

# Luz Morta

Sobrevivendo a uma Noite Fora de Arkham

A tempestade estava acumulando há dias e agora chegou! Devido às tolices de jovens inquietos, ociosos e desejosos de dinheiro fácil, algo foi libertado em meio à escravidão, aos ventos uivantes e à chuva violenta.

*Luz Morta* é um cenário para *Chamado de Cthulhu RPG* projetado para ser jogado em uma ou mais sessões de jogo. Um exercício de horror de sobrevivência com sabor lovecraftiano, os investigadores acabam sendo apanhados em uma espiral de terror, onde apenas seu raciocínio rápido e coragem poderá levá-los adiante até que as nuvens se dissipem um novo amanhecer os saúda.

Apropriado como uma aventura autônoma ou como um episódio dentro de uma campanha maior, Luz Morta se passa ao norte de Arkham, durante o início de 1920 e é ideal para grupos de três a seis jogadores.



CHAMADO de  
CTHULHU



EDITORAS  
**NEW ORDER**



**CHAOSIUM**  
FISSÃO



9 788568 458372

[www.newordereditora.com.br](http://www.newordereditora.com.br)

CHAMADO DE CTHULHU®

# Luz Negra

Sobrevivendo a uma Noite Fora de Arkham



ALAN BLIGH  
COM MASON, OLIVER, CONWAY,  
WORLINGTON, E AMIGOS

EDITORA  
**NEW ORDER**



# Luiz Seorga

SOBREVIVENDO A UMA NOITE FORA DE ARKHAM



# CRÉDITOS

**Escrito por Alan Bligh**

**Arte da capa por David Oliver**

**Arte Interna por Rebecca Conway**

**Mapas de Steff Worthington**

**Desenvolvimento, Direção de Arte e  
Edição por Mike Mason**

**Revisão por Charlie Krank**

**Testes:** Sean Connor, Stephen Pitson, Mathieu Booth, Barry Spryng, Andrea Pitson, Rachel Booth, Dan Kramer, Jim Phillips, Mike Medwick e Edwin Nagy

## CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

**Editores:** Alexandre “Manjuba” Seba  
e Anesio Vargas Júnior

**Diagramação:** Jéssica C. Sens

**Tradução:** Pedro Medeiros

**Revisão e Preparação de Texto:** Renan  
Barcellos

*Cold Harvest* is copyright © 2019 by Chaosium Inc. All rights reserved.

The names of public personalities may be referred to, but any resemblance of a scenario character to persons living or dead is strictly coincidental.

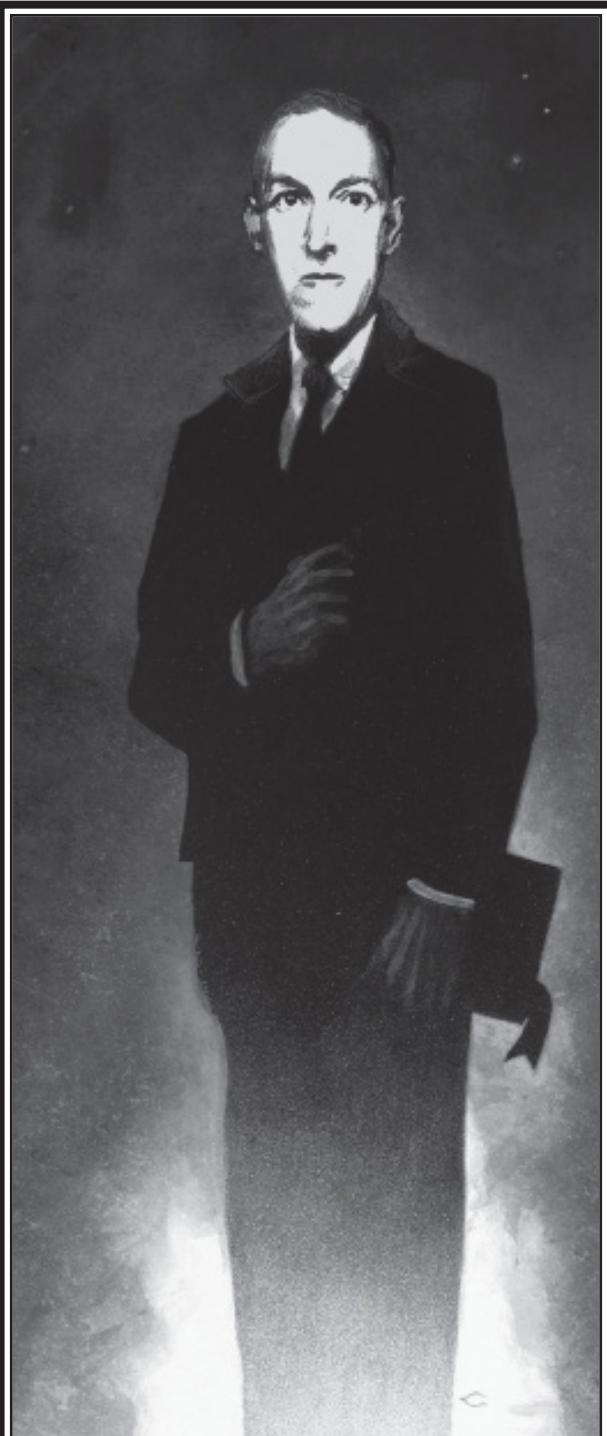
Chaosium Inc.  
22568 Mission Blvd. #423  
Hayward, CA 94541-5116 U.S.A.

Our web site [www.chaosium.com](http://www.chaosium.com) always contains the latest release information and current prices.

Chaosium publication 23132  
ISBN-10: 1-56882-397-5

ISBN-13: 978-1-56882-397-3

Published in December 2013. Happy Holidays!  
Printed in the United States.



**HOWARD PHILLIPS  
LOVECRAFT**

**1890 - 1937**

# Luz Morta

Luz Morta é um cenário para *Chamado de Cthulhu* na década de 1920, ambientado ao norte de Arkham, em que os investigadores se desviaram para as áreas de caça de um terror recém-libertado do além e apenas talvez eles vivam para ver a manhã seguinte.

## INTRODUÇÃO

*Luz Morta* é um cenário curto e desenvolvido para ser usados em eventos. Ele é ambientado na década de 1920 em uma região fictícia criada por Lovecraft. A história envolve os investigadores literalmente se deparando com uma cadeia de eventos antinaturais e oriunda de pesadelos que são uma ameaça tanto para a vida quanto para a sanidade de todos que estão envolvidos. É essencialmente uma trama de horror de sobrevivência com sabor lovecraftiano, e o cenário ocorre durante uma noite escura e tempestuosa em uma estrada solitária nos arredores de Arkham, e o cenário (no tempo de narrativa) ocorre pela duração da tempestade — algumas horas no mínimo ou, no máximo, até o amanhecer no máximo. Embora exista a opção de investigar os porquês do que está acontecendo, em última análise, o principal objetivo dos investigadores será sobreviver à noite. Engajar-se com os acontecimentos, em vez de fugir deles, provavelmente será o melhor caminho para garantir a sobrevivência.

*Luz Morta* destina-se a ser usado como uma aventura curta, do tipo que pode fornecer uma mudança de ritmo para uma campanha em andamento, ou pode ser usado quando nem todos os jogadores estiverem disponíveis (possivelmente como uma aventura paralela). Também funcionará perfeitamente como um cenário independente para uma única noite de jogo.

Este cenário, embora breve, tem o potencial de ser bastante mortal. A ameaça é incorporada quase inteiramente em um fator sob o controle direto e absoluto do Guardião; a própria “Luz Morta”, e assim, no caso deste cenário ser incorporado a uma campanha, o Guardião pode, se quiser, manter as piores devastações desta entidade direcionadas a personagens não-jogadores (PNJs) para preservar os seus investigadores. Caso seja usado apenas como

one-shot, o Guardião pode dispor mais livremente dos recursos letais aqui contidos!

O cenário deve ser usado com grupos de dois a cinco investigadores. É preciso ter em mente que uma maior quantidade de investigadores pode não ser o bastante para a situação apresentada, e que experiência e dedução provavelmente serão mais valiosas nesse caso. Assim, quaisquer ocupações são aceitáveis. Intereração social e as perícias de observação provavelmente serão de grande utilidade aqui, e um atributo POD de médio a bom pode fornecer alguma medida de defesa, pelo menos por um tempo, contra os efeitos da Luz Morta.

Após os investigadores se envolverem na situação, cabe ao Guardião lidar com as reações dos PNJs e da própria Luz Morta, enquanto que as ações dos jogadores e suas reações ao que está acontecendo devem levar os eventos adiante. Não há ordem definida ou linha cronológica a ser seguida. A primeira reação dos jogadores à situação que se desdobra será provavelmente uma mistura de suspeita, cautela e curiosidade, que pode prontamente dar lugar a um desejo de fugir ou chegar ao fundo das coisas. Independentemente disso, deve ficar claro logo que os investigadores (e todos os demais) estão em perigo iminente, e sua sobrevivência está longe de ser algo garantido.

## INFORMAÇÕES AO GUARDIÃO: EVENTOS RECENTES

Neste cenário, os investigadores se deparam com um incidente do Mythos quando ele ocorre. A fim de representar o curso de eventos que levaram ao envolvimento dos investigadores, as seguintes informações são apresentadas ao Guardião em forma narrativa.

O Guardião pode optar por extrapolar as evidências e explicações que ele desejar nesta narrativa, transmitindo-as para os investigadores conforme eles descobrem suas consequências. Essas mesmas informações também podem ser recontadas pelos PNJs envolvidos, conforme desejado.

Na alta colina acima do Caminho dos Pomares, em meio às árvores fica um chalé conhecido como Recanto Maçã Verde. Um refúgio rural desprestoso e bonito, que foi reformado e alugado por uma firma imobiliária de Bolton. Nos últimos anos, ela foi à residência de um certo Godfrey Webb, um médico aposentado local de setenta anos, e sua neta Emilia. Há mais de quarenta anos, Webb é um médico de família muito bem quisto, conhecido por gerações e por vir de uma longa linhagem de médicos. Ele era um médico rural da Nova Inglaterra da “velha escola” — o que quer dizer que sabia como guardar segredos. Havia certas famílias antigas que confiavam na discrição de Webb e ele também era o tipo de médico que forneceria certos serviços privados e sem registro... Por um preço. Foi assim que, quando Webb se aposentou devido a problemas de saúde, ele o fez com dinheiro mais do que suficiente para viver confortavelmente, cedendo seu consultório e moradia em Bolton, e alugando o belíssimo Chalé Recanto Maçã Verde. Sua riqueza acumulada também se estendeu a ajudar na mudança de seu último parente, sua neta Emilia (ela mesma tendo uma vida um tanto problemática), para morar com ele a fim de lhe fazer companhia. Ele forneceu-lhe uma generosa mesada e um automóvel novo para ela se locomover. Os suprimentos eram entregues por encomenda e pagos em dinheiro. Não faltava nada aos dois. No entanto, sua riqueza e a vulnerabilidade de ser um homem idoso vivendo sozinho com sua neta pálida e nervosa, ambos escondidos do mundo pela floresta circundante, não passaram despercebidas.

No Posto de Gasolina do Caminho dos Pomares, a jovem Mary Laker estava presa à tarefa de servir caminhoneiros e viajantes na cafeteria. Ela observava regularmente o Ford roadster preto brilhante e sua jovem motorista, Emilia Webb, passando, às vezes parando para pagar gasolina, dando a Sam Kee-lham, seu chefe, notas graúdas. O que a espantava nessa jovem, que era mais ou menos de sua idade, era que ela já tinha mais dinheiro do que Mary jamais veria em sua vida, o que fez crescerem rapidamente a inveja e o ressentimento, que com o tempo se transformaram em ódio. O ódio de Mary transbordou para o namorado dela, o irresponsável Clem

## LOCAL E HORA

Este cenário ocorre em uma estrada bastante importante, embora rural, que liga Arkham a outra cidade importante. Exatamente qual fica a critério do Guardião para encaixar em sua campanha como ele desejar. Como padrão, o cenário ocorre no meio do caminho de uma estrada que parte de Arkham para o norte, rumando para a próspera cidade de Ipswich. O cenário não tem nenhum requisito específico para a época e para o ano, mas por abranger uma noite tempestuosa, situar o cenário no final da primavera ou início de outono fará mais sentido.

A área em que o cenário se passa é um trecho de estrada entre duas colinas baixas e arborizadas, conhecido como Caminho dos Pomares, no qual fica um posto de gasolina, uma pequena cafeteria e uma parada para descanso. A área em torno deste trecho da estrada é bastante pitoresca, apresentando várias casas e chalés bem espaçados e bem conservados, algumas remontando à época colonial. À luz do dia, a região tem um aspecto muito saudável e próspero, que pode ser recordado de viagens anteriores ao longo dessa estrada (em contraste com alguns outros distritos a um dia de viagem, como Dunwich ou a costa de Innsmouth). No entanto, na noite em que o cenário está situado, isso está longe de ser o caso e uma grande tempestade está para cair, algo que não foi visto em décadas.

Tudo o que é exigido dos investigadores para o início deste cenário é que eles estejam dirigindo na chuva ao longo da estrada ao norte de Arkham, considerando que estão deixando para trás a pior da tempestade, indo lidar com alguns negócios urgentes, na esperança de chegarem ao seu destino antes que a tempestade os ultrapasse.

## UMA OPÇÃO ALTERNATIVA

O cenário é apresentado como um encontro fatídico e inesperado na estrada; no entanto, alguns Guardiões podem querer concentrar a atenção dos jogadores no Caminho dos Pomares. Uma possível opção é que o doutor Webb tenha contatado os investigadores, pedindo que eles se dirijam à sua casa para resolver alguma questão importante. Como o médico conhece os investigadores fica a critério do Guardião (talvez eles sejam especialistas famosos em questões paranormais). O médico aposentado deseja desabafar sobre o horror da Luz Morta, com a intenção de pedir aos investigadores que levem a caixa embora e encontrem alguma maneira de destruí-la. É claro que, quando os investigadores chegarem ao lugar, a Luz Morta já terá sido liberada, o Doutor Webb estará morto e uma Emilia encharcada de chuva será encontrada na estrada.

Tailor, e através dele para os caras com quem ele andava — um bando de arruaceiros locais — cujos crimes se limitavam a pequenos furtos, contrabando de bebidas alcóolicas e brigas de bar. Assim, os Webb tornaram-se o tema de seus esquemas para conseguirem um “grande prêmio”, esquemas que poderiam ter sido nada além de sonhos fantasiosos, não fosse pela intensidade dos ciúmes de Mary Laker e de seu desejo de se libertar de sua vida sem oportunidades. Foi ela quem planejou o roubo da casa de Webb, e tudo o que ela esperava era a oportunidade certa. Quando os trovões e as chuvas chegaram ela enxergou a oportunidade que esperava. A tempestade já havia derrubado as linhas telefônicas e ela sabia que os ladrões poderiam entrar e sair antes que as chuvas passassem (diminuindo ainda mais a chance de um alarme ser soado). Sob o disfarce de uma ida ao banheiro, Mary se encontrou com Clem e seu cúmplice, um valentão local chamado Billy Esterhouse, atrás da cafeteria e os despachou. Eles tinham máscaras de lona para cobrirem os rostos, uma espingarda serrada e um pé de cabra (usado para arrombar a porta, se necessário). Eles já estavam meio bê-

bados para reunir coragem e o que supostamente seria roubo por intimidação transformaria em algo muito pior — mas os conspiradores não faziam ideia do quão pior tudo iria ser.

Foi exatamente quando começaram a cair as gotas de chuva que anunciam a verdadeira força da tempestade que os ladrões entraram na casa de Webb. A porta nem estava trancada. Eles encontraram o velho e sua neta na sala de estar, acendendo a lareira. As coisas não foram fáceis para eles. Apesar dos rostos mascarados, da espingarda de Clem e do pé de cabra, os Webb reagiram. A pouco estável Emilia jogou o atiçador de fogo em Billy enquanto seu avô se atracava com Clem. O disparo da espingarda acertou o ombro do Doutor Webb de raspão. Momentos depois, Emilia jazia inconsciente no chão. Enfurecido e em pânico, Clem exigiu dinheiro do médico, que estava sangrando, prostrado sobre sua neta inconsciente. Sua única resposta foi apontar para um pequeno cofre de metal de aparência arcaica que estava acima da lareira. Clem agarrou o cofre pesado, mas não conseguiu encontrar o trinco. Se sua mente cheia de adrenalina registrou o estranho cheiro de cera

de selagem que prendia a tampa ou o frio profundo do metal, mesmo assim não lhe alertou que havia algo de errado ali. Clem largou o cofre, o lacre se quebrou, a tampa se abriu e o inferno começou.

Duas horas se passaram desde o acontecido. A noite caiu como uma mortalha negra e a tempestade está a pleno vigor. A chuva torrencial e os ventos fortes parecem até o fim do mundo. Na cafeteria ao lado do posto de gasolina, Mary Laker espera com um pavor paralisado. Clem e Billy já deveriam ter retornado do assalto e avisado a ela, mas não havia sinal deles.

Olhando para a tempestade por entre os relâmpagos, ela viu o caminhão de um fazendeiro desviar para não bater nas bombas de gasolina. O fazendeiro balbuciou incoerentemente a respeito de uma “Luz Morta” que viu na estrada e agora ele está desmaiado em uma das mesas, suando febrilmente, enquanto Sam, o dono do posto, e Walter, o frentista, tentam ajudá-lo inutilmente. Mary continua olhando para o relógio, mas acaba de perceber que o relógio acima do balcão da cafeteria parou.



Enquanto isso, um pouco ao sul da cafeteria e do posto de gasolina... O automóvel dos investigadores está contornando a estrada tempestuosa, com os faróis varrendo as camadas de chuva, indo ao encontro do Caminho dos Pomares.

## A LUZ MORTA

A Luz Morta é uma entidade de outro mundo, totalmente alienígena e perigosa. Não é uma criatura viva, sapiente ou inteligível em qualquer sentido que possa ser entendido pela humanidade. É uma devoradora, uma carniceira de energia vital e dos resquícios da consciência que podem permanecer em restos vivos contaminados.

Quando o lacre no cofre de metal do Chalé Re-canto Maçã Verde foi quebrado sem a devida precaução, a entidade foi liberada das cinzas humanas que jaziam dentro do recipiente. O nome dado por Jake Burns, o fazendeiro cujo caminhão quase bateu no posto de gasolina, "Luz Morta" é puramente descriptivo. Não se parece com nada além de respingo de tinta branco-prateada, que de alguma forma tanto enoja quanto atrai qualquer um que olhe para ela. Em tamanho, tem talvez dois metros de comprimento, movendo-se através do ar à altura da cintura, com pouco apreço pela gravidade, muito parecida com um fluido denso que flui através de água remexia. Ela irradia uma luz mortalmente fria que pulsa e brilha de forma irregular, mas que aumenta em intensidade na proximidade de vida inteligente. Esse efeito curioso frequentemente exerce uma atração fatal que paralisa espectadores de vontade fraca, permitindo que a entidade se aproxime e, depois, ataque e se banqueteie (o que fará de forma compulsiva se for dada a oportunidade). Tendo-se alimentado e não sendo atacada, ela recua temporariamente para digerir sua refeição antes de voltar para mais.

As estatísticas da Luz Morta podem ser encontradas na página 25.

**O que Quer:** Não tem desejos reais comprehensíveis para os seres humanos, exceto o desejo de consumir. Ela esteve adormecida durante anos em seu caixão de chumbo e agora está com muita fome, especialmente por ter sido violentamente perturbada durante a tentativa de assalto. A tempestade também está confundindo seus sentidos sobrenaturais e fazendo com que se sinta ameaçada.

**O que Fará:** Irá erraticamente patrulhar a área ao redor de onde foi libertada, nunca ficando em um lugar por muito tempo, mas não se afastando muito de suas presas

## Chamado de Cthulhu®

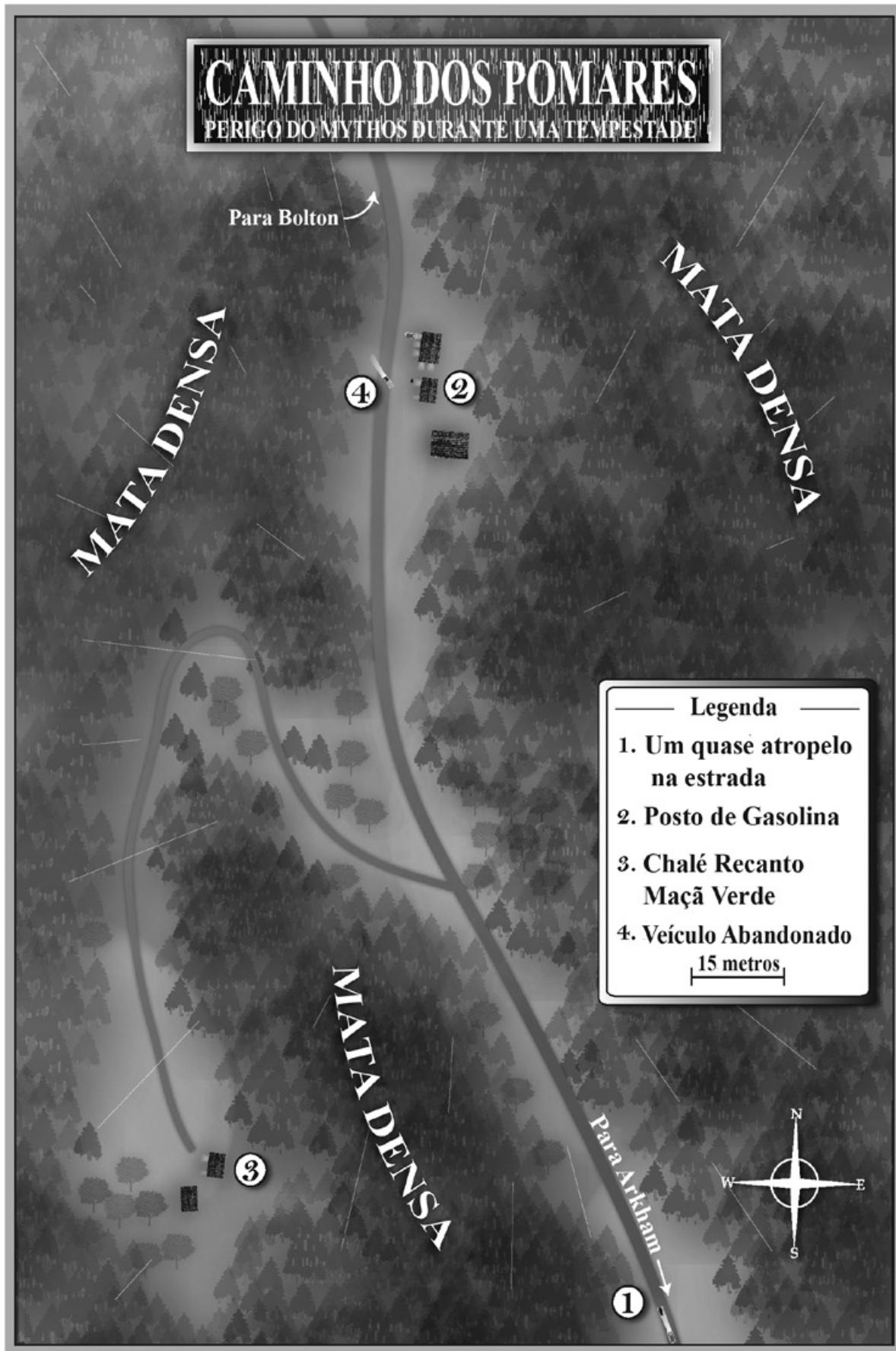
(ou seja, qualquer ser humano na área). Esta entidade irá espreitar, perseguir, atacar e consumir uma única vítima, depois recuará e então repetirá o padrão. Ela continuará assim até que tenha devorado todos na área, banida pelos investigadores ou até que a luz do dia a faça retornar para o lugar de onde veio. Seus sentidos são melhores que os dos humanos e não precisa de luz para enxergar. Ela também pode abrir caminho através de qualquer coisa que não seja chumbo, tendo tempo suficiente. Materiais menos densos que 3 centímetros de metal, ou cinco centímetros de madeira ou terra, são irrelevantes para ela. A Luz também é atraída por criaturas com grande dor ou sofrimento emocional, que a atraem como um tubarão é atraído pelo sangue. Para piorar as coisas para aqueles que tentam evitá-la, embora não seja realmente intangível, ela pode controlar sua massa e forma para se comprimir e espremer através de espaços bem apertados (conseguindo passar por lugares com apenas 3cm de largura), de modo parecido com uma lesma.

**Como Pode Ser Ferida?** A Luz Morta não é feita a partir de matéria terrestre nem limitada por leis terrestres. Não tem órgãos discerníveis ou estrutura biológica e tem a consistência física de um líquido extremamente denso (como o mercúrio). Tudo isso torna muito difícil feri-la diretamente. Ataques cinéticos, físicos e químicos que normalmente causariam 6 ou pontos de dano ou menos são completamente ignorados. Danos maiores que 6 causam apenas dano mínimo. O fogo pode feri-la (causando metade dano normal). Tocar essa entidade causa uma lesão dolorosa (1D6 + 2 de dano) em quem o fizer. Veja o perfil da Luz Morta para mais detalhes (página 25).

**Como Pode Ser Parada?** A Luz Morta tem duas vulnerabilidades principais: a luz do dia, na qual não pode existir (o que não ajuda muito os investigadores, já que é noite) e eletricidade. Uma fonte de energia elétrica (com força suficiente) que entre em contato com a Luz interromperá sua existência na realidade euclidiana e será a maneira mais certa de se livrar da entidade na base da força. Em termos de jogo, isso precisa ser algo como choque completo causado por gerador elétrico doméstico devidamente preparado (como o que está na adega do Doutor Webb), ou um relâmpago (se investigadores engenhosos puderem fazer algo como um para-raios improvisado). Tal ataque obriga a Luz Morta a fazer um teste de CON. Se ela falhar nesse teste, se desintegrará e será lançada de volta aos ângulos extradimensionais de onde veio. A vulnerabilidade da Luz Morta à eletricidade pode ser insinuada por sua reação à iluminação. Ela irá se encolher perceptivelmente para os clarões dos relâmpagos da tempestade, e se um raio cair perto dela, a criatura recuará e fugirá.

A critério do Guardião, forças e armas "mágicas" que investigadores experientes já possuem podem ferir esta entidade, particularmente aquelas destinadas a banir forças de outras esferas de existência. Há também outra solução, uma mais sombria, para lidar com a Luz Morta, conforme apresentado em Controlando a Luz Morta.

**Controlando a Luz Morta:** O propósito secreto e terrível da Luz Morta pode ser descoberto nas anotações do agora falecido doutor Webb (escondidas em sua cabana). Webb não conhecia sua origem ou natureza verdadeira, nem os





meios pelos quais fora vinculada (coisa que ocorreu no período colonial, e talvez até mesmo antes disso). Ele conhecia apenas o seu uso. Para o doutor Webb era, como única prática que ele herdou (e quem sabe quantos antes deles), uma espécie de “devoradora de pecados”. Uma coisa para se livrar com segurança de crianças apavorantes e deformadas nascidas em certas famílias. Um dispositivo para o assassinato de monstros deformados e filhos corrompidos e terríveis demais para continuarem vivendo, mas cujo assassinado por meios normais não era seguro ou correto. Uma marca em espiral particular seria pintada com sangue na testa da vítima viva, certas palavras (escritas foneticamente em seu diário) seriam faladas e o cofre seria aberto. E simples assim, a Luz Morta se banquetearia transformando a vítima em cinzas finas, e então retornaria com a poeira para o cofre, empanzinada e saciada. Vinculada pelas frases alienígenas proferidas pelo doutor.

Caso os investigadores descubram esse método, estão livres para repeti-lo e assim se livrar da Luz Morta... Tudo o que precisarão, é claro, é de uma vítima sacrificial.

## INÍCIO

### O ENCONTRO NA ESTRADA

*(Mapa Geral (página anterior): Locação 1)*

Leia ou explique o seguinte para os jogadores:

*Apesar de estarem fugindo da chuva enquanto vão para o norte, a tempestade finalmente alcançou vocês, e com ela a noite caiu. Uma noite profunda e entrecortada por um raio. As condições da estrada molhada forçam a diminuírem a velocidade quase que completamente, para que os faróis possam iluminar a escuridão e vocês consigam ver o caminho. A única coisa que vocês têm certeza é que a pior parte da tempestade ainda não os alcançou, o que faz com que continuem indo em frente. O que deveria ter sido uma jornada tranquila tornou-se algo perigoso e imprevisível.*

*Sem aviso, algo corre na direção do seu carro! Uma figura pálida surge como que do nada. Ao desviar para evitar*

### A CORRENTE ANTIGA E A MEDALHA DE MOEDA

Um presente de seu avô, Emilia valoriza este objeto e terá o cuidado de evitar perder ou danificá-lo. Embora seu valor monetário seja de algo como \$60 a \$100, seu valor para Emilia é inestimável. A medalha de moeda está inscrita com uma série de símbolos peculiares, que podem ou não ser alguma forma de escrita. Apenas um teste bem-sucedido de **Mythos de Cthulhu** identificará os símbolos como caligrafia de Aklo. Quanto ao que a medalha é, o que os símbolos dizem, e qual a sua importância fica a critério do Guardião determinar e fornecer uma possível semente para um cenário futuro. A medalha não tem outro papel neste cenário, a menos que o Guardião deseje.

*a colisão, vocês tem tempo o suficiente para perceber que a figura é uma mulher — uma mulher com olhos arregalados e a boca aberta num grito.*

Graças a estarem indo devagar, o carro dos investigadores não deve atingir a mulher, embora os Guardiões possam pedir um teste de **Dirigir Automóveis** para deixar as coisas um pouco mais dramáticas. Um fracasso significa que o carro acabou por atingi-la de raspão, deixando-a um tanto machucada.

A mulher na estrada é Emilia Webb (ver página 19 para descrição e observações sobre a personagem). Ela está em estado de choque, semiconsciente e sofrendo muito com a tempestade. Ela claramente não está vestida para o ar livre e está encharcada. Desgrenhada, suas roupas estão rasgadas por ter corrido pela floresta, e ela tem uma contusão lívida (um teste de **Primeiros Socorros** ou **Medicina** indicará pela coloração que a contusão foi causada a mais ou menos uma hora). Ela não está com nenhuma identificação ou joia, exceto pelo que parece ser uma antiga corrente de prata com uma pequena medalha feita com o que parece ser uma moeda de ouro antiga (ver *A Corrente Antiga e a Medalha de Moeda*).

- ✿ Os investigadores não vão conseguir nenhuma informação dela, mas os esforços feitos para aquecê-la e tirá-la da chuva (possivelmente um teste de **Primeiros Socorros** também) vão aliviar seu sofrimento a ponto dela balbuciar as palavras “avô” e “a luz”, mas ela não fala muito além disso. As próximas ações e suposições dos investigadores dependem deles, mas o seguinte pode ser aplicado:
- ✿ Quanto mais tempo eles ficarem parados, pior será para eles, pois a tempestade está piorando e o carro pode ficar enguiçado. Ficar fora do carro na chuva, mesmo que por alguns segundos, significa ficar com as roupas encharcadas na amarga e fria chuva.
- ✿ Qualquer um familiarizado com a área pode se lembrar (teste de **Saber**) que deve haver um posto de gasolina e uma cafeteria pouco mais de um quilômetro estrada adiante.
- ✿ Qualquer pessoa que se demore no lugar ou faça uma busca na orla da floresta circundante pode fazer um teste de **POD**, que, se bem-sucedido, resulta numa sensação assustadora de estar sendo observado. A tempestade está terrível e está ficando cada vez pior, vasculhar o local não revelará nada de útil.
- ✿ Se investigadores particularmente intransigentes ficarem esperando por muito tempo, há uma chance da Luz Morta se mostrar, seja perseguindo de perto na floresta como uma indistinta e misteriosa presença, ou em abordagem direta, resultando talvez num ataque direto precoce.
- ✿ Se eles voltarem para Arkham, o tempo vai piorar rapidamente para algo muito pior do que um automóvel dos anos 1920 pode suportar. Eles correm o risco de capotar, parar ou deslizar completamente para fora da estrada (Teste Extre-

mo de **Dirigir Automóveis**), momento em que a Luz Morta pode aproveitar sua chance de atacar um deles. Alternativamente, um raio atinge uma árvore à beira da estrada, derrubando-a do outro lado da estrada e impedindo que o carro dos investigadores vá para mais longe.

## O QUÊ ACONTECE A SEGUIR?

Como a noite se desenrola depois do encontro com Emilia na estrada fica inteiramente a critério do Guardião e das ações dos jogadores. Embora eles ainda não percebam isso, eles estão em uma luta pela sua própria sobrevivência.

### VIAJANDO COM EMILIA

Emilia está sendo perseguida pela Luz Morta. Embora, tendo recentemente se alimentado, a Luz Morta se manterá (por enquanto) distante se os investigadores continuarem com Emilia.

Investigadores especialmente observadores, que mantenham os olhos na floresta ao lado da estrada, podem vislumbrar um lampejo (Teste Difícil de **Encontrar**) de uma estranha luz branca que fica atrás das árvores, entre os lampejos dos relâmpagos. Estando lá por um instante e depois desaparecendo novamente. O Guardião pode usar esses vislumbres misteriosos para começar a construir uma atmosfera crescente de estranheza e de ameaça..

## O POSTO DE GASOLINA E CAFETERIA DO CAMINHO DOS POMARES

(Área: Locação 2)

O lugar é moderno, mas modesto. Esses empreendimentos não têm mais do que alguns anos, compreendendo um posto de gasolina de bomba única com um escritório de madeira e uma garagem atrás da estrada. Da mesma forma, uma pequena cafeteria foi construída como um anexo na parte de trás. A propriedade é da Vacuum Oil Company, de Nova York, e gerenciada pelo abafado e levemente importuno Sam Keelham.

A cafeteria é dirigida por uma mulher local, Doreen Atler, que também trabalha como cozinheira e administradora. Doreen é auxiliada por duas gar-





çonetes no período da manhã e até o meio da tarde, quando a cafeteria tem a maior parte da clientela. À noite, Mary Laker, nossa conspiradora, trabalha sozinha, preparando café e reaquecendo a comida para uma clientela mais escassa, até fechar.

No momento em que os investigadores encontram o lugar, o brilho das luzes acima da bomba de gasolina e da cafeteria estão brilhando e despontando mesmo através da tempestade. O único sinal de que algo deu errado durante a tempestade é que um caminhão de quatro rodas está enviesado na estrada num ângulo que aponta para ele ter derrapado na lama, estando aparentemente abandonado, com a porta da cabine do motorista aberta e deixando para a chuva entrar. O caminhão quase, mas não completamente, bloqueia a estrada para Bolton. Suas rodas descansam meio afundadas na lama espessa e molhada.

Há um único Ford roadster de dois assentos estacionado em frente à cafeteria e um Packard mais antigo alojado no posto de gasolina. Nenhum outro veículo está à mostra. Investigadores observadores poderão notar figuras movendo-se através das janelas da cafeteria bem iluminada, mas o resto desse panorama chuvoso está deserto, e o escritório do posto de gasolina está fechado e trancado.

## DENTRO DA CAFETERIA

Quando os investigadores chegam, há cinco pessoas dentro da cafeteria:

- 1) Sam Keelham — o gerente.
- 2) Mary Laker — garçonete e conspiradora.
- 3) Winifred Brewer — veja a seguir.
- 4) Teddy Brewer — Teddy e Winifred são um casal de meia-idade que está tentando esperar pela tempestade; são viajantes azarados que retornavam de uma visita aos parentes em Bolton.
- 5) Jake Burns — recém-chegado, o agricultor abalado que quase colidiu contra o posto de gasolina.

Notas sobre esses personagens e suas possíveis reações ao que está acontecendo podem ser encontradas no Apêndice de Personagens (ver página 19).

A situação em que os investigadores encontram ao entrarem já é instável.

A atenção de todos os presentes (além de Maria) estará, antes de sua chegada, concentrada em Jake Burns. Quando os investigadores entram, eles o ouvem insistindo que uma “Luz Morta” o tirou da estrada. Investigadores que decidam dar uma olhada

mais de perto em Jake podem ver que ele está claramente abalado.

O único telefone está no escritório do posto de gasolina. Não está funcionando devido a danos causados pela tempestade.

## BOSQUE DO POMAR

Os bosques da área circundante foram outrora pomares de macieiras (como o nome sugere), mas desde então têm crescido de forma selvagem e parcialmente subjugados por espécies invasoras, como o olmo e a hera. O resultado à luz do dia é adorável, mas à noite e na tempestade, a floresta é algo saído de um pesadelo gótico. Caminhar (e principalmente correr) através das densas e retorcidas árvores é traiçoeiro para o senso de direção e perigoso aos pés devido às muitas trepadeiras e raízes que podem facilmente se enroscar e se agarrar a um sapato. Testes de DES e/ou Navegação são necessários se os investigadores desejarem fazer uma jornada pela floresta na escuridão e na chuva.

A Luz Morta assombra esses bosques agora. Afastar-se das trilhas comuns nessa noite sem extrema cautela e prontidão seria pedir para quebrar um braço ou uma perna. Devido à tempestade, isso pode ser até mesmo fatal — isso sem falar da entidade sobrenatural que está caçando pela região.

No início do cenário, Billy Esterhouse, cumplice de Clem no assalto à casa de Webb, está perdido em algum lugar na floresta, meio fora de si devido ao choque e ao medo. A presença e importância de Billy no cenário é deixada a cargo do Guardião. Se as coisas estiverem progredindo rapidamente e os jogadores tiverem o suficiente para se manterem ocupados, então Billy pode nunca aparecer (tendo sido consumido pela Luz Morta na floresta). No entanto, se o Guardião quiser apimentar as coisas e introduzir um novo PNJ, então Billy pode aparecer na cafeteria ou na floresta, balbuciando com medo e delirante sobre “uma luz que mata”. E se a Luz Morta estiver bem atrás dele, pronta para uma grande aparição?

## INDO EMBORA PELA ESTRADA OU À PÉ

Em vários pontos do cenário, os jogadores podem ser tentados a enfrentar a tempestade de carro (in-

## Chamado de Cthulhu®

crivelmente perigoso, dada a natureza dos veículos envolvidos e o clima) ou a pé para ir ao Chalé Recanto Maçã Verde (ver a seguir), ou para tentar buscar ajuda. Qualquer curso de ação é desesperado e arriscado, mas não impossível, e recomenda-se que o Guardião simplesmente deixe claro quais perigos isso pode implicar e, em seguida, aplicá-los!

Dirigir um veículo (mesmo em baixa velocidade) requer no mínimo testes Difíceis de **Dirigir Automóveis** para manter o controle, evitar paradas ou colisões, aumentando para dificuldade Extrema à medida que a chuva começa a jogar lama e outros detritos no caminho do veículo. Outros testes podem incluir:

- ✿ **Sorte**, para evitar raios ou queda de galhos de árvores.
- ✿ Testes Difíceis de **Encontrar** para detectar obstáculos ou perigos à frente (então um teste de **Dirigir Automóveis** para evitá-los).
- ✿ Testes de **Sanidade** para evitar serem repelidos pela fúria da tempestade.
- ✿ Se estiverem andando, testes de **Navegação** para evitar se perderem na floresta.
- ✿ Se estiverem andando, testes de **CON** cada vez mais difíceis devido à exposição aos elementos (fracasso em testes de CON podem resultar na perda de 1D4 pontos de vida por hora enquanto estiverem no vento frio e chuva congelante, além da aplicação de um dado de penalidade em todos os testes físicos).

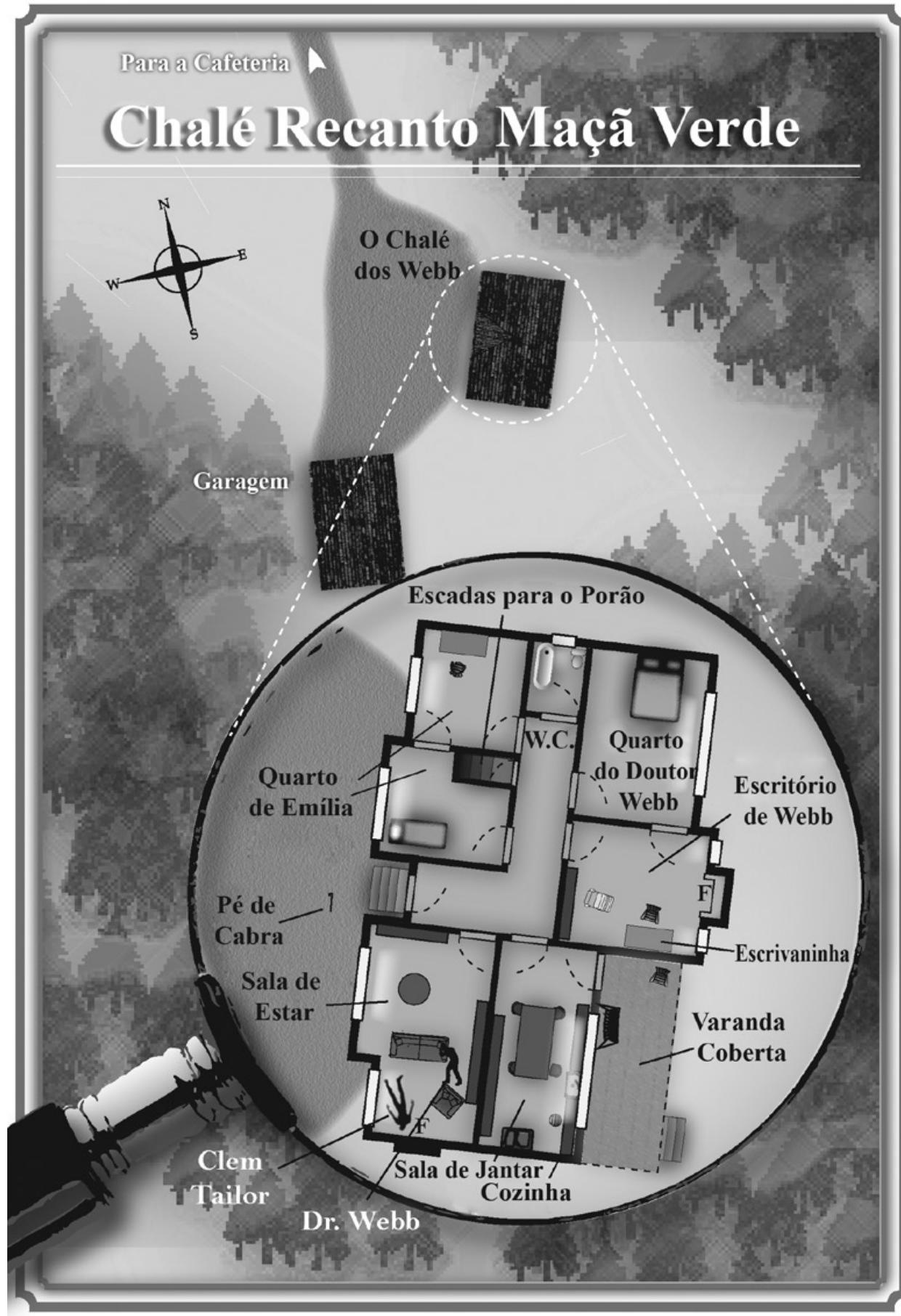
Caso estejam andando pela floresta ou se afastem do carro, não se esqueça de verificar se os investigadores têm lanternas (talvez usando testes de **Sorte** para determinar se há uma ou mais no carro deles). Está escuro, tempestuoso e a floresta está muito sombria. Use a escuridão para aumentar a tensão, separe os investigadores e busque criar uma atmosfera de ansiedade.

Um ataque da Luz Morta é quase certo contra qualquer um que esteja passando por grande angústia ou que bata com o carro na floresta — para a Luz Morta essas coisas serão como labaredas na escuridão.

## CHALÉ RECATO MAÇÃ VERDE

(Área: Locação 3)

Durante o cenário, os investigadores devem acabar ficando sabendo sobre o Chalé Recanto Maçã Verde (diretamente por Emilia, ou através de outra pessoa na cafeteria). Atraia os investigadores para



a casa de campo. Talvez eles possam querer ir até lá para procurar o avô de Emilia, descobrir a fonte do perigo, ou talvez simplesmente fugir de uma cafeteria sitiada pela Luz, dependendo de como as coisas progredirem. Muito provavelmente, Emilia poderia pedir-lhes que a acompanhem até o chalé para ajudar seu avô (que ela acredita estar ferido, em vez de morto) e para garantir que os ladrões tênhambem ido embora.

A casa é afastada da estrada principal, do outro lado de uma colina e, portanto, é bastante isolada. Embora agora esteja molhada e lamacenta devido à tempestade, a estrada foi recém-asfaltada e é sombreada por árvores deliberadamente plantadas para este fim e, portanto, ainda transitável, mesmo na tempestade. Note que o Guardião pode fazer uma ou mais dessas árvores serem derrubadas e enegrecidas por um raio, ou talvez apresentem marcas estranhas em sua casca, deixadas pela Luz Morta.

Pode levar dez minutos ou mais para chegar ao chalé, indo a uma velocidade cautelosa com o carro (isso ainda exigirá um teste Difícil de **Dirigir Automóveis**) e talvez vinte a trinta minutos para chegar a pé partindo do posto de gasolina (é mais demorado, mas é uma opção mais segura).

A casa é uma propriedade da era colonial, antiga, mas recentemente renovada. Atrás dela fica um pequeno celeiro (agora servindo de garagem). A construção é composta por um pequeno salão, uma grande sala de estar, um escritório, dois quartos, uma cozinha e um banheiro. É bem equipada e bem mobilada para um padrão mais do que confortável. Os tradicionais sabores rústicos da Nova Inglaterra ditam todo o estilo. Há também um grande porão, lugar onde um moderno aquecedor e um gerador elétrico movido a querosene foram instalados. Sugere-se que o gerador não esteja funcionando quando os investigadores chegarem (casas escuras são mais assustadoras!). Para que as luzes funcionem no chalé, alguém precisará descer até o porão e reabastecer o gerador.

A porta da frente da casa abre e fecha com o vento e a chuva. Todo o lugar está na escuridão. Um teste bem-sucedido de **Encontrar** revela um pé-de-cabra abandonado, caído na lama do gramado perto da porta principal. Parece que um homem escorregou e caiu, deixando um rastro visível, que ainda não foi lavado pela chuva.

Tirando a sala de estar, que é o local em que ocorreu o ataque dos ladrões e a libertação da Luz Mor-



ta, nada está fora de ordem na casa (a não ser que a linha telefônica está tão morta quanto a do posto de gasolina devido à tempestade).

Uma busca detalhada no chalé revela várias quinquilharias, presentes e lembranças de toda uma vida, espremidos em todos os cantos disponíveis. Há muitas evidências de uma esposa falecida e de uma filha em numerosas fotografias, bem como da longa car-

reira como um médico bem conhecido e conceituado, a julgar pelos certificados nas paredes. A maioria dos recintos não é digna de nota e não apresentam nada fora do comum.

### A Sala de Estar

Obviamente o local de uma briga violenta, os três principais pontos de interesse aqui são: dois cadáveres, os do Doutor Godfrey Webb e de Clem Tailor, e o cofre de metal aberto

Webb era um clássico exemplo de um patrício da Nova Inglaterra, com um rosto fino e anguloso, curtos cabelos brancos e barba. Ele está caído de joelhos, encostado a uma poltrona, com o ombro ensanguentado e o rosto pálido. Um teste bem-sucedido de **Medicina** determina que ele morreu de insuficiência cardíaca (conforme a Luz Morta era libertada), caso contrário, pode parecer que Webb morreu de perda de sangue devido ao ferimento de espingarda em seu ombro.

Os restos de Clem Tailor, no entanto, estão em uma condição estranha e horrível. Ele era um jovem de vinte e poucos anos, mas agora suas feições estão contorcidas em agonia e quase irreconhecíveis. Sua mandíbula e muitas de suas articulações se auto-deslocaram em meio a violentas convulsões e ele jaz no chão como uma marionete descartada e quebrada. A metade inferior deste corpo foi reduzida a cinzas como se algum calor intenso o tivesse queimado completamente. No que resta da parte superior do corpo, a pele está manchada de sangue e enegrecida como se suas veias tivessem explodido dentro dele, e seus olhos são massas vermelhas e negras de hemorragia. Por que a Luz Morta não terminou de consumi-lo completamente é um mistério — talvez tenha sido afetada pela tempestade, ou o sangue quente do cúmplice de Clem, Billy Esterhouse, a atraiu.

Testemunhar o que restou de Clem Tailor provoca um teste de **Sanidade** ( $1/1D4 + 1$  de perda). Uma máscara grosseira (arrancada durante a luta) e uma espingarda de cano curto de calibre 20, recentemente disparada, estão ao lado do corpo de Clem. Dois cartuchos extras podem ser encontrados no bolso de Clem, enquanto que sua carteira contém uma única nota de um dólar, um cupom de gasolina e uma fotografia pequena e dobrada de Mary Laker comendo algodão doce na feira municipal. Se os investigadores já conheciam Mary

na cafeteria, eles a reconhecem instantaneamente, caso contrário seu rosto é desconhecido para eles.

O cofre de metal imediatamente parece fora de lugar tanto em relação à sala quanto à decoração. Com cerca de 45 centímetros de largura, por 20 centímetros de altura, ele é comprido, sem adornos, e está montado em pequenos pés de metal com garras. Os restos de um lacre de cera de cheiro estranho permanecem em torno das bordas de sua tampa articulada. O interior parece revestido com chumbo. Há algo nitidamente fúnebre em sua aparência (embora pareça grande demais para ser uma urna funerária), aparentemente sua queda espalhou uma grande quantidade de cinzas brancas no chão ao lado da lareira. Qualquer pessoa com POD 70 ou mais sente um desconforto distinto caso manuseie o cofre por muito tempo. Esse mal-estar se transforma em repulsa física e náusea quanto mais tempo o cofre for segurado ou olhado — peça por um teste de Sanidade se isso acontecer (perda de  $1/1D2$ ).

### O Escritório do Doutor

Esta sala é destinada às velhas cartas e registros pessoais do Dr. Webb, em grande parte livros sobre medicina, uma pequena biblioteca sobre a história natural da Nova Inglaterra, e uma coleção considerável de Lepidópteras (a ordem das mariposas e borboletas), presas em molduras de vidro penduradas nas paredes. Uma escrivaninha robusta e trancada contém os seguintes itens: \$600 em dinheiro, um livro de contabilidade para o Primeiro Banco Nacional de Arkham (contendo um saldo de \$19.000), um pote de cera com cheiro estranho e um diário preto com capa de couro escondido sob pilhas de documentos legais e certificados profissionais. Se a chave do relógio de bolso do médico não for encontrada (em seu corpo), é necessário um teste de **Chaveiro** ou **Consertos Mecânico** para abrir a escrivaninha. Embora uma inspeção casual do conteúdo dela encontre a maior parte dos itens descritos, é necessário um teste de **Encontrar** para notar o diário.

A maior parte do diário foi deixada em branco, exceto pelas páginas do meio, nas quais os meios para se controlar e usar a Luz Morta foram descritos em termos pouco emotivos e chocantemente neutros, meticulosamente escritos em uma caligrafia pequena e clara. Uma leitura inicial (“folheando”) do diário fornece  $+ 1\%$  de Mythos de Cthulhu e custa  $1D4$  pontos de Sanidade. Além das “instruções”,

## O PECADO DO DOUTOR WEBB

O verdadeiro elemento Lovecraftiano nesse cenário não está apenas na natureza sobrenatural e alienígena da entidade, mas também no segredo de como ela chegou lá. A forma como o (aparentemente decente) Doutor Webb e seus predecessores usaram-na, sem qualquer entendimento de sua real natureza, é um conhecimento terrível. Descobrir isso irá acrescentar uma profundidade maior à experiência dos jogadores, mais do que simplesmente encontrar um estranho monstro solitário. Essa ideia lida com o “erros” cometidos através de gerações em Arkham, Dunwich e as terras vizinhas. Caso tal conhecimento se torne conhecido, exija testes de Sanidade (1/1D4 de perda). Talvez o diário do Dr. Webb possa ser usado como um ponto de partida para novas investigações e conspirações mais adiante, afetando famílias remotas, fazendas e outros locais menos agradáveis. Tais desdobramentos podem ficar ainda mais interessantes através da conexão dos investigadores com Emilia Webb — supondo que ela sobreviva a esse cenário.

há uma série de páginas nas quais letras únicas são combinadas com datas e números de três e quatro algarismos. Há dezesseis entradas ao todo, e as datas estão intercaladas erraticamente nos últimos trinta anos, com a data mais recente sendo 10/11/1919. A plena percepção de que essas dezesseis entradas representam um número provável de assassinatos de recém-nascidos e de crianças por parte do Dr. Webb e da Luz Morta, provoca mais um teste de Sanidade (0/1 de perda).

### Quarto e Escritório de Emilia Webb

Vasculhar o quarto e o escritório de Emilia revela que ela regularmente toma remédios para dormir e algumas correspondências mostram que ela recentemente passou um tempo na Sociedade de Boston para o Cuidado de Garotas (um teste bem-sucedido de **Saber, Medicina** ou **Psicanálise** confirma que é um sanatório caro), mas foi liberada com um atestado de saúde.

### Quarto do Doutor Webb

O quarto do Dr. Webb parece ser bem comum. Na verdade, tudo aponta para um homem organizado e estruturado, com roupas bem arrumadas, sapatos polidos e itens utilitários e funcionais em abundância. Um teste de **Encontrar** localiza em uma gaveta

## Chamado de Cthulhu®

de meias uma pequena Bíblia encadernada em couro macio. No interior, uma inscrição manuscrita diz:

*Que Deus tenha piedade do médico.*

A inscrição, em tinta azul desbotada, parece ter sido escrita muitos anos antes. Se mostrada a Emilia, ela pode confirmar que é a Bíblia de seu avô, que ele recebeu de seu pai, e que a caligrafia definitivamente não é de Godfrey Webb (a Bíblia foi transmitida de pai para filho por várias gerações). Ela não tem certeza do significado completo da anotação, lembrando-se que seu avô lhe disse uma vez que “os pecados dos médicos serão julgados somente pelo Senhor”. O que quer que ele quisesse dizer com isso.

Insistir nesse assunto não leva a nada — é o diário do médico em seu escritório que mais beneficiaria os investigadores.

### O Porão

Além de poeira, teias de aranha e caixas, a única coisa interessante aqui é um sistema gerador elétrico doméstico, que poderia ser usado para eletrocutar a Luz Morta e força-la a retornar ao seu habitat natural fora deste mundo. Os investigadores precisarão atrair o monstro para o porão ou criar alguma forma de armadilha (exigindo um teste de **Consertos Elétricos** bem-sucedido).

## INFORMAÇÕES AO GUARDIÃO: CONDUZINDO A AÇÃO E MANTENDO O SUSPENSE

Este cenário apresenta elementos tanto do gótico (a tempestade, um chalé abandonado, uma conspiração do mal, os pecados do passado afetando no presente), e do puro horror de sobrevivência (o monstro na floresta, ser caçado, ser separado do mundo exterior, estar preso em espaço confinado com estranhos, possivelmente sendo abatidos um por um). Cabe ao Guardião escolher quais desses elementos ele quer trazer à tona e então explorá-los como quiser, ao passo que pode deixar os outros abandonados ou simplesmente relegá-los ao pano de fundo do cenário, conforme necessário. Selecione o que for apropriado para o tipo de jogo

que seus jogadores irão gostar e o tipo de jogo que você gosta de narrar.

### A seguir, algumas considerações:

**Diminua o Ritmo da Investigação:** Se você quiser destacar o elemento investigativo neste cenário, não se apresse em revelar a Luz Morta ou em fazê-la atacar cedo demais, pois isso pode deixar os investigadores na defensiva muito cedo. Em vez disso, mostre os fenômenos estranhos mais lentamente. Você também pode fazer com que a tempestade diminua um pouco mais, permitindo que os investigadores andem pela região (as estradas ainda estarão enlameadas o bastante para que seja perigoso sair da área). No início, faça com que Emilia Webb, em vez do monstro, seja o foco do mistério. Mantenha-a incoerente e sofrendo de amnésia desde o início, incapaz de lembrar o que aconteceu até que ela veja a Luz Morta (ou seja, levada de volta para o chalé e tudo isso venha a perturbá-la). Neste caso, pode ser aconselhável tornar o diário do Doutor menos acessível ou perigoso de se conseguir — por exemplo: Emilia pode ser a única fonte de conhecimento quanto à sua existência; ele pode estar atrás de um tijolo solto na parede do porão ou em um cofre trancado no celeiro (e, portanto, é necessário expor os investigadores ao perigo, a fim de recuperá-lo).

**Prenuncie o Monstro:** Uma construção lenta e cheia de suspensa dos fenômenos estranhos pode ser usada para aumentar a tensão e a emoção. Luzes fracas sendo vistas brilhando no bosque ou no posto de gasolina, se aproximando — particularmente se vistas inicialmente por um dos PNJs e não pelos investigadores — é um excelente começo. Ruídos estranhos na linha telefônica (cortada) ou interferência no rádio, oscilações de energia, brilhos fosforescentes nos metais e nos cabeamentos de energia — tudo pode apontar para algo estranho que poderia ser apenas a tempestade... ou não? Faça um PJ ser apanhado pela criatura (tudo o que é se ouve é um grito aterrorizante), com os investigadores encontrando o corpo em um estado semelhante ao de Clem Tailor — apresentando assim o horror que o monstro pode provocar antes que ele mesmo seja revelado.

**A Entrada Triunfal:** No início ou no final, quando a Luz Morta aparecer, faça uma grande entrada. Seja fluindo como um fogo anormalmente prateado por entre as árvores, um pouco como uma serpente caçando, ou se derramando como a luz líquida da boca de uma de suas vítimas enquanto sai do corpo

devastado. Sua primeira aparição no cenário deve ser um evento crucial e você deve tratá-lo como tal. Reserve um tempo para descrevê-la completamente, toda a sua estranheza, a forma como ela brilha mortalmente branca, como ela deixa um brilho fosforescente para trás, bem como seu desrespeito desdenhoso pelos investigadores e qualquer ameaça que ela ou qualquer outra pessoa apresente. É um terror quase lânguido, como um predador sem pressa, como um açougueiro escolhendo um porco gordo com uma caneta, e tão inexorável quanto a própria morte.

**Os Fracos Caem pelo Caminho:** A configuração e situação deste cenário contém vários PNJs. Estes não apenas fornecerão exposição narrativa para os investigadores reagirem, mas também fornecerão ao Guardião as vítimas necessárias para estabelecer o perigo da Luz Morta (e seu modus operandi) antes dos investigadores tentarem combatê-la. Use-os como tal. Também vale a pena lembrar em nome dos jogadores que, como a velha piada sobre dois homens fugindo de um leão faminto, você não precisa correr mais rápido do que o leão para escapar, apenas mais rápido que o homem ao seu lado...

**Derrubando as Paredes:** A Luz Morta não vai ceder, e meras barreiras físicas por si só não vão impedi-la. Sua fome é implacável, e a criatura é verdadeiramente alienígena e deve ser apresentada como tal. Essa implacabilidade é particularmente importante se o Guardião estiver enfatizando o elemento de horror de sobrevivência do cenário. Se os investigadores fugirem, ela seguirá. Se eles resistirem, ela derrubará ou queimarará quaisquer barreiras que tentem colocar. Ela não se cansa e não pode ser convencida ou enganada. Também não pode ser aprisionada como um animal comum e, embora incompreensível, também é inteligente. Inteligente o suficiente para destruir fontes de luz, sufocar chamas, danificar carros, derrubar árvores e fazer emboscadas (como por exemplo... do telhado da cafeteria). Sua inclinação natural é atacar, alimentar-se de uma vida e depois partir para consumir adequadamente essa energia roubada antes de retornar. No entanto, não é limitada a esse comportamento e é mais do que capaz de causar dano à vontade ou de agir simplesmente para impedir a fuga dos humanos. Em suma, é tão inteligente, persistente e cruel quanto o Guardião desejar.

**Dê Esperança e Depois Arranke-a dos Investigadores:** Se a tática de uma situação planejada para

dificultar a fuga (neste caso, o isolamento da tempestade) parecer muito simplista para o Guardião, ele pode considerar confundir a convenção esperada permitindo a comunicação com o exterior ou fuga temporária, mas deixando uma ponta solta pra ser usada. Pode deixar a polícia ou outra ajuda em potencial acessível por telefone, mas com total descrença ou simplesmente querendo evitar os riscos das estradas. Ou pior, permitir que a polícia seja acionada e fazer com que eles cheguem ao posto de gasolina no meio da aventura, apenas para que a Luz Morta os mate. Da mesma forma, você pode deixar a possibilidade de escapar em aberto, mas não para todos os envolvidos

**Faça Com que Eles Tomem Escolhas e Aja de Acordo:** Como este cenário opera em uma contagem regressiva imposta pela situação de confinação e pela passagem de tempo, assim como o padrão predatório da Luz Morta, é de vital importância para o cenário que os investigadores não sejam participantes passivos nos eventos, uma vez que eles se deparem com a situação. Deve ser sempre óbvio que, se confrontados com a Luz Morta e deixados à própria sorte, os PNJs vão, na melhor das hipóteses, se agachar e entrar em pânico e, no pior dos casos, se voltarem uns contra os outros — eles acabarão morrendo. Se eles permanecerem passivos, os investigadores também acabarão mortos. Se os jogadores estiverem passivos, estimule-os à ação através de ameaças, com fenômenos estranhos ou atividade de PNJs perigosos ou perigosamente tolos. Dê-lhes algo para reagir. Somente os investigadores podem lidar com a situação e são apenas eles que podem garantir sua própria sobrevivência.

## CHEGANDO A UMA CONCLUSÃO

Enquanto a noite passa e o dia amanhece, e as coisas no Caminho dos Pomares progridem, os ataques da criatura devem ficar mais frequentes, com intervalos cada vez menores entre eles. Se, por fim, talvez apenas um ou dois investigadores ainda estiverem vivos, e ainda não tiverem bolado um plano convincente, o Guardião não deve sentir medo de caçá-los impiedosamente com a Luz Morta. Ficarem vivos até o amanhecer é a única vitória que eles podem esperar.

## Chamado de Cthulhu®

Se os investigadores se esforçarem o suficiente para simplesmente fugir, deixando os PNJs para trás, terão o preço de escapar com as mortes desses PNJs pesando em suas consciências (e Sanidades), e talvez mais mortes além daquelas, conforme a Luz Morta lentamente, noite a noite, aumenta sua área de caça. Não só os sobreviventes perdem 1D6 de Sanidade por deixar os PNJs para morrerem, mas também os investigadores perdem 1D6 uma semana depois, quando se percebe que a criatura ainda está solta e se alimentando dos habitantes locais (alguns Guardiões podem querer aplicar ainda mais perdas de Sanidade enquanto os investigadores se sentam e esperam que alguém lide com a situação). É claro que outras pessoas podem começar a ficar de olho nos investigadores, querendo saber como toda aquela gente morreu — e a mácula da suspeita os seguirá.

Caso os investigadores tentem extinguir a Luz Morta por seus próprios meios, usando eletricidade ou fogo — por experiência, os jogadores encontrarão formas criativas de tentar concretizar isso — essa será uma vitória sem “poréns” e deve vir com uma recompensa em forma de Sanidade para eles (premiação de + 1D10 para cada investigador que ajudou a lidar com a Luz Morta), bem como possíveis ganhos financeiros com Emilia recompensando-os (se ela sobreviver) por salvá-la, além disso, ela corrobora com qualquer história para explicar o que aconteceu. Proclamar em voz alta a verdade provavelmente não os levará para outro lugar que não uma cela acolchoada, e as autoridades de Bolton provavelmente ficarão contentes em aceitar qualquer coisa que soe vagamente sã, por mais improvável que seja, de um raio fulminando as vítimas a uma fúria assassina de Clem e Billy.

Se os investigadores seguirem a opção de Controlando a Luz Morta, então eles podem ter alcançado uma forma mais sombria de vitória, que poderia igualmente assustar suas mentes, dependendo de quem foi escolhido e como eles conseguiram que a Luz Morta se alimentasse. Se lido e entendido, o diário do Doutor Webb vale + 4% de Mythos de Cthulhu (+ 1% MCI\* / +3% MCC\*; 8 semanas; Nível de Mythos 6; 1D4 de perda de Sanidade).

\*MCI - *Mythos de Cthulhu para Leitura Inicial (folheando)*, MCC - *Mythos de Cthulhu para Estudo Completo*



## APÊNDICE DE PERSONAGENS

### EMILIA WEBB, NETA SEMI-AMNÉSICA



Emilia é uma mulher bastante magra, mas atraente, de vinte e poucos anos, com cabelos escuros e dona de olhos extremamente grandes, cinzentos e pálidos e quase sem cor. Depois de correr pela mata, ela está desalinhada, machucada e perigosamente com frio, bem como pouco coerente, numa situação que só será remediada com cuidados e calor.

Após voltar a si, ela se revelará, no decorrer da conversa, uma mulher claramente educada, com uma formação cosmopolita de classe média e com um sotaque predominantemente de Boston. Ela irá, graças ao choque de sua provação imediata, permanecer um pouco atordoada, muito nervosa e indiferente socialmente, a menos que se dirijam a ela de forma correta (o uso bem-sucedido de **Charme** ou talvez **Persuasão** certamente ajudarão na situação). Ela não mentirá ou dissimulará deliberadamente, exceto que ela tem um medo muito real de estar “louca” — ela passou algum tempo em um sanatório (a Sociedade de Boston para o Cuidado de Garotas) por distúrbios emocionais e

terrores noturnos recorrentes, depois que seus pais morreram, quando tinha quinze anos — e não se sujeitará de bom grado a essa acusação. O quanto ela se lembra do que aconteceu com ela desde o ataque até os investigadores a encontrarem na estrada fica a critério do Guardião.

- ✿ Ela viveu com seu avô no chalé por um pouco mais de sete meses. Enquanto a saúde do doutor diminuía visivelmente devido a um problema cardíaco, ele tratava a ela com nada além de bondade.
- ✿ Ela não sabe nada sobre o segredo de Webb, exceto que há uma “estranha e sinistra urna-caixão ou coisa parecida”. Caso perguntarem sobre isso, ela se lembrará da existência do recipiente desde a infância (em sua antiga casa em Bolton) e, mesmo na época a coisa costumava provocar pesadelos. Era algo importante para Webb, algum tipo de herança familiar que lhe disseram para nunca tocar. Ela cumpria o pedido de muito bom grado.
- ✿ Ela sabe que seu avô tinha uma escrivaninha trancada em seu escritório, onde ele guardava objetos de valor (ou onde quer que o Guardião decidir que o diário deveria estar), mas ela nunca viu dentro dela e nem sabe exatamente o que ele guardava ali. Ela sabe que ele mantinha a chave em seu bolso de relógio.

#### Emilia Webb, 23 anos

FOR 40	CON 50	TAM 45	INT 80	POD 50
DES 70	APA 60	EDU 85	PVs: 9	DX: 0
Corpo: 0	Movimento: 8	Sanidade 50		

#### Ataques: 1

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

Esquivar 35% (17/7)

**Perícias:** Ciência (Biologia) 30%, Ciência (Química) 25%, Contabilidade 30%, Encontrar 35%, Escalar 30%, Escutar 40%, Furtividade 40%, História 40%, Medicina 30%, Persuasão 45%, Primeiros Socorros 50%, Psicologia 20%.

#### Antecedentes:

**Descrição Pessoal:** Bastante magra, com cabelos escuros e olhos extremamente pálidos, cinzentos e quase sem cor.

**Ideologia/Crenças:** Ciência revela a verdade.

**Pertences Queridos:** Antiga correntinha de prata com um medalhão de moeda (um presente de seu avô).

**Pessoas Significativas:** Doutor Webb, seu avô.

**Características:** Leal.

**SAM KEELHAM, COVARDE  
GERENTE DO POSTO DE GASOLINA**



O gerente do posto de gasolina, Sam Keelham, é um homem um tanto acima do peso, com quase quarenta anos, com um bigode de vassoura que ainda não ficou do mesmo tom de cinza que o restante da cabeça. Ele é por natureza um pedante que gosta de dar sua opinião, mas por baixo disso ele é inofensivo, inocente e perdido. À medida que as coisas se tornam mais estranhas e mais perigosas, é provável que ele se torne cada vez mais barulhento e cada vez mais cheio de opiniões, mas cada vez menos propenso a fazer qualquer coisa, exceto retorcer as mãos, se assustar com qualquer coisa e exigir que alguém faça alguma coisa.

- Sam vai reconhecer Emilia Webb e de onde ela é, mas não sabe nada além dos fatos básicos sobre ela e seu avô. Ele ficará feliz em cuidar dela e se oferecerá para fazer isso na cafeteria (ou pelo menos vai mandar Mary fazer isso), como algo que ele entende e se sente útil fazendo.
- Ele não vai querer sair do posto de gasolina, mesmo antes de qualquer ataque aberto, citando “sua responsabilidade para com a empresa” como a razão pela qual ele não pode sair. A verdade é que ele está com medo.
- Sam conhece a maioria dos habitantes locais, pelo menos de vista, e ele pode conectar Clem a Mary, e também Billy a Clem, conhecendo os dois como “causadores

de problemas locais, que não valem um cuspe”. Ele também conhece Jake Burns como um cliente regular e um tanto beberrão, e tem, portanto, dúvidas quanto à sua história.

**Sam Keelham, 48 anos**

FOR 40	CON 50	TAM 50	INT 80	POD 45
DES 50	APA 70	EDU 60	PVs: 10	DX: 0
Corpo: 0	Movimento: 7	Sanidade 45		

**Ataques: 1**

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

Esquivar 25% (12/5)

**Perícias:** Avaliação 40%, Charme 30%, Consertos Elétricos 20%, Consertos Mecânicos 50%, Contabilidade 70%, Encontrar 40%, Escutar 30%, Furtividade 30%, História 40%, Persuasão 40%, Psicologia 30%.

**Antecedentes:**

**Descrição Pessoal:** Acima do peso, careca com penteado ruim, bigode de vassoura.

**Ideologia/Crenças:** Deixe alguém ser o líder.

**Características:** Barulhento, opinativo, pedante.

**JAKE BURNS**

Jake Burns é um criador de porcos local, tendo uma pequena fazenda a cerca de 6,5 km de distância, no campo em direção a Bolton. Ele tem pouco mais de 40 anos, mas uma vida difícil e uma série de maus hábitos (incluindo ser há muito tempo um produtor de uísque ilegal que gosta muito ao seu próprio produto) o deixaram parecendo ser vinte anos mais velho. Ele é desagradável, supersticioso, confuso por causa da bebida e mal-humorado. E muito, muito idiota.

- Ele está presente na cafeteria após, em pânico, quase bater seu caminhão depois de encontrar uma "Luz Morta" na estrada. Quando os investigadores chegarem, ele terá quase se acalmado, graças a várias xícaras de café quente, e começará a sentir raiva ao invés de medo. Investigadores que lidarem com ele com algo menos do que uma crença sincera em suas palavras podem provocar uma reação desagradável e até mesmo uma explosão violenta. Jake está acostumado a "falar" com os punhos.

- Caso seja confrontado pela Luz Morta uma segunda vez, ele se mostrará covarde, mas cruel, e poderá tentar escapar roubando o carro de alguém, o que provavelmente será um esforço suicida em mais de um sentido.

**Jake Burns, 42 anos**

FOR 80 CON 70 TAM 55 INT 40 POD 55  
DES 50 APA 45 EDU 50 PVs: 12 DX: +1D4  
Corpo: 1 Movimento: 7 Sanidade 55

**Ataques: 1**

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

Escopeta cal.12 40% (20/8), Dano 4D6/2D6/1D6  
(não está com ele)

Esquivar 25% (12/5)

**Perícias:** Arremessar 55%, Avaliação (Porcos) 60%, Consertos Mecânicos 60%, Contabilidade 20%, Dirigir Automóveis 30%, Encontrar 30%, Escutar 25%, Furtividade 40%, Lâbia 35%, Mundo Natural 45%, Psicologia 20%, Rastrear 50%.

**Antecedentes:**

**Descrição Pessoal:** Envelhecido prematuramente, com barba espessa e rosto largo e rosado.

**Ideologia/Crenças:** Deixe alguma outra pessoa fazer o trabalho.

**Características:** Sexista, ignorante e boca suja.

## MARY LAKER, CONSPIRADORA E PROTO-FEMME FATALE



De certa forma, um contraponto físico para Emilia, Maria é uma jovem de aparência saudável e quase atlética. Tem aproximadamente 1,50 de altura, com cabelo loiro cinzento curto em um corte bob hair. Seu comportamento (quando os investigadores a encontram) é algo entre cauteloso e distraído, e ela mascara seu pânico lentamente crescente de que algo deu errado com seu plano de roubar o chalé de Webb. Assim, ela considera a chegada de Emilia como a prova de seus temores.

Ela é inteligente e determinada, e não se dobra facilmente sob acusação ou ameaça. No entanto, ela desejará preservar sua própria vida acima de qualquer coisa e de qualquer outra pessoa. Astuciosa, calculista e não tem medo (se forçada) de sujar as mãos.

● É provável que Mary aja de forma cada vez mais desconfiada à medida que as coisas pioram, coisa possivelmente percebida por investigadores (teste de **Psicologia**). Ela também pode se incriminar accidentalmente por saber demais ou reagir mal se gritos forem ouvidos na floresta. Da mesma forma, se Billy Esterhouse for descoberto (vivo ou morto), ela dirá que não o conhece (embora Sam Keelham possa facilmente perceber a mentira se presenciar ou escutar isso).

● Ela não se eximiria de tentar silenciar Emilia se julgar necessário, e irá fazê-lo quando ninguém estiver olhando e até mesmo usará a arma guardada na gaveta da caixa registradora da cafeteria (um revólver .22 carregado) para se defender (ou então tentará pegar dinheiro e um carro à força). Essa ação desesperada pode ocorrer se os restos mortais de Clem forem reconhecidos e ligados a ela (através de Sam Kheelham ou de uma fotografia incriminadora de Mary na carteira de Clem). Se encarralada com provas concretas e sem meios de fuga, ela pode então contar sua história na íntegra. Ela não vai deixar de procurar uma saída.

### Mary Laker, 19 anos

FOR 40	CON 50	TAM 45	INT 80	POD 50
DEX 70	APA 60	EDU 85	PVs: 9	DX: 0
Corpo: 0	Movimento: 8	Sanidade 50		

#### Ataques: 1

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

Revólver .22 35% (17/7), 1D6 de dano (não está com ela, mas na caixa registradora)

Esquivar 35% (17/7)

**Perícias:** Artes/Ofício (Desenhar) 40%, Charme 80%, Encontrar 30%, Escalar 40%, Escutar 50%, Furtividade 35%, Persuasão 50%, Prestidigitação 40%, Primeiros Socorros 35%, Psicologia 40%.

### Antecedentes:

**Descrição Pessoal:** Corpo atlético, com por volta de 1,50 de altura, com cabelo loiro curto cortado ao estilo bob hair.

**Ideologia/Crenças:** Nada é mais importante que auto conservação.

**Pessoas Significativas:** Clem Tailor, seu namorado (e possível pessoa que vai tirá-la deste fim de mundo).

**Características:** Cautelosa, calculista e astuta.

**WINIFRED E TEDDY BREWER**

Um velho e respeitável casal da classe média baixa de Boston (ele é um caixa de banco aposentado e ela uma dona de casa), Winifred e Teddy Brewer estão prestes a ter a mais infeliz e, provavelmente, a última noite de suas vidas. Eles são inocentes e ineficazes, e não têm ideia do que está acontecendo e vão observar tudo e nada fazer, naturalmente tentando desaparecer em segundo plano. Ocassionalmente, eles farão comentários como: "ooh, Winnie, você viu aquele raio?" e "Tem muita chuva, os anjos devem estar chorando", bem como "talvez devêssemos chamar a polícia?", em momentos inoportunos. À medida que as coisas pioram, eles provavelmente responderão ao pesadelo do que está prestes a acontecer com a confusão dos cordeiros na linha do matadouro.

**Teddy Brewer, 71 anos**

FOR 35 CON 65 TAM 50 INT 70 POD 65  
DES 40 APA 60 EDU 66 PVs: 11 DX: 0  
Corpo: 0 Movimento: 3 Sanidade 65

**Ataques: 1**

Briga 25% (12/5), 1D3 de dano  
Esquivar 20% (10/4)

**Perícias:** Consertos Mecânicos 40%, Contabilidade 80%, Dirigir Automóveis 35%, Encontrar 70%, Escutar 30%, História 60%, Mundo Natural 60%, Psicologia 40%.

**Antecedentes:**

**Descrição Pessoal:** Calvício com alguns poucos cabelos brancos e finos, olhos azuis profundos e sorriso amável.

**Ideologia/Crenças:** A maravilha da vida está por toda parte.

**Características:** Generoso, silencioso e reservado.

**Winifred Brewer, 68 anos**

FOR 20 CON 70 TAM 35 INT 60 POD 60  
DES 45 APA 55 EDU 43 PVs: 10 DX: -2  
Corpo: -2 Movimento: 4 Sanidade 60

**Ataques: 1**

Briga 10% (5/2), 1D3-2 de dano  
Esquivar 25% (22/9)

**Perícias:** Avaliação (Torta de Maçã) 90%, Contabilidade 40%, Encontrar 50%, Lábia 55%, Mundo Natural 45%, Ocultismo 40%, Primeiros Socorros 60%, Psicologia 60%.

**Antecedentes:**

**Descrição Pessoal:** Cabelos brancos levemente encaracolados e cheios, usa óculos.

**Ideologia/Crenças:** Cristã, fervorosamente religiosa e devota.

**Características:** Generosa, silenciosa e reservada.

## BILLY ESTERHOUSE



Um jovem valentão local, Billy mal saiu da adolescência, mas tem é grande como um boi e se vira entre o trabalho honesto e o trabalho desonesto como um capanga estúpido pelo que se passa pelo elemento criminoso de Bolton, além dos ocasionais furtos com seu amigo Clem. Embora não seja realmente mau de uma maneira consciente, ele é preguiçoso, não é muito inteligente e é um valentão por natureza, além de ser facilmente liderado por qualquer um que ele admira, como Clem.

- ✿ Ao presenciar a Luz Morta irromper do cofre no chalé e devorando a vida de seu amigo Clem, a mente de Billy desmoronou. Ele fugiu em pânico cego e agora regrediu a um estado infantil de puro terror.
- ✿ Ele se lembra de tudo, mas não consegue lidar com isso acima de uma resposta emocional quase infantil e, se questionado, vai tagarelar a verdade em termos infantis, sem medo de recriminações.
- ✿ Quando o cenário começa, Billy está se escondendo na floresta, tentando se manter seco sob as árvores e pulando em pânico a cada raio e trovoada. Ele está perdido e anda em círculos desde o ataque. Ele sabe que a Luz Morta está lá fora, já tendo visto a entidade duas vezes, e fugido dela. Fica a critério do Guardião se a Luz Morta o encontrará antes que ele encontre os investigadores.

### Billy Esterhouse, 20 anos

FOR 70 CON 70 TAM 85 INT 65 POD 40  
DES 50 APA 60 EDU 60 PVs: 15 DX: +1D4  
Corpo: 1 Movimento: 7 Sanidade 32\*

*\*(indefinidamente insano: Insanidade latente — a perda de qualquer outro ponto da Sanidade resulta em um acesso de loucura imediato por 1D10 rodadas, propenso a delírios)*

#### Ataques: 1

Briga 70% (35/14), 1D3+1D4 de dano  
Esquivar 25% (12/5)

**Perícias:** Arremessar 40%, Consertos Mecânicos 30%, Dirigir Automóveis 25%, Escalar 30%, Furtividade 25%, Intimidação 70%, Mythos de Cthulhu 05%, Navegação 30%, Psicologia 15%.

#### Antecedentes:

**Descrição Pessoal:** Grande, robusto com um corpo de boi, cabelos escuros grossos e sobrancelhas grossas.

**Ideologia/Crenças:** Atualmente: Algo ruim está chegado e vai comer todo mundo!

**Pessoas Significativas:** Clem Tailor, melhor amigo.

**Características: (Atualmente):** Pânico, infantilizado e com medo.

## A LUZ MORTA



Veja a página 5 para uma descrição completa da Luz Morta, suas perícias e ações.

FOR 70	CON 70	TAM 90	INT 80	POD 100
DES 80	PVs 16	DX +1D6	Corpo 2	Movimento 6
PMs 20				

**Ataques:** até 4 (1D4 Açoitar ou 1 Consumir)

Açoitar 70% (35/14), 1D6 + 2 de dano (ver a seguir)

Consumir (manobra) 60%(30/12), (ver a seguir)

Esquivar 40% (20/8)

**Lutar (Açoitar):** 1D6 + 2 de dano e ignora a armadura (infinge feridas necróticas não muito diferentes de congelamento). Ao concentrar este efeito, pode queimar através de materiais e barreiras que impedem sua entrada, desde que não sejam compostos por metais ou pedras densas. As pessoas que tocarem ou golpearem com as mãos nuas também sofrerão automaticamente esse dano, assim como qualquer objeto físico usado para atingir a entidade.

**Consumir (manobra de luta):** Em caso de acerto, entrará na sua vítima. A vítima sofrerá 1D10 + 5 de dano CON por turno até morrer, morrendo em agonia enquanto uma luz mortal pulsa dentro de sua carne e ferve em seus olhos e boca, fazendo sua carne queimar e virar cinzas (Ver a Luz Morta consumir uma vítima provoca a perda de 1/1D6 de Sanidade).

**Efeito Mesmerizante:** Qualquer um que olhe diretamente para a Luz Morta por mais de alguns segundos precisará fazer um teste de POD ou sofrer de seu efeito mesmerizante a cada minuto de exposição. A severidade disso aumenta caso a vítima esteja a menos de 2 metros da criatura, com o teste de POD passando a ser Difícil. Se o teste de POD falhar, a vítima é subconscientemente hipnotizada pela estranheza da criatura, ficando incapaz de se mover. Todas as ações realizadas são feitas com um dado de penalidade. A vítima pode tentar um teste de POD (com penalidade) uma vez por turno se quiser escapar deste efeito e fugir.

**Armadura:** 6 pontos contra todos os ataques cinéticos, físicos, explosivos e químicos (dano até 6 pontos é completamente ignorado); dano maior que 6 pontos causa dano mínimo. Veja as Vulnerabilidades.

**Vulnerabilidades:** Não pode existir à luz do dia, que tem uma chance cumulativa de 5% por turno de exposição de enviá-la para sua dimensão original. Da mesma forma, descargas elétricas diretas de força considerável a forçam a fazer um teste de CON ou sofrer o mesmo destino. O fogo pode feri-la da mesma forma que faria a uma criatura terrestre, só que causando metade do dano normal (por exemplo, 1D3 de dano por se ela for completamente engolida por chamas). Simplesmente cutuca-la com objetos em chamas causará dor e poderá forçá-la a recuar, mas não causará dano.

**Outros:** Seus sentidos são melhores que dos humanos e não precisa de luz para enxergar. Materiais menos densos que uma 2,5 cm de metal, ou 12,5 cm de madeira ou terra, são transparentes para ela. Também é atraída por criaturas com dor ou sofrimento emocional grave, que a atraem como um tubarão é atraído pelo sangue. Embora não seja realmente intangível, ela pode controlar sua massa e forma para se comprimir e espremer através de espaços apertados (com até 2,5 cm de largura), assim como faria uma lesma.

**Perda de Sanidade:** 1/1D4 pontos de Sanidade por ver a Luz Morta. Ver a Luz Morta consumir uma vítima provoca a perda de 1/1D6 pontos de Sanidade.