretando Pyotr:

- Tente cobrir seus braços e rosto enquanto fala.
- Balbucie.
- Faça contato visual passa-geiro.



DMITRI

Dmitri Pyetrovich Abramov

Dmitri é o filho de oito anos de Pyotr. Como a maioria das pessoas de Krasivyi Oktabyr, ele está incomumente letárgico. Dmitri não está interessado em brincadeiras, nem faz muita coisa além de chutar torrões de terra ou espirrar água do Samara. Ele geralmente está coberto de lama ou poeira, dependendo de sua última atividade. Como seu pai, Dmitri tem uma mutação provocada pela ânsia excessiva do lloigor de se alimentar. No caso dele, a mão direita tem um sexto dedo vestigial.



Interpretando Dmitri:

- Suspire ao falar, como se você tivesse perdido a esperança.
- Fale muito suavemente.
- Olhe para seus sapatos.



EKATERINA

Ekaterina Borovna Abramova

Ekaterina é a esposa de Pyotr e a mãe de Dmitri. Ela é uma mulher muito simples que mantém a cabeça coberta por uma babushka (um lenço de cabeça amarrado abaixo do queixo). Ela tinha sonhos de se tornar uma cantora de ópera antes da coletivização, mas agora está sofrendo de depressão provocada pelo lloigor. As colheitas vão minguar, o gado vai morrer de fome e todo mundo vai morrer.

Interpretando Ekaterina:

- Fale sobre fatos, em frases curtas.
- Murmure periodicamente.
- Torça suas mãos.



BORIS

Boris Alexandrovich Gapon

Gapon é o presidente do sovkhoz e supervisor de produção da Krasivyi Oktabyr-3. Ele leva seus deveres muito a sério, tentando assegurar que o sovkhoz pelo menos tente cumprir sua cota. Mais do que isso, porém, ele considera os outros membros do sovkhoz como sendo sua família, e ficou ofendido

quando Galena Petrovna Smolskaya enviou a carta ao NKVD. Ele gostaria que os agentes protegessem seu povo. Gapon é quem foi menos afetado e ainda tenta motivar os trabalhadores. Ele é um viúvo corpulento com seus cinquenta e poucos anos, dono de um rosto castigado pelo tempo e uma barba rala.

Interpretando Boris:

- Demonstre frustração em tudo que você diz.
- Use diminutivos, como você faria com familiares próximos, mesmo quando se referir a estranhos.



VASILI

- Acaricie sua barba enquanto fala.

Vasili Viktorovich Smolsky

Vasili é o marido, e mais tarde viúvo, de Galena. Ele é um homem manso, ávido por agradar qualquer figura de autoridade. Depois que sua esposa morrer, ele vai ficando cada vez mais desanimado. Vasili tem calvície padrão, óculos grossos e um nariz adunco.

Interpretando Vasili:

- Faça um tom de voz como se estivesse prestes a chorar.
- Olhe para as pessoas de lado quando falar com elas.
- Pisque frequentemente, como se estivesse tentando conter as lágrimas.

Maria Androvna Yezarova

Maria também foi maculada pelo lloigor. Ela e o marido, Andrei, foram afetados. O lloigor brinca com Maria. Isso a transformou na prostituta da cidade e deu a ela a capacidade de formar um tentáculo a partir de suas costas. Ela permanecerá quie-

ta durante o cenário, mas será usada pelo lloigor na tentativa de seduzir os agentes.

Interpretando Maria:

- Esfregue as mãos nos braços enquanto fala.
- Lance olhares de soslaio aos investigadores.
- Contraia seus lábios.

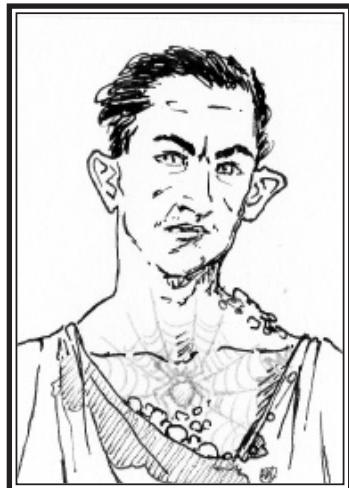


MARIA

Andrei Galinovich Yezarov

O lloigor tornou Andrei um homicida. O homem passa seus dias andando sem rumo pela cidade, olhando para todos; tentando incitar alguém a brigar. Poucas pessoas se importam o bastante para aceitar

a oferta de Andrei. Os agentes, no entanto, podem estar dispostos a satisfazê-lo. Seu peito e costas estão cobertos de feridas cancerosas de onde exsudam pequenas quantidades de pus, de modo que sua camisa sempre parece pegajosa e úmida. Ele Também é um ex-vory (criminoso profissional), com seus braços e peito cobertos de tatuagens.



ANDREI

Interpretando Andrei:

- Puxe a camisa para longe da pele, como se ela estivesse grudada no peito.
- Encare ameaçadoramente.
- Puxe brigas.



**RAISA**

superfície disponível. Suas obras são infantis em execução, mas os temas de decapitações, espancamentos e outras violências são bastante claros. Pessoalmente, no entanto, ela demonstra um respeito silencioso. Ela responde a perguntas timidamente e tenta evitar que as pessoas fiquem com raiva dela.

To portray Raisa

- Mude suas respostas para perguntas para tentar fazer todos felizes.
- Abaixe a cabeça, mas olhe para as pessoas quando estiver falando.
- Desenhe com o dedo no ar enquanto fala.

REDEFININDO NÍVEL DE CRÉDITO

Nível de Crédito é uma perícia importante para os investigadores na Rússia Soviética, no entanto, é usada de uma forma ligeiramente diferente. Em vez de uma medida de valor monetário e poder de compra, é basicamente uma ferramenta para comparar e contrastar a posição social de um investigador. É usado se um investigador precisar de um favor de um oficial comandante ou de um equipamento adicional para uma operação.

A União Soviética e o NKVD são burocracias da mais alta ordem. Há uma cadeia de comando a ser seguida, e tentar ignorar a cadeia de comando solicitando ajuda de alguém acima de um superior imediato resulta num teste Difícil (ou extremo à escolha do Guardião) de Nível de Crédito.

Raisa Androvna

Yezarova

Raisa é a filha de dez anos de Andrei e Maria. Como seus pais, ela foi afetada pelo lloigor. Sua loucura pessoal é arte violenta. Na falta de ferramentas adequadas, ela cria arte usando carvão em qualquer

OS INVESTIGADORES

Alguns investigadores pré-construídos são fornecido. Estes, junto às informações adicionais (ver Apêndice A), devem ser entregues aos jogadores.

INTRODUÇÃO 1

Os investigadores são chamados à sala de instruções do NKVD em Kuybyshev para receber suas ordens. Grigori Pavelovich Aganin, capitão do NKVD, faz a mesa à sua frente parecer pequena. Seu uniforme é apertado e suas botas bem polidas.

Ele bate os dedos na mesa enquanto os agentes se sentam, encarando cada um deles enquanto caminham para seus lugares. Após os investigadores sentarem, ele abre um envelope pardo e remove duas folhas de papel, entregando-as ao investigador mais próximo. Dê aos jogadores os Recursos 1 e 2.

A primeira folha é uma cópia do Pedido da Ordem 00447 para a família Abramov em Kravivyi Oktabyr-3. Investigadores atentos perceberão que as ordens invertem os nomes da mãe e do filho. Isso poderia ser usado como uma brecha para salvar suas vidas mais tarde. A Ordem e uma carta de apoio (Recurso 2) denunciam a família por sabotagem e atividades não-soviéticas numa tentativa direta de atrapalhar a visão do camarada Stálin. Além disso, o sovkhoz não atingiu nenhuma das metas de produção para o ano e uma família já fugiu do sovkhoz quatro meses antes. Isto está de acordo com um relatório apresentado por Boris Gapon, o supervisor de produção.

Antes que os investigadores partam, o camarada Aganin lhes lembra que, se descobrirem outros comportamentos antisoviético, poderão alterar a ordem adicionando mais nomes. Ele assinará qualquer alteração quando retornarem.

INTRODUÇÃO 2

Nesta introdução alternativa, os agentes do NKVD entram na sala de reuniões, onde são recebidos por um olhar desaprovador de Aganin.



Recurso 1: Fatos da Situação**FATOS DA SITUAÇÃO**

As evidências fornecidas por Galena Petrovna Smolskaya foram consideradas como a prova de sabotagem por parte de Pyotr Mikhailovich Abramov e sua família contra o Sovkoz Krasivyi Oktabryr-3. Foi determinado, sob a Ordem 00447 do NKVD que a família Abramov, consistindo dos seguintes membros:

Pyotr Mikhailovich Abramov: Homem, 39 anos. Local de Nascimento: Kiev, RSS da Ucrânia

Dmitri Pyetrovich Abramov: Mulher, 37 anos. Local de Nascimento: Kiev, RSS da Ucrânia

Ekaterina Borovna Abramov: Homem, 18 anos. Local de Nascimento: Kiev, RSS da Ucrânia

Devem ser deportados via trem para o Campo de Trabalho Vorkuta por um tempo não inferior a um ano e não superior a três anos.

Os Abramov foram condenados pelos seguintes crimes:

Sabotagem de equipamentos estatais
Traição contra o Estado

Oficiais do NKVD, acompanhados por membros da militsiya, devem prosseguir para Oktabryr 3, prender e deter os Abramov, em seguida, transportá-los para a ferrovia para serem apanhados em 18, Oktabryr 1937.

Recurso presente na página 44.

Ele explica que a produção de Krasivyi Oktabryr-3 despencou de recordes históricos em 1935 e 1936 para quase nada neste ano. O Estado depende do linho produzido por este sovkhoz. Tentativas de comunicação por telegrafo ficaram sem resposta. A última resposta foi um relatório desanimador de quatro meses antes. Esse mesmo relatório incluía um breve registro de que uma família, os Kravchuk, fugiu à noite.

Os agentes, sendo protetores do Estado, devem viajar para Krasivyi Oktabryr-3, determinar o que aconteceu com o sovkhoz e colocar a produção de volta nos trilhos. O supervisor de produção, Boris Gapon, será o contato deles. Os jogadores então recebem os Recursos 2 e 3.

Recurso 2: A Carta**CARTA**

9 de setembro de 1937

Chefe da Estação do NKVD
de Kyubyshev, Oblast

Camarada — Eu, membro leal do Partido Comunista, escrevo esta carta para informar que os agitadores antisoviéticos estão sabotando nossos sovkhoz.

Muitos membros do nosso sovkhoz trabalham duro para produzir os bens necessários ao Partido. Fazemos isso para a glória de Stálin.

No entanto, a família Abramov conspira contra os nossos sovkhoz. Eu testemunhei Pyotr Abramov arrancando plantas das colheitas, derramando areia no combustível de tratores e defendendo pensamentos trotskistas em numerosas ocasiões.

Eu vos exorto, como leais membros do Partido e servos do Estado, a defender nossos valores e punir esse traidor.

Galena Petrovna Smolskaya

Kracivyi Oktabryr-3
Kyubyshev Oblast

Recurso presente na página 45.

O GRANDE IRMÃO ESTÁ DE OLHO

Independente da introdução escolhida, Aganin enfatiza uma coisa. O camarada Beria, que deve ser nomeado chefe do NKVD em breve, está viajando pelos sovkhozi da Ásia Central para avaliar sua produtividade. Espera-se que ele esteja em Krasivyi Oktabryr-3 dentro de cinco dias. O assunto em questão deve ser resolvido para a glória do Partido antes que ele chegue. Se não for, a carreira dos agentes estará terminada. No entanto, se Beria se tornar chefe do NKVD, ele se lembrará daqueles que o ajudaram.

ENVOLVENDO o GRU-GSh

Os agentes neste cenário são membros do NKVD, que no final da década de 1930 estava



Recurso 3: Registro do Povoado

KRASIVYI OKTABYR-3
REGISTRO DO POVOADO, MARÇO DE 1935

Boris Alexandrovich Gapon, 53 anos, administrador
 Membros do Povoado por ordem de chegada:

Pyotr Mikhailovich Abramov, 32 anos, trabalhador com treinamento em carpintaria
 Dimitri Pyotrivich Abramov, 8 anos, criança
 Andrei Galinovich Yezarov, 31 anos, operário, ex-vovor com treinamento em mecânica e eletricista
 Maria Marinovna Yezarova, 24 anos, operária com treinamento em mecânica
 Raisa Marinova Yezarov, 8 anos, criança
 Vasili Victorovich Smolskaya 49 anos, operário com formação em eletricista
 Galena Petrovna Smolsjaya, 51 anos, operária
 Andrei Stepanovicj Nikitin, 62 anos, operário
 Olga Victorovan Nikitna, 61 anos, operária
 Dimitri Borisovicj Kravchuk, 46 anos, operário com treinamento em alvenaria e carpintaria - fugido 21/6/1937
 Katarina Danelovna Kravchuk, 42 anos, operária com treinamento em eletricista - fugiu 21/6/1937
 Mikhail Dmitrovich Kravchuk, 14 anos, operário - fugiu 21/6/1937
 Pavel Dmitriovich Kravchuk, 12 anos, operário - fugiu 21/6/1937
 Aleksandr Gaidarovich Barshai, 22 anos, operário
 Livia Dmitrovna Barshaia, 21 anos, operária com treinamento em demolição
 Svetlana Chmila, 46 anos, operária
 Filip Osipovich Desny, 34 anos, operário com treinamento em agricultura
 Magda Genrikovan Desnaya, 34 anos, operária, com treinamento em agricultura
 Olga Filipovna Desnaya, 9 anos, criança
 Simeon Simeonovich Sidorov, 34 anos, operário, com treinamento em agricultura
 Radha Pyotrovna Sidorova, 41 anos, operária
 Anton Simeonovich Sidorov, 13 anos, operário
 Bogdan Simeonovicj Sidorov, 11 anos, criança
 Pavel Aleksandrovich Zhukov, 59 anos, operário com extenso treinamento em mecânica
 Tatiana Adrianvona Kesina, 28 anos, operária com treinamento em agricultura
 Beniamin Timurovich Kesin, 1 ano, criança
 Boris Stepanovich Lazutkin, 38 anos, operário com treinamento em pecuária
 Nikita Pavelovich Molodin, 29 anos, operário
 Lucya Lavrentovan Molodin, 31 anos, operário

Recurso presente na página 45

lutando uma guerra não-tão-secreta contra o GRU, (Glavnoye Razvedyvatel'noye Upravleniye), a agência militar de inteligência estrangeira da União Soviética. Como executores da vontade de Stálin, o NKVD expurgou impiedosamente o GRU, e muitos agentes do GRU foram apanhados em meio ao caos. Para combater os expurgos, os agentes do GRU se infiltraram no NKVD. Alguns desses agentes GRU foram assignados a grupos clandestinos dentro do GRU.

Uma divisão secreta dentro do GRU foi criada para monitorar as atividades ocultistas de Stálin e de seu círculo interno. Com o passar do tempo, seu mandato foi ampliado para cobrir todos os eventos estranhos que acontecessem na nação soviética. Após os eventos desastrosos na estação Kharkov-37 em 1933, a divisão secreta se manteve alerta para outras anomalias na Coletivização Agrícola. A divisão secreta não quer que outra comunidade seja apagada do mapa.

A critério do Guardião, um ou mais agentes podem secretamente ser membros do GRU que se infiltraram no NKVD e pediram para ser designados para essa missão quando ficaram sabendo de uma estranha queda de produtividade do sovkhoz.

O QUE UM AGENTE DO NKVD PODE FAZER?

Um dos aspectos mais agradáveis do RPG para muitos jogadores é representar o papel de outra pessoa. Quando confrontados com um período histórico, alguns jogadores mergulham na era, retratando o personagem de forma historicamente precisa, conforme seus conhecimentos e pesquisa permitirem. Outros jogadores apenas recorrem ao que sabem através de filmes e livros. Ambas as abordagens são igualmente válidas e divertidas.

Jogadores de mentalidade histórica, vão querer saber a melhor forma de retratar o personagem para que seja plausível. Para eles, o diabo está nos detalhes, e é útil saber o que se espera de um personagem antes começar a interpretá-lo. Em Colheita Fria, esse tipo



de jogador tem dois obstáculos. Primeiro, é preciso entrar no papel de alguém que vive na Rússia Stalinista. Em segundo lugar, é preciso assumir uma posição de certa autoridade. Esta seção serve para ajudar esse tipo de jogador a entrar no personagem, oferecendo uma breve cartilha sobre como eram os agentes do NKVD e o que eles poderiam precisar fazer.

Em 1937, o NKVD, ou Comissariado do Povo para Assuntos Internos, não era apenas a polícia secreta da União Soviética, mas também a polícia padrão. Agentes executavam partidários e direcionavam o tráfego comum. Eles deportavam milhões para campos de trabalho corretivo, faziam prisões e também investigavam assassinatos. Um agente do NKVD poderia proteger as fronteiras do Estado, realizar um assassinato em solo estrangeiro ou vigiar e informar sobre grupos comunistas em países estrangeiros. Tudo isso se resume ao seu objetivo principal, proteger o Estado soviético e, por extensão, tornar-se um instrumento da paranoia de Stálín.

Foi também uma organização em constante mudança. Foi formada e dividida e reformada inúmeras vezes ao longo de sua existência. Isso criou um sentimento de incerteza em muitos dos agentes do NKVD. Muitos não tinham certeza sobre o amanhã, não sabiam se eles seriam ou não exilados, ou executados à medida que a estrutura organizacional mudava repetidamente. Embora houvesse algumas mulheres, os agentes da NKVD eram principalmente homens.

Um agente recebe ordens de seu comandante. Essas ordens podem ser missões curtas, como investigar um desaparecimento, ou compromissos de longo prazo, como trabalho secreto em um vory ou sindicato de crime organizado. O agente recebe um direcionamento razoável para executar a tarefa em questão. A maioria dos oficiais de espera que seus agentes protejam o Estado e ajam com certa autossuficiência. Pedidos contínuos de apoio — a menos que justificado de alguma forma, como uma grande revolta — encontram desaprovação e podem fazer com que um agente seja denun-

PARANOIA

Como polícia pública e secreta da União Soviética nos anos 1930, o NKVD exerce grande poder. Eles são a lei, autorizados a espionar, prender, interrogar ou deter qualquer um. Embora seja difícil para um agente da NKVD escapar de um assassinato a sangue frio não sancionado, isso não era impossível.

Na maioria das sessões de *Chamado de Cthulhu*, os jogadores assumem o papel de pessoas mal-equipadas e oprimidas diante das dificuldades. Como o Guardião pode controlar os investigadores se eles forem a lei? Através da paranoia. Os jogadores devem saber que como o NKVD era a lei, seus agentes poderiam facilmente acabar em um campo de trabalho corretivo ou em uma cova rasa. O Guardião deve enfatizar que o campo de trabalho corretivo ou a morte prematura não eram reservados apenas para criminosos; qualquer um pode acabar em uma lista negra por simplesmente interferir no progresso de um membro do Partido, ou por incomodar a pessoa errada. Até mesmo acusações contra agentes do NKVD feitas pelo Proletariado serão investigadas. Os agentes podem perceber estar sendo seguidos por homens misteriosos, voltar para casa para descobrir seu apartamento deliberadamente revirado, ou perceber seu nome em uma lista na mesa de seus comandantes.

Cada jogador deve perceber que o bem-estar de seu investigador, o progresso de sua carreira e sua sobrevivência a longo prazo dependem da faca metafórica que ele pode ter de enfiar nas costas de seus colegas agentes. Sobrevivência a curto prazo depende da lealdade para com seus companheiros. A sobrevivência a longo prazo depende da deslealdade de um agente para com seus companheiros.

É improvável que os jogadores enlouqueçam com o poder dentro dos limites deste cenário. Mas, se o Guardião planeja usar *Colheita Fria* como parte de uma campanha na era soviética, a paranoia pode ser uma ferramenta útil.

ciado como inimigo do Estado. O ponto exato em que se considera que um agente esteja pedindo ajuda muitas vezes depende da personalidade do comandante. Em Colheita Fria, Aganin é um bastardo intransigente que procura qualquer desculpa para punir os que estão abaixo dele. Outros comandantes podem ser mais tolerantes.



É importante perceber que, apesar de sua reputação monolítica, o NKVD era formado por indivíduos. Todos que serviam, o faziam por suas próprias razões pessoais. Sem dúvida, havia numerosos sádicos que desfrutavam de possibilidades quase infinitas de ferir os outros e justificavam suas ações como medidas necessárias para proteger a União Soviética. Outros, no entanto, aderiram à organização porque acreditavam no comunismo e queriam servir ao Estado. Alguns se juntaram porque eram ex-militares, precisavam de um emprego e tinham as habilidades apropriadas. Muitos se entraram para o grupo apenas para melhorar suas vidas.

Dependendo de suas habilidades, alguns atuam como executores ou músculos. Esses são os agentes que extraem a verdade de supostos espiões através de espancamento, destruíam prensas e atiravam em simpatizantes ocidentais nos porões da prisão de Lubyanka. Outros trabalhavam como investigadores ou detetives. Esses homens perseguiam implacavelmente espiões, infiltravam-se entre os suspeitos de ataques terroristas e convenciam os vizinhos a delatarem uns aos outros. Muita gente também trabalhava em funções administrativas. Esse grupo administrava as prisões e os campos de trabalho, arquivava a papelada e se certificava de que tudo que precisava ser encoberto fosse encoberto. Apesar da possível especialização, esperava-se que um agente cumprisse qualquer papel que lhe fosse requisitado.

Dada a importância da segurança do Estado, os oficiais do NKVD tinham poderes relativamente amplos. Ao investigar um crime, um agente pode ordenar a detenção e prisão de qualquer pessoa. Em muitos casos, as execuções podiam ser feitas em qualquer lugar, precisando apenas de um mínimo de evidências para apoiar o ato. O limite de até onde um agente pode ir é limitado apenas pelo quanto longe ele pensa que o Estado lhe permitirá ir. Se um agente pudesse justificar a tortura ou execução como necessários para a proteção do Estado, ele normalmente poderia se safar. Se, no entanto, seu superior sentisse que ele foi longe demais, o agente se veria no lado errado de uma arma.

Embora o crime não existisse oficialmente — pelo menos não o tipo de crime cometido por um cidadão contra outro cidadão — o NKVD investigava todas as denúncias criminais. Um assassinato pode ser um indício de subversão e seria investigado com a maior importância e sigilo. Se a vítima não fosse importante para o Partido, como um operário ou uma criança, a investigação geralmente se concentrava no suspeito mais facilmente disponível ou mais fácil de ser preso. Ou o agente simplesmente ignora o caso e determina a morte como um acidente.

Um agente também pode solicitar a intervenção da militsiya. A militsiya, assim como o NKVD, era uma força policial e geralmente servia em regiões sem a presença do NKVD, ou então lidava com o policiamento cotidiano. Se um agente precisar de muito apoio para acabar com um motim, colocar em quarentena uma aldeia ou proteger algo, a militsiya poderia ser convocada.

Por causa de sua autoridade e reputação, muitos cidadãos soviéticos temiam e desprezavam os agentes do NKVD. O aparecimento de um agente da NKVD era suficiente para obrigar as pessoas a se voltarem contra seus vizinhos. No entanto, um agente solitário podia ser vítima de um grupo irritado levado à violência pelo medo, então o NKVD aprendeu a operar em pares ou pequenos grupos.

Apesar da paranoia e do perigo, muitas pessoas queriam se juntar ao NKVD. Além do poder pessoal, que era uma faca de dois gumes, os agentes desfrutavam de uma vida melhor. O estado fornecia apartamentos bem melhores do que as acomodações padrão, e membros da família imediata, como pais, também poderiam receber o benefício de moradias melhores. As credenciais do NKVD também ofereciam aos agentes acesso a depósitos com suprimento melhores e, em alguns casos, mercadorias ocidentais. O soviete médio tinha que sobreviver nas longas filas de parcerias variedades de produtos. Os agentes e suas famílias podiam escolher entre várias opções nas prateleiras das lojas. Por causa dessas vantagens, os agentes trabalhavam muito para garantir que suas lealdades não fossem questionadas. Se a lealdade de um agente fosse posta em



dúvida, ele não era o único a sofrer. Sua família também sofria.

CRIMES E CONTRAVENÇÕES

Existem inúmeros eventos que ocorrem em todo o cenário que não seriam considerados crimes nos dias modernos, mas fizeram com que as pessoas fossem presas, exiladas ou executadas durante o Grande Expurgo. Se um agente do NKVD se deparasse com algum deles, deveria investigar e tomar as medidas apropriadas. As definições de comportamento e discurso antissoviético são intencionalmente abertas, e muitos outros crimes acabam caindo dentro disso. Adiante, alguns tipos de crimes são discriminados.

A lista a seguir deve ajudar o Guardião a determinar quais eventos no cenário são considerados crimes e quais não são.

Crimes

- Comportamento antissoviético: uma categoria muito ampla que foi interpretada como significando qualquer coisa que funcionasse contra a agenda atual do Partido. Produção baixa era um comportamento antissoviético comum.
- Discurso antissoviético: uma categoria muito ampla que foi interpretada como significando qualquer coisa explícita ou implicitamente crítica ao Partido. Isso inclui fala verbal, peças de teatro, livros, panfletos, músicas e transmissões de rádio.
- Sabotagem.
- Tumultos.
- Assassinato.
- Tráfico ou distribuição de drogas.

EQUIPAMENTO

Os investigadores estão equipados para a missão que os espera. Cada agente está usando um uniforme, que consiste em identificação, camisa, calça, botas com ponta de aço, sobretudo, luvas e chapéu. Cada agente está armado com uma faca dobrável, e uma pistola Tokarev TT-30 7.62 com um pente adicional de oito tiros, ou um revólver M1895 Nagant de sete tiros com quatorze balas adicionais. Ambas as armas podem receber silenciadores, a pedido do agente. Quaisquer membros da milícia do partido também estão armados com fuzis Mosin-Nagant M1891/30 7.62 e dez tiros adicionais. As munições das pistolas e do fuzil não são intercambiáveis.

Os investigadores terão acesso a uma GAZ AA, uma picape projetada pela Ford e licenciada para a GAZ, a fábrica de automóveis Gorky. A caminhonete acomoda duas pessoas na cabine e até dez na carroceria coberta de lona.

Os agentes têm um 6PKD, um rádio de mochila de ondas curtas, para ficar em contato com a estação em Kuybyshev. No entanto, quando chegam à região sob o feitiço do Ilóigor, o rádio só da estática.

Cada jogador também deve selecionar itens pessoais para seu investigador. Alguns itens comuns incluem bússolas, frascos de bebida, pistolas reservas e cigarros. Além disso, cada agente tem 1D20 rublos em dinheiro (1 rublo = 0,50 centavos de dólar).

Cada Investigador está equipado com:

- Casaco de Inverno de Lã
- Chapéu Ushanka de pele
- Uniforme
- Coldre
- Pistola com silenciador opcional
- Documento de identificação
- Cantil com água
- Rações enlatadas para cinco dias
- Bens pessoais

Alguns Investigadores têm:

- Rádio 6PKD
- Fuzil M1891/30 Mosin-Nagant

Na caminhonete há:

- Caixa de ferramentas
- Kit de primeiros socorros
- 100 metros de corda
- 2 latas de 20 litros de gasolina

A caminhonete GAZ AA:

- Pode atingir velocidades de até 80 km/h em estradas em ótimas condições
- Tanque de 40 litros de gasolina
- Queima gasolina a uma taxa de 0,5 litros por quilômetro
- Pode acomodar três na cabine e dez na carroceria.
- Pode fornecer três pontos de armadura na cabine e na carroceria, se o alvo estiver deitado.



- Posse de material antisoviético ou ocidental.
- Roubo.

Não eram considerados Crimes

- Uso pessoal de drogas.
- Crimes cometidos enquanto legalmente insano.

A JORNADA

Krasivyi Oktabyr é um pequeno sovkhoz que consiste em sessenta famílias, espalhadas por três assentamentos diferentes, Krasivyi Oktabr-1 a 3. A comuna está posicionada a duzentos quilômetros a sudeste de Kuybyshev, capital do distrito de Kuybyshev. Também fica a dois quilômetros do rio Samara.

Os investigadores recebem uma GAZ AA (caminhonete) do estado. Duas latas de combustível adicionais foram fornecidas para garantir que eles tenham gasolina suficiente para chegar ao destino. Caso um investigador inspecione a caminhonete e tiver sucesso em um teste de **Consertos Mecânicos**, percebe que ela está em boas condições de funcionamento. Os latões de gasolina, no entanto, estão enferrujados. Caso o investigador indique isso a um funcionário do setor de automóveis, o investigador será informado de que tudo está em boas condições e que ele não precisa se preocupar com isso.

As más condições da estrada resultam em uma viagem de oito horas, com os investigadores conseguindo atingir uma velocidade máxima de trinta quilômetros por hora em distâncias curtas. Quanto mais os jogadores se afastam de Kyubyshev, a estrada vai ficando cada vez maior. Ela não é pavimentada em nenhum trecho, embora receba manutenção nas proximidades da cidade. A qualidade da estrada fica terrível quando os investigadores estão a vinte quilômetros de Kyubyshev. Os buracos, atoleiros e trechos desgastados vão ficando cada vez piores, o que faz com que os cento e oitenta quilômetros restantes sejam uma viagem muito cansativa e frustrante.

O Guardião é encorajado a tornar a viagem o mais desconfortável possível para os investi-

gadores. Alguns possíveis percalços opcionais incluem:

- À medida que a estrada piora, peça por um teste de **Dirigir Automóveis**. Fracasso significa que o GAZ AA da equipe derrapa pela estrada gelada para dentro de uma poça de lama. Liberar o caminhão e colocá-lo de volta na estrada provavelmente exigirá que todos os investigadores trabalhem juntos. O caminhão tem TAM 350. Deduza desse número a FOR de cada investigador, um de cada vez, até que o número-alvo seja reduzido para cerca de 100*, com os investigadores que ainda restam podendo fazer testes resistidos de FOR contra o TAM modificado do caminhão (o que pode ser um teste Extremo ou Difícil de FOR, dependendo do quanto o TAM do caminhão possa ser reduzido pela FOR combinada dos investigadores.)

**O limite máximo que humanos podem tentar resistir é igual a 100 + a FOR dos investigadores.*

- Cada teste resistido de FOR representa até uma hora de esforço os personagens empurram. Se os investigadores estiverem na chuva fria, sendo açoitados por lama gelada por mais de uma hora, eles perdem 1 ponto de vida e 1 ponto de magia devido à exposição e à frustração. Isso vale para cada hora de esforço. Eles também correm o risco de contrair um resfriado; veja **Clima** mais adiante para mais informações. Depois de algumas horas de tentativas, se os investigadores não conseguir colocar o caminhão em movimento, o Guardião pode fazer com que apareça alguém para rebocá-los.
- Um fracasso em um teste de **Sorte** significa que o caminhão derrapa passando por um buraco e os investigadores têm que ter sucesso em um teste de **Consertos Mecânicos** para demorarem uma hora pra fazer o caminhão andar de novo. Em caso de fracasso, o conserto leva duas horas e cada investigador que trabalhou no caminhão perde 1 ponto de vida e 1 ponto de magia devido à chuva congelante e à frustração. Eles também correm o risco



de contrair um resfriado; veja **Clima** a seguir para mais informações.

- Outra opção é fazer o caminhão ser preenchido pelo cheiro de gasolina. Os constantes solavancos perfuraram uma das latas de combustível e a gasolina está enchendo se derramando no fundo do caminhão. Este evento em particular deve ocorrer antes dos investigadores passarem da marca dos noventa quilômetros.

O PRIMEIRO SOVKHOZ

Os investigadores encontrarão outro Sovkhoz, Leninski-2, à altura dos noventa quilômetros de

Kyubyshev. Ele tem uma estação de trator, então é possível encontrar combustível para o GAZ AA se os investigadores quiserem abastecer. O sovkhoz tem até um soldador para consertar as latas de combustível, se necessário.

Os trabalhadores da Leninski-2 estão ocupados, trabalhando na colheita com o único trator do sovkhoz e seis cavalos de carga. A colheita parece abundante, o que é um bom sinal devido à horrível onda de fome que assolou a Rússia no ano anterior (1936).

Os investigadores receberão qualquer coisa que solicitem, precisando de um mínimo de conversa dos trabalhadores. Um teste de **Psicologia** re-

CLIMA

O clima desempenha um papel importante para estabelecer o tom deste cenário. Para adicionar representar o mal-estar oprimido que permeia as pessoas, o clima é frio e lúgubre. É um outubro surpreendentemente frio. A temperatura oscila entre zero e cinco graus durante o dia, caindo para menos dez durante a noite.

Um chuvisco frio misturado com granizo é constante em todo o cenário durante as horas do dia. À noite, a precipitação se transforma em neve. A queda na temperatura resulta em um de dois fenômenos, ambos ocorrendo em todo o sovkhoz. Em áreas abertas, a lama congela, transformando-se em amontoados de sujeira que são muito fáceis de se chutar dolorosamente sem querer. Em áreas sombreadas, como sob beirais de casas e atrás de equipamentos, uma fina camada de gelo se forma sobre o solo. Qualquer um que pisar no chão cai, afundando o pé em lama gelada, fundo o suficiente para ela se entranhar por dentro das botas.

Sempre que os investigadores estiverem do lado de fora durante o dia, eles são atingidos por partículas de gelo e respingos de chuva. À noite, o ar fresco e gelado, pontilhado de flocos de neve, tem uma beleza assombrosa.

O clima pode ser um fator importante no tom do cenário, embora seus efeitos sejam opcionais. Um Guardião pode ignorar completamente o tempo ou fazer ventos fortes varrerem do assentamento nos momentos mais inoportunos. Se os investigadores não gritarem para serem ouvidos por cima do uivo dos ventos, caso estejam conversando com alguém a mais de três metros de distância, o Guardião terá justificativa para pedir por testes de **Escutar**; fracasso significa que o ouvinte entende algo diferente do que foi dito.

A lama e o gelo são úteis de forma semelhante. Se ocorrer uma perseguição ou um investigador estiver tentando se aproximar de alguém furtivamente, o Guardião

deve pedir por testes de **DES**. Se um investigador falha, ele acaba atolado na lama enquanto seu alvo foge para longe, ou se vê escorregando impotente em direção ao seu objetivo.

Alguns desses efeitos colaterais parecem engraçados, e o humor pode ser uma parte importante do horror. Ajuda a quebrar a tensão e pode deixar as pessoas desprevenidas para a grande revelação. Imagine se um investigador estiver usando Furtividade para se esgueirar pelo perímetro de uma casa. O chão está coberto de gelo, então o Guardião pede um teste de **DES**. O investigador falha e escorrega pelo gelo em direção ao canto da casa. Embora isso seja engraçado, quando o investigador chega à casa e fica cara a cara com o revólver de Andrei ou com uma manifestação do Iloigor, a mudança repentina do humor para o horror pode aprofundar o impacto.

Outro elemento importante do clima é a possibilidade de doença. Se um investigador estiver em condições meteorológicas extremas: empurrando o caminhão, correndo, trabalhando em equipamentos, atirando, tudo isso por mais de uma hora, ele precisa fazer um teste **CON**. Um sucesso significa que o agente aguenta a temperatura fria sem problemas. Também é preciso fazer um teste de **CON** caso saiam para trabalhar no lado de fora após passar cinco horas dentro de algum lugar seguro. Um teste fracassado, no entanto, significa que o agente contrai um resfriado, sofrendo dores e febre. Todos os testes de perícia devem ser feitos com um dado de penalidade até que o personagem possa descansar por oito horas em um local tempo.

Se o agente continuar a trabalhar depois de contrair um resfriado, ele deverá fazer mais testes de **CON** para cada hora passada trabalhando ao relento. A penalidade também se aplica aos testes de **CON** e é cumulativa (até dois dados de penalidade).



POR QUE NÃO VÃO EMBORA?

Oktabyr-3. Há uma infinidade de razões para isso. Primeiramente, eles não percebem que estão em apuros. Na maioria das vezes, o lloigor drena lentamente a força vital dos aldeões. Mesmo que tenha exagerado com os Abramov e os Yezarov, causando mutações, as mudanças são sutis e os outros moradores não notaram.

Para complicar, sair de um coletivo é quase impossível. Durante o final da década de 1920 e início da década de 1930, a fome devastou o interior da Rússia e muitos camponeses em busca de trabalho assalariado e comida fugiram do campo soviético para as cidades. Isso criou um desequilíbrio. Em algumas regiões havia muito poucas pessoas para trabalhar a terra, piorando a fome, e o grande número de novos habitantes da cidade pressionava a falta de infraestrutura urbana. Para combater isso, o governo instituiu um sistema de passaportes internos e autorizações de residência urbana. Este sistema, originalmente aplicado pelo OGPU, o precursor do NKVD, deu ao estado um controle sem precedentes sobre as vidas de seus cidadãos. Viajar de uma região da União Soviética para outra exige um passaporte interno, a única forma de identificação de uma pessoa, bem como permissão para o deslocamento. No caso de assentamentos rurais, incluindo kolkhozi e sovkhozi, todos os passaportes são mantidos pelo sel'soviet, o conselho rural de uma região. No caso de Krasivyi Oktabyr-3, o sel'soviet está em outro assentamento, a quinze quilômetros de distância. Se alguém quiser deixar a comunidade, ele precisará solicitar o passaporte com o sel'soviet. Fatores que vão desde a popularidade do solicitante até a quantidade de trabalho necessária para ser realizada na temporada determinam se o sel'soviet aprova ou não o pedido. Na maioria dos sovkhozi e kolkhozi, os pedidos são negados.

Isso não quer dizer que não há maneiras de escapar. Algumas pessoas fogem dos sovkhozi e kolkhozi; geralmente por terra, a pé no meio da noite. No entanto, eles nunca podem voltar e os membros da família remanescentes ficam à mercê dos outros residentes. É improvável que os familiares deixados para trás sejam assassinados ou enfrentem castigos corporais, mas receberão menos suprimentos e alimentos e, portanto, forçados a sofrer uma morte lenta e dolorosa.

Os investigadores sabem que contrabandear uma pessoa para fora de um sovkhoz é o mesmo que assinar sua própria ordem de execução.

vela uma combinação de medo e raiva entre eles. Se questionados, todos os trabalhadores afirmam que estão correndo para completar a colheita. A produção foi abundante este ano e estão demorando mais que o normal para colher os produtos. No entanto, parece que um inverno difícil está chegando.

A importância desta cena é apresentar como se parece um Sovkhoz normal e funcional. É um lugar ocupado cheio de pessoas infelizes.

Quando os investigadores deixarem este sovkhoz, as condições do tempo e da estrada pioram.

SOBRE O KRASIVYI OKTABYR-3

Krasivyi Oktabyr-3 consiste de dezenove estruturas de madeira de um só andar, um moinho de processamento de linho feito com blocos de concreto, e um galpão para tratores que também serve para abrigar os animais nos tempos frios. Todas essas construções estão em variados estados de degradação e apenas a casa de Gapon oferece uma proteção real contra as intempéries.

Todo o sovkhoz é cercado por grandes trilhas de terra. O **Mapa 1** (ver página 20) fornece uma visão geral da região, enquanto que o **Mapa 2** (página 26) fornece detalhes sobre o sovkhoz.

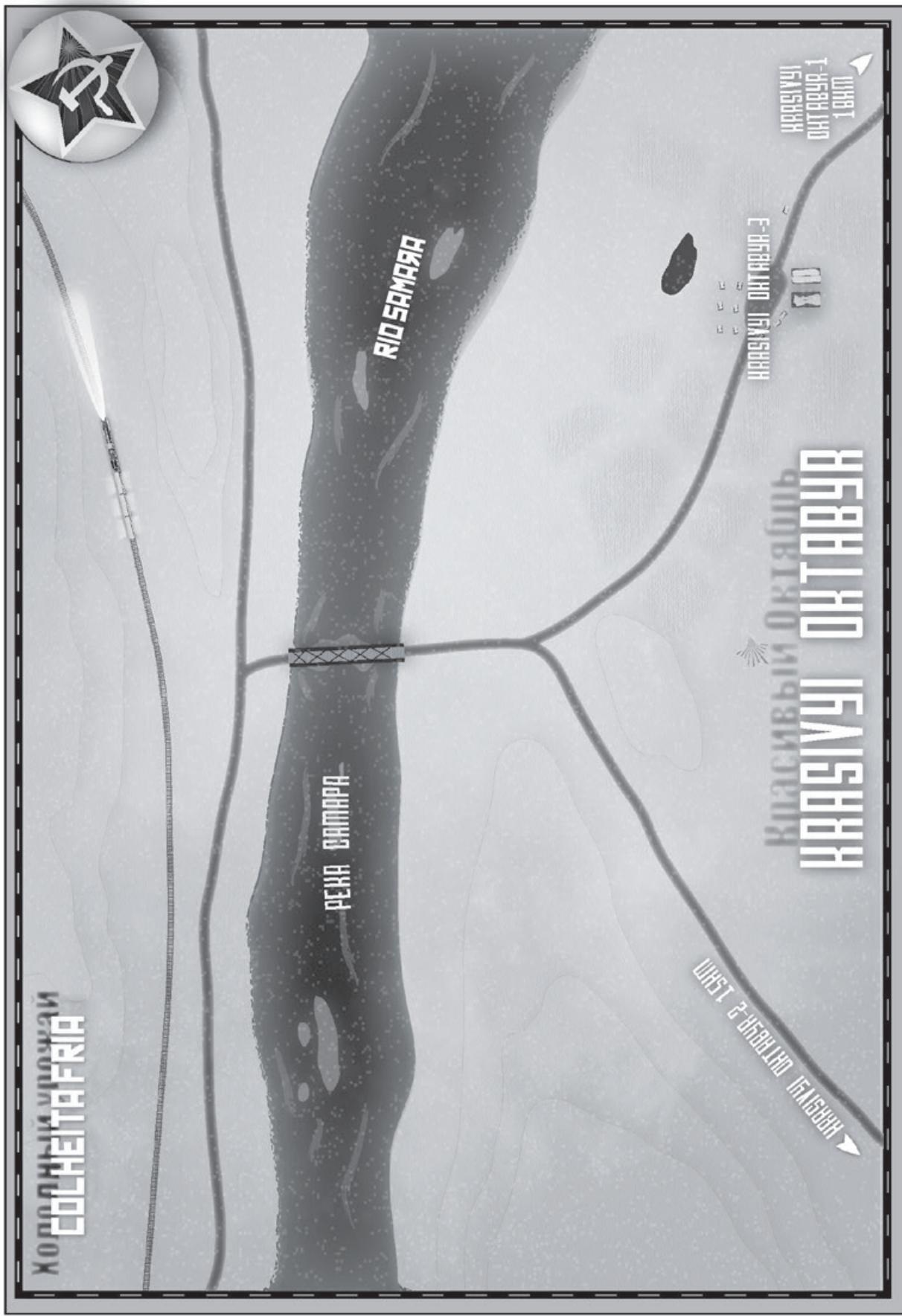
Quando Krasivyi Oktabyr foi estabelecido, a terra estava coberta de plantas de linho. Agora, no entanto, as plantas estão murchas e as sementes cobrem o chão; o habitual tempo de colheita no início do outono já passou.

A principal cultura do sovkhoz é o linho, com trigo de inverno e beterraba sendo as culturas rotativas. O campo do sovkhoz possui duzentos e vinte quilômetros quadrados de terras aráveis. Krasivyi Oktabyr-3, o assentamento atacado pelo lloigor, está mais próximo do rio Samara e isolado dos outros sovkhoz.

Embora Oktabyr-3 tenha eletricidade, a maior parte da iluminação interna é composta por



Map of the Krasivyi Oktabyr Region



PSICOLOGIA?

Testes de Psicologia são frequentemente exigidos neste cenário e o Guardião vai notar que os investigadores pré-construídos têm aptidão nisso. A perícia permite que os investigadores identifiquem os tiques físicos que ocorrem quando alguém está tentando mentir ou fingir. Se o alvo estiver tentando fingir surpresa ou esconder uma mentira descarada, Psicologia ajuda a notar isso.

Lembre-se que alguns dos PNJs são habilidosos no uso de Charme, Lábia, Intimidação e/ou Persuasão; ler a intenção de alguém experiente nessas perícias ou determinar se ele está mentindo pode ser mais difícil. Assim, se um PNJ tiver entre 50% e 89% em uma dessas Perícias e a estiver usando para evitar que seus verdadeiros pensamentos sejam descobertos, o investigador precisará ter sucesso em um teste Difícil de Psicologia. Se o PNJ for realmente habilidoso, 90% ou mais na perícia, então o teste de Psicologia terá dificuldade Extrema. Além disso, se um investigador forçar e falhar em um teste de Psicologia, é provável que o PNJ fique zangado ou até mesmo violento.

Os Guardiões podem optar por fazer testes de Psicologia ocultos em nome dos investigadores, anunciando apenas as informações, verdadeiras ou falsas, que o investigador obteve. Se valer de testes ocultos pode ajudar a construir uma atmosfera de paranoia e suspeita que é muito apropriada para este cenário.

velas ou lanternas, e o aquecimento é feito por grandes fogões de metal em cada residência.

Esse fogão ocupa um terço da sala de estar de cada casa.

CHEGADA

Os investigadores chegam à aldeia por volta das 18 horas, quando a noite cai e a chuva se transforma em neve. Os faróis do caminhão iluminam um trator estacionado na frente de um celeiro. As portas do celeiro estão bem abertas e o gado entra e sai livremente da estrutura. No crepúsculo, todos os outros edifícios estão imersos na escuridão. O cheiro de matéria vegetal em decomposição permeia o ar.

A estrada termina de repente em um grande círculo de lama. Várias casas se alinham

no centro da cidade. Algumas poucas luzes bruxuleantes iluminam uma delas, mas todas as outras estão apagadas. Ninguém responde se os investigadores forem até uma casa sem luz e baterem.

Se os investigadores não se aproximarem da casa que apresenta iluminação, a porta se abre, lançando mais um pouco mais de luz no escuro. Logo um homem grande com barba espessa aparece à porta, bloqueando a maior parte da luz. Este é Gapon, o supervisor de produção da aldeia. Ele é considerado responsável se a comunidade não atingir suas cotas.

UMA VISITA SURPRESA

Gapon fica surpreso ao ver os agentes. Ele pergunta aos investigadores se eles estão lá para investigar o assassinato que aconteceu naquela manhã. Ele também quer saber como os investigadores ficaram sabendo do assassinato.

Gapon é ríspido com os agentes. Ele sabe que as coisas estão erradas no sovkhoz e ele fez tudo em seu alcance para corrigir a situação. Nada adiantou. Se solicitado, ele pode fornecer aos agentes uma lista de moradores. Quando ele entrega a lista, ele hesita, puxa-a para trás, risca o nome de Galena Smolskaya da lista e, em seguida, devolve-a (ver Recurso 3). O Guardião deve marcar o nome de Galena da lista antes de entregar a ficha aos jogadores.

Gapon conhece as seguintes informações e as revelará com base na linha de investigação dos investigadores:

Atividades Antissoviéticas

- Ele sabe que Galena Petrovna Smolskaya escreveu a carta para o NKVD. Ele a alertou contra isso e a castigou depois do que fez. Ele temia qual seria a resposta do NKVD.
- Ele não acha que os Abramov são antissoviéticos. O sovkhoz tem passado por problemas, mas não é culpa dos Abramov. Ninguém atingiu sua cota no sovkhoz este ano. O trator quebrou, os cavalos estão doentes e o tempo não cooperou, mas as pessoas



trabalharam duro. Durante o dia, os investigadores podem fazer testes de **Mundo Natural**. Com sucesso, eles determinam que os cavalos estão saudáveis e a colheita, embora apodreça nos campos, parece ser abundante, então o clima não tem sido um problema.

Os Abramov

- Os Abramov são bons membros do Partido, que trabalham arduamente no sovkhоз.
- Eles foram a primeira família a chegar quando a área foi reassentada em 1935.
- Eles têm estado doentes ultimamente e é por isso que não estão trabalhando.

O Assassinato

- Galena Petrovna Smolskaya foi encontrada morta esta manhã à beira do lago ao norte da estrada.
- Ele acha que ela ficou bêbada e se afogou sozinha, mas seu marido, Vasili Smolsky, acredita que ela foi assassinada pelos Abramov, ou um de seus amigos.
- Seu corpo está na residência de Smolskaya.

O Sovkhoz

- O sovkhоз tem pouco mais de dois anos. Cumpriu suas cotas no ano passado e no anterior. Por causa dos contratemplos, Gapon não acha que vai conseguir cumprir-las novamente.
- Os outros dois assentamentos no sovkhоз não se comunicaram com o Krasivyi Oktabyr-3 por vários meses. Mas normalmente é assim.

INVESTIGAÇÕES EM KRASIVYI OKTABYR-3

Deste ponto em diante, o cenário se torna livre e o Guardião deve estar preparado para permitir que os jogadores sigam seu próprio ritmo. Existem várias formas de se investigar e vários mistérios para resolver. As opções são apresentadas aqui em ordem alfabética, mas o Guardião deve estar preparado para os agentes aproveitarem qualquer pista e darem seguimento a ela.

Independentemente de como os investigadores avançam no cenário, há alguns fatos que o Guardião deve ter em mente a todo instante. Esses elementos são mencionados a seguir.



Arrival at Krasivyi Oktabyr-3



FATOS IMPORTANTES

Galena

Galena foi morta pelo lloigor. O monstro exerceu sua vontade, obrigando-a a ir para o lago e se afogar. Embora existam vários rumores sobre quem a teria matado, foi o lloigor.

O Lloigor

Para jogar efetivamente com o lloigor, o Guardião precisa saber o que ele quer. O lloigor quer voltar a ter um lugar de destaque no mundo. Ele percebe que está relativamente fraco, comparado com o poder que já deteve, e por isso permanece oculto. Não tem medo dos seres humanos, mas teme outros lloigor. Não percebe que pode ser o último lloigor restante na Terra.

A única serventia que os humanos têm para a criatura é como alimento, por isso presta pouca atenção às suas ações. Torna-se consciente dos investigadores no momento em que atravessam o rio Samara para chegar ao sovkhoz.

O monstro chega rapidamente à conclusão de que os investigadores não são simplesmente mais comida; eles são uma ameaça aos seus mantimentos. Após perceber que os investigadores querem levar os Abramov embora (e possivelmente outros) do assentamento, a criatura ataca. O lloigor está disposto a aceitar perder a possibilidade de se alimentar dos agentes, caso isso signifique que continuará tendo acesso ao resto de seu estoque.

O lloigor ainda não entende totalmente a tecnologia moderna. Na última vez em que esteve acordado, os cavalos eram o meio de transporte dominante e as yurts estavam na moda. Desativou o trator porque acreditava que os sovkhogniki iriam usá-lo para fugir. Ele reagirá ao caminhão dos investigadores da mesma forma.

Se os agentes tentarem forçar todo mundo a deixar o sovkhoz, o lloigor atacará. Primeiro, enviará seus filhos corrompidos contra investigadores. Então, pode fazer todo o sovkhoz atacar os agentes ou usar seu poderoso ataque de vórtice. Em um último esforço, o lloigor pode manifestar-se fisicamente no centro do assentamento, apesar dos riscos inerentes à sua exposição.

MISSÃO

Os investigadores não devem perder de vista seu objetivo principal, que é deter os Abramov e enviá-los para o campo de trabalho corretivo ou determinar por que a produção despencou. Os investigadores terão que responder por quaisquer fracassos. A deportação para o campo de trabalho corretivo é a punição mais provável, mas a possibilidade de uma cova rasa também existe. Isto é, a menos que os investigadores tenham uma excelente desculpa.

Privação de Sono

Este cenário ocorre ao longo de três dias e o sono é importante. Os investigadores não podem ficar acordados o tempo todo. Eles são apenas humanos, afinal de contas.

Onde os agentes dormem? Há espaço para um investigador dormir no GAZ AA, mas uma prática mais comum seria para eles ocuparem o espaço de uma das casas. Ninguém vai recusar.

Se um investigador tentar ficar acordado enquanto durar a missão, o Guardião deve pedir um teste de CON na primeira noite e um teste Difícil de CON na segunda noite sucessiva. Um sucesso significa que o investigador fica acordado, no entanto, todos os testes são feitos com um dado de penalidade até que ele durma e descance.

Se o teste de CON falhar, isso significa que o investigador caiu no sono. Ele consegue encontrar um lugar para se deitar e ir dormir. Alternativamente, o Guardião pode decidir que o investigador adormece onde está (em pé ou sentado). O lloigor se alimenta dos pontos de magia de todos aqueles que dormem na região do assentamento, de modo que, no instante em que um agente cair no sono, ele padece sob os efeitos da criatura. Esse contato mental do lloigor também provoca a perda de 0/1D4 pontos de Sanidade.

Quando um agente acorda de um pesadelo, ele se descobre enfraquecido e acometido por fortes dores de cabeça. Caso o teste de Sanidade tenha fracassado, o Guardião pode optar por impor ao agente um dado de penalidade em testes de tarefas mentais e de trabalho delicado, penalida-





A Nightmare in the Barn

de que se acumula com os efeitos de privação de sono, até um máximo de dois dados de penalidade. (ver **Sono**).

Viagem

Se a principal missão dos investigadores é entregar os Abramov ao pátio ferroviário para transporte até o campo de trabalho corretivo, o trem, o Transporte 4023, passa perto do sovkhoz dali a três dias, precisamente às 10h. O pátio ferroviário fica a três quilômetros ao norte do local do assentamento, um quilômetro ao norte do rio Samara.

LINHAS DE INVESTIGAÇÃO

Os Abramov

Os Abramov vivem na casa mais ao norte, na mesma rua dos Yezarov. Se os investigadores visitarem a casa quando chegarem ao sovkhoz, os Abramov estarão dormindo.

PESADELOS

Guardiões perversos podem sujeitar os investigadores a pesadelos horríveis e que parecem muito reais. Escolha um investigador apropriado ou peça por testes de Sorte para determinar se os investigadores acabam sofrendo com isso. Para aumentar a natureza bizarra dos sonhos, o investigador deve acordar onde o sonho ocorreu, não onde foi dormir. Por exemplo, se o Guardião determinar que o personagem tenha um pesadelo onde entra no celeiro, então ele acordará lá.

Encoraja-se que o Guardião adapte o pesadelo ao investigador. No entanto, a seguir constam alguns exemplos:

- Despertado pelos sovkhozi, levado para fora e baleado (1/1D4).
- Entra no celeiro e encontra todos os colonos enforcados nas vigas. Um deles levanta a cabeça e parece encorajado (0/1D4).
- O investigador acorda de manhã e, enquanto se alivia, fica cara a cara com o lloigor em sua forma reptiliana (0/1D8).
- O investigador acorda, sai e encontra seus colegas investigadores despidos e amarrados a postes, sendo chicoteados (0/1D4).
- O investigador acorda, sai da casa e descobre-se na paisagem estéril e alienígena de Mu. Quando ele se vira, a casa de onde ele acabou de sair desapareceu (1D4/1D6).
- O investigador vê uma série de desenhos feitos carvão na parede. Enquanto observa, uma das figuras do desenho começa a se mover. Ela cresce, sai da parede e começa a desmembrar o investigador (1/1D4).

Se baterem na frágil porta: Pyotr Abramov, o patriarca da família responde atordoado depois de cinco minutos. Se informado de que está preso, ele suspira e vai acordar sua esposa, Ekaterina, e Dmitri, seu filho.

Se chutarem a porta: ela cede facilmente sob leve pressão. Os investigadores encontrarão Pyotr e Ekaterina dormindo em um dos quartos. Dmitri está dormindo no chão do mesmo cômodo. Se acordados, todos os três reagem lentamente, mas não mostram raiva ou medo de serem informados de que estão presos.

Durante o dia, Pyotr e Ekaterina podem ser encontrados trabalhando sem muito entusiasmo



na horta atrás de sua casa ou fazendo alguma atividade doméstica. Dmitri vaga pelo sovkhoz, chutando terra e assobiando desinteressadamente.

Os Membros da Família Sabem o Seguinte:

Pyotr

- Ele sabe que Galena escreveu a carta. No começo ficou com raiva, mas agora não se importa.
- Ele não sabe quem matou Galena.
- Ele não sabotou o trator.
- Ele e sua família foram os primeiros a chegar ao sovkhoz em 1935. Ele escolheu o terreno mais próximo do rio para ter fácil acesso aos peixes. Os Yezarov, a segunda família a chegar, escolheram o lugar pelo mesmo motivo.
- As feridas no rosto apareceram cerca de cinco meses depois de se mudarem. Ele não procurou atendimento médico, exceto o cuidado oferecido por sua esposa, que limpa as feridas. Um teste de Medicina sugere que é algum tipo de infecção. Isso está incorreto, mas no momento os investigadores não têm como saber que as feridas são causadas pelo lloigor.

Ekaterina

- Ela confirmará tudo o que Pyotr disser, mesmo que seja questionada separadamente.
- Ela afirma categoricamente que Pyotr é um bom homem.
- Ela acha que Galena estava com ciúmes da excelente localização do terreno dos Abramov. Os Smolskaya chegaram vários meses depois dos Abramov.
- Se perguntada sobre qualquer problema físico, Ekaterina responderá com firmeza que ela não tem nenhum. Um teste de **Psicologia** revela que isso é mentira. Caso seja pressionada ou ameaçada, ela abaixará seu vestido, revelando uma série de cortes de dez centímetros em seu torso e abdômen. As bordas não estão feridas, são perfeitamente lisas. É possível olhar para

dentro deles e ver os órgãos trabalhando. Tentar tocá-los provoca dor. Um teste de **Medicina** ou **Primeiros Socorros** deixa os investigadores perplexos. Ver as feridas de Ekaterina provoca a perda de 0/1 pontos de **Sanidade**.

Dmitri

- Ele sabe que Galena está morta e acha que Vasili é o assassino.
- Se os investigadores perguntarem como ele está, ele mostrará seu novo dedo. Começou a crescer há cerca de um ano. Ele se pergunta se outros vão crescer. Se os investigadores não perguntarem sobre suas condições, um teste de **Encontrar** revelará o dedo extra.
- Ele não tem mais muita vontade de brincar. Ele e Raisa costumavam brincar um pouco no rio, mas agora ela passa todo o tempo lá dentro. Raisa mora com a família dela (os Yezarov) do outro lado da rua.
- Ele tem tido pesadelos sobre monstros que saem da água e matam Galena.

O Corpo

O corpo de Galena Petrovna Smolskaya está na sala de estar de sua casa, perto da estrada principal que leva a comunidade. Se os investigadores forem até lá, quando chegarem pela primeira vez, Vasili ficará relutante em deixá-los entrar. Ele reclamará que está tentando descansar e que os agentes devem voltar no dia seguinte. Se os investigadores mostrarem sua identificação ou tiverem sucesso em um teste de **Persuasão** ou **Intimidação**, Vasili os deixará entrar, mas ele recua até perto da cabeça do cadáver. Um teste de **Encontrar** revela que ele pegou alguma coisa e colocou no bolso.

Galena era uma mulher magra nos seus 40 anos. Usava um vestido simples quando morreu.

Vasili sabe o seguinte:

- Ele e sua esposa trabalham duros pelo Estado. É por isso que ela escreveu a carta. Os Abramov não fazem nada além de trabalhar em seu jardim pessoal. Ele viu Pyotr sabotar o



trator. Um teste de **Psicologia** revela que Vasili está mentindo sobre algo. Um teste **Intimidação** ou **Persuasão** o leva a admitir que ele nunca viu Pyotr sabotar o trator.

- Galena foi encontrada na lagoa, ao norte do sovkhoz, além da casa de Abramov. Vasili afirma que Galena disse que ela estava indo para o rio, mas ela nunca chegou a ir tão longe. Pyotr estava zangado com Galena por denunciar suas atividades antissoviéticas, por isso deve tê-la afogado por vingança.
- Se os investigadores viram Vasili esconder alguma coisa quando entraram na sala, ele negará ter feito tal coisa. Se questionado, os investigadores encontram um ícone de bolso mostrando, da esquerda para a direita, São Jorge, a Virgem Maria e São Pavel de Taganrog. No começo, ele tenta negar qualquer conhecimento sobre o objeto. O ícone em si não é suficiente para fazer Vasili ser denunciado, mas os agentes sabem que ele pode ser usado como base para uma denúncia antissoviética.
- Um teste de **Medicina** revela que Galena se afogou. No entanto, não há sinais de sua cabeça ter sido mantida debaixo d'água. Não há hemorragias ao redor dos olhos, nenhuma marca de estrangulamento no pescoço e nenhuma indicação de que ela tenha lutado. Um teste de **Encontrar** encontra um conjunto muito fraco de marcas de dentes no pescoço. No entanto, essas marcas de dentes não romperam a pele.
- Se perguntado, Vasili admitirá ter tido relações sexuais com Maria Yezarova em numerosas ocasiões antes de Galena morrer. Sim, Andrei é violento, mas não inteligente o suficiente para punir Vasili, matando sua esposa em vez dele.

Se os investigadores visitarem Vasili durante o dia, o ícone estará escondido. Todas as outras informações ainda são válidas. Uma busca na casa de Vasili, através de um bem-sucedido teste de **Encontrar**, revela um comportamento secreto no chão que esconde dois ícones re-

ligiosos e uma cruz. Os investigadores Também encontram um revólver em uma gaveta.

COMUNICAÇÕES COM OS OUTROS Sovkhozi

Se os investigadores quiserem determinar por que as comunicações não estão funcionando entre os dois assentamentos, eles precisarão de acesso ao seu caminhão. Se o lloigor já o tiver desativado, eles devem descobrir uma forma de consertá-lo primeiro.

Gapon explica que uma linha telegráfica conecta Krasivy Oktabyr-1 a Krasivy Oktabyr-3. A linha termina na casa de Gapon. Um teste bem-sucedido de *Consertos Elétricos* confirma que a linha está desativada.

Os investigadores podem seguir a linha telegráfica por uma estrada ruim e lamacenta em direção a Krasivy Oktabyr-1. Na marca dos oito quilômetros, os investigadores encontram a linha desativada. Um teste de *Consertos Elétricos* ou *Mecânicos* revela que a linha foi cortada.

Se os investigadores quiserem consertá-la, é necessário um teste Difícil de *Consertos Elétricos* ou *Mecânicos*. Se os investigadores tiverem um conjunto de ferramentas, o teste será Regular.

Se a comunicação for restaurada, os investigadores podem entrar em contato com os outros assentamentos. Se o fizerem, descobrirão que nenhum dos outros assentamentos está tendo problemas em atender sua cota. O homem do outro lado da linha, Victor Demidov, supervisor de toda a Krasivy Oktabyr, ficará furioso se descobrir que o Krasivy Oktabyr-3 está atrasado em sua cota. O último relatório que ele recebeu de Gapon, há duas semanas, disse que tudo estava dentro do cronograma. Se perguntado, ele dirá que Krasivy Oktabyr-3 atingiu a cota no ano passado, mesmo sendo seu primeiro ano em operação. Isso o surpreendeu tanto quanto a súbita desaceleração. Demidov não oferece apoio aos investigadores.





Mapa do Sovkhoz Krasivyi Oktiabr-3



A mesma informação pode ser conseguida se os investigadores viajarem para um dos outros assentamentos. Ambos os assentamentos estão em boas condições, as plantações foram trazidas e as pessoas são trabalhadoras. Isto tudo contrasta com Krasivyi Oktabyr-3. Enquanto estiverem lá, eles podem usar sua autoridade como oficiais do NKVD para requisitar veículos, suprimentos e até mesmo mão de obra.

As Condições do Sovkhoz

As condições de Krasivyi Oktabyr-3 são melhor avaliadas à luz do dia. Os números no mapa do assentamento (ver Mapa 2) coincidem com os números abaixo.

Todas as casas do lugar são iguais. São estruturas de madeira, com sete metros de comprimento por cinco de largura. Todas sofrem desgaste moderado na parte externa, como se não tivessem passado por manutenção por um ano ou mais. Cada uma tem dois cômodos, um é o quarto e o outro é destinado a todos os outros fins. Atrás de cada casa há uma pequena horta para uso privado e uma latrina. Todas as casas têm cheiro de suor e de resíduos humanos. Muitas pessoas não se importam com banho e não vão até latrina, devido ao desânimo induzido pelo lloigor.

Se as pessoas forem questionadas sobre o porquê dos edifícios estarem em tão mau estado, ninguém sabe dar uma resposta concreta. A maioria dirá que os reparos estão agendados para a semana seguinte.

1. Os Campos de Linho

Os campos estão desordenados. A grande maioria das plantas de linho caiu sob o próprio peso e apodreceu. O gado tem pisoteado muitas das plantas. A praga é mais perceptível no lado nordeste do sovkhoz. Quanto mais se toma distância do sovkhoz, mais normal se torna o campo.

ÓPIO

O uso do ópio produz efeito de euforia; o usuário se sente sonolento ou relaxado (semelhante às sensações do consumo do álcool), com inibição, sensações de dor e níveis de ansiedade reduzidos. O efeito dura cerca de quatro horas.

O usuário deve fazer um teste de **CON**; seja qual for o resultado, os testes devem ser feitos em um nível de dificuldade maior do que o normalmente exigido (Testes Regulares se tornam Testes Difíceis, e assim por diante) pelas próximas quatro horas. Se o teste de **CON** resultar em um Fracasso, no entanto, o usuário sofre uma reação severa à droga; o Guardião deve escolher entre consciência reduzida (todas as jogadas mentais, de Encontrar e de Escutar precisam de sucesso Extremo), coordenação prejudicada (todos os testes de perícia física precisam de sucesso Extremo) ou constipação problemática (todos os testes são feitos com um dado de penalidade); seguidos por uma diarreia que extingue os efeitos da droga. Tais efeitos duram quatro horas. O Guardião está livre, é claro, para conceber seus próprios efeitos colaterais.

Personagens que usem ópio correm o risco de ficarem viciados. O vício em ópio pode se desenvolver rapidamente: os usuários devem fazer um teste **CON** por semana de uso regular; em caso de fracasso, o usuário fica viciado e recebe dados de penalidade (cumulativos) em todos os testes enquanto seu vício não for suprido.

2. Casa dos Nikitin

Os Nikitin, Andrei e sua esposa Olga, moram aqui. Ambos estão em seus 60 anos. Eles estão deprimidos e temem que o NKVD esteja lá para prendê-los por não trabalharem. Sempre que os investigadores os virem, eles farão uma demonstração de trabalho sem entusiasmo.

3. Casa Vazia

Esta casa pertencia à família Kravchuk. Os Kravchuk foram completamente corrompidos pelo lloigor e fugiram para os campos há dois meses. Eles retornam ao sovkhoz à noite, usando a cobertura da escuridão para ocultar suas presenças. Ga-



pon dirá aos agentes que a família fugiu e que ele relatou isso na época.

4. Casa dos Barshai

Aleksandr e Livia Barshai moram aqui. Esse jovem casal de 20 e poucos anos foi o menos afetado pelo lloigor. Eles passam a maior parte de seus dias na casa ouvindo fonógrafos de Rimsky-Korsakov e Mussorgsky. Se os investigadores perguntarem por que o casal não escuta os compositores soviéticos, os Barshai simplesmente os ignoram. O aroma de fumaça de cigarro combinado com um odor doce, pungente e mofado enche a sala. Um teste de conhecimento reconhece o cheiro como sendo de ópio. O casal descansa languidamente em cadeiras de madeira, eventualmente oferecendo aos agentes o cachimbo de ópio. Se um investigador experimentar o ópio, ele deve fazer um teste de CON, um Desastre indica uma reação severa à droga (ver **Ópio** a seguir). O outro item de nota na casa é que a frente do fogão está aberta e cinzas quentes ocasionalmente caem no chão perto dos tapetes.

5. Celeiro #1

O celeiro principal do sovkhoz geralmente abriga o trator e serve como abrigo para o gado durante as tempestades. Este celeiro também armazena as ferramentas agrícolas usados pelo sovkhoz; enxadas, ancinhos, pás, baldes, cordas e até dinamite (ostensivamente usado para a remoção de pedras grandes).

Parte do telhado do celeiro explodiu em uma tempestade e caiu ao chão atrás da construção. O trator, normalmente armazenado no celeiro para protegê-lo dos elementos, está atualmente de lado, na frente, com suas duas rodas dianteiras de metal arruinadas. O lloigor estava com medo que as pessoas usassem o trator para escapar, então ele desabilitou a máquina.

6. Celeiro #2

Este celeiro é usado para armazenamento de linho. Os fardos de linho e qualquer outro produto são armazenados aqui até serem recolhidos em janeiro pelos trabalhadores de Krasivyi Oktabyr-1 para o transporte até a cidade. As portas da frente do celeiro pendem de uma dobradiça. A única coisa neste celeiro, além de algum gado errante, são três fardos podres de linho e uma lixeira contendo os restos apodrecidos de beterrabas.

7. Casa de Chmila

A única moradora é Svetlana Chmila, de 48 anos. Seu marido e filho morreram no Holodomor na Ucrânia (uma onda de fome que ocorreu entre 1932 e 1933, com uma estimativa de 2,4 a 7,5 milhões tendo morrido). Metade das janelas da casa dela não tem vidro. Ela passa os dias embrulhada em um cobertor perto de seu fogão, acariciando uma foto de sua família. Se questionada sobre o assassinato, ela dirá que Galena teve o que merecia. Não há lugar para a felicidade neste mundo.

8. Casa dos Desny

Filip, Magda e sua filha Olga moram aqui. Eles passam os dias andando pelo assentamento coletando grama, insetos e qualquer outra coisa remotamente comestível. Eles não acreditam que Pyotr tenha matado Galena. Eles acreditam que Galena está fingindo sua morte para que tenham pena dela.

9. Casa de Smolsky

Esta é a casa de Vasili Smolsky.

10. Casa dos Sidorov

Simeon e Radha Sidorov, ambos na faixa dos 40 anos, moram aqui com seus dois filhos adolescentes, Anton e Bogdan. Simeon está com medo de que Radha queira



abandoná-lo, então ele a amarrou numa coleira. A coleira permite que ela vá até a latrina dos fundos. Se os investigadores a libertarem, Anton fica furioso e se lança contra os investigadores. Por ser um homem fraco, ele pode ser facilmente subjugado.

Anton é um jovem de quinze anos que passa seus dias lendo *Que Fazer?*, escrito por Lenin. O braço direito de Anton está pendendo torto ao seu lado. Um teste bem-sucedido de **Medicina ou Primeiros Socorros** revela que o braço foi quebrado no mês passado e está começando a se curar. Se perguntado, Anton admitirá que Andrei Yezarov agarrou-o pelo braço e o esmagou repetidamente contra uma árvore. O garoto diz que Andrei fez isso porque Anton andou na frente dele muito de perto. Bogdan, com treze anos de idade, trabalha na horta da família cuidadosamente todos os dias.

Se perguntado sobre o assassinato, Simeon vai murmurar que é uma pena. Galena era uma mulher legal. Radha, por outro lado, acredita que Galena era uma bruxa, praticando maldições para matar as colheitas. Se alguém falar com Bogdan, irá descobrir que ele viu Galena indo sozinha até o lago no dia em que ela morreu. Ele jura que ela enfiou a cabeça embaixo da água e a manteve lá.

11. Casa de Zhukov

Pavel Zhukov, 61 anos, é viúvo e o mecânico mais habilidoso da aldeia. Pavel é um homem corpulento, com uma grande barba espessa, um olho roxo e um nariz quebrado recentemente. Desde que o mal-estar de lloigor se espalhou pela aldeia, ele passa seus dias enfurnado trabalhando em consertos de peças de relógio quebradas. Toda vez que ele conserta um relógio, ele o desmonta enquanto resmunga que o incessante tique-taque o enlouquece (apesar das ordens emitidas por Moscou lhe ordenando que conserve os relógios até o final do

ano). Ele não sabe nada sobre o assassinato ou porque o ritmo de produção caiu. Se perguntado sobre seus ferimentos, ele diz que Andrei Yezarov o golpeou várias vezes na semana passada sem motivo aparente.

Um sucesso em **Encontrar** revela um panfleto em sua bancada de trabalho intitulado “O que Esperar da América”. Se questionado sobre isso, ele nega qualquer conhecimento e afirma defensivamente que alguém deve estar brincando com ele. Um teste bem-sucedido de **Psicologia** revela que ele está mentindo. Uma pressão adicional, seja por meio de interpretação ou de um sucesso de **Lábia, Charme, Intimidação ou Persuasão**, faz com que ele admita que o panfleto é dele. Ele pegou há dois anos em Kiev. Ele estava lendo ultimamente, esperando que algo entorpecesse a dor da existência.

12. Casa de Kesin

A casa parece vazia. Se os investigadores forcarem a porta para o lado, eles encontram o corpo de Tatiana Kesin no quarto. A mulher parece ter trinta e poucos anos. Verificar a lista dos moradores do assentamento revela que sua idade é de trinta anos. Um teste de **Medicina** indica que ela parece ter caído, batido a cabeça na cômoda próxima e morrido logo em seguida. Ela está morta há dois dias no máximo. Um teste de **Escutar** bem-sucedido percebe um ruído saindo do fogão. Se os investigadores abrirem o fogão, encontram um menino de três anos de idade secando. Beniamin, filho de Tatiana, escondeu-se lá depois que ela morreu. Ele diz que encontrou sua mãe daquele jeito. Um teste de **Psicologia** revela que ele está escondendo alguma coisa. Um teste de **Charme, Lábia ou Persuasão** faz o menino se abrir. Beniamin diz aos agentes que ele empurrou a mãe quando ela estava curvada para pegar algo em uma cômoda. Ela bateu a cabeça e não se levantou. Ele admite que a empur-



rou sem nenhum motivo específico, simplesmente teve vontade de fazer isso.

Se os agentes tentarem colocar Beniamin em outra casa, ninguém estará interessado. Se os investigadores não acompanharem Beniamin de perto, ele também tentará matar Svetlana Chmil (**Casa 7**) antes de fugir para os campos.

13. Casa dos Lazutkin

Boris e Sofia Lazutkin moram aqui. Há três vacas dentro de casa quando os investigadores chegam. Tanto Boris quanto Sofia se trançaram no quarto para manter os **monstros** à distância. Caso sejam resgatados, Boris e Sofia ficarão aliviados. Boris confidenciará aos investigadores que ele acha que Andrei matou Galena para punir Vasili por dormir com Maria, a esposa de Andrei. Sofia vai comentar que isso é ridículo. Andrei não matou Boris quando Maria dormiu com ele. Boris admite que ela está certa. Se questionada, Sofia diz não estar chateada por Boris ter dormido com Maria. Ela apenas dá de ombros e suspira.

14. Casa dos Molodin

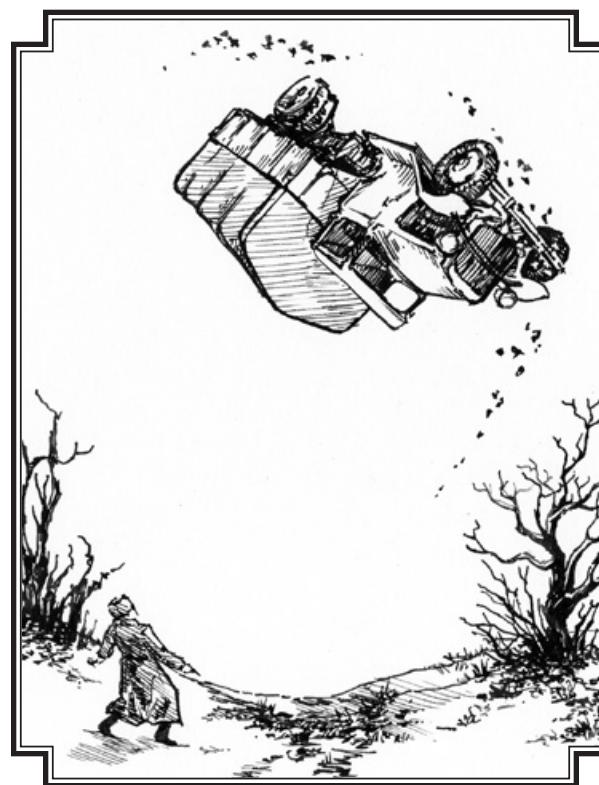
Nikita e Lucya Molodin moram aqui. Um teste de **Encontrar**, à medida que os investigadores se aproximam da casa, revela que todas as janelas parecem estar pintadas de preto. Se os investigadores baterem à porta, Lucya abre e os leva para dentro rapidamente. Nikita está no quarto, se escondendo atrás da porta. Se os investigadores se identificam como sendo da NKVD, Nikita se apressa e se coloca de pé, se desculpando e implorando para ser levada em custódia. Ele admite ter matado Galena. Ele afirma ser um upyr, ou vampiro, e precisou que se alimentar. Normalmente ele se alimenta de gado, mas ele tropeçou em Galena enquanto caçava e não conseguiu resistir. Agora, ele sente culpa horrível pelo que ele fez e declara que deveria ser executado. Ele também explica que Lucya é uma concubi-

HIPOTERMIA

A hipertermia fará com que os lábios, orelhas, dedos das mãos e dedos dos pés dos investigadores fiquem azuis. Eles também começarão a tremer e sofrerão de confusão mental (uma penalidade é perdida em todos os testes). O investigador sofre 1D4 de pontos de dano e deve fazer um teste de **CON** a cada hora até que seja aquecido ou morra. Cada fracasso nesses testes resulta na perda de mais 1D4 pontos (ou apenas de apenas 1 ponto de vida se o teste for bem sucedido). Após o investigador ter se aquecido e descansado, recupera seus pontos de vida na taxa normal.

na que o serve, mas não é uma upyr, então ela não deveria ser acusada.

Um teste de **Psicologia** para estudar o casal revela que eles estão delirando. Nikita não tem dentes afilados e possui sombra. Se os investigadores tiverem uma superfície reflexiva, verão que o homem possuiu reflexo. Se questionado sobre qualquer um desses fatos, Nikita afirma que os agentes estão apenas vendendo o que querem



O Lloigor arremessa o GAZ AA



A TELECINESE DO LLOIGOR E UMA LINHA CRONOLÓGICA

O lloigor ainda está fraco, e prefere que os humanos presos sob seus poderes causem seu próprio caos. O monstro é um personagem principal nesta história e tem um objetivo distinto — recuperar suas forças a qualquer custo. Ele prefere manter o sovkhoz como seu campo de alimentação pessoal, mas se tiver que sacrificar toda a aldeia para sobreviver, não terá reservas quanto a isso.

No início, o lloigor utilizará sua telecinese para dissuadir ou até mesmo ferir os investigadores. À medida que o cenário avança, o lloigor ganha poder, absorvendo pontos de magia de todos os residentes e dos investigadores, levando a exibições de poder cada vez mais grandiosas por parte da criatura.

Aqui estão alguns exemplos do que o lloigor fará, dividido em uma linha cronológica. Algumas dessas entradas foram projetadas para reagir à ação dos jogadores (para ajudar a criar uma ambientação imersiva). Não é recomendado que o Guardião utilize todas essas ideias. Em vez disso, escolha as que têm maior probabilidade de causar impacto no seu grupo.

A criatura prefere usar maquinções sutis para incitar os humanos à violência; no entanto, recorrerá a exibições massivas de poder se parecer que os agentes vão acabar com sua fonte de alimento. Esta lista não é exaustiva.

Noite da Chegada

- Desativa o caminhão do investigador deixando os pneus murchos, ou arrancando cabos.
- Bate portas ou fecha persianas.
- Usa uma faca para cortar pessoas ou animais.

Dia Um

- Arranca chapéus das cabeças das pessoas.
- Bate portas ou fecha persianas.
- Empurra alguém contra uma parede ou contra outra pessoa.
- Se um agente sacar uma arma, ele puxará o gatilho.
- Usa o carvão de Raisa para desenhar imagens perturbadoras.
- Incentiva Andrei a um violento confronto com outro aldeão.

Noite Um

- Causa uma debandada no gado.
- Bate portas ou fecha persianas.
- Empurra alguém contra uma parede ou contra outra pessoa.
- Se um agente sacar uma arma, ele puxará o gatilho.
- Use uma faca para cortar pessoas ou animais.

- Use a arma de Vasili para matar alguém, provavelmente Pyotr.
- Incentiva Andrei a um violento confronto com outro aldeão.
- Usa um aldeão para atrair um agente para fora do assentamento e matá-lo secretamente. Andrei, ou Beniamin são os candidatos mais prováveis, mas poderia ser qualquer sovkhogniki. Qualquer residente pode alegar ter informações sobre o assassino de Galena ou a lentidão do trabalho no sovkhoz e só revelará isso secretamente. Beniamin poderia fugir em uma tentativa de atrair um investigador antes de atacar.

Dia Dois

- Incita Dmitri a tentar fugir em direção ao rio.
- Bate portas ou fecha persianas.
- Puxe as armas dos coldres.
- Se um agente sacar uma arma, ele puxará o gatilho.
- Usa o carvão de Raisa para desenhar imagens perturbadoras.
- Incentiva Andrei a um confronto violento com um investigador.
- Envia Maria para seduzir um ou mais investigadores. Se ela usar seu tentáculo para agradar um investigador, o investigador deve fazer um teste de Sanidade (1/1D4).
- Destroi a ponte sobre o rio Samara.

Noite Dois

- Faz com que Vasili cometa suicídio em local público.
- Queima a residência de Barshai.

Dia Três

- Vira o caminhão.
- Usa o carvão de Raisa para desenhar imagens perturbadoras.
- Se os agentes tentarem expulsar todos do sovkhoz, isso poderá desencadear o seu ataque de vórtice. O lloigor está disposto a assumir o risco de que, mesmo que a maioria das pessoas morra, ainda assim haverá algum alimento para ele sobreviver.
- Incita todo o sovkhoz, com exceção de Gapon, a atacar os agentes e Gapon. O lloigor pretende sobrecarregar os “invasores”. Mesmo que alguns alimentos sejam danificados no processo, deve restar gente o bastante para satisfazer o seu apetite.
- Manifesta-se em forma de dragão no centro da cidade.



*The Standing Stones*

ver. Nem ele nem sua esposa admitem ver a sombra ou o reflexo, e dirão que veem sim as presas dele.

Se os investigadores arrastarem Nikita para o sol, ele gritará e se contorcerá, mas nada acontece. Lucya vai gritar dizendo que os investigadores estão matando ele. Depois de vários minutos, Nikita vai ficar deitado no chão sem se mexer. Uma rápida olhada do corpo revelará que ele ainda está bastante vivo.

Lucya cairá de joelhos e cortará seu pulso com uma faca. Se os investigadores não a impedirem, ela abrirá uma veia e deixará escorrer sangue na boca de Nikita. Ele vai despertar e correr de volta para sua casa. Como os investigadores lidam com esse casal depende inteiramente deles.

15. Casa dos Abramov

A Casa dos Abramov — veja a página 22 para informações sobre a Família Abramov.

16. Casa dos Yezarov

A Casa Yezarov — veja a página 34 para informações sobre a família Yezarov.

17. A Lagoa

Esta lagoa é alimentada por um fluxo subterrâneo que se conecta ao rio Samarra. Quando o lloigor quer, ele pode se mover para a lagoa. Mas faz isso com pouca frequência. Qualquer residente adulto pode contar aos investigadores sobre o fluxo subterrâneo.

18. O Centro da Aldeia

O centro contém uma grande estátua de bronze de Stálin e o poço da aldeia. A estátua segura um sino em sua mão direita estendida. Gapon toca este sino quando ele quer convocar todos os sovkhozniki para se reunirem. O poço é uma estrutura de pedra atarracada com uma bomba manual de metal; é alimentado pela corrente subterrânea que flui para dentro e para fora da lagoa. Os Kravchuk usam ele para entrar e sair secretamente da cidade. O lloigor não tentou viajar até o poço, mas poderia, se quisesse.

19. Casa de Gapon

Como supervisor de produção do sovkhoz, Gapon vive longe dos outros moradores. Sua casa não é maior, no entanto. Gapon foi o menos afetado pelo lloigor. Ele ainda tenta induzir os outros moradores a trabalhar e até tenta trabalhar um pouco.

O Rio

Se os investigadores notarem que os mais próximos do rio Samara são os mais afetados, eles podem querer visitar o rio — há algumas pistas a serem descobertas lá.

É um panorama agradável e campestre. O largo rio flui preguiçosamente. A temperatura da água gira em torno de dez graus Celsius. Caso um investigador fique mais de trinta





Os Kravchuks e os Vitrukins

minutos na água, deverá fazer um teste de **CON**, contraindo hipotermia em caso de fracasso. Ficando mais quinze minutos, o investigador deverá ter sucesso em um teste difícil de **CON**, ficando inconsciente em caso de falha. Passados mais quinze minutos, é necessário ter sucesso em um teste Extremo de

CON, ou então morrer devido à exposição. Para piorar a situação, se um investigador passar algum tempo na água e não tirar a roupa molhada depois de sair, deve fazer um teste de **CON** ou sofrer hipotermia (ver **Hipotermia** na página 30).

A critério do Guardião, os investigadores poderiam sofrer uma dor de cabeça que se agrava gradualmente quanto mais perto chegam do rio.

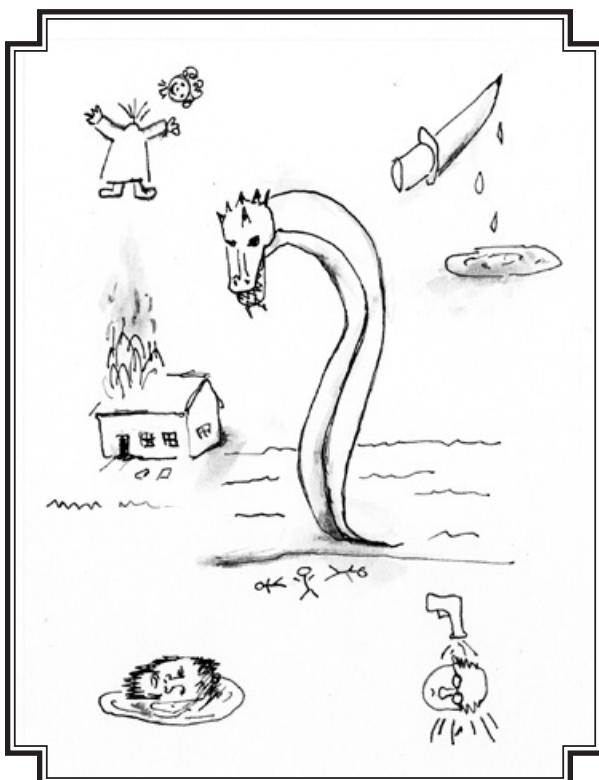
Outra opção para adicionar mais mistério é fazer com que os investigadores vejam o que parece ser um círculo de pedras na parte mais profunda do rio, a cinco metros de profundidade. Este é um remanescente de um conjunto de pedras que o lloigor usava para aumentar seu poder. Um sucesso em **História** confirmará que há rumores de que tribos antigas adoraram deuses pagãos em círculos de pedra. Um teste de **Ocultismo** revela que esses círculos eram às vezes usados como vórtices através dos quais fluía energias mágicas poderosas. Se o círculo fosse destruído, a magia e todas as criaturas ligadas a ele seria aprisionada. As pedras não têm importância agora, tendo sido erodidas pelo rio Samara ao longo dos séculos, mas os investigadores podem tentar destruí-las completamente com TNT.



O Sovkhoz Dilapidado



Recurso 5: Arte de Raisa



Ao fazê-lo, ganharão 1D3 pontos de Sanidade, pois acreditarão ter feito algo contra o lloigor.

Alternativamente, os investigadores podem querer atrair o monstro para fora do rio. O lloigor sabe que pode ser ferido em sua forma física, por isso não se manifestará. Se os investigadores detonarem TNT no rio, atirarem no rio, ou realizarem qualquer outro ataque contra o rio, o lloigor não será ferido. Se os investigadores tiverem experiência cm o Mythos e conjurarem um feitiço de invocação, ele só será efetivo à vista das pedras no fundo do rio.

Os Kravchuk

Os Kravchuk, Dmitri, Katarina, Mikhail e Pavel foram todos vitimados do lloigor. Descendentes de um longo culto de Ghatanotha, o despertar do lloigor rapidamente corrompeu a família. Cada um deles parece mais monstro que humano, com membros extras, grandes feridas abertas e outras deformidades. Assim que começaram a sofrer mutações, eles fugiram.

OBSERVAÇÃO DO PLAYTEST

Durante um teste, um jogador com um investigador comunista linha-dura testemunhou Maria usando seu tentáculo. A visão o deixou louco e ele esvaziou seu rifle na pobre mulher. Ele então pegou sua faca e retirou cuidadosamente o tentáculo de Maria e permitiu que ele subisse pelo seu braço antes de se fixar em sua espinha.

Quando outro personagem estabeleceu contato telegráfico com Kuybyshev, este investigador entrou em contato com o quartel-general do NKVD em Moscou, informando-os que ele tinha uma arma secreta para usar em prol do partido. Enquanto que os outros agentes foram enviados para um campo de trabalho corretivo porque eles fracassaram com Beria, este investigador foi levado para Moscou e recompensado com anos de experiências em laboratórios.

Gapon observa que sua fuga ocorreu há quatro meses, mas na verdade foi há seis meses.

Apesar de suas deformidades, os Kravchuk não perderam sua inteligência. Eles acamparam na mata, perto do rio, para ficarem perto do lloigor. Eles entram no sovkhoz na maioria das noites para roubar suprimentos. Enquanto estavam perto do rio, eles fizeram contato com outra família que estava fugindo do reassentamento — os Vitrakin: Genrikh, Nadezda e Grigori escaparam de um kolkhoz mais para o leste e estavam fugindo em direção a Kuybyshev quando tropeçaram no acampamento dos Kravchuk. Os ansiosos seguidores do lloigor capturaram a família, amarraram-na e permitiram que o lloigor se banqueteasse. Agora os Vitrakin estão tão corrompidos quanto os Kravchuk.

OS KRAVCHUK E OS VITRUKIN

Os Kravchuk foram incluídos para dar aos jogadores um inimigo que pode ser combatido e também alguém que sabe mais sobre o lloigor. Se forem capturados e interrogados (com testes de perícia apropriados), desembuchar o que acham que sabem. Seu Grande Deus de além das barreiras do tempo veio descansar no rio. Alimenta-se da energia vital, lentamente



transformando suas vítimas à sua semelhança. Os Kravchuk são seguidores leais do lloigor e resistem à captura. Os Vitrukin, por outro lado, querem um fim para o sofrimento deles.

O lloigor usará suas criações para perseguir os agentes e também tentar atraí-los para fora da aldeia.

Apenas Dmitri e Benjamin viram a criatura no sovkhoz, mas nunca falaram isso para ninguém.

O NÍVEL DE PRODUÇÃO DO SOVKHOZ

A produção é inexistente no sovkhoz. Qualquer pessoa do local que seja perguntada sobre a falta de produção ou responde com declarações que indicam que não se importa ou que preende voltar a trabalhar na semana seguinte.

Embora as pessoas estejam deprimidas, elas se lembram de eventos passados. Caso sejam interrogados, qualquer adulto sovkhogniki pode fornecer as seguintes informações (se solicitado, com perguntas corretas). Os residentes não fornecem informações sem serem solicitados, mas não se importam o suficiente com as coisas para inventar mentiras.

- Gapon notou que Andrei e Pyotr começaram seus dias de trabalho cada vez mais tarde. Esse atraso inicial começou cerca de oito ou nove meses atrás.
- Com o passar do tempo, mais e mais pessoas pararam de sentir vontade de ir trabalhar e então simplesmente pararam.
- Foi também nessa época que Andrei ficou violento.
- O rosto de Pyotr não era como agora, quando ele chegou ao assentamento. Isso começou alguns meses depois que o sovkhoz começou a produção.

Todos os agentes percebem que a recusa em trabalhar é suficiente para que todos sejam enquadados Ordem 00447. Para complicar as coisas, quando Stálin declarou em 1935 que

“a vida se tornou melhor. A vida se tornou mais alegre”, a depressão foi classificada como comportamento antisoviético.

Os Yezarov

Os Yezarov são a outra família mais afetada pelo lloigor. Eles moram do outro lado da rua dos Abramov e, até recentemente, tinham um bom relacionamento com eles. Agora, o pai, Andrei, ficou muito violento e se descontrola por qualquer coisa. Basta a menor das afrontas para que ele parta para a violência. Maria, a mãe, lentamente se tornou a prostituta da cidade. Raisa, sua filha de dez anos, tornou-se uma artista, desenhando inúmeras imagens horríveis com giz. A maioria retrata um dragão ou outra criatura reptiliana devorando pessoas. O Recurso 5 é uma amostra de alguns dos desenhos da menina.

Todos os móveis da casa dos Yezarov estão quebrados, esmagados e em pedaços. Desenhos de carvão cobrem as paredes e o chão.

Os Yezarov sabem as seguintes informações:

Andrei

Andrei é um homem magro, com uma barba esparsa e cabelo curto. Várias cicatrizes recentes cobrem seu rosto e mãos. Qualquer pergunta o irrita visivelmente. Após enfrentar cinco perguntas ele explode de raiva e ataca o interrogador, a menos que seja contido.

- Se perguntado sobre as cicatrizes, ele diz aos investigadores que são troféus de todas as lutas que ele ganhou.
- Se perguntado sobre os Abramov, ele diz que Pyotr é um homem de vontade fraca que merece ser espancado.
- Ele diz que não matou Galena, mas gostaria de tê-la matado. A megera estava sempre metendo o nariz onde não é chamada.
- Ele espancou Zhukov porque o homem é velho demais para ser útil. Ele imaginou que ninguém se importaria.





O Lloigor ataca os Investigadores

- Ele quebrou o braço de Anton porque ele é gordo e tem preguiça de entrar em forma.

Um teste bem-sucedido de **Psicologia** pode acalmá-lo e levar a respostas mais sinceras. Se um investigador conseguir acalmar Andrei, eles podem descobrir o seguinte.

- Ele não sabe por que seu temperamento tem sido tão rude ultimamente. Coincidiu com as horríveis dores de cabeça que começaram pouco depois que ele e sua família se mudaram para o lugar.
- Ele ocasionalmente sente um impulso de ir ao rio. Sempre que ele retorna, Raisa fez um novo desenho.

Maria

Maria é uma mulher magra, mas moderadamente atraente, com longos cabelos negros. Ela continuamente se insinua para os investigadores enquanto eles a interrogam. A maioria de suas respostas será de duplo sentido. A presença do lloigor e a alimentação psíquica fizeram com que um tentáculo crescesse em suas costas.

Este tentáculo é protoplasmático. Maria pode retrá-lo completamente dentro de seu corpo ou estendê-lo até 1,5 metro. Caso esteja esticado ao seu comprimento máximo, tem apenas cerca de cinco centímetros de diâmetro. O tentáculo tem FOR 85.

- Se perguntada sobre os Abramov, ela diz que eles são pessoas boas o bastante. Ela está realmente curiosa sobre como o rosto machucado de Pyotr ficaria entre as pernas dela.
- Desde que se mudou para o sovkhoz, ela descobriu que realmente gosta da companhia de homens. Quanto mais homens melhor. Seu aumento de desejo sexual surgiu na mesma época que as dores de cabeça de Andrei.
- Ela não vai admitir a existência de seu tentáculo a menos que um investigador o tenha visto. Então, ela admite que o apêndice começou a crescer cerca de seis meses atrás.
- Se um investigador inspecionar Maria enquanto ela está nua, um teste de **Medicina** bem sucedido encontra um acúmulo incomum de carne correndo ao longo de sua espinha. É onde o tentáculo se retrai. Cutucar o tentáculo não o forçará a se estender.

Raisa

Raisa tem dez anos e compartilha os cabelos escuros e os olhos de sua mãe. Ela é pequena para sua idade e está suja de carvão.

- Ela gosta de desenhar e geralmente desenha o que ela vê em seus sonhos. Zmei aparece para ela em seus sonhos.
- Ela costumava ser amiga de Dmitri, mas agora ela só quer desenhar.
- Ela sente falta de Galena e não sabe quem a matou.



O LLOIGOR SE MANIFESTA

Esta é uma cena opcional para Guardiões que sentem que seus jogadores precisam de mais encerramento ou uma batalha cruel. Se o lloigor aparecer, ele irromperá do poço, pulverizando a área com pedras e estilhaços de metal. Tenha em mente, no entanto, que o lloigor não se manifesta na obra *The Return of the Lloigor*, de Colin Wilson, a história que levou a criatura à atenção da humanidade pela primeira vez. E pergunte a si mesmo o que é mais assustador? Um vórtice de energia intangível que pode sugar sua vontade ou um dragão?

O LLOIGOR ATACA OS INVESTIGADORES

Tiros e a TNT do celeiro podem ser usados para combater o dragão, mas será uma luta feroz. Gapon ajudará os investigadores. O lloigor usará alguns de seus pontos de magia para forçar os outros moradores a atacar os agentes ao mesmo tempo. As famílias degeneradas também ajudarão o lloigor. No entanto, a criatura deve usar pontos de magia para assumir sua forma reptiliana, de modo que seu controle sobre os aldeões é tênue. Após o monstro ter sofrido 15 pontos de dano, os aldeões começam a se livrar dos efeitos do pessimismo do lloigor. A maioria fugirá gritando para os campos, mas a critério do Guardião, alguns podem ficar e ajudar.

O TREM

Se os investigadores deportarem alguém para o campo de trabalho corretivo, eles terão que encontrar o trem na hora marcada. O trem é uma longa fila de vagões puxados por um enorme motor a vapor. Quando o trem para, quatro militsiya saltam do vagão de passageiros e correm para o vagão traseiro. Eles abrem uma porta e um homem em roupas imundas salta e corre em direção à linha das árvores no lado norte dos trilhos. Um dos guardas levanta o rifle e atira no homem nas costas. Eles deixam o corpo onde caiu.

Outro guarda vai até os agentes e pede para ver a papelada deles. O guarda examina a ordem rapidamente e leva as pessoas do Krasivyi Okta-

byr-3 para vagão do trem. Os militsiya usam a ponta de seus fuzis para fazê-los andarem mais rápido.

Após todos os deportados estarem a bordo, os guardas voltam para seu vagão e o trem se afasta.

RESOLUÇÃO

Ao contrário da maioria dos cenários de *Chamado de Cthulhu*, não há uma forma correta de concluir este cenário. Independentemente do gancho usado para iniciá-lo, os jogadores têm que fazer uma escolha, e essa decisão determina o destino de todos. Algumas das escolhas comuns são detalhadas abaixo. O Guardião pode usá-las para extrapolar uma resolução com base nas ações dos jogadores.

Não Fazer Nada

Os jogadores podem decidir não fazer nada. Preocupados ou confusos com os eventos no assentamento, os investigadores simplesmente saem e não relatam o que aconteceu. Neste caso, a vida continua como normal para os investigadores. Vários meses depois, os agentes descobrem que todos em Krasivyi Oktabyr-3 morreram em um acidente horrível. Investigando, os investigadores descobrem que Andrei cometeu um assassinato em massa e suicidou. Como esse crime não existe na União Soviética, explica-se o acontecido com a explosão de um suposto bolsão de gás até então desconhecido.

Nenhuma perda ou ganho de ponto de Sanidade.

Completar a Missão de Deportação

Se os investigadores seguirem a missão à risca e mandarem apenas os Abramov para o campo de trabalho corretivo, ninguém no assentamento criará caso. Até mesmo os Abramov estão mais resignados com seu destino do que o esperado. Os Abramov desaparecem no trem rumo à Sibéria.

Se os investigadores ficarem de olho nos Abramov, eles descobrem que a família superou sua depressão, o problema de pele no rosto de Pyotr melhorou, e o dedo extra de Dmitri desapareceu, isso depois de passarem alguns meses no



campo de trabalho. Infelizmente, Pyotr e Ekaterina morrem de pneumonia seis meses depois dessa descoberta.

Em Krasivy Oktabyr-3, Andrei sai matando a todos antes de cometer suicídio. O governo coloca a culpa das mortes em uma explosão de gás. Se Andrei tiver sido removido do cenário, os investigadores descobrem que uma onda de pneumonia varreu o assentamento e todos morreram. Uma investigação completa revela o fato de que, apesar do suprimento de comida, todos morreram de fome.

Os investigadores ganham 1D4 pontos de Saneidade porque os sovkhozniki estão em um lugar melhor. Não é um bom lugar, mas é a melhor a alternativa.

Deportar Todo Mundo

Os investigadores têm a opção de adicionar nomes ao relatório. Eles poderiam mandar toda a aldeia para o campo de trabalho corretivo. Isso pode acontecer se os investigadores acreditarem que algo no assentamento é culpado pelo o que está acontecendo. Nesse caso, a militsiya na ferrovia parecerá irritada com os investigadores, mas não estará disposta a discutir.

Novamente, se os investigadores ficarem de olho nos moradores, descobrirão que as pessoas inicialmente se recuperaram de sua depressão e de outras aflições. Infelizmente, mais da metade delas acaba morrendo nos campos de trabalho corretivo. Enquanto isso, o Estado manda novos moradores para Krasivy Oktabyr-3. O lloigor continua a prosperar.

Os investigadores ganham 1D4 pontos de Saneidade porque os sovkhozniki estão em um lugar melhor. Não é um bom lugar, mas é a melhor a alternativa.

Ajudar Alguns ou Todos os Residentes a Escaparem

Os investigadores podem decidir se rebelar contra o Estado e forçar os moradores de Krasivy Oktabyr-3 a fugirem. Dependendo das

escolhas dos investigadores, isso pode exigir documentos falsos.

Se os investigadores viajarem para Krasivy Oktabyr-1 e exigirem todos os passaportes dos residentes de Krasivy Oktabyr-3, o presidente do sovkhoz fornecerá a documentação, em seguida, ele imediatamente contatará o NKVD em Kuybyshev para garantir que o pedido é legítimo. Quando os agentes retornarem a Kuybyshev, haverá uma ordem para que sejam executados.

Se os agentes adicionarem nomes Ordem. 00447, mas não colocarem ninguém no trem, levará três meses para que o pedido seja comparado à documentação no campo de trabalho corretivo. A discrepância será enviada cadeia de comando acima e os agentes serão presos por comportamento antisoviético. Seus superiores irão supor que eles falsificaram a papelada para ajudar os moradores de Krasivy Oktabyr-3 a escapar.

Se os agentes obrigarem os moradores a fugir sem lidarem com a burocracia, os fugitivos não conseguirão encontrar trabalho. Pouquíssimas fazendas ou fábricas estão dispostas a aceitar operários sem documentos. Os agentes também serão forçados a explicar a Aganin por que ninguém foi enviado para o campo de trabalho corretivo. Dependendo da qualidade da desculpa, os investigadores podem se safar.

Em qualquer um desses casos, uma vez que as pessoas estejam longe do assentamento, elas lentamente começam a se recuperar.

Os investigadores ganham 1D6 pontos de Saneidade.

Matar a Todos

Os agentes poderiam decidir matar todos os moradores. Eles podem cometer de este ato abominável pessoalmente ou apresentar um relatório falso ao escritório do NKVD em Kuybyshev e solicitar que a milícia seja enviada para liquidar a cidade. Acusações de violência antisoviética ou evidência de uma doença virulenta incitarão o Estado a agir rapidamente.



Se o Estado realizar os assassinatos, a comunidade será repovoada com novos camponeses.

Os investigadores perdem 1D10 pontos de sanidade.

Declarar Insanidade no Sovkhoz

Na Rússia da década de 1930, a insanidade clínica poderia ser usada para mitigar as acusações de comportamento antissoviético. No entanto, convencer os representantes do Partido que uma vila inteira está insana será uma tarefa muito difícil.

Para ter sucesso nisso, um investigador precisaria ser bem-sucedido em um teste Extremo de **Persuasão** com Aganin e depois novamente com um representante do Partido. Não é preciso dizer que isto é muito complicado. No entanto, se os investigadores forem bem-sucedidos, todos os residentes serão transportados para vários Hospitais Corretivos Estaduais para que sejam tratados. Esses hospitais são lugares horríveis onde muito poucas pessoas recebem o tratamento de que precisam, mas pode ser melhor do que ficar sob a influência do lloigor.

Se o investigador falhar no teste com Aganin, o assunto não vai para frente. Se o fracasso, no entanto, ocorrer durante o teste com o funcionário do Partido, o investigador será acusado de defraudar o Estado e será condenado a um trabalho corretivo. Fracasso em um teste forçado provavelmente significará que o investigador será executado imediatamente. Aganin e outros investigadores que também estavam envolvidos serão sentenciados. No campo de trabalho, Aganin tentará assassinar qualquer investigador sobrevivente na primeira oportunidade.

Os investigadores ganham 1D4 pontos de Sanidade porque os sovkhogniki estão em um lugar melhor. Não é um bom lugar, mas é a melhor a alternativa.

Chamar Reforços

Se os investigadores consertarem as linhas de comunicação, podem contatar Kuybyshev e pedir reforços. A menos que os agentes inven-

tem uma boa desculpa, como dizer que a cidade está infectada com uma doença altamente contagiosa, ou que a água do solo é tóxica, Aganin ficará chateado pelos agentes serem incapazes de lidar sozinhos com o problema e promete que serão punidos quando retornarem.

Os reforços serão compostos por dois caminhões de militsiya armados, apoiados por tanques do Exército Vermelho. Exatamente quais são suas ordens dependerá do que os investigadores disserem quando ligarem. É mais do que provável, no entanto, que eles venham exterminar a população e queimar todo o assentamento. Se os agentes tentarem parar os soldados, os soldados se voltarão contra eles, a menos que consigam usar **Lábia** ou **Intimação** para saírem dessa situação.

Se os investigadores removerem todos os colonos primeiro, eles ganham 1D8 pontos de Sanidade. Se deixarem o Exército invadir o sovkhoz sem evacuá-lo antes, perdem 1D10 pontos de Sanidade.

Derrotando o Lloigor

Se o Guardião decidir que o lloigor se manifesta, o monstro pode ser derrotado se os investigadores tiverem sorte. Neste caso, todos os Kravchuk ou Vitrukin remanescentes irão correr para a floresta, e os sovkhogniki irão se recuperar lentamente. Os níveis de produção aumentarão em 1938 e atingirão os valores de 1936 em 1939.

Os investigadores ganham 1D8 pontos de Sanidade.

O RELATÓRIO

Após a missão, independentemente do resultado, cada agente deverá apresentar um relatório a seu oficial superior, Aganin. O que cada investigador escolhe incluir neste relatório depende apenas deles, mas se os relatórios apresentarem discrepâncias, Aganin investigará a situação mais a fundo.

Aganin prefere relatórios que sejam uma narrativa básica dos fatos. Qualquer relatório que



sirva aos propósitos Estado, indicando que as ações realizadas pelo agente foram as coisas certas a se fazer, concederá ao investigador em questão um ganho de + 10% de Nível de Crédito. Ele ou ela terá validado as decisões dos homens no poder.

Se os relatórios apresentarem divergências, Aganin escolherá aquele que melhor justifica a decisão do Partido de deportar os Abramov. Todos os outros investigadores perdem 5% de Nível de Crédito para cada relatório que diferir dos demais. Se um investigador perder 15% de Nível de Crédito, ele será marcado para deportação. Se perder 30%, será marcado para execução.

Qualquer menção ao sobrenatural será recebida com escárnio e o agente terá a oportunidade de retratar suas declarações. Se insistir em dizer que eventos estranhos ocorreram, será enviado para um campo de trabalho por um ano e sofrerá uma perda de 5% no Nível de Crédito, além de quaisquer outras perdas já incorridas. Sua relutância em acreditar no poder do Estado de substituir as fantasias e crenças equivocadas com o realismo soviético é uma indicação de pensamento antissoviético potencialmente profundo, precisando ser combatido.

Se o Guardião planeja narrar uma campanha usando o GRU, os relatórios podem fazer com que os agentes que mencionem eventos sobrenaturais sejam selecionados para a organização. Se um agente tiver sido enviado ao campo de trabalho devido a um relatório que mencione o sobrenatural, o GRU pode ser capaz de retirá-lo de lá.

DRAMATIS PERSONAE

Aqui estão breves descrições dos personagens principais no cenário.

Grigori Pavelovich Aganin

Aganin é um funcionário do Partido e oficial superior dos agentes. Ele ganhou sua posição atual como chefe do NKVD no Oblast de Kuybyshev através de suborno e chantagem, ao invés de trabalho duro. Ele usa sua altura imponente e corpulência para convencer as pessoas a seguirem suas ordens. Aganin prefere seguir ordens ao pé da letra, em vez de interpretá-las humanamente.

FOR 80 CON 70 TAM 75 DES 60 INT 75

APA 45 POD 60 EDU 50 SAN 58 PVs 14

Dano Extra: +1D4

Corpo: 1

Movimento: 8

Pontos de Magia: 12

Ataques por Rodada: 1

Briga 80% (40/16), dano 1D3 + DX, ou Faca (1D4 + DX)

Pistola Automática TT-33 70% (35/14), 1D8 de dano, alcance 50m, 8 tiros

Esquivar 30% (15/6)

Perícias: Encontrar 45%, Intimidação 76%, Lábia 55%, Persuasão 80%, Psicologia 55%.

Pyotr Mikhailovich Abramov

Abramov é o chefe de sua casa, bem como um homem maculado pelo lloigor. Sua família foi a primeira a chegar em Krasivy Oktabyr. O lloigor, em sua ânsia de se alimentar de humanos, drenou a família Abramov muito rapidamente. No último mês, uma massa de pústulas e tumores apareceu em seu rosto e braços. Ele é um homem magro com uma barba espessa.

FOR 60 CON 55 TAM 60 DES 60 INT 55

APA 40 POD 55 EDU 40 SAN 35 PVs 11

Dano Extra: 0

Corpo: 0

Movimento: 8

Pontos de Magia: 11



Ataques por rodada: 1

Briga 50% 1D4 de dano, ou faca de cozinha (1D4 + 2)

Esquivar 30% (15/6)

Perícias: Disfarce 45%, Escutar 35%, Furtividade 35%, Persuasão 30%, Prestidigitação 50%, Rastrear 40%.**Dmitri Pyetrovich Abramov**

Dmitri é o filho de oito anos de Pyotr. Como a maioria das pessoas de Krasivyi Oktabyr, ele está estranhamente letárgico. Dmitri não está interessado em brincar, ou realmente fazer muita coisa além de chutar terra, ou brincar com a água do Samara. Ele geralmente está coberto de lama ou poeira, dependendo de sua última atividade. Como seu pai, Dmitri tem uma mutação provocada pelo lloigor. No seu caso, a mão direita tem um sexto dedo vestigial.

FOR 40 CON 55 TAM 30 DES 60 INT 55

APA 70 POD 55 EDU 25 SAN 34 PVs 8

Dano Extra: -1**Corpo:** -1**Movimento:** 9**Pontos de Magia:** 11**Ataques por Rodada:** 1

Briga 30% (15/6) 1D3 - DX de dano

Esquivar 30% (15/6)

Perícias: Arremessar (Bola) 60%, Encontrar 35%, Escutar 40%, Furtividade 60%, Lâbia 35%.**Ekaterina Borovna Abramova**

Ekaterina é a esposa de Pyotr e a mãe de Dmitri. Ela é uma mulher muito simples que mantém a cabeça coberta por uma babushka (um lenço de cabeça amarrado abaixo do queixo). Ela tinha sonhos de se tornar uma cantora de ópera antes da coletivização, mas agora está sofrendo de depressão provocada pelo lloigor. As colheitas vão fracassar, o gado vai perecer e todo mundo vai morrer.

FOR 50 CON 55 TAM 60 DES 60 INT 65

APA 50 POD 50 EDU 45 SAN 40 PVs 11

Dano Extra: 0**Corpo:** 0**Movimento:** 8**Pontos de Magia:** 10**Ataques por rodada:** 1

Briga 50% (25/10), 1D3 + DX de dano, ou faca de cozinha (1D4 + 2 + DX)

Esquivar 30% (15/6)

Perícias: Encontrar 45%, Escutar 50%, Persuasão 45%, Primeiros Socorros 35%.**Boris Alexandrovich Gapon**

Gapon é o chefe do sovkhoz e supervisor de produção da Krasivyi Oktabyr-3. Ele leva seus deveres muito a sério, tentando assegurar que o sovkhoz pelo menos tente cumprir sua cota. Mais do que isso, porém, ele considera os outros membros do sovkhoz parte de sua família e ficou ofendido quando Galena Petrovna Smolskaya enviou a carta ao NKVD. Ele gostaria que os agentes protegessem seu povo. Gapon é o menos afetado do sovkhozniki e ainda tenta motivar os trabalhadores. Gapon é um viúvo grandalhão, já em seus cinquenta e poucos anos, com um rosto castigado pelo tempo e uma barba rala.

FOR 70 CON 70 TAM 80 DES 60 INT 75

APA 65 POD 60 EDU 40 SAN 54 PVs 15

Dano Extra: +1D4**Corpo:** 1**Movimento:** 7**Pontos de Magia:** 12**Ataques por rodada:** 1

Briga 60% 1D3 + DX de dano, ou porrete (1D6 + DX)

Esquivar 30% (15/6)

Perícias: Consertos Mecânicos 65%, Escutar 60%, Intimidação 35%, Mundo Natural 45%, Navegação 55%, Persuasão 55%, Psicologia 40%.**Vasili Viktorovich Smolsky**

Vasili é o marido e, mais tarde, viúvo de Galena. Ele é um homem pacato, ávido por agradar a qualquer pessoa com autoridade. Depois da morte de sua esposa, ele fica cada vez mais desanimado. Vasili é calvo, usa óculos grossos e tem um nariz adunco.

FOR 50 CON 55 TAM 50 DES 60 INT 55



APA 50 POD 30 EDU 35 SAN 28 PVs 10

Dano Extra: 0

Corpo: 0

Movimento: 8

Pontos de Magia: 6

Ataques por rodada: 1

Briga 50% (25/10), 1D3 + DX de dano, ou Faca Longa (1D8 + DX)

Revólver Nagant 55% (27/11), 1D10 de dano, alcance 50m, 7 tiros

Esquivar 30% (15/6)

Perícias: Charme 35%, Consertos Elétricos 45%, Consertos Mecânicos 30%, Furtividade 65%, Prestidigitação 50%, Psicologia 30%.

Maria Androvna Yezarova

Maria é outra pessoa maculada pelo lloigor. Ela e o marido, Andrei, foram afetados. O lloigor está brincando com Maria. Isso a transformou na prostituta da cidade e deu a ela a capacidade de formar um tentáculo a partir de suas costas. Ela permanecerá quieta durante o cenário, mas será usada pelo lloigor na tentativa de seduzir os agentes.

FOR 60* CON 55 TAM 60 DES 70 INT 55

APA 70 POD 50 EDU 50 SAN 24 PVs 11

Dano Extra: 0 *(+1D4)

Corpo: 0

Movimento: 8

Pontos de Magia: 10

O tentáculo de Maria tem FOR 85.

Ataques por rodada: 1

Briga 50% (25/10), 1D3 de dano, ou Faca (1D4)

Tentáculo (manobra) agarrar e esmagar, dano 1D4 + *DX (teste resistido de FOR para se libertar)

Esquivar 35% (17/7)

Perícias: Consertos Mecânicos 45%, Encontrar 45%, Lâbia 50%, Persuasão 60%, Psicologia 55%.

Andrei Galinovich Yezarov

O lloigor transformou Andrei em um homicida. O homem passa seus dias andando sem rumo pela cidade, olhando feito para todos, tentando incitar uma briga. Poucas pessoas se importam bastante para aceitar a provocação de Andrei. Os agentes, no entanto, podem estar dispostos a satisfazê-lo.

Seu peito e costas estão cobertos de feridas cancroosas que minam pequenas quantidades de pus, de modo que sua camisa sempre parece pegajosa e úmida. Ele também é um ex-vory (criminoso profissional), tendo braços e peito cobertos de tatuagens.

FOR 75 CON 60 TAM 80 DES 60 INT 55

APA 50 POD 45 EDU 30 SAN 32 PVs 14

Dano Extra: +1D4

Corpo: 1

Movimento: 7

Pontos de Magia: 9

Ataques por rodada: 1

Briga 65% (32/13), 1D3 + DX de dano, ou Faca Longa (1D8 + DX)

Revólver Nagant 45% (22/9), 1D10 de dano, alcance 50m, 7 tiros

Esquivar 55% (27/11)

Perícias: Arremessar 60%, Consertos Elétricos 30%, Consertos Mecânicos 45%, Furtividade 55%, Intimidação 70%, Navegação 60%, Psicologia 35%, Rastrear 45%.

Raisa Androvna Yezarova

Raisa é a filha de dez anos de Andrei e Maria. Como seus pais, ela foi alterada pelo lloigor. Sua loucura pessoal é a arte violenta. Na falta de ferramentas adequadas, ela cria obras de arte usando carvão, em qualquer superfície disponível. Suas obras são infantis, mas as decapitações, espancamentos e outros temas são bastante claros em seus garranchos. Pessoalmente, no entanto, ela demonstra um respeito silencioso. Ela responde às perguntas timidamente e tenta evitar deixar os outros com raiva.

FOR 35 CON 60 TAM 30 DES 60 INT 70

APA 75 POD 60 EDU 40 SAN 46 PVs 9

Dano Extra: -1

Corpo: -1

Movimento: 9

Pontos de Magia: 12

Ataques por rodada: 1

Briga 25% (15/5), 1D4 - DX de dano

Esquivar 40% (20/8)

Perícias: Arte/Ofício (Carvão) 70%, Encontrar 45%, Escalar 50%, Furtividade 65%.



Os Kravchuk e os Vitrakin

Os Kravchuk (Dmitri, Katarina, Mikhail e Pavel) foram todos vitimados pelo lloigor. Cada um deles parece mais monstro que humano, com membros extras, grandes feridas abertas e outras deformidades.

Os Vitrakin (Genrikh, Nadezda e Grigori) escaparam de um kolkhoz para o leste e fugiram em direção a Kuybyshev, quando então tropeçaram no acampamento dos Kravchuk. Os seguidores do lloigor capturaram essa família, amarraram-na e permitiram que o lloigor se banqueteasse com eles. Agora os Vitrakin estão tão corrompidos quanto os Kravchuk.

Use as mesmas estatísticas para cada um.

FOR 80 CON 65 TAM 55 DES 60 INT 55

APA — POD 70 EDU — SAN 28 PVs 14

Dano Extra: +1D4

Corpo: 1

Movimento: 9

Pontos de Magia: 14

Ataques por rodada: 1

(tentáculos ou garras, ou manobras para agarrar e esmagar)

Lutar 50% (25/10), 1D6 + DX de dano

Equivar 35% (17/7)

Armadura: Entre 2 e 4 pontos de pele coriácea.

Feitiços: Nenhum

Perda de Sanidade: 1D3/1D6 de pontos de Sanidade por ver um dos membros dessa família degenerada.

LLOIGOR, Grande Raça Independente

"Seres invisíveis vindos das estrelas." Aqueles últimos, dissera, eram definitivamente alienígenas em nossa terra, e o principal dentre eles era chamado de Ghatañothoa, o sombrio. Algumas vezes tais criaturas assumiam formas, como as do monstro na tabuleta — que era uma representação de Ghatañothoa — mas existiam como vórtices de poder em seu estado natural.

—Colin Wilson, *The Return of the Lloigor*.

Estas criaturas são vórtices de energia em forma natural e completamente invisíveis aos olhos humanos. Em raras ocasiões, podem criar para si corpos tangíveis e visíveis. Tais corpos são monstruosos e guardam certa semelhança com enormes répteis, embora uma análise revele que em nada se

parecem com qualquer réptil que já pisou na face da Terra.

As mentes dos lloigor não são divididas em camadas de consciência. Os lloigor não se esquecem de nada, não têm imaginação ou subconsciente para enganá-los ou distraí-los. Sua perspectiva de pessimismo absoluto resulta em uma atmosfera de constante melancolia que faz com que as ações e mentes dos lloigor sejam incompreensíveis para seres humanos. Contato mental com um lloigor sempre leva à depressão suicida por parte dos humanos.

Acredita-se que os lloigor tenham vindo originalmente da galáxia de Andrômeda e que sua primeira colônia terrestre situava-se em um continente perdido em algum ponto do Oceano Índico, possivelmente o mesmo continente afunda do que agora carrega a cidade de R'lyeh e sua prole estelar. Os lloigor usavam escravos humanos para realizar suas vontades e costumavam aplicar medidas disciplinares cruéis, tais como amputar membros ou fazer com que excrescências tentaculares tumorosas brotassem de seus corpos. Os lloigor terrestres continuaram a decair e declinar, e eles se retiraram para debaixo da terra e dos mares, onde ainda buscam poupar suas débeis forças.

País de Gales, Rhode Island e o Iraque são lugares onde os lloigor são conhecidos por terem atuado em tempos recentes. Há indícios deles no folclore do Haiti, Polinésia e Massachusetts. Alguns lloigor estão relacionados ao Grande Antigo Ghatañothoa, enquanto outros podem louvar ou ter conexões com Ithaqua.

PODERES ESPECIAIS

Drenar Pontos de Magia de Humanos: normalmente os servos humanos dos lloigor vêm de famílias com histórico de instabilidade mental, os lloigor precisam de humanos para sobreviver, já que essas entidades imateriais precisam extraer energia de seres inteligentes para realizar tarefas necessárias. Gastando um de seus próprios pontos de magia um lloigor pode drenar 1D6 pontos de magia (por noite) de um humano adormecido para utilizá-los em alguma ação mágica. Um lloigor pode drenar energia de vários humanos adorme-



cidos de uma só vez, mesmo a quilômetros de distância, a despeito de obstáculos.

Na manhã seguinte, as vítimas acordam reclamando de dores de cabeça e de sono ruim. Com drenagem contínua, tais indivíduos tornam-se física e espiritualmente fracos, levando a doenças e possivelmente a morte. Sempre que uma vítima tem pontos de magia drenados por um lloigor dessa forma, deve ser feito um teste de CON (com dificuldade Regular) antes que quaisquer pontos de magia possam ser recuperados. Se o teste de CON for bem-sucedido, a vítima recupera 1 ponto de magia e acorda. Se o teste falhar, nenhum ponto é recuperado e a vítima continua a dormir, após o que o lloigor pode drenar mais 1D6 pontos de magia ao longo da próxima hora, momento em que outro teste de CON se faz necessário, e assim por diante.

Efeitos Telecinéticos: os lloigor podem empurrar pessoas e manipular objetos como a agulha de uma bússola ou um trinco de porta através de telecinese. O lloigor (presumivelmente imaterial) deve estar diretamente presente e dentro de alguns poucos metros do alvo do efeito. É preciso 10 pontos de magia para se criar uma força telecinética de FOR 5 acima do solo, 6 pontos de magia para criar uma força telecinética de FOR 5 em uma área subterrânea, mas aberta, como um leito de rio ou cânion, e 3 pontos de magia para criar uma telecinese de FOR 5 em um túnel ou caverna. Um grupo de lloigor pode combinar sua telecinese, aumentando a FOR do efeito e assim realizando feitos mais poderosos.

Manifestação Reptiliana: para assumir a forma de um monstruoso réptil distorcido, um lloigor deve gastar uma quantidade de pontos de magia igual a um quinto de seu TAM. Uma vez que o corpo esteja formado, pode ser mantido indefinidamente ou dissolvido à vontade. Se o lloigor for morto em forma reptiliana, ele morre permanentemente. Vários lloigor podem combinar seus pontos de magia para possibilitar que um deles materialize uma forma física rapidamente. Um lloigor em forma reptiliana tem todos os poderes de um em forma imaterial, exceto que não pode atravessar paredes e não é invisível.

Enquanto está em forma reptiliana, um lloigor possui todas as características listadas abaixo. Quando está imaterial e intangível, não possui os atributos, perícias, etc. listados entre parênteses, possuindo apenas INT, POD e DES.

Feitiços: Cada lloigor conhece pelo menos 1D4 feitiços.

LLOIGOR, mestres da telecinese

(Parênteses indicam a forma reptiliana)

(FOR 200) (CON 165) (TAM 300) DES 70 INT 135

APA — POD 100* EDU — SAN — (PVs 46)

(Dano Extra: +5D6)

(Corpo: 6)

Movimento: 7/3 atravessando pedra

Pontos de Magia: 20*

*Esta é a quantidade de Pontos de magia que o lloigor possui no início do cenário. Aumentará à medida que ganha Poder e diminui à medida que usa suas habilidades).

Ataques por Rodada: 1 (2 na forma reptiliana)

Ataques corpo-a-corpo: os lloigor podem atacar de muitos modos, incluindo pancadas e ataques de garras e mordida enquanto se encontram na forma reptiliana. Caso contrário, eles podem usar um dos seus poderes especiais ou um ataque de vórtice.

Ataque de Vórtice: a arma mais temível do lloigor é um tipo de implosão que soa como o ribombar de um trovão distante. Coisas na área de explosão são despedaçadas e o chão se fende. São necessários pelo menos 100 pontos de magia para uma área de dez metros de diâmetro. Tudo dentro desse círculo perde 1D100 pontos de vida. Investigadores atentos podem notar os efeitos que anunciam o uso desse poder, como linhas rodopiantes aparecendo no ar e uma vibração no limiar da audição penetrando os seus corpos.

Lutar 30% (15/6), 1D6 de dano + dano extra

Esquivar 26% (13/5)

(Armadura): 8 pontos de couro reptiliano. Não podem ser feridos por armas físicas, mágicas ou não, quando estão na forma imaterial.

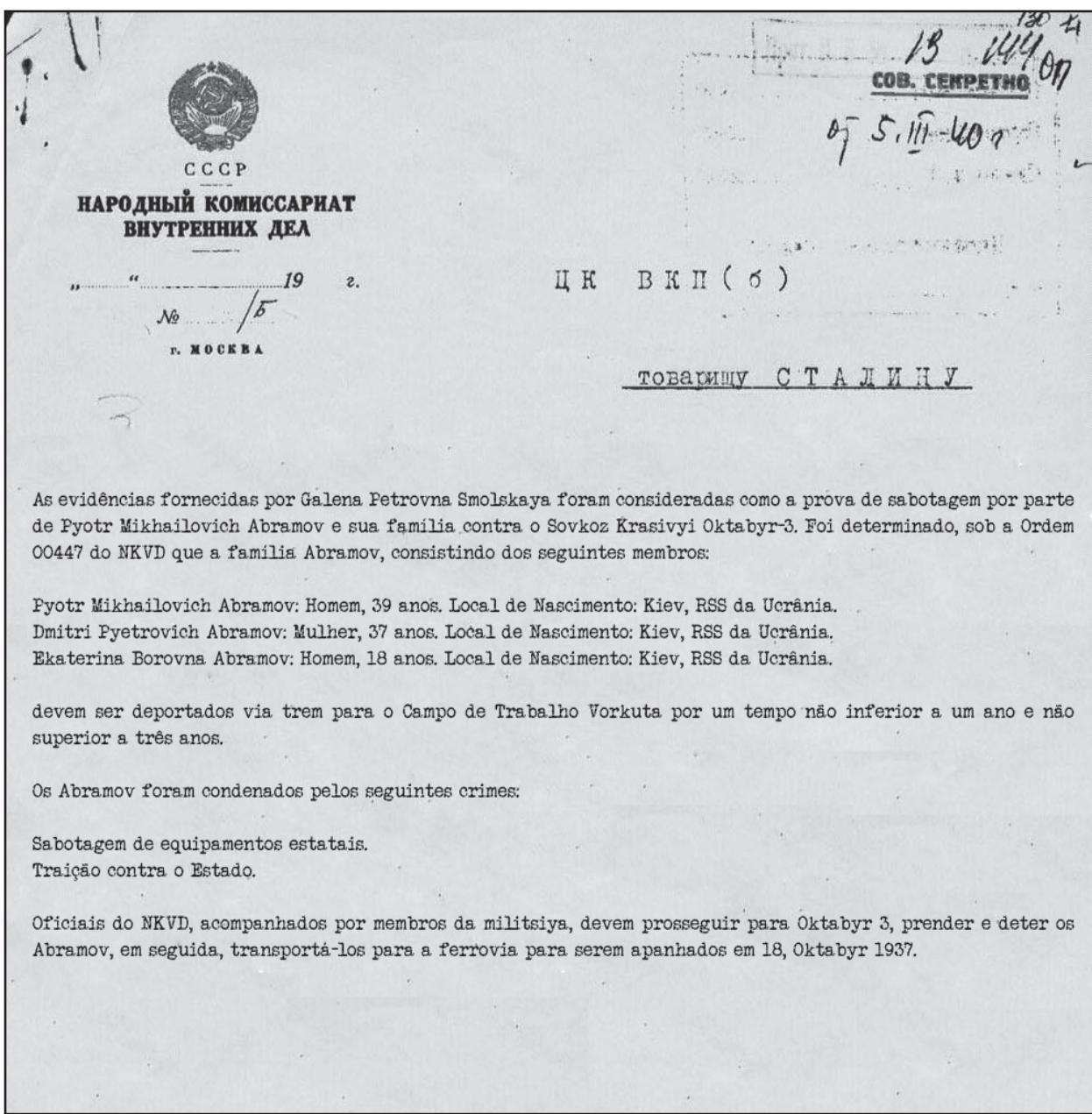
Perda de Sanidade: 0/1D8 como réptil; invisível — nenhuma perda de Sanidade; 1/1D4 pontos de Sanidade pelo contato mental.



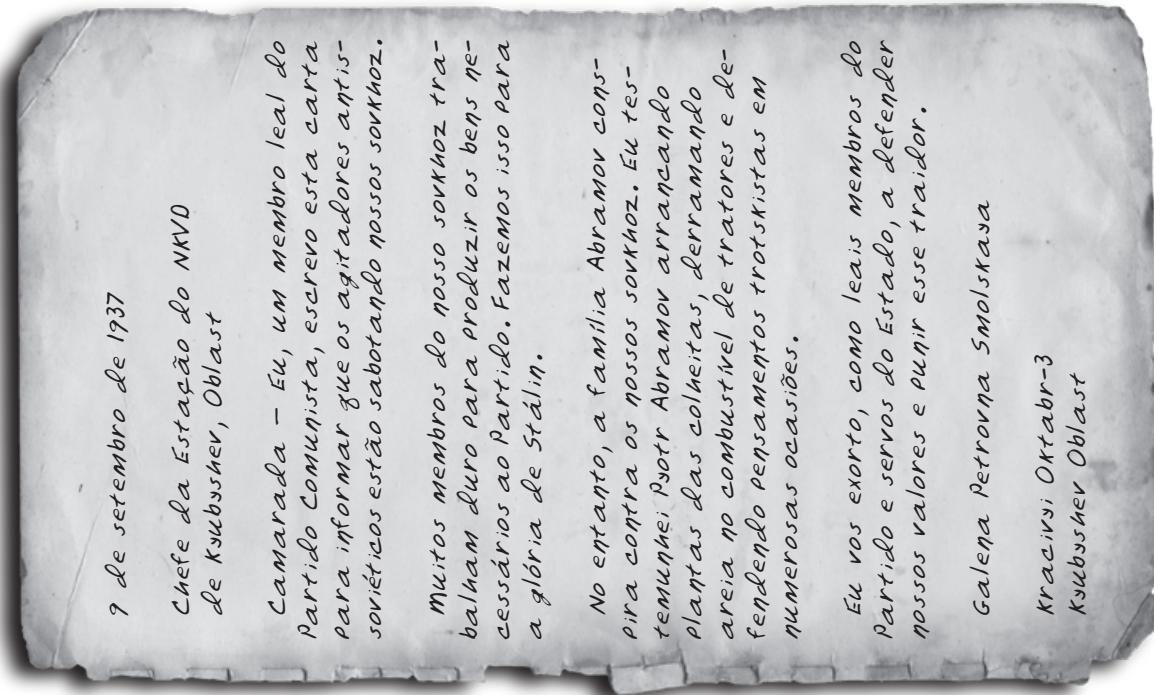
APÊNDICE A

RECURSOS E INFORMAÇÕES

Recurso 1: Fatos da Situação



Recurso 2: A Carta



Recurso 3: Registro do Povoado

Krasivyi Oktabyr-3 Registro do Povoado, março de 1935

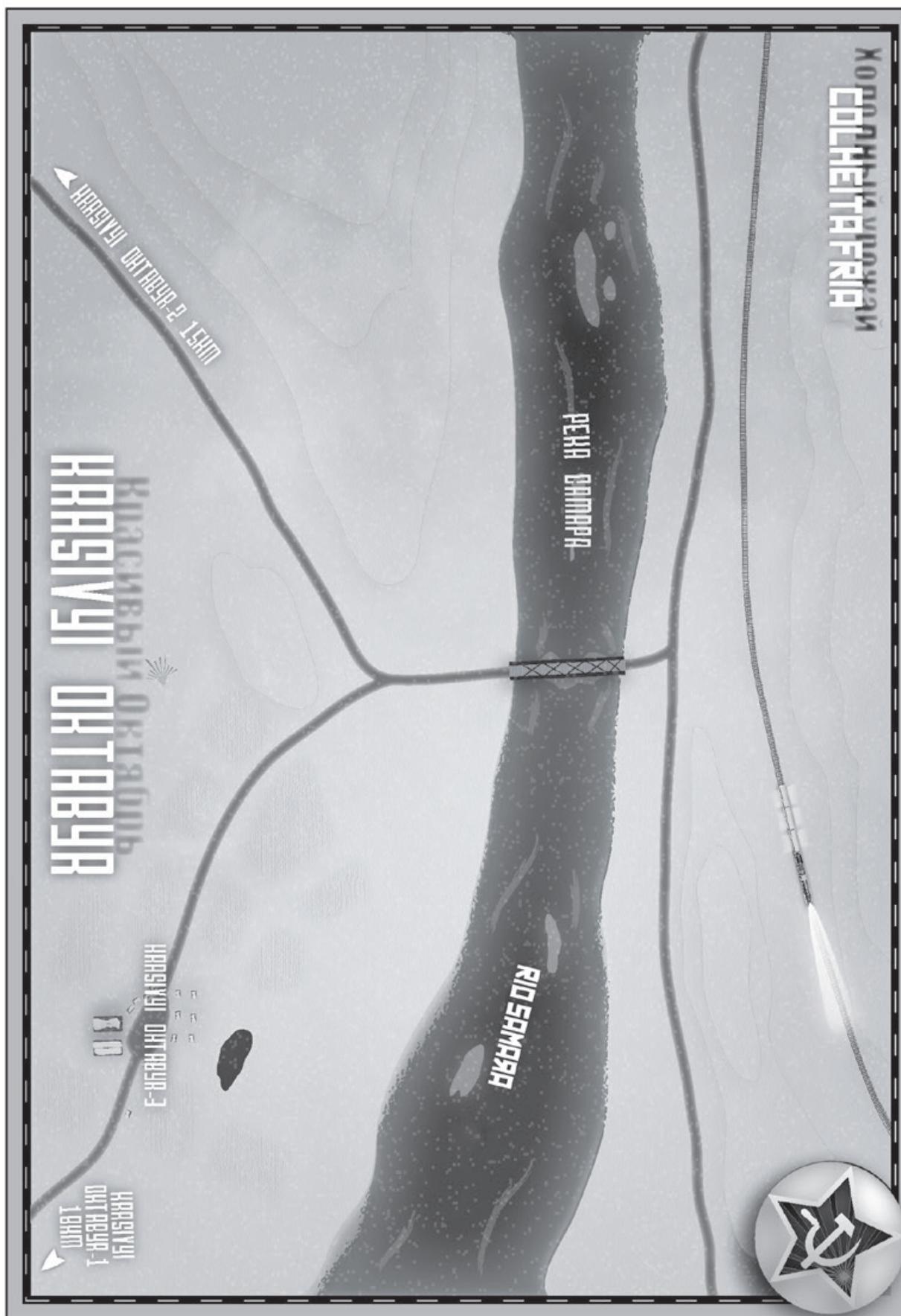
Boris Alexandrovich Gapon, 53 anos, administrador.

Membros do povoado por ordem de chegada:

Dimitri Pyotrovich Abramov, 8 anos, criança
Ekaterina Borovna Abramova, 29 anos, operária
Andrei Galinovich Yezarov, 31 anos, operário, ex-vôry com treinamento em mecânica e eletricista
Maria Marinovna Yezarova, 24 anos, operária com treinamento em mecânica
Raisa Marinova Yezarov, 8 anos, criança
Vasili Victorovich Smolskaya 49 anos, operário com formação em eletricista
Galena Petrovna Smolskaya, 51 anos, operária
Andrei Stepanovicj Nikitin, 62 anos, operário
Olga Victorovan Nikitna, 61 anos, operária
Dimiri Borisovicj Kravchuk, 46 anos, operário com treinamento em alvenaria e carpintaria - fugido 21/6/1937
Katarina Danelovna Kravchuk, 42 anos, operária com treinamento em eletricista - fugiu 21/6/1937
Mikhail Dmitriovich Kravchuk, 14 anos, operário - fugiu 21/6/1937
Pavel Dmitriovich Kravchuk, 12 anos, operário - fugiu 21/6/1937
Aleksandr Gaidarovitch Barshai, 22 anos, operário
Livia Dmitrovna Barshai, 21 anos, operária com treinamento em demolição
Svetlana Chmila, 46 anos, operária
Filip Osipovich Desny, 34 anos, operário com treinamento em agricultura
Magda Genrikovan Desnaya, 34 anos, operária, com treinamento em agricultura
Olga Filipovna Desnaya, 9 anos, criança
Simeon Simeonovich Sidorov, 34 anos, operário, com treinamento em agricultura
Radha Pyotrovna Sidorova, 41 anos, operária
Anton Simeonovich Sidorov, 13 anos, operário
Bogdan Simeonovicj Sidorov, 11 anos, criança
Pavel Aleksandrovich Zhukov, 59 anos, operário com extenso treinamento em mecânica
Tatiana Adrianvona Kesina, 28 anos, operária com treinamento em agricultura
Beniamin Timurovich Kesin, 1 ano, criança
Boris Stepanovich Lazutkin, 38 anos, operário com treinamento em pecuária
Nikita Pavelovich Molodin, 29 anos, operário
Lucya Lavrentovan Molodin, 31 anos, operário



Recurso 4: Mapa da Região



Recurso 5: Arte de Raisa



Devido à natureza especializada desse cenário, oito investigadores pré-construídos são fornecidos para os jogadores escolherem. Constam também esboços de suas personalidades para dar uma base para os jogadores interpretarem — é permitido fotocopiar ou imprimir cópias das fichas para entregá-las ao grupo.

TIMUR ALEXANDROVICH YAROV, AGENTE DA NKVD/MÉDICO, 34 ANOS

FOR 60 CON 65 TAM 60 DES 70 INT 85
 APA 55 POD 75 EDU 90 SAN 75 PVs 12
 DX: 0 Corpo: 0 Movimento: 8 Sorte: 50 Pontos de Magia: 15

Briga 25% (12/5), 1D3+DX de dano

Esquivar 45% (22/9)

Pistola Automática TT-30 45% (22/9), 1D8 de dano, 50 metros de alcance, 2 ataques por rodada, 8 tiros, defeito 99

Perícias: Antropologia 25%, Armas de Fogo (Pistolas) 45%, Armas de Fogo (Rifles/Espingardas) 25%, Arremessar 20%, Cavalgar 55%, Charme 30%, Ciência (Biologia) 40%, Ciência (Farmácia) 50%, Ciência (Química) 30%, Consertos Elétricos 10%, Consertos Mecânicos 10%, Direito 60%, Dirigir Automóveis 20%, Encontrar 50%, Escalar 20%, Escutar 20%, Furtividade 20%, História 5%, Intimidação 30%, Lábia 15%, Língua (Russo) 90%, Medicina 80%, Mundo Natural 40%, Natação 20%, Navegação 10%, Nível de Crédito 56%, Ocultismo 5%, Persuasão 45%, Prestidigitação 10%, Primeiros Socorros 70%, Psicanálise 40%, Psicologia 65%, Rastrear 10%, Saltar 20%, Sobrevida 10%, Usar Bibliotecas 50%.



YAROV

Antecedentes:

- Descrição: Porte médio, óculos, bigode grande, pele irregular.
- Ideologia/Crenças: Eu faço o que for preciso para proteger e cuidar da minha família.
- Pessoas Significativas: Minha esposa e filhos, que devem sempre vir em primeiro lugar em todos os meus pensamentos e ações.
- Locais Importantes: Nenhum.
- Pertences Queridos: Nenhum.
- Características: Severo e taciturno.
- Equipamentos: Casaco de lã de inverno, Chapéu Ushanka de pele, Uniforme, Coldre, Pistola com silenciador opcional, Livreto de Identificação, Cantil com água, Rações enlatadas para cinco dias, Valise de Médico, Bens pessoais, 1D20 rublos.

Sua família se deu bem sob o regime czar. Seu pai era um proeminente médico em Vladivostok, trabalhando com famílias instaladas lá pelo czar após a conclusão da ferrovia. A Revolução e a guerra civil subsequente dizimaram a cidade, e você passou os últimos anos de sua adolescência cuidando dos feridos de ambos os lados do conflito.

Você é um homem rude e taciturno que se juntou ao NKVD porque o trabalho no hospital era muito repetitivo. Você quer voltar a experimentar o drama e a adrenalina que você testemunhou durante a sua juventude. Além disso, sua posição como oficial do NKVD permite que você, sua esposa e suas duas filhas vivam em um apartamento exclusivo, em vez de ficarem espremidas em um apartamento comum com três ou mais famílias.

Notas do Jogador:



LEONID KARLOVICH MACINKO, AGENTE DA NKVD, 34 ANOS

FOR 80 CON 75 TAM 70 DES 70 INT 60
 APA 60 POD 65 EDU 55 SAN 65 PVs 14
 DX: +1D4 Corpo: I Movimento: 8 Sorte: 40 Pontos de Magia: 13

Briga 60% (30/12), 1D3+DX de dano

Esquivar 50% (25/10)

Pistola Automática TT-30 45% (22/9), 1D8 de dano, 50 metros de alcance, 2 ataques por rodada, 8 tiros, defeito 99

Fuzil M1891/30 7.62 60% (30/12), 2D6 de dano, 110 metros de alcance, 1 ataque por rodada, 5 tiros, defeito 99

Perícias: Armas de Fogo (Pistolas) 70%, Armas de Fogo (Rifles/Espingardas) 65%, Arremessar 65%, Consertos Elétricos 10%, Consertos Mecânicos 20%, Direito 30%, Dirigir Automóveis 20%, Disfarce 50%, Encontrar 60%, Escalar 60%, Escutar 25%, Furtividade 55%, Intimidação 60%, Língua (Russo) 55%, Mundo Natural 10%, Natação 25%, Navegação 60%, Nível de Crédito 48%, Operar Maquinário Pesado 20%, Persuasão 30%, Prestidigitação 25%, Primeiros Socorros 30%, Psicologia 20%, Rastrear 30%, Saltar 55%, Sobrevida 25%, Usar Bibliotecas 20%.

Antecedentes:

- Descrição: Rosto desgastado, olhos azuis brilhantes e cabelos loiros curtos.
- Ideologia /Crenças: Um homem ávido por novas experiências. Você está disposto a dar tudo de si para conseguir um cargo melhor.
- Pessoas Significativas: Nenhuma.
- Locais Importantes: Nenhum.
- Pertences Queridos: Uma figura de madeira esculpida, seu pai a fez há muito tempo.
- Características: Ansioso para agradar e ser respeitado.
- Equipamento: Casaco de lã de inverno, Chapéu Ushanka de pele, Uniforme, Coldre, Pistola com silenciador opcional, Livreto de identificação, Cantil com água, Rações enlatadas para cinco dias, Bens pessoais, 1D20 rublos.

Você cresceu em Tashkent, e é filho de um padeiro. Assim que chegou à maioridade, você se juntou ao Exército Vermelho para escapar da cidade atrasada. O Exército Vermelho colocou você primeiro em Archangelsk e depois em Irkutsk, lugares tão inóspitos quanto Tashkent. Quando seu período de serviço terminou, você se juntou à NKVD esperando uma designação no exterior, em uma embaixada. Você está em Kuybyshov. Não é muito melhor.

Você é um homem ansioso por novas experiências. O Estado lhe dá tudo o que precisa, então você sempre fica um pouco nervoso entre pessoas que têm menos, pois elas lhe lembram como sua vida já foi. O NKVD lhe proporcionou uma renda e oportunidades que você nunca teria tido em outro lugar, e você tem certeza de que perder a vida que você passou a amar seria o mesmo que a morte.

Notas do Jogador:



MACINKO



KATYA MARIOVNA SHEMKOV, AGENTE DA NKVD, 32 ANOS

FOR 65 CON 60 TAM 55 DES 70 INT 65
 APA 75 POD 65 EDU 55 SAN 65 PVs 11
 DX: 0 Corpo: 0 Movimento: 9 Sorte: 60 Pontos de Magia: 13

Briga 75% (37/15), 1D3+DX de dano
 Esquivar 75% (37/15)
 Faca Longa 75% (37/15), 1D8 de dano, alcance de toque, 1 ataque por rodada
 Revólver Nagant 85% (42/17), 1D10 de dano, 50 metros de alcance,
 1 ataque por rodada, 7 tiros, defeito 00

Perícias: Armas de Fogo (Pistolas) 85%, Armas de Fogo (Rifles/Espingardas) 25%, Arremessar 40%, Cavalgar 55%, Charme 15%, Consertos Elétricos 10%, Consertos Mecânicos 10%, Direito 5%, Dirigir Automóveis 55%, Encontrar 75%, Escalar 20%, Escutar 65%, Furtividade 55%, História 5%, Intimidação 70%, Mundo Natural 10%, Natação 20%, Navegação 10%, Nível de Crédito 55%, Ocultismo 30%, Persuasão 50%, Prestidigitação 20%, Primeiros Socorros 65%, Psicologia 65%, Rastrear 10%, Saltar 20%, Língua (Russo) 55%, Sobrevivência 10%, Usar Bibliotecas 20%.



SHEMKOV

Antecedentes:

- Descrição: Cabelos curtos e castanho avermelhados (facilmente cobertos pelo chapéu), pele pálida, olhos verdes.
- Ideologia /Crenças: Eu dediquei minha vida ao meu país, ao Partido e ao camarada Stálin.
- Pessoas Significativas: Minha mãe e meu pai, que me criaram como filha da Revolução. Eu honro a memória deles.
- Locais Importantes: São Petersburgo — você tem vagas lembranças de coisas estranhas, mas nada está claro — essas lembranças são desconfortáveis.
- Pertences Queridos: Uma figura de madeira esculpida, seu pai a fez há muito tempo.
- Características: É fria as vezes; fica com raiva rápido.
- Equipamento: Casaco de lã de inverno, Chapéu Ushanka de pele, Uniforme, Coldre, Pistola com silenciador opcional, Livreto de identificação, Cantil com água, Rações enlatadas para cinco dias, Bens pessoais, 1D20 rublos.

Você cresceu como filha de um médico. Quando seu pai e sua mãe se juntaram à revolução, você foi junto. Você não apenas aprendeu a ideologia e a doutrina, mas aprendeu a lutar. Você também viu coisas estranhas nas ruas de São Petersburgo coisas que ainda não veio a compreender.

Quando você tinha idade suficiente, você se juntou ao Exército Vermelho como enfermeira. Seus oficiais de comando reconheceram não apenas suas habilidades em curar feridas, mas também em causá-las. Você passava seu tempo livre nos campos de tiro e no treinamento, aprimorando sua mente e corpo em uma arma eficiente. Você se via como uma vanguarda do Partido e queria fazer o seu melhor.

Quando seu superior imediato lhe disse que seu tempo no exército acabara, você ficou chateada, queria servir, liderar. Quando ele disse que você estava indo para o NKVD, você ficou muito feliz.

Notas do Jogador:



ALEXANDER BORISOVICH BURE, AGENTE DA NKVD, 35 ANOS

FOR 70 CON 65 TAM 75 DES 75 INT 75
 APA 60 POD 70 EDU 85 SAN 70 PVs 14
 DX: +1D4 Corpo: I Movimento: 8 Sorte: 45 Pontos de Magia: 14

Briga 45% (22/9), 1D3+DX de dano

Esquivar 45% (22/9)

Pistola Automática TT-30 55% (27/11), 1D8 de dano, 50 metros de alcance, 2 ataques por rodada, 8 tiros, defeito 99

Perícias: Armas de Fogo (Pistolas) 55%, Armas de Fogo (Rifles/Espingardas) 25%, Arremessar 50%, Avaliação 50%, Charme 25%, Chaveiro 40%, Consertos Elétricos 70%, Consertos Mecânicos 75%, Direito 20%, Dirigir Automóveis 50%, Encontrar 50%, Escalar 20%, Escutar 40%, Furtividade 25%, História 10%, Intimidação 40%, Lábia 20%, Língua (Russo) 85%, Mundo Natural 10%, Natação 20%, Navegação 10%, Nível de Crédito 48%, Operar Maquinário Pesado 60%, Persuasão 20%, Prestidigitação 60%, Primeiros Socorros 30%, Psicologia 45%, Rastrear 10%, Saltar 20%, Sobrevivência 10%, Usar Bibliotecas 20%.



BURE

Antecedentes:

- Descrição: Porte médio, encorpado, cabelos castanhos claros, olhos castanhos.
- Ideologia/Crenças: Se algo está quebrado, você precisa tentar consertar.
- Pessoas Significativas: Seu pai — os cuidados médicos, moradia e bem-estar dele dependem de você e de seu trabalho.
- Locais Importantes: Nenhum.
- Pertences Queridos: O primeiro relógio de bolso que seu pai lhe deu para consertar.
- Características: Alegre, bem-humorado. Disposto a ver o bem e não o mal nos homens.
- Equipamento: Casaco de lã de inverno, Chapéu Ushanka de pele, Uniforme, Coldre, Pistola com silenciador opcional, Livreto de identificação, Cantil com água, Rações enlatadas para cinco dias, Bens pessoais, 1D20 rublos.

Você cresceu em Novgorod, o filho de um relojoeiro. Por toda sua vida você se fascinou com dispositivos mecânicos e como eles funcionam. Se algo está quebrado, você é quase compelido a consertar.

Você é um homem alegre e de boa índole que se juntou ao NKVD por um senso de lealdade ao Partido. Você sentiu que poderia servir melhor às pessoas através desta agência do que através da vida de engenheiro solitário. Também não faz mal que você considere a União Soviética como um grande quebra-cabeça de engenharia, podendo ser ajustada até que funcione com mais eficiência.

Você é um homem alegre e de boa índole que se juntou ao NKVD por um senso de lealdade ao Partido. Você sentiu que poderia servir melhor às pessoas através desta agência do que através da vida de engenheiro solitário. Também não faz mal que você considere a União Soviética como um grande quebra-cabeça de engenharia, podendo ser ajustada até que funcione com mais eficiência.

Notas do Jogador:



ZHORES YEVGENOVICH ZAMYATIN, AGENTE DA NKVD/CIENTISTA, 29 ANOS

FOR 60 CON 65 TAM 55 DES 60 INT 90
 APA 60 POD 85 EDU 90 SAN 85 PVs 12
 DX: 0 Corpo: 0 Movimento: 9 Sorte: 50 Pontos de Magia: 17

Briga 25% (12/5), 1D3+DX de dano

Esquivar 30% (15/6)

Pistola Automática TT-30 30% (15/6), 1D8 de dano, 50 metros de alcance, 2 ataques por rodada, 8 tiros, defeito 99

Perícias: Antropologia 45%, Armas de Fogo (Pistolas) 30%, Armas de Fogo (Rifles/Espingardas) 25%, Arqueologia 60%, Arremessar 50%, Charme 15%, Ciência (Biologia) 30%, Ciência (Geologia) 60%, Ciência (Química) 70%, Consertos Elétricos 20%, Consertos Mecânicos 25%, Direito 45%, Dirigir Automóveis 20%, Encontrar 60%, Escalar 20%, Escutar 20%, Furtividade 25%, História 60%, Intimidação 40%, Língua (Russo) 90%, Mundo Natural 55%, Natação 20%, Navegação 10%, Nível de Crédito 48%, Operar Maquinário Pesado 60%, Persuasão 45%, Prestidigitação 25%, Primeiros Socorros 40%, Psicanálise 60%, Psicologia 45%, Rastrear 10%, Saltar 20%, Sobrevida 10%, Usar Biblioteca 30%.



ZAMYATIN

Antecedentes:

- Descrição: Ágil e magro, careca, com óculos e olhos verdes.
- Ideologia/Crenças: Há honra e redenção em ajudar os outros. Você gostaria que seu tempo fosse direcionado ao trabalho científico (para curar a fome), em vez de policiar as pessoas.
- Pessoas Significativas: Seus pais e irmãos mais novos — que morreram de fome. Você deve garantir que o trabalho de sua vida os honre.
- Locais Importantes: Nenhum.
- Pertences Queridos: Nenhum
- Características: Calculista, ainda que cuide daqueles que estão em uma situação pior que ele próprio.
- Equipamento: Casaco de lã de inverno, Chapéu Ushanka de pele, Uniforme, Coldre, Pistola com silenciador opcional, Livreto de identificação, Cantil com água, Rações enlatadas para cinco dias, Bens pessoais, 1D20 rublos.

Antes de entrar para o NKVD, você chamava Kiev de lar. As ondas de fome que atingiram a Ucrânia na década de 1930 deixaram uma marca indelével em sua consciência. Você queria fazer mais com sua ciência para ajudar as pessoas, mas o que você fez não foi o suficiente. Você assistiu crianças morrerem ao seu redor. Sua mãe, pai e dois irmãos mais novos pereceram no que ficou conhecido como Holodomor.

Antes de entrar para o NKVD, você chamava Kiev de lar. As ondas de fome que atingiram a Ucrânia na década de 1930 deixaram uma marca indelével em sua consciência. Você queria fazer mais com sua ciência para ajudar as pessoas, mas o que você fez não foi o suficiente. Você assistiu crianças morrerem ao seu redor. Sua mãe, pai e dois irmãos mais novos pereceram no que ficou conhecido como Holodomor.

Notas do Jogador:



MIKHAIL ANDREIOVICH AKHMEROV, AGENTE DA NKVD, 33 ANOS

FOR 55 CON 60 TAM 60 DES 60 INT 85
 APA 85 POD 75 EDU 90 SAN 75 PVs 12
 DX: 0 Corpo: 0 Movimento: 8 Sorte: 55 Pontos de Magia: 17

Briga 65% (32/13), ID3+DX de dano

Esquivar 55% (27/11)

Faca Longa 65% (32/13), ID8 de dano, alcance de toque, 1 ataque por rodada

Revólver Nagant 75% (37/15), ID10 de dano, 50 metros de alcance, 1 ataque por rodada, 7 tiros, defeito 00

Perícias: Armas de Fogo (Pistolas) 75%, Armas de Fogo (Rifles/Espingardas) 45%, Arremessar 60%, Cavalgar 05%, Charme 70%, Consertos Elétricos 10%, Consertos Mecânicos 10%, Direito 10%, Dirigir Automóveis 25%, Encontrar 25%, Escalar 30%, Escutar 65%, Furtividade 55%, História 10%, Intimidação 70%, Língua (Antiga Igreja Eslava) 55%, Língua (Georgiano) 90%, Língua (Russo) 60%, Mundo Natural 20%, Natação 25%, Navegar 10%, Nível de Crédito 65%, Ocultismo 60%, Persuasão 70%, Prestidigitação 10%, Primeiros Socorros 35%, Psicanálise 55%, Psicologia 65%, Rastrear 10%, Saltar 20%, Sobrevida 10%, Usar Bibliotecas 55%.



AKHMEROV

Antecedentes:

- Descrição: Cabelos escuros, olhos escuros, cavanhaque pontudo, óculos redondos de armação fina.
- Ideologia/Crenças: Externamente — vivo para servir o Partido Comunista; Internamente — às vezes duvido que esteja fazendo a coisa certa.
- Pessoas Significativas: Meu pai, que me ensinou a viver, e em quem atirei por se recusar a se retratar de suas opiniões políticas. Seus olhos cheios de tristeza me assombram.
- Locais Importantes: Nenhum.
- Pertences Queridos: Nenhum
- Características: Questionador, não aceita as coisas pelo valor aparente.
- Equipamento: Casaco de lã de inverno, Chapéu Ushanka de pele, Uniforme, Coldre, Pistola com silenciador opcional, Livreto de identificação, Cantil com água, Rações enlatadas para cinco dias, Bens pessoais, ID20 rublos.

Sua família tem uma longa história de sacerdócio. Até onde qualquer um pode recitar sua genealogia, sua linhagem teve laços com a igreja. De fato, tanto seu pai quanto seu avô eram padres. Eles ensinaram muito do que você sabia sobre o mundo quando criança e o prepararam para o seminário.

Foi no seminário que você aprendeu sobre política e a verdadeira natureza do mundo. Suas crenças religiosas caíram por terra no caminho e você abraçou totalmente o Partido e treinou para cumprir seu dever. Você espionou seus colegas, relatando todo e qualquer comportamento suspeito ao Partido. Quando um aluno que você denunciou desapareceu, você não fez nenhuma pergunta.

A primeira vez que você questionou suas ordens foi quando recebeu uma arma e ordenou a execução de vários padres que se recusaram a retratar seus pontos de vista. Você ainda se lembra do medo, misturado com tristeza, nos olhos do seu pai quando você puxou o gatilho. Essa memória penetrou profundamente em sua psique e retorna à sua consciência periodicamente, fazendo você se perguntar se tomou as escolhas corretas e se realmente está fazendo a coisa certa.

Notas do Jogador:



NIKITA PAVLOVICH GHUKOV, AGENTE DA NKVD, 35 ANOS

FOR 60 CON 60 TAM 55 DES 80 INT 85
 APA 75 POD 80 EDU 70 SAN 80 PVs 11
 DX: 0 Corpo: 0 Movimento: 9 Sorte: 50 Pontos de Magia: 16

Briga 25% (12/5), 1D3+DX de dano
 Esquivar 40% (20/8)
 Pistola Automática TT-30 45% (22/9), 1D8 de dano, 50 metros de alcance, 2 ataques por rodada, 8 tiros, defeito 99
 Fuzil M1891/30 7.62 60% (30/12), 2D6 de dano, 110 metros de alcance, 1 ataque por rodada, 5 tiros, defeito 99

Perícias: Armas de Fogo (Pistolas) 45%, Armas de Fogo (Rifles/Espingardas) 60%, Arremessar 20%, Charme 50%, Ciência (Química) 50%, Consertos Elétricos 10%, Consertos Mecânicos 10%, Direito 65%, Dirigir Automóveis 20%, Disfarce 50%, Encontrar 45%, Escalar 25%, Escutar 20%, Furtividade 55%, História 60%, Intimidação 55%, Lábia 70%, Língua (Russo) 70%, Mundo Natural 10%, Natação 20%, Navegação 10%, Nível de Crédito 55%, Persuasão 70%, Prestidigitação 10%, Primeiros Socorros 30%, Psicanálise 60%, Psicologia 10%, Rastrear 10%, Saltar 20%, Sobrevivência 10%, Usar Bibliotecas 20%.



GHUKOV

Backstory:

- Descrição: Ligeiramente menor que a média, pele pálida, olhos azuis brilhantes e aparência severa.
- Ideologia/Crenças: Exteriormente, você é zeloso em seu trabalho, no entanto, seu interesse próprio supera todas as outras preocupações.
- Pessoas Significativas: Sua irmã, Tanya — ela te salvou da explosão da bomba, perdendo as pernas no processo — agora ela confia em você para garantir moradia e bem estar.
- Locais Importantes: Nenhum.
- Pertences Queridos: Nenhum
- Características: Calculista, severo. Você sente culpa pelo o que aconteceu com sua irmã.
- Equipamento: Casaco de lã de inverno, Chapéu Ushanka de pele, Uniforme, Coldre, Pistola com silenciador opcional, Livreto de identificação, Cantil com água, Rações enlatadas para cinco dias, Bens pessoais, 1D20 rublos.

Você se juntou ao Partido Comunista de Krasnoyarsk assim que atingiu a idade suficiente. Você só queria ter visto mais da Revolução. Você tinha quinze anos quando ela começou. Você e sua irmã gêmea, Tanya Pavlovna Ghukova, imediatamente pegaram seus fuzis para lutar pelo povo. Um ataque de lacaios czaristas atingiu sua posição de surpresa. Tanya se jogou em cima de você para protegê-lo da explosão. Você escapou ilesa, porém sua irmã perdeu ambas as pernas. Ela agora confia em você para tudo. No início, você mal conseguia comprar comida suficiente para você, muito menos sua irmã e os remédios que ela precisava para se manter saudável. Você se juntou ao NKVD quando percebeu que poderia ganhar mais e cuidar da sua irmã ao servir.

Externamente, você é um indivíduo calculista, procurando maximizar o ganho do Estado de todas as maneiras possíveis. Você está ansioso para denunciar qualquer pessoa por comportamento antissoviético, se isso significar que você se beneficiará. Internamente, você ainda se sente culpado pelo que aconteceu com sua irmã.

Notas do Jogador:



MAXIM FYODOROVICH KRAVCHUK, AGENTE DA NKVD, 32 ANOS

FOR 60 CON 60 TAM 55 DES 80 INT 85
 APA 75 POD 80 EDU 70 SAN 80 PVs 11
 DX: 0 Corpo: 0 Movimento: 9 Sorte: 50 Pontos de Magia: 16

Briga 25% (12/5), 1D3+DX de dano

Esquivar 25% (12/5)

Cassetete 75% (37/15) 1D6 de dano, 1 ataque por rodada, alcance de toque.

Pistola Automática TT-30 50% (25/10), 1D8 de dano, 50 metros de alcance, 2 ataques por rodada, 8 tiros, defeito 99

Perícias: Armas de Fogo (Pistolas) 50%, Armas de Fogo (Rifles/Espingardas) 30%, Arremessar 45%, Avaliação 70%, Cavalgar 55%, Charme 20%, Consertos Elétricos 10%, Consertos Mecânicos 25%, Direito 30%, Dirigir Automóveis 40%, Encontrar 25%, Escalar 60%, Escutar 35%, Furtividade 40%, História 05%, Intimidação 65%, Língua (Russo) 50%, Mundo Natural 20%, Natação 35%, Navegação 10%, Nível de Crédito 50%, Ocultismo 30%, Operar Maquinário Pesado 15%, Persuasão 45%, Prestidigitação 10%, Primeiros Socorros 30%, Psicologia 65%, Rastrear 10%, Saltar 20%, Sobrevida 10%, Usar Bibliotecas 20%.



KRAVCHUK

Antecedentes:

- Descrição: Um homem grande, com porte atlético.
- Ideologia/Crenças: É seu dever usar sua força para proteger os fracos.
- Pessoas Significativas: Seu irmão, Dmitri — você espera vê-lo em breve em Krasivy Oktabyr-3 — você passou a vida cuidando dele.
- Locais Importantes: As favelas de Moscou — você deseja nunca mais voltar pra lá.
- Pertences Queridos: Nenhum
- Características: Tendência a ficar perto de outras pessoas; quieto.
- Equipamento: Casaco de lã de inverno, Chapéu Ushanka de pele, Uniforme, Coldre, Pistola com silenciador opcional, Livreto de identificação, Cantil com água, Rações enlatadas para cinco dias, Bens pessoais, 1D20 rublos.

Você foi criado nas favelas de Moscou, roubando o que você e seu irmão Dmitri precisavam para sobreviver. Quando a Revolução chegou, você esperava que fosse mais fácil para você sobreviver. Você foi capaz de escapar se juntando ao Exército Vermelho, onde aprendeu a lutar boxe e foi considerado um candidato em potencial para as Olimpíadas; no entanto, quando você quebrou a perna em um treinamento, esses sonhos foram por água abaixo.

Seu irmão não teve tanta sorte, ele vagou desabrigado por anos. Eventualmente, o Estado alcançou a ele e a sua família e o realocou em Krasivy Oktabyr-3. Você espera que ele se dê bem por lá.

Em vez de seus sonhos olímpicos, você se juntou às fileiras do NKVD, apesar de investigar as pessoas pelo Estado, que pouco fez para ajudar você ou seu irmão. Você é um homem grande e quieto que age rápido ao proteger os fracos.

Notas do Jogador:



APÊNDICE B

GLOSSÁRIO

Os muitos termos russos e soviéticos usados ao longo cenário podem ser confusos. Um breve glossário foi incluído para ajudar o Guardião e os jogadores a entender os conceitos.

Militsiya: A militsiya é a força policial civil soviética. Tipicamente composto de pessoal de serviço, a militsiya da década de 1930 patrulhava regiões, prendia criminosos e atuava ao lado do NKVD quando necessário.

NKVD: O Comissariado do Povo para Assuntos Internos, Narodnyy komissariat vnutrennikh del, é a polícia secreta da Rússia Stalinista. É também a polícia padrão. Um de seus principais objetivos é atuar como uma ferramenta de opressão do Partido Comunista para caçar e punir dissidentes.

Sovkhoz (pl. Sovkhozi): O sovkhoz, abreviação de Sovetskoye khozyaystvo, ou Fazenda Soviética, é um tipo de fazenda coletiva. Ao contrário de um kholkhoz, que é criado pela combinação de fazendas menores em uma grande organização comunitária; um sovkhoz era organizado pelo Estado em terras confiscadas. Em um sovkhoz, os residentes são alocados pelo governo, que lhes paga um salário regular para trabalhar a terra. É supervisionado por um administrador nomeado

pelo Estado e os fundos para operações diárias são oriundos do orçamento local.

Sovkhoznik (pl. Sovkhozniki): O termo para os trabalhadores de um sovkhoz. Antes da designação para o sovkhoz, muitos eram sem-terra. Um sovkhoznik está ligado à terra, um sistema de passaportes internos efetivamente proíbe alguém de deixar um sovkhoz e ir para um centro urbano e encontrar outro emprego.

Upir: No folclore russo, um upir é o equivalente russo de um vampiro.

Vory: Um vory é um ladrão russo vinculado a um rigoroso código de ética. Os dois principais preceitos do código dos Vory são que eles nunca devem atacar ou matar outro Vory que seja membro de sua gangue, e sob nenhuma circunstância podem ser visto cooperando com as autoridades. Além disso, um vory rejeita os empregos tradicionais, subsistindo apenas com o que ele pode ganhar através de meios ilícitos e deve se recusar a participar de eventos políticos. A maioria dos vory têm tatuagens, cada uma representando um evento da vida da pessoa. No momento em que um ladrão morre, seu corpo estará coberto por uma tapeçaria que também serve como sua biografia.



APÊNDICE C

Интегрируя Колхозную Фрию с Советскими Сценариями

O Guardião pode querer combinar *Colheita Fria* com outros cenários da era soviética para formar uma campanha mais abrangente. Embora não formem continuações diretas, a campanha usará os agentes para formar a conexão entre suas partes. Apenas *Machine Tractor Station Kharkov-37* e *Colheita Fria* estão vinculados a eventos históricos, portanto, em uma campanha com tendências históricas, as datas desses cenários devem permanecer estáticas. Outros cenários da era soviética usam a União Soviética como pano de fundo temático e podem ser situados no período mais apropriado, sendo necessárias apenas algumas mudanças.

Machine Tractor Station Kharkov-37

(Chaosium Monograph CHA0310)

Não é difícil ligar esse cenário a Colheita Fria. Ele é ambientado durante o holodomor de 1933, portanto pode servir como campo de testes para alguns ou todos os agentes. Seria interessante usar o MTSK-37 antes de *Colheita Fria*, já que o primeiro lida com um *kolkhoz* destruído. Como os investigadores chegam em Krasivyi Oktabyr -3 quando seus moradores ainda estão vivos, eles podem acreditar que têm uma chance de salvá-los.

Secrets of the Kremlin

(contido no Glozel Est Authentique! Theater Of the Mind Enterprises (TOME))

Originalmente situado em 1931, não é preciso de muito trabalho para adaptá-lo. Em vez dos investigadores se passarem por jornalistas estrangeiros, devem ser agentes do NKVD

encarregados de investigar secretamente os misteriosos acontecimentos. Walter pode ser substituído por um oficial superior, ou ele pode ser um agente britânico disfarçado que engana os investigadores, convencendo-os a trabalharem com ele. Qualquer referência à GPU deve ser substituída pelo NKVD.

A esposa de Stálin, Nadezhda Alliluyeva, morreu historicamente em 1932, então ela não pode estar presente se este cenário for colocado em uma data mais próxima de Colheita Fria. Genrikh Yagoda, um importante PNJ em *Secrets of the Kremlin*, morreu em 1938, então o cenário deve ser ambientado antes deste ano.

Shadows of Leningrad

(Age of Cthulhu 3: *Shadows of Leningrad*, Goodman Games)

Este cenário é situado durante a década de 1920 e envolve investigadores estrangeiros que operam em solo russo. Alterá-lo para o final dos 30 exigirá um pouco de trabalho para acertar os detalhes. Primeiro, qualquer referência ao OGPU deve ser alterada para o NKVD. Para utilizar os agentes como investigadores, o gancho original, investigar o artista, deve ser trocado para investigar a família Orkonov em busca de atividades antisoviéticas.

O Guardião deve manter os outros agentes do NKVD vigiando os investigadores para aumentar a paranoia. Era prática comum que um agente ficasse de olho nas atividades de outro para garantir que o observado não fosse um espião antisoviético.



O Guardião também pode querer reduzir o número de monstros para fazer este cenário se encaixar mais com o estilo da maioria dos outros cenários estabelecidos na Rússia Soviética, que possui pouca carga de ação.

Terror

(Chaosium Monograph CHA0322)

Outro fácil de se utilizar. Altere a data de 1932 para 1936. Isso não só torna mais fácil de vinculá-lo cronologicamente aos outros cenários, mas também corrige alguns dos erros históricos. Em vez de prisioneiros forçados a investigar os acontecimentos, os investigadores são agentes ordenados a descobrir o que realmente está acontecendo.

Uma cronologia modificada, com datas sugeridas, seria:

- *Machine Tractor Station Kharkov-47*, 1933
- *Secrets of the Kremlin*, 1935
- *Terror*, 1936
- *Cold Harvest*, 1937
- *Shadows of Leningrad*, 1938



CONECTANDO OS ANOS

A União Soviética era um lugar difícil de se viver, especialmente na década de 1930, onde dizer a coisa errada, enquanto a pessoa errada estava ouvindo, poderia levá-lo para um campo de trabalho corretivo ou para os porões da Lubyanka. Às vezes você nem precisava dizer a coisa errada. Seu nome só precisa aparecer em uma lista por seja lá que motivo.

Se você narrar *Colheita Fria* como parte de uma campanha, considere a seguinte regra opcional para ajudar a fomentar a natureza caprichosa do mundo soviético. No final de cada ano, cada investigador deve fazer um teste de Nível de Crédito, representando o quanto bem o investigador navegou no cenário político. Em caso de sucesso, nada acontece (um Sucesso Crítico pode significar alguma forma de promoção ou responsabilidade adicional, a critério do Guardião). Em caso de fracasso, o investigador é recolhido e enviado para um campo de trabalho corretivo. Em caso de Desastre, o investigador é agarrado no meio da noite e levado para uma cela escura e úmida na Lubyanka. Agora é hora de um teste de Sorte. Em caso de sucesso, os captores percebem o equívoco, ou um amigo poderoso do agente puxa as cordas para ajudá-lo, e o investigador é libertado, sem passar por qualquer outro percalço, o que significa que ele ou ela pode ostensivamente retornar ao seu trabalho no NKVD, embora, com uma perda de 1D6 pontos de Sanidade devido aos horrores que precisou vivenciar. Um fracasso no teste de Sorte significa que o investigador ainda é liberado e pode voltar ao trabalho, mas não antes de sofrer uma lesão no campo ou ser torturado em Lubyanka. O personagem perde 1D10 de Sanidade e recebe -5 em dois atributos determinados aleatoriamente (Jogue um 1D4 duas vezes: 1 = CON, 2 = FOR, 3 = DES, 4 = APA. Caso caia o mesmo resultado duas vezes, a perda é de -10). Caso o teste de Sorte resulte em um Desastre, ninguém nunca mais ouve falar do investigador...



APÊNDICE D

RÉFERÊNCIAS

HISTÓRICAS

Andrew, Christopher and Vasili Mitrokhin. *The Sword and Shield: The Mitrokhin Archive and the Secret History of the KGB*. New York: Basic Books, 2000.

—*The World Was Going Our Way*. New York: Basic Books, 2006.

Berdyayev, Nicholas. *The Origins of Russian Communism*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1960.

Fitzpatrick, Sheila. *Everyday Stalinism: Ordinary Life in Extraordinary Times: Russia in the 1930s*. New York: Oxford University Press, 2000.

Katamidze, Slava. *Loyal Comrades Ruthless Killers: The Secret Service of the USSR 1917-1991*. New York: Barnes and Noble, 2007.

Kotkin, Stephen. *Magnetic Mountain: Stalinism as a Civilization*. Berkeley: University of California Press, 1997.

Lourie, Richard. *Russia Speaks*. New York: Harper Collins, 1991.

Solzhenitsyn, Alexander. *The Gulag Archipelago 1918-1956 Abridged: An Experiment in Literary Investigation*. New York: Harper Collins, 2007.

—*One Day in the Life of Ivan Denisovich*. New York: Everyman's Library, 1995.

Suny, Ronald Grigor. *The Structure of Soviet History*. Oxford: Oxford University Press, 2003.

Nerhood, Harry W., (ed.), *To Russia and Return*, Ohio State, 1968.

JOGOS

Detwiller, Dennis, Adam Scott Glancy, and John Tynes. *Delta Green: Countdown*. Seattle: Pagan Publishing, 1999.

Erskine, E. S. *Secrets of the Kremlin in Gosele Est Authentic*. Kirkwood: Theater of the Mind Enterprises, 1984.

Ferguson, Michael. *Shadows of Leningrad*. San Diego: Goodman Games, 2010.

Kramer, Bret. *Machine Tractor Station Kharkov-37*. Hayward: Chaosium, 2003

Wilhelmsen, Troy. *Terror*. Hayward: Chaosium, 2004.

