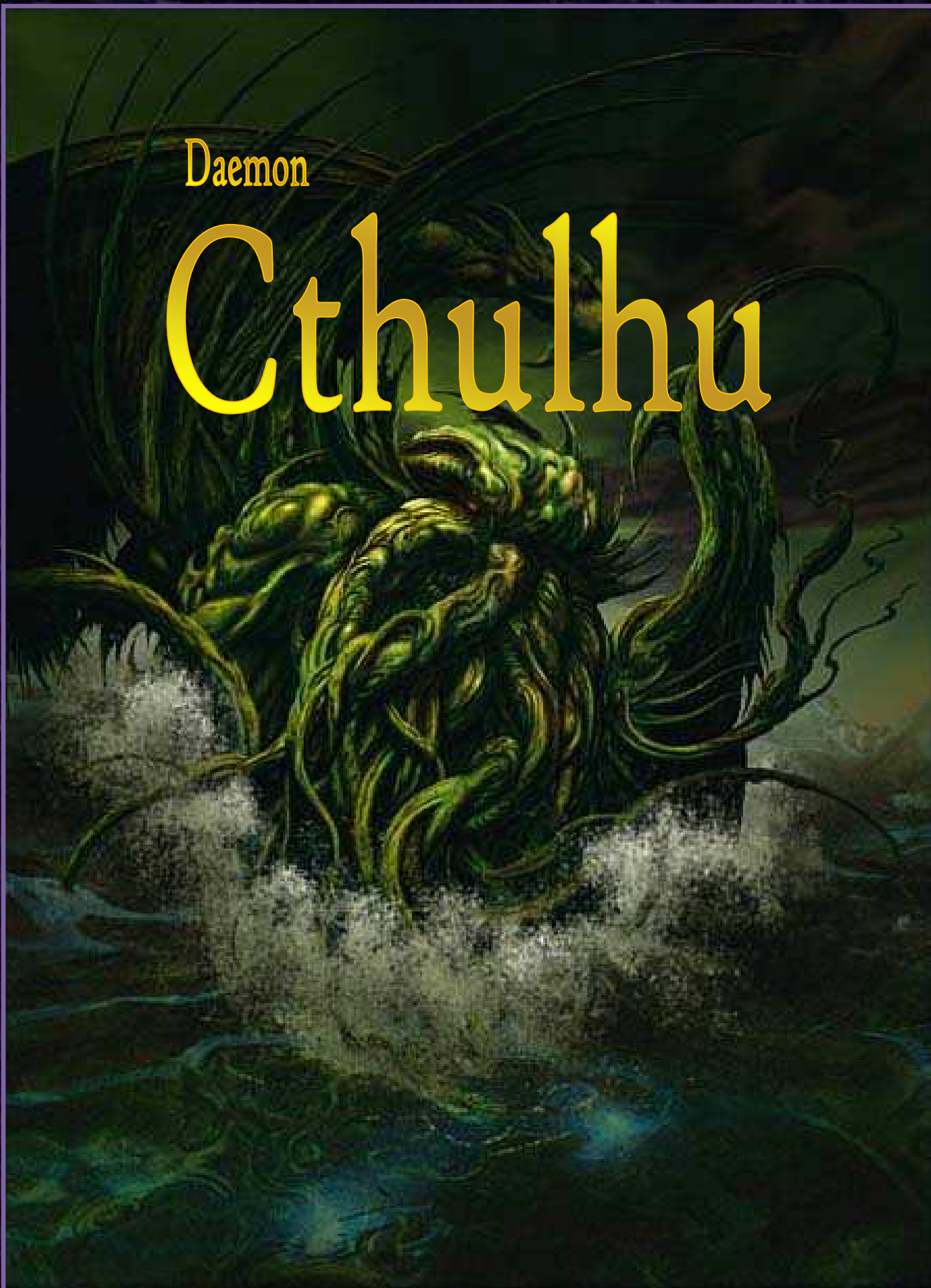


Daemon

Cthulhu



Leandro "Hallowone" Santos e Tiago "Murazor" Maraschin

Sistema
Daemon

Daemon Cthulhu



Leandro “Hallowone” Santos e Tiago “Murazor” Maraschin
1 edição

Daemon Cthulhu

Organização: Leandro Lopes dos Santos

Diagramação: Leandro Lopes dos Santos

Agradecimentos:

A **Howard Phillips Lovecraft** por desenvolver todo um sistema mitodógico insandecedor para sua literatura de Horror.

A **Sand Petersen** por criar o primeiro RPG de Horror investigativo Call of Cthulhu.

A **Marcelo del Debbio** por criar Arkanun e me introduzir no rumo das campanhas de terror.

A **Marcelo Cassaro** pela DB e pelo invasão, onde a paraóia foi levada ao limite pela primeira vez em minhas campanhas de RPG.

A **Tiago "Murazor" Maraschin** Pela perfeita contribuição das regras sobre loucura e do texto dos "tomos Malditos.

Ao **Lord of Darkness, Socratelex, Mensageiro Obscuro, Leo blood tears, Newton Rocha, Valberto, Hatalíbio, Ork Bruto, Frank Jaeger, Darkchet** e todos companheiros de Orkut e Multiply que contribuíram e cobraram para que esta obra fosse realizada.

Todas as pessoas acima e algumas que permaneceram anônimas, são responsáveis por este net-book. Eu sigo apenas como adaptador , organizador e contribuidor.

MYTHOS DE CTHULHU	5
DEUSES EXTERIORES	6
PRIMOGENITOS	11
RAÇAS INDEPENDENTES	16
RAÇAS SERVIDORAS	27
LOUCURA	36
A MAGIA NOS MYTHOS	39
TOMOS MALDITOS	44
AVENTURA PRONTA	52
CONSIDERAÇÕES FINAIS	64

Esta é uma obra de Ficção. Todos os Fatos e Personalidades Reais são tratados nesta obra de forma ficcional.O Racismo que aparecerá em algumas citações não diz respeito à posição do autor mas da mentalidade dos personagens do séc. XVII.A magia e os rituais aqui descritos não funcionam na vida real. Desaconselhável para menores de 16 anos , para pessoas com QI inferior a 100, ou para pessoas dementes que não conseguem distinguir a fantasia da realidade.

Escrevo estas ultimas linhas caso algum infeliz desavisado tenha o infortúnio de encontrá-las. Em breve eles estarão aqui e nada poderei fazer por minha sobrevivência. Relatei o que sabia ao jornalista e com sua matéria publicada não terei mais onde me esconder.

Tudo começou a três anos. Boatos falavam de ruínas de calçamentos no meio do deserto australiano, e eu, um proeminente doutor da universidade de São Paulo houvera por anos pleiteado fundos junto ao governo federal para uma expedição. Ao curso de 5 anos já sem ânimo de busca, a miséria que me sucedeu chegou na forma de uma carta da embaixada australiana aceitando patrocinar minhas pesquisas.

Em 4 dias passando por Sidnei; contratei carregadores, aluguei um jipe, e depois de uma semana no deserto encontrei o dito calçamento. Eram como avenidas de argila seca em forma de blocos dodecaédricos com uma precisão de encaixe que lembrava as pirâmides astecas. Cada calçamento possuía cerca de 60 metros e se dispunha como numa cidade planejada.

A noite sonhos estranhos sobre besouros sob um céu negro me despertaram, sem conseguir dormir, retomei minhas pesquisas. Estranhamente meus testes datavam as formações do calçamento a uma era muito antiga. A milhões de anos atrás provavelmente antes dos dinossauros, no período de surgimento dos primeiros anfíbios. Minha frágil mente até hoje não consegue conceber a possibilidade de civilização em tal período. Como se algo muito antigo, milênios antes do primeiro australophitecus africanus descer de sua árvore, tivesse constituído uma civilização.

Dirigi até o campo de pesquisas. Vasculhava os calçamentos quando percebi uma pedra oca, Consegui mover a pedra com um pé de cabra e desci por uma corda que joguei. A cerca de 50 m abaixo do chão me encontrava em uma sala circular ao lado de uma escultura cônica de 3 m de altura onde se gravava um besouro e caracteres, onde o primeiro lembrava o y latino, nas paredes havia o desenho de um navio voador sobre prédios negros sem janela, com jardins e plantas por toda extensão.

Enquanto contemplava as gravuras escutei passos atrás de mim, me virei.
- Thomas é você? Busque minha polaroid no carro, amanhã escavaremos neste local.

- Você não sabe com o que está mexendo - ele disse - não se deve mexer em um segredo que o tempo apagou.

- O que está dizendo? Busque minha polaroid!

Todos meus empregados estavam agora ali, apontando armas para mim.

- o que estão fazendo?

- morra doutor.

Apertei o botão de um pedaço de metal e como que um raio uma descarga elétrica matou meus empregados. Foi quando ouvi um sibilar...

Hoje minha mente ainda não assimila o que talvez eu tenha visto, me sinto observado. Depois de ir a Luziania atrás do meteoro que lá caiu, vejo por onde ando pessoas me observando.

Acredito que um horror muito antigo habita as sombras e me persegue.

Dr. José Alcântara Braz



Mythos de Cthulhu

“De que Criptas saem arrastando-se, não o sei Dizer

Mas todas as Noites vejo essas criaturas Viscosas,

Negras, cornudas, Descarnadas, de asas mebranasas

E caudas que ostentam do inferno a bífida barbada.”

H. P. Lovecraft – Os fungos de Yuggoth

Arkanun, Trevas e Invasão foram os primeiros jogos de terror com um conceito lovecraftiano lançados no Brasil. Este Net Book Tem por objetivo aprofundar o conteúdo dos Mythos de Cthulhu dentro do universo de Trevas/Arkanun/Invasão. Mythos que, com seus Deuses/Extraterrestres podem integrar tanto o RPG de Horror sobrenatural (Arkanun/Trevas) quanto uma proposta do terror que vem do espaço (invasão).

Os três jogos em questão lidam com o conceito de indivíduos (Quase) normais que se confrontam com forças que poderiam destruir a terra. Em Arkanun e Trevas a relação com os Mythos aparece diretamente, na **Ordem de Dagon**, no **Necronomicom** e nos **Lamazuus**, em invasão os Mythos não aparecem diretamente mas vários elementos dos Cthulhu Mythos podem muito bem complementar o RPG onde o horror vem do espaço e muitas criaturas podem habitar as sombras e arquitetar seus planos além dos Metalianos, Traktorianos e Greys.

Recomendo uma boa lida no capítulo em relação a loucura, assim como Magia. Agora vamos aos Fatos inomináveis que pertubam para a eternidade a mente dos que leem.

O que são os Mythos ?

“ Todas minhas histórias estão baseadas na premissa fundamental de que as Leis, as emoções e os interesses humanos carecem de validade ou significado comparados com a imensidão do cosmos”

H. P. Lovecraft

August Derleph criou o termo *Cthulhu Mythos* para sintetizar em um panteão as criaturas irracionais apresentadas na literatura de terror de Howard Phillips Lovecraft. Nos Mythos, as divindades de povos quase desaparecidos aparecem como criaturas alienígenas, irracionais e blasfemas que lutam entre si e ante as

quais a existência humana não passa de um detalhe insignificante.

Quando o homem ousa intentar desvendar os mistérios do universo, os horrores cósmicos que habitam a imensidão do caos infinito são trazidos a nós, trazendo consigo seu rastro de loucura e morte.

Sobre os Mythos

“Os Antigos foram, são e serão.

Das estrelas obscuras vieram até onde o Homem teria nascido, invisíveis e repugnantes. Desceram sobre a Terra primitiva.

Sob os oceanos permaneceram em latência durante as eras, até que os mares se retiraram. Reproduziram-se rapidamente depois e nesta multidão começaram a reinar sobre a Terra.

Sobre os pólos gelados edificaram poderosas cidades e nas alturas os templos daqueles que a natureza não reconhece e os deuses amaldiçoaram.”

Necronômicon

Os Deuses dos Mythos são apresentados como criaturas extraterrestres ou extracósmicas extremamente poderosas. Para compreendê-los devemos começar entendendo que na cosmologia dos Mythos o universo se encontra em poder dos Deuses Arquetípicos, Outros Deuses ou Deuses Exteriores, em sua maioria entidades cegas e sem cérebro, contudo de poder inimaginável; seu senhor, mensageiro e alma é **Nyarlatothep**. No centro do universo, se retorcendo ao som de uma flauta diabólica se encontra o senhor soberano do Caos **Azathoth**, entorno do qual dançam deuses sem nome. **Yog-Sothoth** é o portal de encontro aos antigos, coexiste com nosso espaço tempo, mas está separado dele podendo ser acessado ante poderosos rituais. Entre

os Deuses Arquetípicos ainda encontramos **Nodens** o senhor do grande abismo e **Shub-Niggurath** o bode negro dos bosques sucessor de mil proles.

Abaixo dos deuses arquetípicos encontramos os primogênitos seres que lembram poderosas entidades alienígenas que por algum motivo se encontram aprisionadas, até que, sob determinadas conjunções cósmicas “quando as estrelas se posicionam de forma correta”, podem saltar de um “mundo ao outro”, contudo “não podem viver”. Os Primogênitos possuem uma grande gama de seguidores (ao contrário dos Outros Deuses – seguidos apenas por loucos solitários e pelas **Raças**), contudo **Cthulhu** (ou Kthulhu) possui mais seguidores que todos os outros juntos. Alguns primogênitos habitam outros planetas e há planetas habitados apenas por eles.

Seguindo os Primogênitos encontramos os deuses menores e outros seres que mais facilmente podem ser invocados na terra.

Alem dos Outros Deuses, dos Deuses Primogênitos e Deuses Menores encontraremos as Raças extraterrestres, que embora muitas estejam extintas, possuem papel fundamental na história da terra. Os **Antigos** viveram sobre a terra no início do período cambriano entraram em conflito com outras raças e foram banidos para a imensidão antártica, criaram os organismos que dariam origem aos dinossauros, os mamíferos e posteriormente a humanidade e por fim os Shoggoths que foram os responsáveis por sua semi-extinção. Quando a Vida saiu dos Oceanos e passou a andar sobre a terra, uma raça de seres mentais, capaz de viajar no espaço/tempo, conhecida como **A Grande Raça de Yith** invadiu o corpo de Criaturas Cônicas similares a plantas com tentáculos, até que a 50 milhões de anos atrás foram exterminadas por uma raça de seres voadores existentes neste mundo e não, quando se jogaram a um futuro distante em corpos de uma raça de besouros gigantes. A **Semente de Cthulhu** caiu sobre a terra e conquistou uma grande extensão do pacífico, mas ficou aprisionada quando o grande oceano se inundou. Os **Fungos de yuggoth** chegaram na terra no período jurássico e se estabeleceram no topo de certas montanhas onde ainda estão suas minas e instalações. Antes do surgimento dos primeiros dinossauros o **Homens Serpentes** já haviam construído cidades e sua civilização e os **Profundos** ainda vivem abaixo do mar com uma civilização em um número considerável, abaixo dos olhos humanos como a sombra de um horror ancestral.

Arkanun/Trevas

Os deuses Exteriores são entidades provenientes do extra-orbe uma região alheia a todos os orbes conhecidos, são como senhores do universo ante os quais os Deuses/Demônios do orbe da Terra são fatias

insignificantes do universo, apêndices de si próprios. Sua expressão no plano terreno Foram os primogênitos, entidades que habitaram o Orbe da Terra quando Tenebras ainda era um plano vivo. Assim Dagon e Cthulhu (ou Kthulhu) são entidades do plano destruído de Tenebras. Através de Nyarlathotep os primogênitos, Deuses inferiores e Raças possuíram acesso a diversas orbes e alguns Deuses e Raças pertencem originalmente ao Orbe de Marte, Vênus, Mercúrio ou outro lugar perdido na infinitude do universo.

Invasão

Os Deuses Exteriores são Forças cósmicas pulsantes do universo, conglomerados de energia com consciência (ou não), os Deuses e Raças são criaturas alienígenas que podem, ou não, possuir algum interesse na terra. Nos últimos anos uma base da invasão traktoriana em Goiás foi tomada por entidades mentais que viajam no Tempo/Espaço conhecida como “A grande Raça de Yit”; os invasores de corpos ao perceberem a invasão de suas mentes alienígenas saíram em busca de despertar uma raça conhecida como “pólipos voadores”, responsável pela antiga extinção dos yithianos no período ..., para tentar reestabelecer o controle.

Deuses Exteriores

Azathoth – O Sultão demoníaco dos Deuses Exteriores – O Caos nuclear

“Aquele derradeira influência informe e maligna da mais infame confusão que blasfema e borbulha no centro de todo o infinito – o imensurável maléfico sultão Azathoth, cujo nome lábio ninguém ousa proferir em voz alta, e que atormenta insaciavelmente, em câmaras obscuras e inconcebíveis além do tempo, em meio ao rufar abafado e enlouquecedor de tambores malignos e o lamento fino e monótono de flautas malditas, sob cujo abjeto martelar e soprar dançam lentos, desajeitados e absurdos os gigantescos Deuses Supremos, os cegos, mudos, tenebrosos e indiferentes Outros Deuses, cuja alma e emissário é o Rastejante Caos Nyarlathotep.”

H.P. Lovecraft, “À Procura de Kadath”

Azathoth é o governante supremo dos Deuses Exteriores, Sua existência é contínua à própria existência do universo. Existe para além do contínuo espaço-tempo onde seu corpo amorfo se contorce ao som de uma flauta ao centro de um baile insano de outros deuses menores. Como punição por ter liderado uma rebelião contra os outros Deuses Arquetípicos foi privado de sua visão e raciocínio, Nyarlathotep é o agente de sua vontade. Azathoth constitui um insano caos nuclear que apenas um completo demente ousaria cultuar, o culto a Azathoth gera revelações em sonhos, a seu cultista, sobre os segredos da origem e do

significado do universo e completamente incompreensíveis para uma mente sã.

Azathoth não reconhece seus cultistas, e se invocado, destruirá, em sua fúria incontrolável tudo que encontrar pela frente (incluindo seu invocador), surgirá acompanhado por um cortejo composto por um flautista (Seguidor dos Outros Deuses) e 1d10-1 Deuses menores.



A possibilidade por rodada de Azathoth iniciar seu holocausto é de $(100 - (\text{quantidade de Deuses menores} * 10))\% - 5\%$ por pontos de magia gastos por rodada).

Se iniciar sua ação de destruição, multiplicará por 2 o alcance de seu ataque por rodada partindo de seu tamanho inicial de 50 m. O Ataque dos Tentáculos de Azathoth causa 1d100 pontos de dano, corroendo até uma placa de aço de 30 cms de espessura, sem direito a esquiva e desconsiderando IP. O percentual de sua perícia de ataque varia de acordo com a Quantidade de Ataques que faz por rodada.

1 Ataque : 100%

2 Ataques : 50%

3 Ataques: 33%

4 Ataques: 25%

5 Ataques: 20%

6 Ataques: 16%

Azathoth possui uma probabilidade de $(10 - \text{número de servidores})\%$ de ir embora por conta própria. Ao

Receber 300 pontos de dano Azathoth se retirará novamente para o centro do universo. Existem raros rituais complexos que permitem bani-lo para seu local de origem.

Atributos: Não Aplicáveis (Não há como medir forças com Azathoth)

N de Ataques: 1 a 6

Ataque: 1d100

PVs.: 300

Nodens – Senhor do Grande Abismo

Nodens costuma adotar a forma de um humano normal, sisudo e com barba grizalha, que aparece sobre uma enorme concha marinha, puchada por criaturas sobrenaturais das lendas da Terra. É o único Deus Arquétipo que as vezes age de forma amistosa com a raça humana, protegendo humanos dos primogênitos ou de Nyarlathotep. Não é cultuado na Terra e é senhor soberano dos Anjos Descarnados da Noite.

Nodens adota uma postura pacifista, sempre evitando o combate, sua técnica usual é convocar um grupo de Anjos descarnados da Noite para banir seu oponente, levando-o para longe, se o inimigo for demasiado poderoso para isso Nodens tentará afugenta-lo (o que conseguirá se o inimigo falhar em um teste de will), caso contrário partirá, levando algum humano consigo com o fim de protege-lo, contudo, Nodens é o senhor do grande Abismo e seus caminhos raramente tocam o mundo terreno. Sabe-se de indivíduos que foram deixados por Nodens no outro ponto do universo (para que em seguida os trouxesse de volta são e salvos).

Em ultimo caso, Nodens usará seu Bastão como arma, causando 4d6 de dano e desconsiderando qualquer IP.



Nodens pode invocar 1d10 Anjos Descarnados da Noite ou 1 outro servidor ao custo de 1 PM, assim como pode regenerar 1 PV por PM gasto, ou criar uma armadura mágica de IP igual ao número de PMs gastos, que com duração até o amanhecer.

CON:	45	PVs:	30
FR:	42		
DEX:	21	IP:	Variável
AGI:	18		
INT:	70	PMs:	100
WILL:	100		
PER:	46		
CAR:	85		

Ataque:

Bastão 100/100 **Dano** : 4d6

Nyarlatothep – O Caos Rastejante

“Ouço o Caos Rastejante que clama além das estrelas. Criaram Nyarlatothep que seria seu mensageiro e vestiram-no de Caos para que sua forma esteja sempre oculta entre as estrelas.”

Necronomicon

Nyarlatothep é a máscara daqueles que sempre existiram, o Sacerdote do Aether, o Senhor de múltiplas faces, o mensageiro e enviado dos Deuses exteriores.

Nyarlatothep possui livre acesso a todos os planos e mundos, é o único Deus exterior que possui alguma forma de contato direto com a raça humana (os outros se encontram adormecidos, presos ou limitados de alguma forma), é o único que presta serviços diretos a seus seguidores humanos, (embora no fundo possua objetivos particulares e apenas se utilize destes cultistas como peças em seu tabuleiro de xadrez ou para enganar e leva-los à loucura e à destruição), apresentando-se normalmente para dar instruções, pedir sacrifícios ou responder chamados de seus seguidores.

É conhecido como “O senhor das Múltiplas faces” pois possui a habilidade de dispor de mil formas diferentes; sendo as mais usuais as de um faraó egípcio, um monstro gigantesco de três pernas, garras nas extremidades dos braços e um tentáculo vermelho sangue onde deveria haver uma cabeça (Tentáculo que se estira em direção á lua) e uma criatura humanóide negra e alada com olhos vermelhos tri-lobulares, entre outras.

Nyarlatothep é a alma e o executor das vontades dos Deuses Exteriores, mesmo que trate de seus amos com



tom zombador e depreciativo. Todos os rituais envolvendo a invocação dos Deuses exteriores envolvem seu nome. É conhecido e temido por todas as Raças (das quais ocasionalmente exige favores).

Os Deuses Exteriores são, em sua maioria, indiferentes à existência humana; e é Nyarlatothep que pode permitir o contato de seus servos (Favorecendo, é claro, seus próprios escravos leais). Possui como servos os Servidores dos Outros Deuses, os Shantaks, e os Horrendos caçadores, embora tenha o poder de escravizar qualquer criatura.

A Forma usual de combate de Nyarlatothep é convocar outros seres para ocupar as vítimas, normalmente não revelará seus poderes sobrenaturais e tentará enganar seus inimigos se valendo de suas múltiplas formas para se passar por um amigo. Pode invocar qualquer criatura dos Mythos ao custo de 1 PM por cada ponto de will da criatura.

Qualquer forma destruída levará Nyarlathotep a assumir a forma de monstro com enormes garras, se destruído assume uma forma mais irracional ainda e foge ao espaço interestelar.

A forma de monstro terá sempre, ao menos, duas garras para atacar por rodada (podendo ter mais em condições especiais)

Nyarlathotep prefere agir semeando a loucura (preparando a terra para a vinda dos grandes antigos e sua prole estrelar) que matando e destruindo. Conhece todos os rituais envolvendo os Mythos, e pode invocar um Shantak, Horrendo Caçador ou Servidor dos Outros Deuses ao custo de 1 PM.

Características	Humano	Monstro
Con	19	50
Fr	12	80
Dex	19	19
Agi	24	28
Int	86	86
Will	100	100
Per	48	48
Car	93	

Ataque:

Humano

Arma 100%/100% ou 100% **Dano** Por arma

Monstro

Garras 85%/85% **Dano** 10d6

Shub-Niggurath – A cabra negra dos bosques possensora de mil proles

“E, então, Aquela que é Negra aparecerá e Aqueles que portam Cornos e que urram jorrarão por milhares da Terra. Brandir-se-á diante deles o talismã de Yhe, graças ao qual inclinar-se-ão diante da tua potência e responderão a todas as perguntas.”

Necronomicon

A deusa perversa da fertilidade, cultuada por alguns grupos de druidas no interior de selvas escuras e pântanos sombrios, consiste em uma imensa massa nebulosa coberta de feridas purulentas, que as vezes se coagula; formando tentáculos em forma de cipó, bocas que gotejam saliva ou patas curtas e retorcidas que terminam em unhas negras. Agracia seus servidores

com seus filhos sombrios para que lhes sirvam de ajudantes, servos ou mestres.

Conjurada atacará todos os presentes, menos seus seguidores (normalmente essas invocações são realizadas para fins de sacrifícios), somente aquele que possui o ritual de sua invocação poderá manda-la de volta, ou ela se retirará ao receber 145 pontos de dano.



Shub-Niggurath possui dezenas de tentáculos, porem, somente pode atacar com um tentáculo por rodada. A vítima capturada será levada a uma das dezenas de boca que Shub-Niggurath possui, onde a energia vital da vítima será sugada à proporção de 1d6 pontos de Fr por rodada (Dano irrecuperável). A vítima permanecerá indefesa e se contorcendo de dor durante esse processo. Contra grandes criaturas tentará se utilizar de vários tentáculos e várias bocas, fazendo 1 ataque por rodada (em 1 rodada suga 1d6 de Fr, no segundo ataque passa a sugar 2d6 por rodada, no terceiro 3d6 e assim por diante).

Em criaturas de Baixa estatura (humanos, vacas, elefantes) atacará com seu corpo envolvendo e sugando a vítima por osmose. Shub-Niggurath é imune a armas físicas e pode reconstituir os gases e tentáculos que a formam recuperando 2 PVs por Pm gasto, conhece **TODOS** os rituais envolvendo os Mythos, tal como a abertura de portais e os signos dede conjuração.

CON:	170	PVs:	145
FR:	72		
DEX:	28	IP:	Especial
AGI:	21		
INT:	21	PMs:	70
WILL:	70		
PER:	25		
CAR:	46		

Ataque:

Tentáculo 100% **Dano** Apresamento
Mordida Automático **Dano** 1d6 por rodada na Fr
Envolver 75% **Dano** 11d6

Yog-Sothoth – A chave e o Portal

“A alma de Azathoth se encontra em Yog-Sothoth e assinalará aos Antigos quando as estrelas indicarem que chegou o momento do retorno. Pois Yog-Sothoth é o pórtico pelo qual passarão aqueles que povoam o vazio quando retornarem. Yog-Sothoth conhece os meandros do tempo, pois o Tempo é Um para ele. Sabe de onde os Antigos provêm, em tempos recuados; sabe de onde sairão quando o ciclo recomeçar.”

Necronomicon

Yog-Sothoth é a chave e o portal, concede a seus seguidores o poder de visualizar e viajar entre todos os planos de todas as orbes. Vive na intersecção entre os planos que compõe o universo, onde se apresenta como um conglomerado de globos fluorescentes flutuantes que saem e retornam para dentro uns dos outros e variam seu tamanho entre 10 e 800 metros de diâmetro.

Sua pretensão é adentrar o Orbe da Terra para sugar toda a energia da roda dos mundos, porem, apenas pode tocar nosso orbe em determinadas ocasiões.

Yog-Sothoth coexiste com todo o Espaço/Tempo, podendo se locomover livremente por todo tempo e espaço existente. Dá a seus seguidores o poder de contato e invocação de criaturas de planos distantes

Apresenta-se, por vezes como um árabe, Umr Al Tawil (prolongador da vida) para negociar com aqueles que desejam viajar a tempos e lugares distantes. Ao conceder favores suga energia de seus seguidores e cria uma forma de penetrar em nosso orbe.

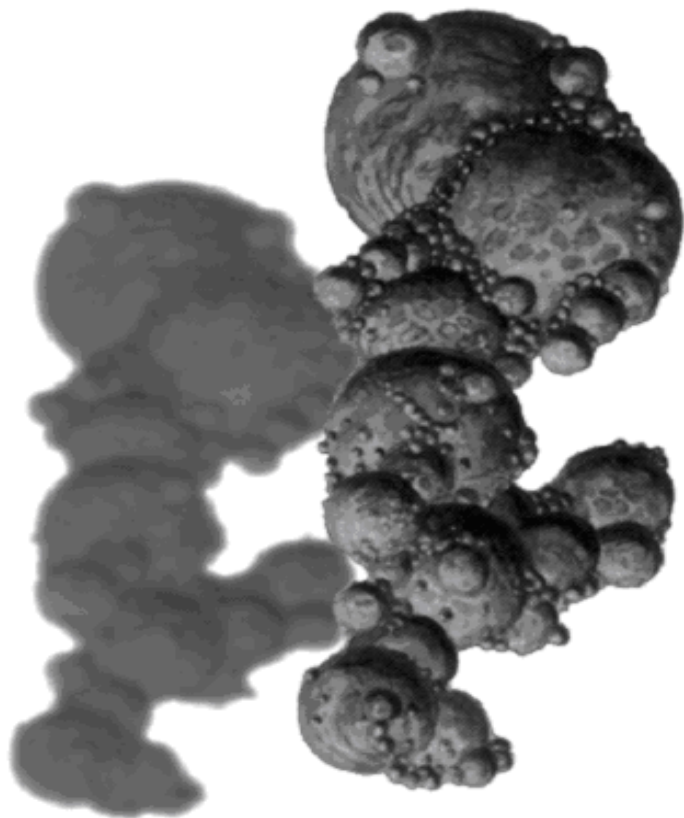
Yog-Sothoth guarada a essência da magia em si, como se fosse um poço infinito de metamagia, tem a capacidade de viajar no espaço a aproximadamente 300 Km/h e pode romper a barreira do som.

Em combate, pode tocar seu adversário com uma de suas esferas por rodada, gerando um dano permanente de – 1d6 na Constituição da vítima, corrompendo seu corpo e gerando nela uma aparência cadavérica.

Com o gasto de 1d6 pontos de magia, pode descarregar jatos de Fluido ou fogo prateado (com 5m de diâmetro) a 150m de distância, que podem destruir qualquer objeto que toquem (aviões, pessoas que não se esquivam, etc.).

Através de um simples contato, Yog sothoth pode transportar um personagem a qualquer ponto do universo ou do tempo (contra o que, é permitido um teste de Will difícil para resistir).

Yog Sothoth somente pode ser ferido por armas mágicas e magia, ao chegar a 0 pvs se retirará para os eixos do universo que constituem sua morada.



CON:	-	PVs:	400
FR:	-		
DEX:	-	IP:	Especial
AGI:	-		
INT:	46	PMs:	100
WILL:	100		
PER:	20		
CAR:	70		

Ataque:

Toque de Esfera 100% **Dano** 1d6
por rodada na Constituição

Jato Prateado 80% **Dano** morte de
todos em um raio de 5m de diâmetro.

Primogênitos (Grandes Antigos)

Cthuga – O senhor do Fogo

Cthuga é o mais Obscuro e remoto dos primogênitos, isolado e vagando no espaço, próximo à estrela Fomalbaut, de onde pode ser convocado.

Cthuga se apresenta como uma imensa massa incandescente e amorfa e tem por seguidores os Vampiros do Fogo.

A vinda Cthuga é anunciada por 1d100 vampiros do Fogo que o acompanharão e iluminarão o local onde, o próprio Cthuga surgirá lançando labaredas para todos os lados.

O calor de Cthuga afeta uma área de 2d10 X 20 metros de diâmetro, área na qual qualquer criatura viva sofrerá o dano de 1 PV por rodada (sem direito a teste de Constituição). Cthuga abandonará uma área apenas quando perceber que tudo nela presente se reduziu a cinzas.



A cada Rodada Cthuga pode formar 1d4 tentáculos para atacar, ou soltar um labareda de fogo a uma distância de até 150m, causando um dano de 42 Pvs (com direito a teste de Con para reduzir o dano pela metade) em todos num raio de 5m de diâmetro (desconsiderando qualquer armadura). Cthuga derrete as armas utilizadas contra ele gerando uma proteção equivalente a um IP 14.

O senhor absoluto do fogo pode gerar qualquer efeito referente ao caminho elemental do fogo, de acordo que tenha PMs para isso, comunica-se por telepatia com outras criaturas, mas aparentemente é incomunicável com a raça humana.

Con : 120 **PVs :** 130
Fr : 80
Dex : 21 **IP :** 14
Agi : 0
Int : 28 **PM :** 42
Will : 42
Per : 26
Car : 35 (0 com humanos)

Ataque:

Tentáculo 40% **Dano** 14d6

Labareda 60% **Dano** 42 Pvs

Presença Automático **Dano** Perca de 1 PV por rodada em todos, numa área de 2d10 X 20 Metros de Diâmetro.

CTHULHU - O grande Mestre de R'lyeh

“Então, o apavorante Cthulhu surgiu das profundezas e enfureceu-se contra os Guardiões da Terra. Eles ataram suas garras venenosas por meio de poderosas imprecações e o encerraram na cidade de R'lyeh onde, oculto, sob as ondas, dormirá e sonhará com a morte até o fim dos tempos.”

Necronomicon

O grande Cthulhu é o pai/rei/sacerdote e Deus de uma raça interestelar que chegou a Terra três milênios antes do surgimento do homem. Tem uma forma vagamente humanoide, com a cabeça semelhante a um grande polvo donde sai uma massa de tentáculos, corpo com escamas e aspecto gomoso, garras enormes nas mãos e nos pés e asas negras e estreitas.

Encontra-se adormecido, junto com os membros de sua raça, na cidade submersa de R'lyeh, abaixo das profundezas do Pacífico, até que chegue o dia, quando R'lyeh retornar a superfície, e Cthulhu estará livre para iniciar seu reinado de morte e destruição.

Cthulhu é o primogênito mais cultuado na Terra, tribos inteiras prestam culto a ele (desde remotos esquimós a degenerados habitantes dos pântanos da Lousiania), principalmente populações que vivem no mar ou em suas proximidades (Como na Polinésia onde é conhecido por Kthulhu).

É seguidos por seres conhecidos como Profundos (e seus governantes/sacerdotes Dagon e Hidra) e por sua prole estelar (sua raça) que, quando R'lyeh submergir, abrirá os portões negros, para que Cthulhu liberto compra seu reinado.



Cthulhu possui um corpo maleável. Ele pode, por exemplo, transferir grande parte de sua massa para as asas, aumentando sua envergadura e tornando o resto do corpo mais leve, possibilitando um melhor resultado no voo, ou ainda, esticar um membro para perseguir uma vítima escondida em um pequeno buraco. Contudo, todas as suas formas mantêm suas características principais, como se fossem formas redimensionadas do próprios Cthulhu.

Cthulhu pode fazer 2 ataques por rodada com suas garras, mais 1d4 ataques com seus tentáculos faciais (que penetram em espaços pequenos), pode caminhar a 40km/h e nadar a 37km/k.

Cthulhu pode realizar qualquer ritual referente à água ou aos Mythos exceto Criar ou controlar Anjos descarnados da noite (Criar ou Controlar Mythos 2) e chamar Nodens (Entender Mythos 5), contudo, apenas ensina a seus seguidores Comunicação com Cthulhu (Entender Mythos 16) e invocação de Profundos (Criar Mythos 2), ao menos que seus seguidores lhe ofereçam algo muito especial.

Cthulhu regenera 6 pvs por rodada e ao ser reduzido a 0 Pvs se dissolve em uma nuvem esverdeada, para, se reconstituir após 1d10+10 Rodadas.

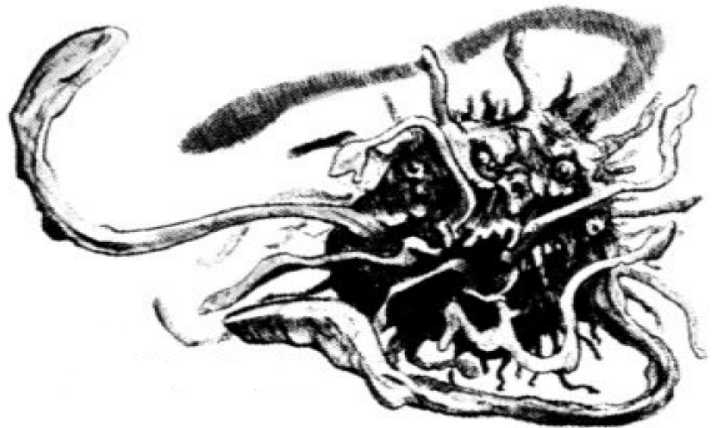
CON:	110	PVs:	160
FR:	140		
DEX:	21	IP:	21
AGI:	30/24 nadando 20 voando		
INT:	42	PMs:	42
WILL:	42		
PER:	32		
CAR:	42		

Ataque:

Garras	100%	Dano	22d6
Tentáculos	100%	Dano	11d6

Hastur – O inominável, Aquele cujo nome não deve ser pronunciado.

Hastur o inominável vive próximo à estrela de Adebaran (na constelação de Touro) de onde está conectado por portais ao místico lago Hali.



Sua aparência é desconhecida, um cadáver possuído por Hastur adota uma aparência inchada e escamosa com membros amorfos e flúidos. Já que a forma de Hastur é desconhecida e os habitantes do lago Hali apenas os descrevem como “Horível”, fica para o mestre a descrição detalhada de Hastur.

O Inominável é pouco cultuado na terra, sendo seguido apenas pelos horríveis Tcho-Tcho do lago Hali, tem por servos um secto de criaturas aladas conhecidas por Byakhee.

Hastur somente pode ser invocado à noite e irá embora quando Adebaran desaparecer, pela manhã, na linha do horizonte (ou quando for reduzido a 0 PVs). Não costuma atacar seus fiéis e adoradores, Pode aprisionar 3 vítimas por rodada (com suas garras e tentáculos, com direito a esquiva) a uma distância de 3 metros e destruí-los na rodada seguinte. Pode entender/criar todos os Mythos, mas controla apenas os Byakhees.

CON: 200 **PVs:** 150
FR: 120
DEX: 30 **IP:** 30
AGI: 26/31 voando
INT: 15
WILL: 35 **PMs:**35
PER: 23
CAR: 25

Ataque:

Tentáculo/Garras 100% **Dano** Morte

Ithaqua – Aquele que caminha com o vento, O Wendigo

Segundo as lendas dos índios das regiões setentrionais do continente americano, Ithaqua é uma criatura que captura viajantes perdidos em lugares desertos e leva-os consigo; suas vítimas são encontradas semanas (ou meses) depois, enterradas parcialmente na neve (como se houvessem caído de uma grande altura), congelados, com expressões de imensa dor e mutiladas de diversas partes de seus corpos.



Ithaqua quase não possui culto (ou culto organizado), sendo extremamente temido nas áreas gélidas do globo, os habitantes do Alasca ou da Sibéria costumam lhe prestar sacrifícios para evitar que o Wendigo ataque os acampamentos.

Uma raça de seres mentais, chamados de Choigor estão conectados a Ithaqua, como servos, adoradores e guias, indicando-lhe vítimas perdidas na neve.

Se estiver a uma distância menor que algumas dezenas de metros, Ithaqua poderá se utilizar de poderosas rajadas de vento para arrancar suas vítimas do solo, contra o que é possível um teste de resistência de FR. Se estiver próximo poderá atacar com suas garras, ao chegar a 0 pvs Ithaqua se dissipará junto com os ventos árticos e não retornará até a próxima noite. Possui conhecimento de Todos rituais envolvendo Criar/entender Mythos e Criar/Controlar/entender Gelo (Ar + Água).

CON: 150 **PVs:** 125
FR: 50
DEX: 30 **IP:** 10
AGI: 16/100 Voando
INT: 10
WILL: 35 **PMs:**35
PER: 20
CAR: 23

Ataque:

Rajada de Vento 100% **Dano** Suspende a Vítima e a deixa cair a 1d10 X 3 m de queda. Cada 3 metros de queda equivalem a 1d6 de dano.

Garras 80% **Dano** 6d6 (ignora qualquer armadura da vítima)

Nyogtha – Aquele que não deveria existir

Nyogtha vive no interior das Cavernas subterrâneas deste planeta. Consiste em uma enorme mancha de negrura vivente, que se estende como se possuísse tentáculos.

Existem boatos sobre uma suposta ligação de Nyogtha com Cthulhu, mas nada pode ser provado. Nyogtha possui poucos seguidores, em sua maioria Brujas ou magos da Imandade de Tenebras, a quem ensina rituais ao custo de sacrifícios humanos ou Pms sugados do mago.

Se atacar, Todos que estiverem a 10 m de Nyogtha receberão 1d10 de dano e inúmeras feridas; se for atacado por alguma magia, pegará sua vítima e a levará para a profundidade obscura em que habita.



Ao receber 60 pontos de dano Nyogtha se retirará para a escuridão subterrânea. Possui todos os rituais relacionados a criar/entender Mythos, assim como rituais de abertura de portais (envolvendo metamagia).

CON:	40	PVs:	60
FR:	81		
DEX:	20	IP:	10
AGI:	16		
INT:	20	PMs:	28
WILL:	28		
PER:	20		
CAR:	24		

Ataque:

Tentáculos 100% **Dano** 1d10 ou aprisionamento.

Shudde M'ell – Aquele que habita as profundezas



Shudde M'ell é o maior e mais cruel dos Cthonianos. Não existe qualquer culto moderno regular a Shudde M'ell, aparentemente pode ter seido cultuado na pré-história e por extensão a Druidas ligados aos Cthonianos.

Shudde M'ell pode gerar terremotos de 3,5 na escala Richter, em um ráio de 750m, acompanhado de outros Cthonianos pode aumentar a potencia do terremoto em 2d6 pontos na escala.

Shudde M'ell imerge das profundezas em meio a um tremor, que abre uma grua de 1d10+10 metros de diâmetro, a grua destruirá todos que estejam sobre ela neste momento. Shudde M'ell surgirá sempre acompanhado por um terrível ruído de Cântigos (assim como sons estonteantes e de Sucção), que anunciam sua chegada, surgirá porfim da cratera junto a diversos outros Cthonianos e atacam os sobreviventes até sua destruição final.

Ao receber 100 pontos de dano Shudde M'ell voltará para as profundezas. Shudde M'ell possui rituais de invocação de todos os Mythos excluindo-se os primogênitos e Deuses Exteriores. Regenera 8 pvs por rodada.

CON:	80	PVs:	100
FR:	90		
DEX:	15	IP:	8
AGI:	14/8 cavando		
INT:	20	PMs:	35
WILL:	35		
PER:	18		
CAR:	28		

Ataque:

Tentáculos 100% **Dano** 6d6 (por compressão) mais 1d6 pontos de CON por rodada por tentáculo.

Esmagar: 90% **Dano** 12d6 a todos que estejam em um ráio de 12 m.

Tsathogghua



Tsathogghua é um dos deuses mais cruéis dos Mythos, vive no golfo negro de N'Kai onde se fixou após vir da Orbe de Saturno. É representado por um corpo grosse e peludo, cabeça em forma de sapo, com orelhas e pele de morcego, sua boca é larga e seus olhos estão sempre semi-abertos (como se quase dormindo).

Em tempos remotos era cultuado por seres sub-humanos e peludos aos quais ensinou a magia. Consede a seus fiéis rituais referentes a abertura de portais. Pode ser encontrado em N'Kai e nos templos de Tsathogghua, seus seguidores são criaturas chamadas de Crias informes de Tsathogghua.

Se Tsathogghua for encontrado, deve-se verificar se foi, ou está sendo feito um sacrifício (50% de chance), se estiver sem fome ignorará os jogadores e tentará dormir novamente.

Tsathogghua agarra uma vítima por rodada e suga, com seus dentes, 1 ponto de um atributo aleatório da vítima por rodada. A vítima sofre queimaduras ácidas, formigamentos, câimbras, tem seu sangue envenenado, etc. A recuperação de um ataque de Tsathogghua requer um mês de internação médica para cada ponto perdido. Tsathogghua fugirá ao receber 75 Pvs de dano, é imune a qualquer arma impactante ou perfurante pois regenera 30 PVs por rodada (não regenera danos por fogo, eletricidade, frio e efeitos afins).

Tsathogghua pode invocar todas as raças menores (exceto os Anjos descarnados da noite) e contactar todos os deuses maiores.

CON:	120	PVs:	75
FR:	50		
DEX:	27	IP:	Especial
AGI:	30		
INT:	30		
WILL:	35	PMs:	35
PER:	29		
CAR:	33		

Ataque:

Tentáculos 100% **Dano** apresamento

mordida: Automático **Dano** 1 ponto de atributo por rodada

Y'gononac

Abaixo da Terra, em ruínas subterrâneas, atrás de paredes que o aprisionam, vive uma criatura brilhante, cultuada por seres malignos sob o nome de Y'gononac. Seu pequeno culto tem as bases descritas no livro "Revelações de Gaaki" e está em constante expansão. Usualmente Y'gononac adquire a forma de um humano normal, contudo portador de um olhar neurótico,

quando encontra uma pessoa corrompida pelo mal e pelo pecado ele a possui para depois absorve-la, podendo em seguida oscilar entre a forma da pessoa possuída e sua própria, de um enorme monstro brilhante, nu e sem cabeça, com bocas salivantes nas mãos.



Quando Y'gononac toca uma vítima (em qualquer forma) ela deve passar por um teste de Will, ou Y'gononac a possuirá e sugará 1 ponto de INT e outro de Will por rodada até consumir totalmente a alma da vítima. Se receber 75 pontos de dano se retirará. Y'gononac apenas pode possuir pessoas que tenham lido sobre ele, lendo, principalmente o "livro das revelações de Gaaki", para tanto tem interesse no crescimento de seu culto, e, em forma humana tentará fazer com que sua "possível vítima" leia passagens deste livro (mesmo que ela não se dê conta disso)

Se Y'gononac lutar, ele utilizará suas bocas para ferir e devorar suas vítimas. As feridas causadas por Y'gononac nunca se cicatrizarão e seu dano é irreversível. Y'gononac conhece todos os rituais referentes a Criar/entender/controlar Mythos além de outros.

CON:	125	PVs:	75
FR:	25		
DEX:	14	IP:	0
AGI:	16		
INT:	30		
WILL:	20	PMs:	28
PER:	22		
CAR:	29		

Ataque:

Toque 100% **Dano** 1 ponto de INT e 1 de WILL por rodada

Mordida: 100% **Dano** 1d4 PVs (incurável)

Yig - Pai das Serpentes



Cultuado por tribos ameríndias e sacerdotes assim. Yig concede a seus fiéis imunidade contra serpentes venenosas, a habilidade de falar com cobras e alguns rituais e rituais ligados ao veneno e animais venenosos.

Uma manifestação de Yig é assinalada por um enxame de serpentes. Se Deseja matar alguém, como um seguidor de seu culto que revelou um segredo, ou prejudicou a seita, Yig mandará uma serpente sagrada para matar a vítima.

As "Serpentes Sagradas de Yig" são exemplares em tamanho maior de sua espécie, com uma mancha branca sobre sua cabeça. Uma serpente se Yig surge, com tamanha rapidez que a vítima é surpreendida e mordida automaticamente (ao menos que a vítima passe por um teste difícil de AGI), se escapar a serpente passará a perseguir a vítima por todos os lugares. Não existe qualquer antídoto contra o veneno de uma "Serpente Sagrada de Yig", para fins de jogo considere que apesar disso ela possui as características de uma serpente comum.

Nas raras vezes que Yig se apresenta em pessoa, adotará a forma de um humano forte, coberto de escamas, com uma cabeça humana ou em forma de serpente. Sempre estará acompanhado de um grande número de cobras,

Yig pode golpear com as mão, mas prefere segurar a vítima (teste de FR X FR) para na rodada seguinte levá-la a boca e morde-la. Yig conhece todos os rituais referentes a Criar/Entender/Controlar Mythos e é um mestre em contactar e obter ajuda dos Cthonianos. Fugirá se receber 70 pontos de dano.

CON: 120
FR: 30
DEX: 18
AGI: 30
INT: 20
WILL: 28
PER: 19
CAR: 24

PVs: 70

IP: 6 escamas + 3d6 de dano em seu agressor pelo sangue ácido de Yig.

PMs: 28

Ataque:

Mãos 90%

Dano 2d6

mordida: 95% Dano morte instantânea

Raças independentes

Antigos



Os Antigos são uma raça interestelar independente, que chegou à Terra há mais de 2 bilhões de anos atrás. São criaturas anfíbias, em forma de elipse que possuem finas pinças horizontais que saem de um anel central, além de um bulbo na base e parte superior, que é o núcleo de um sistema de cinco longos tentáculos planos, estes tentáculos se dispõem triangularmente ao seu redor, como os braços de uma estrela do mar. Medem 2,4m de altura por 1,8m de largura, possuem asas que se escondem em suas arestas. Para humanos sua linguagem lembra assobios, e a percepção deles não é baseada no espectro visual humano, tornando-os capazes de encher na escuridão.

Há rumores que dizem que a chegada dos Antigos de alguma forma, desencadeou a evolução da vida multicelular na Terra, acidentalmente, originando a vida. Criaram os terríveis e blasfemos Shoggoths para lhes

servirem como escravos. Por milênios os Antigos guerrearam com outras raças pela posse da Terra. Durante este tempo a raça regrediu, perdendo grande parte ou completamente a habilidade de cruzar o espaço estelar com suas asas membranosas. Finalmente eles foram encurralados em seu refúgio final, uma cidade onde é hoje o continente Antártico. Todos os Antigos residentes na cidade foram destruídos na rebelião de seus escravos, os Shoggoths. Apesar dos Antigos terem sido extintos na Terra há milhões de anos, a raça é anfíbia e alguns poucos podem ainda viver nas profundezas do oceano, ou podem ser encontrados por viajantes do tempo.

Os antigos atacam com seus tentáculos, podendo pregar um tentáculo por rodada em volta da vítima, cada tentáculo exige um teste para envolvê-la e dará um dano de 3d6 por rodada por contração. O dano dos conjunto de tentáculos é cumulativo, o que permite esmagar armaduras resistentes, um Antigo só consegue aprisionar três tentáculos por vês ao redor de sua vítima. 54% dos antigos possuem conhecimentos de magia, referentes a pelo menos de 1 a 4 rituais (os caminhos e formas ficam a cargo do mestre).

CON:	3d6+12	PVs:	25-26
FR:	4d6+24		
DEX:	3d6+6	IP:	7
AGI:	3d6 (+2 Voo)		
INT:	1d6+12	PMs:	0-18
WILL:	3d6		
PER:	3d6+6		
CAR:	3d6+6		

Ataque:

Tentáculos 40% **Dano**3d6 por contração

Chthonianos

Os Chthonianos são uma poderosa raça de escavadores que habitam o interior do planeta Terra. Possuem a forma de lulas gigantescas, com um corpo vermiforme alargado, coberto de uma mucosidade viscosa. O mais Poderoso Chthoniano é Shudde M'ee, aquele que habita as profundezas. A presença dos Chthonianos sempre é anunciada com sons que lembram cânticos gregorianos. O ciclo de vida dos Chthonianos é muito complexo e longo (durando mais de mil anos), o que os leva a superprotegerem suas crias. Os ovos de Chthonianos possuem a forma de formações rochosas esféricas de 30 cm de diâmetro e possuem uma casca de 5 a 7 cm de espessura. Após o nascimento, os Chthonianos evoluem em 6 estágios; o estágio inicial dura apenas alguns meses após a eclosão dos ovos, nele as crias Chthonianas possuem apenas o tamanho de uma larva grande, resistente a apenas 40°C, muito diferente do estágio adulto onde se apresentam como monstros gigantesco resistentes a até 4000°C.



Chthonianos não necessitam de ar ou oxigênio para sobreviver. Comunicam-se por telepatia, podendo encontrar um membro de sua raça em qualquer lugar da Terra. A comunicação telepática dos Chthonianos lhes custa 1 ponto de magia para cada 15 minutos de comunicação, localizar alguém quando não seja Chthoniano 2 pontos de magia, mais 1 para cada 15 km de distância que o alvo se localize, vários Chthonianos podem se unir para somar seus pontos de magia nesta tarefa.*

*** Observação -** Por ser uma tarefa penosa, os Chthonianos apenas utilizarão sua "sonda psíquica" para localizar humanos que portem objetos de seu interesse (Como um renomado geólogo, que venha a encontrar estranhas formações rochosas esféricas, de um material desconhecido, imersas no fundo do mar, ou na região de G'barne na África). Se um humano possui conhecimento sobre a sonda psíquica dos Chthonianos, pode tentar não ser localizado, bastando um teste de PER para sentir a sonda e um de WILL x WILL do Chthoniano para bloquear a sonda.

Em cada rodada os Chthonianos atacam com seus 8 tentáculos, cravando de 1 a 2 em cada vítima, além do dano do tentáculo, os Chthonianos, sugam através deles líquidos vitais, que custam, da vítima, 1d6 pontos de CON, irrecuperáveis, da vítima por rodada (ao chegar a 0 pontos de CON a vítima morre). Os Chthonianos podem ainda, erguer-se e jogar-se sobre as vítimas, esmagando-as com seu peso, o impacto chegará até

uma área de 6m (com um grande adulto). Os Chthonianos são protegidos por uma superposição de tecidos musculares e camadas de gordura, que os protegem, além do que, suas feridas se fecham e se recuperam em uma velocidade espantosa.

Os Cthonianos em estágio adulto possuem ainda, a capacidade de aprisinar uma vítima psiquicamente em um determinado ponto, comessando com uma incapacidade da vítima de se afastar mais de 1,5 Km deste ponto, até que ele se posicione se poder sair do lugar escolhido, ficando paralizado sobre ele (ao custo de 1 ponto de magia gasto, por dia de aprisionamento), de criar terremotos (vários Chthonianos adultos se concentram onde deve ser o epicentro do tremor, que terá a intensidade da soma dos pontos de magia gastos por cada um divididos por 20, na escala Richter, além de poderem conhecer até 6 efeitos mágicos, envolvendo normalmente os Caminhos Terra, Humanos e Mythos (principalmente em contato com Cthulhu, Y'golonac, Shub-Niggurath ou outro primogênito ligado ao planeta Terra).

Larvas

CON:	1d3	PVs:	1
FR:	1d2		
DEX:	2d6	IP:	0
AGI:	1d6+1		
INT:	1d6	PMs:	1-3
WILL:	1d6		
PER:	2d6		
CAR:	1d6		

Resistencia a temperatura: 40°C

Regeneração por rodada: 0

Ataque:

Tentáculos 70% **Dano** 1PV mais 1d2 pontos de CON/Rodada por dreno de líquidos vitais.

Estágio 1

CON:	3d6+10	PVs:	15-16
FR:	3d6		
DEX:	2d6	IP:	1
AGI:	12/7 cavando		
INT:	5d6	PMs:	1-6
WILL:	1d6		
PER:	4d6		
CAR:	3d6		

Resistencia a temperatura: 100°C

Regeneração por rodada: 1PV/Rodada

Ataque:

Tentáculos 75% **Dano** 2 a 3d6 (por tentáculo) mais 1d6 pontos de CON/Rodada por dreno de líquidos vitais.

Esmagar: 80% **Dano** 5 a 6d6 num raio de 1 a 6 metros.

Estágio 2

CON:	3d6+15	PVs:	22-25
FR:	3d6*2		
DEX:	2d6	IP:	2
AGI:	12/7 cavando		
INT:	5d6	PMs:	2-12
WILL:	2d6		
PER:	4d6		
CAR:	4d6		

Resistencia a temperatura: 250°C

Regeneração por rodada: 2PV/Rodada

Ataque:

Tentáculos 75% **Dano** 2 a 3d6 (por tentáculo) mais 1d6 pontos de CON por dreno de líquidos vitais.

Esmagar: 80% **Dano** 5 a 6d6 num raio de 1 a 6 metros.

Estágio 3

CON:	3d6+20	PVs:	29-33
FR:	3d6*3		
DEX:	2d6	IP:	3
AGI:	12/7 Cavando		
INT:	5d6	PMs:	3-18
WILL:	3d6		
PER:	4d6		
CAR:	4d6		

Resistencia a temperatura: 600°C

Regeneração por rodada: 3PV/Rodada

Ataque:

Tentáculos 75% **Dano** 2 a 3d6 (por tentáculo) mais 1d6 pontos de CON/Rodada por dreno de líquidos vitais.

Esmagar: 80% **Dano** 5 a 6d6 num raio de 1 a 6 metros.

Estágio 4

CON:	3d6+25	PVs:	34-42
FR:	3d6*4		
DEX:	2d6	IP:	4
AGI:	12/7 Cavando		
INT:	5d6	PMs:	4-24
WILL:	4d6		
PER:	4d6		
CAR:	5d6		

Resistencia a temperatura: 1500°C

Regeneração por rodada: 4PV/Rodada

Ataque:

Tentáculos 75% **Dano** 2 a 3d6 (por tentáculo) mais 1d6/Rodada pontos de CON por dreno de líquidos vitais.

Esmagar: 80% **Dano** 5 a 6d6 num raio de 1 a 6 metros.

Adulto

CON: 3d6+30 **PVs:** 43-51
FR: 3d6*5
DEX: 2d6 **IP:** 5
AGI: 12/7 Cavando
INT: 5d6 **PMs:** 5-30
WILL: 5d6
PER: 4d6
CAR: 5d6

Resistencia a temperatura: 4000°C

Regeneração por rodada: 5PV/Rodada

Ataque:

Tentáculos 75% **Dano** 2 a 3d6 (por tentáculo) mais 1d6/Rodada pontos de CON por deno de líquidos vitais.

Esmagar: 80% **Dano** 5 a 6d6 num raio de 1 a 6 metros.

Dholes



Dholes são imensos vermes alienígenas responsáveis pela destruição de algumas Orbes inteiras, que tem visitado a Orbe terrestre ocasionalmente por breves períodos (Demônios mais antigos relatam a visão de Dholes de tamanho descomunal andando sobre Infernun pouco antes de sua destruição).

Dholes evitam a luz solar, embora esta não lhes cause dano, preferindo as profundas subterrâneas, apenas são vistos à luz do dia em planetas que hajam dominado completamente.

O ataque de um Dhole é realizado através de uma baba pegajosa, que é projetada a até 4 km do Dhole. A escarrada do Dhole submerge a vítima e a deixa imóvel (sair da baba exige um teste crítico de FR) a baba do Dhole é Cáustica e dá um dano de 1 pv por rodada, além da asfixia (1d6 por rodada) por afogamento. O Dhole também pode se jogar sobre a vítima matando por esmagamento.

CON: 1d100+100 **PVs:** 350
FR: 1d100*10
DEX: 1d4 **IP:** 10
AGI: 4d6/3d6 Cavando
INT: 2d6 **PMs:** 0
WILL: 10d6
PER: 2d6
CAR: 1d6

Ataque:

Escarro 50% **Dano:** O personagem é envolvido pela baba

Tragada 80% **Dano:** O personagem junto com o catarro é absorvido pelo Dhole

Esmagar 50% **Dano:** 10d100

Ghouls



Ghouls são criaturas humanóides pegajosas, com cascos no lugar de pés, feridas faciais, presas e garras. Se comunicam através de gemidos e normalmente estão cobertos de limo fúnebre. Vivem em complexos subterrâneos abaixo de algumas cidades e possuem algum tipo de ligação com as Brujas, Assimás e com a Ordem de Luvith.

Um Ghoul pode realizar até 3 ataques por rodada (duas garras e mordida). A partir do momento que morde sua vítima, crava suas presas, ficando gudadado nela, o dano da mordida será automático nas próximas rodadas (Sair da mordida de um Ghoul exige um teste de FR X FR).

Ghouls não possuem IP, mas armas de fogo apenas lhe causam a metade do dano, Há uma possibilidade de 20

% de um Ghoul conhecer até 3d6 rituais (seus caminhos favoritos são Arkanun, Spiritum, Humanos e Trevas), além do que, são perícias comuns de um Ghoul Esportes (Alpinismo, Saltos), Camuflagem, Escutar, Furtividade, Pesquisa e Investigação (todas com valores entre 50 e 85%).

CON:	3d6+6	PVs:	13
FR:	2d6+6		
DEX:	2d6	IP:	0
AGI:	3d6		
INT:	2d6+6	PMs:	15-18
WILL:	2d6+6		
PER:	2d6+6		
CAR:	2d6+6		

Ataque:

Garras	30%	Dano:	1d6+4	
Mordida	30%	Dano:	1d6+4	por rodada (instantâneo a partir da segunda rodada)

Grande Raça de Yith



A grande Raça de Yith é uma raça de seres mentais que após a destruição de seu planeta chegaram à terra e tomaram os corpos de uma antiga raça de criaturas cônicas de aproximadamente 3 metros de altura e 3 de diâmetro na base. A Grande Raça de Yith Floresceu entre 300 ou 400 milhões de anos e foi exterminada a cerca de cinquenta milhões de anos pelos pólipos voadores, transferindo suas mentes ao futuro, a uma raça de besouros que sucederá a raça humana.

A Grande raça de Yith é a única raça de criaturas inteligentes que venceu o tempo e o espaço. Um de seus membros pode enviar sua mente ao passado ou futuro, em qualquer direção, escolhendo uma vítima e trocando de mente com ela, até que julgue conveniente reinverter

a troca. foi assim que conquistaram alguns planetas inteiros.

Existe um grande interesse historiográfico por parte da Grande Raça. Que costuma trocar de corpos com indivíduos de determinadas épocas que desejam estudar, permanecendo no corpo por uns 5 anos. O antigo hospedeiro do corpo passa a habitar o corpo do Yithiano, onde conhece as cidades de sua civilização e entra em contato com outros prisioneiros de Tampus, Planetas e Planos diferentes. Com o fim do período de estudos do Yithiano a mente de sua vítima é apagada (procedimento não de todo perfeito, a antiga vítima da Grande Raça, com frequência passa a ter sonhos e pesadelos, sobre o tempo que passou cativo).

Existem boatos de que organizações secretas procuram recuperar a memória de antigas vítimas dos Yithianos, através de hipnose, para ter acesso a seus conhecimentos e tecnologia. Contudo isso poderia resultar na loucura permanente da vítima.

Trazer um membro da Grande raça em sua forma original ao presente, necessitaria de alguma forma de trazê-los do passado distante. No passado a grande Raça de yith é composta por criaturas Cônicas de aproximadamente 3 metros de altura e 3 de diâmetro na base. Compostos por uma matéria semielástica, rugosa e escamosa. Da ponta do cone saem quatro membros cilíndricos flexíveis de 30 cm de diâmetro. Estes membros podem se contrair até quase desaparecer ou crescer até uns 3 metros de comprimento. Na extremidade de dois destes membros existem garras em forma de pinças, no terceiro quatro apêndices vermelhos em forma de tromba e no quarto um Globo amarelado e irregular, de uns sessenta centímetros de diâmetro com três olhos escuros ao redor de seu círculo central. Sobre a cabeça quatro protuberâncias cinzas em forma de talos, com apêndices semelhantes a flores, na parte inferior quatro tentáculos esverdeados. Abaixo de um membro da grande raça há uma secreção gomosa sobre a qual ele se move através de contrações e dilatações. Compunham uma sociedade altamente tecnificada, e se utilizavam normalmente de armas em forma de câmeras que lançavam poderosas descargas elétricas. Além do que possuíam um leve conhecimento da Magia (possibilidade de 15% de conhecer até 1d3 rituais), são imunes a qualquer magia de controle da mente. Viviam em Grandes cidades com edifícios cilíndricos e avenidas de 60m de largura, cujos restos podem ser encontrados hoje na Austrália

Os Yithianos são seres altamente civilizados que evitam o quanto possível o combate físico, em combate normalmente utilizam suas pinças ou armas de descargas elétricas. As Armas de raios yithianas possuem capacidade de 32 cargas de 2d6 de dano (tempo de recarga 1 rodada por carga), um Yithiano pode disparar quantas cargas quiser em um mesmo tiro,

contudo, possuem uma possibilidade de 5% por carga, de pifar a arma, se utilizarem mais de 4 cargas ao mesmo tempo.

EX.: 2 cargas dariam 4d6 de dano, 4 Cargas 8d6, 5 cargas 10d6 mas o mestre deverá fazer um teste com 5% da arma queimar e não disparar, 23 cargas dariam 46d6 de dano mas a chance de pifar a arma será de 95%.

CON:	6d6	PVs:	45
FR:	12d6		
DEX:	2d6+3	IP:	8
AGI:	3d6		
INT:	4d6+6	PMs:	13-18
WILL:	3d6+6		
PER:	3d6+6		
CAR:	3d6+6		

Ataque:

Pinças 40% **Dano:** 6d6+6
Arma de Raios elétricos 30% **Dano:**
Variável

Cães de Tindalos

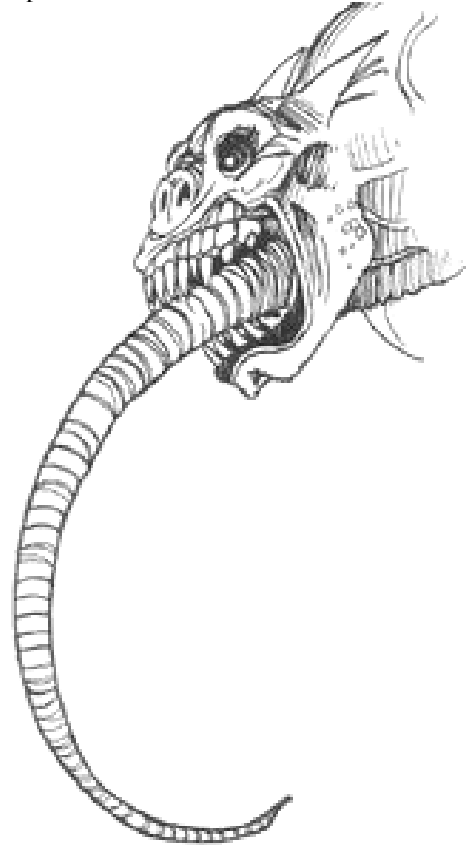


Cães de Tindalos são criaturas do distante passado da terra, quando a vida normal de nosso planeta não havia ultrapassado a evolução dos seres unicelulares. Habitam os ângulos do tempo, enquanto a humanidade, e toda a vida na terra, vivem em suas curvas.

São criaturas semelhantes a cães galgos, com a pele ao contrário (com a carne viva e vasos sanguíneos a mostra). Apenas videntes do tempo capazes de encontrar a Aurora dos Tempos, a 3 bilhões de anos, poderiam encontra-los em seu habitat natural, Mas os cães também podem ser invocados através de rituais profanos.

São viajantes do espaço e do tempo, sua relação com os ângulos do tempo se manifesta, no fato deles poderem se manifestar em qualquer canto, ao qual o ângulo seja inferior a 120°. Aparecem primeiramente como uma nuvem de fumaça, da qual primeiro sai a cabeça, seguida do resto do corpo.

Quando o Cão de Tindalo, vê qualquer criatura, a perseguirá e não descansará até matar sua vítima. Espreitando pelas retas do tempo, os cães de Tindalos se manifestarão em nosso plano através de cantos de paredes, gavetas cruzadas, grades de portão ou qualquer lugar onde exista um ângulo. Cães de Tindalos são imortais, mas irão embora quando seus pontos de vida forem reduzidos a 10 ou menos. Se ficarem com menos de 0 PVs serão devolvidos a aurora dos tempos, e demorarão cerca de 30 dias para voltar (tempo para sua presa se preparar para reencontrá-los), não podem atravessar paredes retas ou curvas.



Um Cão de Tindalo pode atacar com uma garra ou com a língua em uma rodada, embora normalmente tacam com a garra. Todo seu corpo está coberto por uma espécie de púls azulado, quando uma garra do tindalo acerta a vítima, esta secreção também espirra nela, este púls está vivo, infligindo na vítima um dano de 2d6 por rodada, o dano acaba quando o púls é retirado do corpo da vítima (com uma toalha mesmo, contudo a secreção é furtiva, e retirá-la completamente exige um teste de DEX) lavado ou queimado.

O toque da língua do Tindalo produz uma ferida na vítima, que não sangra nem dói, mas provoca a perda permanente de 1d4 ponto de Will permanentes.

Cães de Tindalos somente são feridos por armas mágicas, e regeneram 4 pvs por rodada, além do que mantêm boas relações com a maioria das raças dos Mythos, podendo contar com a ajuda delas. Andam às vezes em bandos de 1d6 e conhecem até 1d8 rituais.

CON:	3d6+20	PVs:	23-24
FR:	3d6+6		
DEX:	3d6	IP:	2
AGI:	2d6/7d6+4 Voando		
INT:	5d6	PMs:	24-25
WILL:	6d6+6		
PER:	4d6		
CAR:	6d6		

Ataque:			
Garras	90%	Dano:	2d6+Pus (2d6 por rodada)
Língua	90%	Dano:	1d4 pontos de WILL

Homens Serpentes



Serpentes Antropomórficas com cabeça e escamas ofídias, mas tronco humano com braços e pernas, os Homens serpentes floresceram na pré-história, antes dos dinossauros. Construíram cidades de basalto negro e lideraram grandes batalhas na era pérmica ou até antes. Foram conhecidos como grandes cientistas e feitiseiros, que dedicavam grande energia a invocação de terríveis demônios e a confecção de poderosos venenos.

Muitos dos homens serpentes se degeneraram depois que sua sociedade ruiu, tornando-se párias, esquecendo de sua tradição como magos e se fundindo à sociedade humana. Curiosamente estes degenerados conseguem se lembrar suficientemente sobre magia para conseguir criar ilusões e disfarçar sua verdadeira forma.

Ainda existem, em lugares secretos da terra, membros do povo serpente que não degeneraram - Trabalhando para trazer de volta a glória de sua raça. Cultuam a Yig, e dado que seu ritual mais comum é o de se adaptar à aparência de um indivíduo comum, passando despercebido entre a humanidade, podemos concluir que talvez hajam mais homens serpente ativos, buscando o resurgimento da glória de sua raça e de Yig do que imaginamos (Boatos falam de ossadas

guardadas em ruínas próximas a Londres onde foram encontradas ossadas de homens serpente).

Todos os homens Serpentes conhecem até 12 rituais, podem utilizar qualquer arma conhecida, posto que possuem mãos com polegar invertido.

CON:	3d6	PVs:	10-11
FR:	3d6		
DEX:	2d6+6	IP:	1
AGI:	3d6		
INT:	3d6+6	PMs:	12-13
WILL:	2d6+6		
PER:	3d6+6		
CAR:	3d6+6		

Ataque:			
Mordida	35%	Dano:	1d8+10 (Veneno)
Arma	35%	Dano:	pela arma

Mi-Go - Os Fungos de Yuggoth



Criaturas rosadas, com um mentro e meio de largura, corpos semelhantes a crustáceos com um par de grandes asas dorsais e membranosas, vários pares de patas articuladas, e no lugar da cabeça uma formação elíptica coberta de muitas antenas muito curtas.

Os Mi-Go são uma raça interestelar que possui sua principal colônia no planeta Yuggoth (Plutão). Vivem em áreas montanhosas da terra, de onde extraem minerais raros, comunicam-se uns com os outros por

emissão de calor (através da antenas de sua cabeça) embora possam se comunicar com humanos por uma voz que lembra o zumbido de insetos.

Cultuam a Nyarlathothep, Shub-Niggurath e provavelmente outros deuses dos Mythos, empregando agentes humanos (ligados a certos cultos) como intermediários em suas operações.

Os Fungos de Yuggoth não podem consumir alimentos terrenos e os trazem de outros mundos. Possuem a capacidade de voar pelo espaço através de suas grandes asas (porem na atmosfera terrestre a manejam com grande dificuldade). Fortografias comuns não captam suas imagens (mas nada que um químico competente, aplicando certos materiais sobre o papel de revelação não possa resolver, Mi-Go não saem em fotografias digitais).



Todos os Mi-Go conhecem de 1 a 3 rituais, sendo também capazes de realizar surpreendentes operações cirúrgicas (a mais comum é a que se retira um cérebro humano de seu corpo, e coloca-o em um tubo metálico, no qual permanece vivo, ao tubo se acoplam dispositivos para ver, ouvir e falar, e assim os Mi-Go carregam consigo aqueles que não resistiram ao vácuo ou ao frio dos espaço).

Um Mi-go pode atacar corpo a corpo com duas pinças por vez. Tentará imobilizar a vítima (FR x FR) para a deixar cair de uma altura respeitável, ou levá-la ao vácuo (onde ela morrerá por asfixia). Após sua morte, o corpo de um Mi-Go se dissolve em poucas horas. Todas as armas de perfuração fazem apenas o dano mínimo (Ex. uma arma de 1d10+2 faria apenas 3 de dono) dado a natureza do corpo do Mi-Go.

CON:	3d6	PVs:	10-11
FR:	3d6		
DEX:	4d6	IP:	0
AGI:	3d6/+2 Voando		
INT:	2d6+6	PMs:	11-13
WILL:	2d6+6		
PER:	2d6+2		
CAR:	2d6+6		

Ataque:

Pinças 30% **Dano:** 1d6 + imobilização

Viajantes dimensionais



" A gigantesca e blasfema forma de um ser, nem totalmente simio nem totalmente inseto, se arrastava através da escuridão. A pele se pregava rente aos ossos, e sua rudimentar e rugosa cabeça, de mórbidos olhos, oscilava ebriamente de um lado para o outro. suas patas dianteiras estavam estendidas, com garras presas, e todo o seu corpo exalava uma terrível maldade, apesar de sua falta completa de descrição facial"

O horror no Museu - H.P. Lovecraft e Hazel Heald

Pouco se conhece sobre estas criaturas, exceto seu nome e a descrição de sua pele. Supõe-se que são capazes de caminhar livremente entre os planos e mundos do universo ficando um pouco em cada planeta e viajando a outros. podem abandonar um planeta a vontade, esta mudança se nota porque comessam a brilhar e desaparecer. Esta mudança consome 4 pontos de magia e demora uma rodada para se completar, durante a qual os Viajantes não podem se defender de

ataques. Ocasionalmente servem a um ou outro dos deuses exteriores ou dos primogênitos. Podem carregar Seres humanos e outros animais e objetos consigo ao passar a outras dimensões agarrando as vítimas com suas garras e gastando 1 ponto de magia para cada 10 PVs da vítima. em geral, o que eles carregam consigo não é encontrado jamais. conhecem um ritual para cada ponte de inteligência superior a 10.

CON:	3d6+6	PVs:	18
FR:	2d6+12		
DEX:	3d6	IP:	3
AGI:	2d6+1		
INT:	2d6	PMs:	10-11
WILL:	3d6		
PER:	2d6+3		
CAR:	2d6+3		

Ataque:
(2) Garras 30% **Dano:** 2d6+2

Outros deuses menores



Alem dos Deuses conhecidos, existem outrar criaturas de igual natureza, mas de menor importância, dentre os quais os que dançam em volta de Azathoth e outros com pequenos cultos espalhados pela imensidão do universo; seus nomes devem ser determinados pelo

narrador. São capazes de criar larvas de onde nascerão outros deuses.

São criaturas acéfalas como Azathoth, mas de menor poder e mais perigosos, seus seguidores podem se proteger deles através de adorações, e se aproveitar de sua imbecilidade para que realizem tarefas para eles. Podem ser mais ou menos poderosos de acordo com quem os controla. Se destruídos não morrem, mas retornam ao seu local de origem, podem conjurar servidores e escravos e todos possuem ao menos um general **Servidor dos outros deuses**, além de conhecer vários rituais.

As características dos outros Deuses pode variar, alguns podem até ter inteligência. Os Dados abaixo se referem apenas aos mais comuns.

CON:	20d6	PVs:	85
FR:	12d6+10		
DEX:	1d10	IP:	0
AGI:	2d6+1		
INT:	0	PMs:	50
WILL:	1d100		
PER:	1d6		
CAR:	8d6+2 (com servidores)		

Ataque:
Esmagar 60% **Dano:** 8d6

Servidores dos outros deuses

Criaturas amorfas que se movem rodando e serpenteando. Possuem uma aparência como a de rãs, embora também lembrem algo de polvos ou lulas. É difícil estabelecer uma forma específica dado suas constantes mudanças de forma.

Os servidores dos outros deuses acompanham seus amos onde quer que eles estejam e são os flautistas demoníacos que tocam suas melodias macabras para que dançam. As vezes tocam para grupos de cultistas, como uma espécie de canto fúnebre, ou para convocar outras criaturas.

Atacam com 2d3 tentáculos por rodada e são imunes a armas normais recebendo dano apenas por armas mágicas. Regeneram 3 pvs por rodadas até que morram. Todos os servidores dos outros deuses conhecem no mínimo 1d10 rituais, e podem invocar até 1d6 tipos diferentes de criaturas tocando suas flautas. As criaturas convocadas chegarão em até 1d3+1 rodadas incluindo provavelmente algum deus exterior ou primogênito. Os membros das raças servidoras ou independentes invocados pelo servidor dos outros deuses irão embora à vontade da criatura ou 2d6 rodadas após sua morte. Se o invocado é um Deus ou primogênito este pode ir embora a sua vontade. Cada invocação consome ao servidor dos outros deuses 1 PM mais 5 PMs para cada

rodada de permanência da criatura. Cada invocação pode trazer apenas 1 criatura por vez.

CON:	3d6+6	PVs:	18-19
FR:	4d6		
DEX:	3d6+6	IP:	0
AGI:	2d6+1		
INT:	5d6	PMs:	18-19
WILL:	3d6+6		
PER:	4d6+3		
CAR:	4d6+3		

Ataque:
Esmagar 60% **Dano:** 8d6

Pólipos Voadores

Os pólipos Voadores são criaturas flutuantes do tamanho de elefantes, não totalmente materiais com partes de sua anatomia sumindo e ressurgindo o tempo todo. Não tem uma forma Fixa, e são difíceis de definir: parecem vermes descarnados, cheios de tentáculos, constantemente perdendo e ganhando pedaços. Produzem um característico ruído sibilante quando flutuam e falam.

Chegaram a terra provenientes do espaço há 700 milhões de anos, para capturar e devorar animais nativos. Construíram cidades de basalto providas de altas torres sem janelas e habitaram também outros planetas do sistema solar. Na Terra travaram guerras contra a Antiga Raça de Yith, quando as mentes Yithianas vieram e tomaram os corpos das plantas cônicas, foram vencidos e obrigados a se refugiar abaixo da superfície da terra, porém aproximadamente no final do período Cretáceo (A 70 milhões de anos) surgiram das profundezas e exterminaram a grande raça.

Habitam hoje cavernas subterrâneas exterminando os que se aventuram por elas. As entradas de seus refúgios podem ser encontradas apenas no interior de profundas ruínas, onde podem ser encontrados grandes poços selados com pedra, dentro destes poços vivem os pólipos.

Possuem o poder de manipular grandes rajadas de vento, que utilizam como forma de ataque, para paralisar suas vítimas e na criação de grandes tufões.

Como forma de ataque, o pólipo gera uma explosão de ar que causa um dano de 5d6. A explosão afeta integralmente todos que estejam a menos de 20m do pólipo, e perde 1d6 de dano a cada 20 metros respectivos (4d6 entre 21 e 40m, 3d6 entre 41 e 60m, 2d6 entre 61 e 80m e 1d6 entre 81 e 100m) além de 100 m, a rajada não causa mais danos, mas ainda é suficiente para destruir roupas, papéis, etc. O ar causa

uma reação de atrito que literalmente desfia a pele (arranca literalmente a pele a tiras), desidrata a epiderme e produz queimaduras por abrasão, além de causar um recuo na vítima igual ao dano recebido.



Os pólipos também manipulam o ar gerando um efeito de sucção que faz sua vítima mover-se mais lentamente. Este efeito tem o alcance de 1km podendo dobrar esquinas ou serpendtear entre salões. A Vítima deve fazer um teste de resistência de sua Força contra metade do valor da força de vontade da criatura por rodada, se falhar não conseguirá seguir em frente nesta rodada. A menos de 200 metros do pólipo a jogada deve ser contra sua Will integral. Se os personagens estiverem a menos de 30 metros do pólipo, este pode utilizar este efeito em várias pessoas ao mesmo tempo, contudo o pólipo possuirá uma penalidade de -05% para cada vítima

adicional (Ex.: 5 vítimas com FR 11,10,15,09 e 18 = média 12,6, arredondando para cima 13; contra um pólipo com Will 16 = 65% para o pólipo como fonte ativa, dado as 4 vítimas adicionais - 20% = 45% para o pólipo Ou 55% para as vítimas), enquanto utiliza sua rajada paralizante o pólipo pode mover-se a toda velocidade e atacar sua vítima imóvel, ou impedi-la de atacar.

A ultima forma de utilização do vento e a criação de um grande furacão, Tarefa em que vários pólipos podem combinar seus PMs, ao custo de 1 PM para cada 0,75 km/h de velocidade. a cada 200m o furacão perde 7,5 km/h em velocidade, contudo estes ventos podem destruir milhares de Km2 com sua força sobrenatural (pense que apenas 10 pólipos podem gerar ventos de até 120 km/h, o suficiente para destruir uma pequena vila, romper um dique, etc).

Os pólipos voadores podem tornar-se invisíveis a vontade ao custo de um PM por rodada, contudo mesmo nesta situação podem ser localizados pelo cosntante e nauseante sibilar que produzem. Para atacalos neste estado deve-se passar por um teste de PER antes da teste de ataque que se vê resuzido a Crítico. quando estão invisíveis os pólipos não podem atacar com seus tentáculos, porem podem utilizar seu controle sobre rajadas de ar ou rituais.

Dado sua natureza híbrida material/imaterial os pólipos recebem apenas o dano mínimo em ataques com armas físicas, assim uma arma de 2d6+3 apenas causaria 5 de dano no pólipo. armas mágicas ou forças como calor e eletricidade causam dano normal.

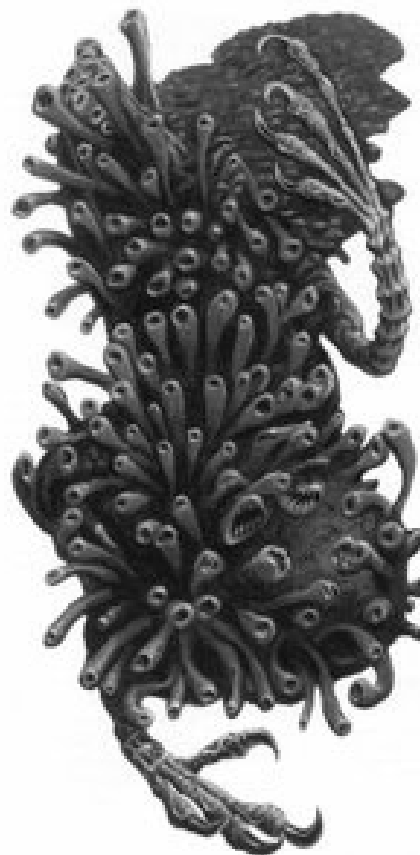
Os pólipos formam e dissolvem continuamente tentáculos a partir de seus corpos; utilizam sempre 2d6 tentáculos para atacar por rodada, cada tentáculo causa 1d10 de dano. Devido a natureza parcialmente imaterial destas criaturas, os tentáculos ignoram qualquer IP mundano, penetrando armaduras, roupas, etc. As feridas que causam tem a forma de queimaduras devidas ao vento, ou um ressecamento da epiderme.

Todos os pólipos com INT acima de 20 possuem ao menos 20 rituais. Para cada ponto ponto abaixo de 20 eles possuem 05% de chance de não conhecer qualquer ritual. Um pólipo não pode conhecer mais rituais que sua INT.

CON:	2d6+18	PVs:	85
FR:	4d6+36		
DEX:	3d6+6	IP:	0
AGI:	3d6		
INT:	4d6	PMs:	50
WILL:	3d6+6		
PER:	4d6		
CAR:	3d6+6		

Ataque:
tentáculos 85% **Dano:** 1d10

Vampiros estrelares



Vermelhos e gotejantes; uma imensidão de gelatina pulsante e móvel; vultos escarlates com milhares de apêndices tentaculares que se movem continuamente, na ponta destes apêndices estas criaturas possuem ventosas que se abrem e fecham com uma terrível ansiedade; Uma massa sem cabeça, rosto nem olhos, com titâncias garras e uma boca faminta.

Estes horrendos seres são, em geral, invisíveis e sua presença e sua presença vem assinalada apenas por uma espécie de terrível vibração. O sangue que absorvem das vítimas os torna visíveis. Podem ser controlados por feitisseiros terríveis que os tragam dos confins do universo.

Atacam primeiramente com 1d4 garras e na rodada seguinte comessam a sugar o sangue das feridas (causando 1d6 de dano e sugando 1d6 pontos de Con por rodada) mesmo que a vítima esteja morta.

Atingir um vampiro estrelar apenas os ouvindo quando esta invisível exige um teste de Per e nível de perícia se reduz a crítico. após se alimentar os vampiros estrelares ficam visíveis por 1d6 rodadas, onde se pode ataca-los normalmente.

Balas apenas lhes causam metade do dano, dado a natureza gelatinosa de seus corpos. possuem 30% de chance de conhecer até 3 rituais.

CON:	2d6+6	PVs:	20
FR:	4d6+12		
DEX:	1d6+6	IP:	4
AGI:	3d6-3		
INT:	3d6	PMs:	10-11
WILL:	1d6+12		
PER:	4d6+6		
CAR:	3d6		

Ataque:

Garras	40%	Dano:	3d10
Mordida	80%	Dano:	1d6 PVs e pontos de

con por rodada.

Raças servidoras

Anjos Descarnados da Noite



Poucas criaturas encarnam melhor a imagem do diabo que os Anjos descarnados da Noite. Criaturas negras e chocantes, com pele lisa e oleosa como a pele de uma baleia, desagradáveis chifres que se curvam sobre suas cabeças, asas de morcego que não fazem ruído ao bater, membros esguios e cauda desengonçada que balançam de um lado para o outro ociosas e sem necessidade. Os anjos descarnados da noite são seres escadavericamente magros de uma força assombrosa com tamanho e forma toscamente humanos carecendo de traços distintos; não possuem olhos, orelhas, nariz

boca ou genitália. Uma untosa pele negra como a obsidiana os cobre por inteiro, inclusive suas enormes asas de morcego. suas mãos e pés chamam a atenção pela ausência de polegar opositor, seus três dedos por extremidade por extremidade possuem o mesmo tamanho, aproximadamente o triplo da média humana e são capazes de segurar objetos com uma firme tenacidade porém desagradavelmente invertebrada. uma cauda pêncil cerrada de espinhos completa o quadro.

Os anjos descarnados da noite são criaturas de pesadelo, raras vezes escapam ao mundo da vigília ao menos que sejam invocados, ou quando, em algumas ocasiões visitam nossa realidade na qualidade de obscuros agentes as ordens de Nodens. Buscam sem desacanso a qualquer um que tenham captado sua atenção, o capturam e o levam a um lugar distante as vezes habitável, as vezes não, hora em nosso mundo, hora em uma distante dimensão. Os anjos descarnados da noite são senhores de uma persistência extraordinária; o personagem que derrotar e destruir algum que esteja na terra em busca dele quase sempre encontrará outro seguindo seus passos a intervalos irregulares e imprevisíveis de tempo nos anos vindouros, como um pesadelo recorrente, até que a missão dos Anjo descarnado original tenha se completado.



Nunca falam e ignoram qualquer palavra dirigida a eles, tratando-se de uma ordem ou súplica de clemência.

Os anjos descarnados da noite possuem um demasiado cuidado em não ferir suas presas (Embora estas possam

ser depositadas em algum lugar que possua uma imensidão de perigos, chegarão ilesas a este local). Por este fato os estudiosos dos Mythos as vezes creem que os Anjos descarnados são inofensivos. Ledo engano. Nada mais distante da verdade.

O ataque preferido dos Anjos Descarnados da Noite consiste em cair em queda livre sobre a vítima prendendo-a em suas garras e carregando-a em vôo. O ataque não inflige dano, o sucesso do anjo significa que sua presa foi imobilizada. Embora prefiram não causar dano a vítima, se esta tentar escapar de suas garras o Anjo Descarnado será tensionado a apertá-la. Causando 1d4 de dano por rodada.

Quando presa encontra-se imobilizada entre as garras do Anjo Descarnado ele costuma utilizar de sua cauda espinhosa para dedicar-se a desagradáveis carícias e fazer cócegas na vítima. O que pode parecer inofensivo, mas consiste em uma forma sutil de tortura que provoca um grande incômodo. Um personagem que não passe em um teste de Will estará indefeso e incapaz de realizar outra ação se não debater-se indefeso nas mãos de seu captor.



Se o personagem tornar impossível ou difícil o Transporte do Anjos Descarnado da Noite ele pode optar simplesmente por soltá-lo em queda livre, ou subir bem alto (até 200 ou 300 metros) e jogá-lo lá de cima. O personagem sofre o dano normal por queda (1d6 por metro), ou um dano menor se o personagem for jogado de uma encosta e descer rolando. Mesmo que o anjo jogue sua presa no ar e a recupere antes dela se contundir com o chão personagens com acrofobia ou agorafobia deverão fazer um teste normal de sanidade devido a queda.

Qualquer personagem a menos de 100m do Anjo descarnado deverá fazer um teste de Will ou cair vítima da aura de terror disseminada pela criatura. Um resultado maior que 90% significa que o personagem é paralisado pelo medo e a simples ação de mover-se exigem um teste difícil de Will durante aproximadamente 3 rodadas. Durante a ação deste terror todas as ações do personagem tornam-se difíceis e todas as ações da criatura tornam-se fáceis. Dado a situação da vítima um acerto crítico significa que ela consegue sair correndo (ainda com 50% de chance de deixar algo que tenha em mãos cair).



Uma vez a cada 10 rodadas os Anjo descarnado da Noite pode fazer com que uma vítima perceba todo seu entorno em câmera lenta (podendo fazer um teste de Will contra o Will da criatura para resistir) a AGI da vítima é reduzida a metade e todas as ações físicas tornam-se difíceis.

CON:	2d6+6	PVs:	13
FR:	2d6+12		
DEX:	2d6+6	IP:	2
AGI:	3d6		
INT:	1d6	PMs:	0
WILL:	1d6+12		
PER:	1d6+6		
CAR:	2d6		

Ataque:
Agarrar 30% **Dano:** Teste de FR x FR
ou imobilização
Furtividade 30%

Byakhee

Híbridos alados nem corvos, nem abutres, nem formigas, nem seres humanos decompostos. Os Byakhee são uma raça interestelar servidora d' "aquele cujo nome não pode ser pronunciado" (Hastur o inominável).



Compostos de matéria convencional, de certa forma altamente organizada, são vulneráveis a armas convencionais como as pistolas. Podem voar através do espaço interestelar levando um passageiro se este se proteger do vácuo e do frio intenso mediante poções ou rituais apropriados.

Não possuem bases na Terra, contudo as vezes são invocados por alguns cultistas para algum trabalho ou para servir de montaria.

Podem atacar simultaneamente com as duas garras (fazendo dois ataques por rodada), ou morder a vítima. Se a mordida é realizada com sucesso o Byakhee permanece grudado a vítima e começa a sugar seu sangue, causando a perda de 1d6 pontos de FR por rodada até que a FR da vítima chegue a 0 e a vítima morra. Esta perda de FR não é irreversível e pode ser compensada mediante transfusão de Sangue ou descansando 1 dia para cada ponto de FR perdido. Uma vez tendo mordido a vítima o Byakhee continua grudado nela (não mais atacará com suas garras) até que ele ou a vítima morram. Possuem 20% de chance de

conhecer até 1d4 rituais normalmente ligados a Hastur ou criaturas associadas.

CON:	2d6+6	PVs:	14-15
FR:	3d6+12		
DEX:	3d6+6	IP:	2
AGI:	2d6/5d6 Voando		
INT:	3d6	PMs:	10-11
WILL:	1d6+12		
PER:	3d6+3		
CAR:	3d6		

Ataque:		
Garras(2)	35%	Dano: 2d6
Mordida	35%	Dano: 1d6+ (1d6 pontos de FR por Rodada/sucção)
Furtividade		50%
Rastreio	50%	

Habitantes da areia



De pele rugosa, olhos grandes, grandes orelhas, com uma horrível e distorcida semelhança facial ao Koala e corpo de aspecto macilento que parece recoberto de areia. Os Habitantes da Areia pelo que se conhece vivem em cavernas no sudeste dos EUA e somente saem a noite, contudo acredita-se que vivam também em outros lugares. Servem a alguns primogênitos e vivem próximos a seus amos. possuem 20% de chance de conhecer até 1d8 rituais.

CON:	2d6+6	PVs:	15
FR:	3d6		
DEX:	2d6+6	IP:	3
AGI:	3d6		
INT:	3d6	PMs:	10-11
WILL:	3d6		
PER:	3d6		
CAR:	3d6		

Ataque:

Garras(2) 30% **Dano:** 1d10

Furtividade 60%
Rastreio 50%

Horrendos caçadores



Os Horrendos Caçadores são uma raça de criaturas vermiformes com cerca de 12 metros de comprimento, lembrando grandes lombrigas ou serpentes negras e aladas, com asas semelhantes as de um morcego com formas que oscilam e mudam em retorções contínuas, com a fluidez de sombras desconexas. Também é possível que possuam apenas uma asa, tornando seu voo antinatural e perturbador e falam com vozes ásperas e potentes. Movem-se reptilicamente e servem a alguns deuses e a Nyarlathotep particularmente, utilizados para a caça de sangue e vidas.

Um Horrendo Caçador pode atacar com sua mordida e cauda tentacular na mesma rodada. A cauda do Horrendo Caçador envolve a vítima e a mantém imobilizada, a criatura, neste momento, pode levá-la consigo ou continuar a atacar sua presa agora indefesa. Livrar-se da Cauda de um Horrendo Caçador exige um teste de Fr x Fr. Os Horrendos caçadores possuem 80% de chance de conhecer até 16 rituais, especializando-se no caminho das trevas. Sua natureza antinatural os torna

imunes a ataques perfurantes, incluindo balas. Possuem como maior fraqueza sua hipersensibilidade à luz, um raio solar poderia reduzir a pó um Horrendo caçador em fração de segundos (a exposição à Luz Solar lhes causará 5d6 de dano por rodada, sem direito a IP).

CON:	2d6+6	PVs:	26
FR:	5d6+12		
DEX:	3d6+3	IP:	9
AGI:	2d6+6		
INT:	1d6+12	PMs:	21
WILL:	6d6		
PER:	3d6+3		
CAR:	4d6+3		

Ataque:

Mordida 65%/85%(com a vítima presa) **Dano:** 4d6

Cauda 90% envolver a vítima (imobilização)

Profundos (deep Ones)



Criaturas antropóides de verde acinzentado com o abdômen embranquecido, espinha dorsal escamosa e cabeça como a de um peixe, com olhos grandes e saltados que não possuem pálpebras e grandes garras com membranas entre os dedos; os Profundos são uma raça marinha anfíbia que serve principalmente a Cthulhu e a seres conhecidos como Pai Dagon e Mãe Hidra.

São cultuados por grupos humanos que costumam ter relações carniais com eles; o fruto desta união são híbridos que adquirem imortalidade (exceto por morte violenta) como os Profundos. Estes híbridos vivem normalmente em remotos povos costeiros, iniciam sua vida como crianças de aspecto humano e vão se

tornando cada vez mais grotescos. De repente, e em poucos meses, sofrem uma monstruosa transformação que os leva a sua forma definitiva. Esta transformação ocorre normalmente entre os 20 e 40 anos de idade (contudo indivíduos com menor quantidade de Gens de profundos podem sofrer as mudanças em idades mais avançadas e possivelmente em menor grau).

Os profundos coabitam e se relacionam muitas vezes com humanos. a nível mundial possuem várias cidades submersas e são uma raça marinha desconhecida em água doce. Porem possuem um afã especial na produção de híbridos com humanos(cuja razão pode estar em seu ciclo reprodutivo, do qual se conhece muito pouco).Aguns poucos profundos (05% de chance) podem conhecer alguns rituais (em média de 1 a 4).

CON:	3d6	PVs:	13-14
FR:	4d6		
DEX:	3d6	IP:	1
AGI:	3d6/+2 Nadando		
INT:	2d6+6	PMs:	10-11
WILL:	3d6		
PER:	3d6		
CAR:	3d6		
Ataque:			
Garra	25%	Dano:	1d10
tridente	25%	Dano:	1d10+1 (pode ser arremeçado)

Dagon e Hidra



São profundos de enorme tamanho e grande idade, medem cerca de 6 metros de altura. Cogita-se que chegaram a terra como sumo-sacerdotes de Cthulhu e deram origem a raça dos profundos, dos quais são soberanos. À diferença de Cthulhu e sua raça, estes seres estão ativos e são móveis, embora não sejam vistos com muita frequência.

As Características de Dagon e Hidra são idênticas. É possível que existam outros profundos de semelhante força e tamanho, como sugere o conto "Dagon", mas pouco ou nada se sabe sobre estas criaturas. Dagon e Hidra conhecem rituais referentes a invocação de todas as raças servidas menores (anjos descarnados da Noite,Byakhee,Habitantes da Areia,Profundos,Prole informe de Tsathogghua,Sahntaks,Shoggoths e vampiros do fogo) além de grandes rituais relacionando aos caminhos da água, Trevas, humanos e arkanun (desconhecem rituais envolvendo Terra, Ar e fogo).

CON:	50	PVs:	55
FR:	52		
DEX:	20	IP:	6
AGI:	16		
INT:	21	PMs:	32
WILL:	30		
PER:	21		
CAR:	26		

Ataque:		
Garra(x2)	80%	Dano: 7d6

Crias obscuras de shub-niggurath



Enormes massas retorcidas de 3m de altura, formadas a partir de tentáculos negros em forma de cipo cobertas por bocas gotejantes das quais emerge uma gosma esverdeada. Os tentáculos inferiores terminam em cascos negros com os quais a criatura caminha, lembrando vagamente a silhueta de uma árvore onde o tronco seria as patas tentaculares e a copa o corpo da criatura. Todo conjunto exala um odor pútrido de carne em decomposição.

As crias obscuras de shub-Niggurath estão estreitamente relacionadas com ela e apenas se encontram onde o culto de Shub-Niggurath tenha tido alguma importância. Atuam como representantes da cabra negra possadora de milhares de crias para aceitar sacrifícios, obter figuras para a adoração dos cultistas, eliminar qualquer não cultista que encontrem e espalhar o credo de sua mãe ao mundo.

As crias obscuras possuem 4 tentáculos principais que utilizam para atacar, podendo realizar 4 ataques por rodada. Se a vítima for capturada por um tentáculo este a arrasta até uma boca e a vítima passa a perder 1d3 pontos de FR permanentes por rodada. Enquanto está sendo sugada a vítima não consegue fazer outra ação que não seja se retorcer e gemer.

Armas perfurantes causam apenas o dano mínimo nas crias negras, armas impactantes e cortantes causam o dano normal. Todas as crias obscuras conhecem em média 7 a 8 rituais.

CON:	3d6+6	PVs:	30-31
FR:	7d6+2		
DEX:	3d6+6	IP:	0
AGI:	2d6+2		
INT:	4d6	PMs:	17-18
WILL:	5d6		
PER:	4d6		
CAR:	4d6+3		

Ataque:

Tentáculos: 80% **Dano:** 4d6+denagem de força

Prole informe de Tsathoggua

Massas amorfas de um fungo negro e viscoso que se contorcem adquirindo formas específicas dos seus propósitos. Descilam entre cânais de pedra nas profundezas do abismo negro de N'kai onde adoram as imagens de onix e basalto de Tsathoggua. Podem mudar de forma de um instante ao outro, de um vulto em forma de sapo a diversas formas alongadas com centenas de patas rudimentares. Alongam-se através de fendas muito pequenas e aumentam seus apêndices a vontade. Estão ligadas a Tsathoggua e encontram-se em seus templos e cavernas subterrâneas.



Dado sua fluidez, a prole informe de tsathoggua possui diversas formas de ataque, desde chicotear a vítima com finos tentáculos (1d3+1 vezes por rodada), atacá-la com tentáculos maiores (1d3 vezes), devorá-la com sua mordida ou bater seu corpo sobre, podendo optar por apenas uma forma de ataque por rodada.

Se a mordida acerta a vítima esta não sofre dano mas é tragada para o interior da criatura. Sofre 1 ponto de dano na próxima rodada, 2 na seguinte, 3 na subsequente e assim sucessivamente aumentando 1 ponto de dano por rodada. A vítima não pode realizar nenhuma ação neste tempo, apenas torcer para que seus amigos consigam matar a criatura e tira-la de lá ainda com vida.. Enquanto a criatura digere a vítima ela encontra-se incapacitada de mover-se, contudo pode continuar lutando e incluso devorar outras vítimas.

O ataque em forma de chicote possui um extensão aproximada de 5d6m, os tentáculos alongam-se de 4d6 a 9d6m. Os ataques em forma de chicote ou tentáculo podem ser utilizados para imobilizar a vítima em vez de lhe causar dano, ou mover a vítima à boca da criatura.

Os membros da prole informe de Tsathoggua são imunes a qualquer tipo de armas, normais ou mágicas, pois suas feridas fecham em segundos dado a natureza flúida de seus corpos. Apenas podem ser feridos com fogo, meios químicos, eletricidade ou outras forças parecidas. Possuem 13% de chance de conhecer 1 ritual.

CON:	3d6	PVs:	13-22
FR:	1 a 6d6		
DEX:	3d6+6	IP:	0
AGI:	3d6		
INT:	2d6+6	PMs:	10-11
WILL:	3d6		
PER:	3d6+3		
CAR:	3d6		

Ataque:

Chicotear 90% **Dano:** 1d6

Tentáculos 60% **Dano:** 1 a 3d6

Mordida 30% **Dano:** especial

Bater 20% **Dano:** 2 a 6d6

Prole estrelar de Cthulhu



Os antigos habitantes de R' lyeh que se encontraram deslocados e confusos quando sua cidade afundou. Vivem nas profundezas do oceano atendidos pelos profundos, ou nas estrelas, como os que infestam o lago Hali ou em aldebaran na constelação de touro. São criaturas semelhantes a Cthulhu porem menores. Podem atacar com 1d4 tentáculos ou com uma de suas garras por rodada. Regeneram 3 Pvs por rodada. Todos conhecem até 3d6 rituais.

CON:	3d6*5	PVs:	68-90
FR:	2d6*10		
DEX:	3d6	IP:	10
AGI:	4d6+2	Nadando/Voando ou em Terra	
INT:	6d6	PMs:	20-21
WILL:	6d6		
PER:	3d6+3		
CAR:	6d6		

Ataque:

Tentáculos 80% **Dano:** 9 a 11d6

Garras 80% **Dano:** 9 a 11d6

Shantaks



Criaturas aladas nem pássaros, nem morcegos, com o corpo do tamanho do de um elefante, cabeça em forma de cavalo e corpo coberto por escamas. Os shantaks vivem em cavernas e suas asas estão cobertas como que por sais cristalinos e nitrato potássico, assim como nas estactites encontradas no interior das cavernas úmidas. São criaturas ariscas e irritadiças utilizadas como montaria por algumas raças que servem aos outros deuses. A visão dos anjos descarnados da noite suscita-lhes pânico e fuga. Voam através do espaço e em alguns casos levam seus cavaleiros ao trono de Azathoth.

CON:	3d6	PVs:	32
FR:	7d6+2		
DEX:	2d6+3	IP:	9
AGI:	2d6/6d6	Voando	
INT:	1d6	PMs:	0
WILL:	3d6		
PER:	2d6		
CAR:	2d6		

Ataque:

mordida 55% **Dano:** 5d6

Shoggoths



Os shoggoths são as criaturas mais horríveis de lovecraft. Abdul Alhazred afirmou desesperadamente no Necronomicon que na terra não havia sobrado nenhum, exeto nos sonhos mais dementes. Eles são o pesadelo, como uma coluna plástica de negra e fétida irradiação, maior que um vagão de trem, uma congestão informe de borbulhas protoplásmicas, vagamente fluorescentes e com milhares de olhos temporais que se formam e desmancham como chagas de luz esverdeada. criaturas anfíbias podem ser encontradas como servidoras dos profundos ou outras raças. são servos bastante toscos e primitivos ganhando no decorrer da vida inteligência e rebeldia (na medida que visam imitar seus amos). Destruíram a seus criadores, os Antigos, em uma rebelião. Se comunicam como seus amos desejarem, criando órgãos próprios para este fim.

Um shoggoth típico é aproximadamente é aproximadamente como uma esfera de uns 4,5 metros de diâmetro enquanto flutua livremente. Em combate ocupa uma área de 5 X 5 metros, dentro da qual todos que se encontram devem fazer um teste de FR x FR com a criatura, sob pena de serem absorvidos por ela. Se ataca mais de uma vítima por vez, a criatura deve repartir sua força entre todos os atacados. As vítimas em processo de absorção apenas podem atacar se obtiverem sucesso na rodada em um teste crítico de FR. Cada rodada no interior da criatura dá a suas vítimas um dano de 8d6 por fraturas esmagamento e sucção. Podem existir criaturas muito maiores ou menores que um Shoggoth típico.

Dado a natureza de seus corpos, os shoggoths recebem apenas metade do dano causado por ataques elétricos e chamas, sendo que armas físicas apenas lhe causam 1 ponto de dano e isso se o agressor conseguir uma jogada crítica com a arma. Além disso os shoggoths regeneram 2 PVs por rodada.

CON:	12d6	PVs:	63
FR:	18d6		
DEX:	1d6	IP:	0
AGI:	2d6+4		
INT:	2d6	PMs:	10-11
WILL:	3d6		
PER:	1d6+3		
CAR:	2d6+3		

Ataque:		
Absorver	100%	Dano: 8d6

Vampiros do fogo



Milhares de pequenos pontos de luz flamejante capazes de incinerar qualquer ser que venham a tocar. Os seres conhecidos como vampiros do Fogo estão relacionados a Cthuga e como ele vivem próximos a Fomalhaut (vindo a terra quando são invocados, ou acompanhando Cthuga), parecem ser uma forma de vida baseada em plasma, conceito muito frequente nos Mythos.

Os vampiros do fogo atacam tocando suas vítimas e podem inflamar objetos inflamáveis apenas com o toque. O dano causado por um vampiro do fogo se dá através de um choque de calor causando 2d6 de dano. é possível resistir a este choque por meio de um teste de CON X CON com a criatura, se a vítima resiste recebe apenas a metade do dano. No mesmo ataque o Vampiro do Fogo pode tentar sugar os pontos de magia da vítima. A vítima tem direito a um teste de WILL x WILL, se perde o vampiro lhe extrai 1d10 PMs, se consegue resistir o próprio vampiro perde 1 de seus PMs.

Vampiros do Fogo são imunes a armas físicas porem a agua causa-lhes 1 ponto de dano para cada 2 litros jogados sobre ele, 0,25m3 de areia causam-lhes 1d3 de dano e um extintor de incêndio 1d6. Possuem 5% de chance de conhecer 1d3 rituais normalmente relacionados ao caminho do forgo ou metamagia.

CON:	2d6	PVs:	7
FR:	N/A		
DEX:	4d6	IP:	0
AGI:	2d6		
INT:	3d6	PMs:	13
WILL:	2d6+6		
PER:	3d6+3		
CAR:	3d6		

Ataque:
toque 85% **Dano:** 2d6 PVs/1d10 PMs

Loucura

“Loucura é necessária para alcançar os deuses. Sim, esta é a verdade. Poucos mortais a possuem...a chance de se afastar da sanidade. Caminhar nas selvas da insanidade...”

— Neil Gaiman, Entes Queridos

É surpreendente que até hoje o Sistema Daemon não tenha nenhuma regra que determine o enlouquecimento que um personagem possa vir a sofrer, por isso, estamos adotando uma regra complementar: A Loucura. Este conjunto de regras discute as mudanças que podem ocorrer na psique do personagem. O foco do sistema são os estados mental e emocional dos personagens. As experiências vividas e as escolhas feitas pelo personagem agora têm conseqüências em sua saúde mental.

Todos os personagens são livres para agir da maneira que quiserem, mas não vão sair inalterados depois de matar alguém. Neste sistema, se alguém agir como um louco vai acabar se tornando um.

Teste de Loucura

Um Teste de Loucura nada mais é do que um Teste de WILL realizado sempre que o personagem for exposto a conflitos, abusos ou qualquer outro tipo de experiência traumática que inflija feridas emocionais. O choque também pode ter uma causa sobrenatural devido a um encontro com o desconhecido; o resultado de um evento tão estranho que a mente humana não pode aceitar como real.

Resultado do Teste

Sucesso: Um sucesso no Teste de Loucura indica que o personagem consegue manter sua compostura e capacidade de discernimento, podendo agir normalmente na rodada.

Falha: Uma falha no Teste de Loucura significa que o personagem entra num estado nervoso, beirando uma crise, assumindo um comportamento perturbado, seja este apavorado, raivoso, paranóico ou histérico. Todos os seus Testes tornam-se Difíceis por 1d10x10 minutos. Uma nova falha num Teste de Loucura dentro desse período resulta numa crise (Veja adiante).

Falha Crítica: No caso de uma falha crítica, o personagem sofre uma crise, um colapso nervoso, perdendo o total controle de suas ações por 3d6 rodadas e adquire um aprimoramento negativo relacionado.



Dependendo da situação, a reação do personagem pode assumir três diferentes formas:

Paralisia: Um Personagem pode ficar paralisado de horror ou por qualquer motivo que seja. O Personagem está ciente dos fatos a sua volta, mas não pode realizar nenhuma ação, nem se mover ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

Pânico: O personagem tenta fugir o mais rápido possível, deixando amigos, inimigos ou bens para trás. Qualquer obstáculo à sua fuga será prontamente eliminado. Armas e equipamentos serão jogados ao chão se seu peso atrapalhar. Uma porta ou vidraça na rota de fuga será destruída para abrir caminho, a pessoa amada ou uma autoridade a sua frente será derrubada e atropelada, o perigo de correr por um campo minado ou atravessar uma auto-estrada movimentada será ignorado, e opções como pular de um prédio de 50 andares em chamas para escapar ou atirar-se em um rio revolto sem saber nadar serão consideradas opções viáveis para o personagem. O risco de morrer como preço para fugir é bem mais do que aceitável.

Raiva: O personagem perde o controle de si mesmo, passando a atacar raivosamente a causa de sua loucura sem poder realizar qualquer outra ação. Enquanto ele estiver com raiva, NÃO poderá fazer nenhuma defesa, mas vai atacar sempre que o alvo estiver ao alcance, ou então correrá para aproximar-se ao máximo. No caso do inimigo estar à distância, o personagem pode atacar com armas de longo alcance ou arremessar objetos, sem gastar tempo para mirar o alvo. Com uma arma de fogo ele vai disparar tantos tiros quantos puder em cada rodada, até descarregar sua arma. Ele não irá recarregar, quando sua arma estiver sem munição, ele atacará com as próprias mãos ou com outra arma, e nunca perderá tempo fazendo pontaria.



Aprimoramentos Negativos

Cada vez que o personagem sofrer uma crise, além dos efeitos citados, ele também adquire Aprimoramentos Negativos decorrentes da situação vivida, como Trauma, Fobia, Pesadelo, Compulsão, etc.

O valor do Aprimoramento Negativo é determinado pela dificuldade, sendo aprimoramentos de -1 para um teste Normal, -2 para um teste Difícil e -3 para um teste Crítico. Uma falha crítica num Teste Fácil NÃO causa nenhum Aprimoramento Negativo.

O Mestre deve determinar o Aprimoramento Negativo, mas pode-se usar um dado para decidir de acordo com a tabela a seguir, mas não recomendamos esse método.

Escolha ou Jogue 1d100

01-15 Fobia (-1 a -2); Trauma (-2); Perda Terrível (-1); Coração Mole (-1);
15-25 Amnésia (-1); Dupla Personalidade (-3); Distração (-1); Defeito de Ryoga (-1);
26-30 Vontade Fraca (-1); Covarde (-1); Defeito de Fala (-1);
31-35 Compulsão (-1); Mania (-1); Hábitos Detestáveis (-1); Viciado em Jogos (-1);
36-45 Maníaco Depressivo (-2); Fúria (-2); Mau Humor (-1); intolerância (-1);
46-50 Supersticioso (-1); Complexo de Inferioridade (-1); Complexo de Culpa (-1); Timidez (-1);
51-55 Perversão Sexual (-1 a -3); Galante (-1); Mentiroso Compulsivo (-2);
56-70 Esquizofrenia (-2); Alucinado (-2); Mania de Perseguição (-1); Assombrado (-1);
71-80 Pesadelos (-1); Sono Pesado (-1);
81-85 Hipocondria (-1); Gula (-1); Cético (-1);
86-95 Alcoolismo (-1); Viciado em Drogas (-1); Cleptomaníaco (-2);
96-00 Megalomania (-1); Assassino Serial (-2 a -3); Canibal (-3);

Situações de Loucura

Existem várias situações que quando confrontadas podem exigir um Teste de Loucura. Cada situação tem uma dificuldade determinada pelo Mestre, podendo ser fácil (dobro do valor de teste), normal (o valor de teste) ou Difícil (metade do valor de teste), e algumas vezes até Crítico (um quarto do valor de Teste).

Exemplos de situações:

Violência: Quando um personagem é sujeitado a violência. Se for forte demais, pode levar a pessoa a perder a cabeça.

Exemplo: Ver um amigo ser atacado com uma garrafa quebrada em uma briga de bar é um teste Fácil de Loucura. Ser torturado por um especialista durante uma semana é um teste Difícil.

Sobrenatural: Quando defrontado com coisas sobrenaturais, o personagem pode chegar à insanidade.

Exemplo: Presenciar um ritual de invocação a um deus-monstro é um teste fácil de Loucura. Presenciar a chegada do próprio deus-monstro ao nosso mundo é um Teste Difícil.

Impotência: Todos gostam de acreditar que possuem algum poder. A descoberta de que não temos nenhum controle sobre nossas vidas e nenhuma escolha sobre nossas ações é traumatizante.

Exemplo: Assistir um vídeo de sua esposa cometendo adultério é um Teste Normal de Loucura. Assistir um vídeo de sua esposa sendo assassinada é um Teste Difícil.

Solidão: O temor do isolamento e abandono, a imposição deste afetam o perfil do personagem.

Exemplo: Passar uma semana confinado numa cela solitária é um Teste Normal de Loucura. Passar um ano confinado numa ilha deserta é um Teste Difícil.

Corrupção: Quando fazemos algo que contraria nossos princípios. Quando fazemos aquilo que nunca achamos que faríamos, não importando o que. Nestes momentos, duvidamos de nós mesmos.

Exemplo: Deixar de ir ao aniversário de sua filha, mesmo tendo prometido a ela que iria é um teste Fácil. Matar sua filha para conseguir conhecimento do oculto é um teste Difícil.

Tratamento e Cura

Terapia: O personagem pode procurar ajuda profissional com um especialista (com a perícia Psicologia) para tratar seus aprimoramentos negativos de até -1 ponto.

Após cada semana de terapia (custo de 10\$ x a perícia do psicólogo por semana) faça um teste de WILL. Acrescente 1/4 da perícia Psicologia do psicólogo ao teste, acrescente também +10% se ele possuir a perícia Hipnotismo. Se o personagem passar no teste elimine o Aprimoramento Negativo. Caso falhe, significa que resistiu a terapia e não houve alteração. Será necessária mais uma nova semana de terapia para um novo teste.

Sanatórios: Cada sanatório tem uma Taxa de Recuperação (TR) igual a 1d6-2. Esse valor é usado como modificador na WILL para o teste de Vontade ao final de um mês de tratamento (custo mensal de \$50 vezes a Taxa de Recuperação do Sanatório). Assim, um sanatório onde os pacientes ficam acorrentados e são maltratados teria TR-1 (\$25), apenas piorando a loucura e gerando novos aprimoramentos negativos, por outro lado um sanatório com médicos e funcionários dedicados teria TR 4 (\$200), aumentando as chances de cura. Se o personagem passar no teste ele elimina a TR pontos em Aprimoramentos negativos. No caso de um sanatório com TR negativa, ele gera aprimoramentos negativos no mesmo valor.

Loucura Nos Mythos

Quase todas as Criaturas dos Mithos possuem uma constituição de uma forma que a mente humana não pode conceber. Para tanto a simples visão de uma dessas criaturas necessita de Testes de Sanidade. O nível de dificuldade do Teste depende da criatura. A Tabela Abaixo pretende dar conta de todas as criaturas descritas neste volume. O Cthulhu Mythos são muito mais extensos.

Por Tiago “Murazor” Maraschin

Testes Críticos	Outros Deuses	Grande Raça de Yith
Azathoth	Cães de Tindaloos	Ghouls
Cthulhu	Pólipos Voadores	Habitantes da Areia
Hastur	Cria Obscura de Shubb-Nigurath	Homens Serpentes
Ithaqua	Prole Estrelar de Cthulhu	Horrendos caçadores
Nyarlathept em suas formas não humanas	Soggoths	Mi-Go
Shub-Niggurath	Shudde M'ell	Profundos/Dagon/Hidra
Yog-Sothoth (em sua forma mais aterrorizante)	Y'Golonnac	Prole informe de Tsathogghua
	Yog-Sothoth (Em uma forma um pouco mais concebível)	Servidor dos Outros Deuses
Testes Difíceis	Testes Normais	Shantaks
Cthoniano Adulto	Anjos descarnados da Noite	Viajantes dimensionais
Cthuga	Antigos	Vampiros estelares
Dholes	Byakhee	Yig
Nyogtha	Cthoniano em estágios anteriores	Testes Fáceis
		Vampiros do Fogo
		Nodens

Magia nos Mythos

“Toda vez que se quiser chamar quem está em outra parte, será preciso notar convenientemente as estações e as épocas durante as quais as esferas se interceptam, e o fluxo de influências advindas do vazio.”

Necronomicon

A magia em relação aos Mythos de Cthulhu é sempre tida como de difícil execução, posto que lida com criaturas perdidas em regiões obscuras do Espaço/Tempo normalmente longe da orbe terrestre. As Criaturas dos Mythos só podem ser trazidas à terra em determinadas conjunções planetárias, onde as estrelas entram na combinação exata. Contudo mesmo invocadas as criaturas dos Mythos, em sua maioria, apresentam formas que contrariam as leis da natureza ou da razão humana disseminando a loucura por onde passam. A simples Visão de uma criatura dos Mythos (Excluindo-se Nodens e os avatares humanos de Nyarlathotep e Yog- Sothoth) exige um teste de loucura de todos presentes (incluindo o executor).

Caminhos e Formas

As criaturas dos Mythos existem além do tempo e do espaço como os conhecemos, são provenientes de regiões alheias ao Orbe terrestre ou de qualquer outro orbe; para tanto o caminho de Arkanun não basta para trazê-los da imensidão obscura das estrelas onde se encontram. Consideremos Arkanun/Metamagia como o Caminho de invocação àqueles que existem sem existir, imersos em segredos sombrios que nem o tempo ousou sonhar.

Lembrando-se que para qualquer esfera acima da 4 exige-se o gasto de pontos de Focus em Formas de magia a invocação de 2 cães de Tindalos (Criar Arkanun/Metamagia 5) exigiria (Além de toda observação das épocas e locais necessárias) um personagem com Arkanun 4, Metamagia 4 e criar 1, total de 9 pontos de Focus, mais 1 em controlar caso não queira ser destruído pela criatura. No fim isso consumiria 5 Pontos de Magia para se invocar os Tindalos mais 5 para controlá-los.

Neste capítulo numeramos o Gasto em Focus para a invocação de diversas criaturas dos Mythos. Lembramos que apesar de assim descritas elas não podem ser invocadas à vontade do mago. Exigem épocas, locais e rituais complexos, que normalmente o mago só teria acesso através de livros e pergaminhos raros, ou que seriam ensinados por algum Deus dos Mythos.

Grupo 1 –	Vampiros do Fogo
Grupo 2 –	Anjos descarnados da Noite, Ghouls, Habitantes da Areia, Homens Serpentes, Mi-Go, Profundos.
Grupo 3 –	Byakhee, Cthonianos (1º estágio), Semente informe de Tsathugga viajantes dimensionais, Servidores dos Outros Deuses.
Grupo 4 –	Cthonianos (2º estágio), Vampiros Estelares, Cães de Tindalos
Grupo 5 –	Antigos, Cthonianos (3º estágio), Nodens, Shantak, Caçadores Horrendos, Proles negras de Shub-Niggurath
Grupo 6 –	Cthonianos (4º estágio), Cthonianos Adultos, Grande Raça de Yth, Pólipos Voadores
Grupo 7 –	Dagon, Hindra, Nyoga
Grupo 8 –	Nyarlathotep, Shogots, Tsatuga, Igonac, Ig
Grupo 9 –	Outros Deuses Menores, Prole estelar de Cthulhu

Nomes Trocados e mitologias falsificadas

Nem sempre os rituais encontrados em relação aos Deuses e Raças dos Mythos se dirigem diretamente a eles, e na grande maioria das vezes não. O Mal entendimento de ocultistas, os cultos nativos, a interação das raças com a humanidade, geraram versões relatando formas mais amenas sobre estas criaturas e a associação delas a deuses pagãos,

santos católicos, anjos ou imanações de deuses. Na Mitologia de Lovecraft o universo seria regido apenas por estas forças brutas da natureza, no mundo de Trevas não necessariamente.

Um bom gancho para aventura seria a realização de um ritual envolvendo alguma divindade mitológica conhecida, que sem saber trás de volta a terra um antigo mal esquecido pela humanidade. “ Em minhas escavações no egito encontrei um pergaminho que aparentemente estabelecia relações entre os homens e o mundo dourado dos antigos Deuses, encontrei ali a chave para uma comunicação direta com a cidade dourada e todo poder dela emanado, por fim na ânsia de recuperar toda a glória que nossa ordem possuía nos tempos aureos do egito antigo, realizei o ritual nas datas propícias, e condenei minha alma, a ordem e talvez toda humanidade a um mal que merecia ser esquecido nas paredes obscuras da ignorância humana”.

Mythos de Cthulhu

As técnicas ritualísticas em relação ao contato, invocação e controle dos Mythos, assim como o conhecimento real de sua mitologia serão representados pela perícia Mythos de Cthulhu. A maioria dos testes referentes a perícia Mythos de Cthulhu devem ser realizados com graus de dificuldade entre difícil e crítico.

É extremamente recomendável que os personagens jogadores não comecem o jogo com conhecimento em Mythos de Cthulhu. Eles devem ser aprendidos somente se houver a oportunidade durante o decorrer da aventura.

Existem cinco grandes categorias de Mágicas dos Mythos, as quais listaremos apenas alguns exemplos. Eles representam uma pequeníssima fração dos rituais relacionados aos Mythos.

Magias de Invocação/Controle de Servidores

Estes rituais convocam uma criatura sobrenatural, e sujeita a criatura à vontade do usuário, impedindo que

ela ataque-o e ainda obrigando o ser a obedecer um comando específico, de duração finita, à escolha do usuário. Por exemplo “Proteja-me de todos os perigos” não é um comando específico o suficiente, mas “Não permita que nada se aproxime de mim esta noite” já é bem válido. O servidor entenderá o comando em qualquer idioma que o usuário esteja usando.



Estas magia geralmente necessitam de um ritual. Se o rolamento da Perícia Mythos de Cthulhu é bem sucedido, uma única criatura do tipo que foi invocado aparecerá 3d6 minutos após o término do cântico. Se o rolamento falhar, criatura alguma aparecerá. Já se o resultado for uma falha crítica, a criatura aparecerá, porém incontrolável e possivelmente destruirá o seu invocador.

A cada tentativa de uso desta magia, seja ela sucedida ou não, o usuário deve fazer um Teste de Sanidade com dificuldade normal; e ainda qualquer outro teste devido a criatura que eventualmente aparecer.

Se o mágico encontrar uma criatura que não foi por ele invocada, ele ainda pode tentar controlá-la, assumindo que possui todos os componentes e tempo necessários. Se a tentativa falhar, a criatura tentará matar o mágico. Não é possível tentar comandar uma criatura com a qual esteja lutando.

Estes são os parâmetros gerais para os rituais deste tipo. Cada criatura exigirá uma magia própria e os

Focus	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	grupo 4	Grupo 5	Grupo 6	Grupo 7	Grupo 8	Grupo 9
1	1								
2	2	1							
3	4	2	1						
4	8	4	2	1					
5	16	8	4	2					
6	32	16	8	4	2	1			
7	64	32	16	8	4	2	1		
8	128	64	32	16	8	4	2	1	
9	256	128	64	32	16	8	4	2	1

componentes particulares para aquele tipo de criatura. Como exemplo será apresentada a seguir uma simples magia, e espero que a partir dela, e do material aqui exposto, o Mestre possa criar vários outros rituais de invocação e controle destas divindades.

Invocar/Comandar Byakhee (Criar/Controlar Mythos 3)

Esta magia precisa ser realizada à noite, quando a estrela Aldebaran estiver acima do horizonte (de Outubro até Março). Requer no mínimo dois participantes, um para realizar a cântico e outro para tocar um apito. Não é preciso possuir a Perícia Instrumento Musical e apenas um participante precisa conhecer a magia. O apito precisa ser Consagrado (ver adiante) para aumentar as chances de sucesso. Se a magia for realizada com sucesso, o Byakhee aparecerá voando no horizonte, e aterrissará ainda gelado devido ao frio interestelar.

Magias de Contato

Estas magias chamarão um representante da raça invocada até a localização do usuário. O encanto não controla ou inibe a criatura. Se o ser invocado perceber que o usuário está em meio a uma multidão ou mostra-se perigoso, ele pode atacar ou recuar, voltando para onde veio.

Para utilizar uma magia de contato, o mágico deve encontrar todas as condições necessárias e fazer um rolamento na Perícia do ritual em questão.

O usuário e a criatura serão capazes de compreender um ao outro. O mágico deveria saber que ele deve ter alguma espécie de presente ou oferenda para a criatura, principalmente se ele deseja negociar um favor ou algo parecido. Seres de grande tamanho costumam aparecer sozinhos, porém criaturas de tamanho humano ou menores podem aparecer em grupos de 1d6 indivíduos.

Este tipo de magia demora 1d6 minutos para se realizar, mas leva-se geralmente muitas horas para a criatura convocada chegar; depende do mágico se ele vai esperar a resposta da criatura. Se o Mestre deseja determinar aleatoriamente o tempo de resposta do ser, ele pode rolar 1d6: se der um 6, role novamente e adicione o resultado a 6; se este último rolamento for outro 6, role outro dado e adicione o resultado a 12, e assim por diante: o resultado final é o total de horas que a criatura levará para responder ao chamado.

Na tentativa de conduzir uma Magia de Contato, o usuário deve realizar um Teste de Sanidade, independentemente se a magia foi um sucesso ou não, em acréscimo a qualquer outra teste decorrente da aparição da criatura chamada.

O mesmo que foi dito para as Magias de Invocação/Controle é válido para este tipo de encanto, no referente aos vários tipos existentes, necessários para cada tipo particular de criatura. Como exemplo será apresentada a Magia de Contato para uma criatura. Que esta sirva de base para a criação de tantas outras.

Contatar Antigo (Criar Mythos 5)

A magia deve ser realizada próximo ao oceano, ou próximo a um portal místico para outro mundo, onde os Antigos existam.

Convocar/Esconjurar Divindade

Esta é o mais poderoso e perigoso conjunto de magias relacionadas aos Mythos. Elas podem resultar na manifestação física de um Deus ou



Primogênito no planeta Terra. Estes encantos não proporcionam controle algum sobre a entidade. Em geral, quando a divindade chega à Terra ele quer ficar um pouco...

O Mago reliza um teste crítico da perícia Mythos de Cthulhu. Neste tipo de magia, pode ser auxiliado por um número de assistentes, que podem transferir parte de seus PMs ao usuário através de cânticos. Normalmente cada um destes assistentes podem fornecer um ponto magia ao ritual ,exceto que algum deles também conheça a magia, neste caso ele pode ceder dois pontos de magia e 1 de Fôcus.

O grupo precisa cantar por um minuto para cada PM gasto. No final do ritual, quer ele suceda ou não, o usuário perde permanentemente um ponto de Will. Ele também deve fazer um Teste de Sanidade Crítico (os ajudantes não precisam fazer o teste...ainda!).

Se o ritual for bem sucedido, a divindade irá aparecer, fazendo com que todos presentes façam um teste de sanidade referente ao ser convocado. Se o rolamento para o ritual falhar, o deus simplesmente ignora o chamado. Já se o rolamento for uma falha crítica, a

divindade envia uma maldição aos conjuradores ou um servidor para matá-los.

Exceto que a divindade deixe a Terra por vontade própria (muito improvável), ela deverá ser ritualmente esconjurada. Faz-se necessário um sucesso crítico no Teste da perícia Mythos de Cthulhu. Para banir uma entidade não são necessários toda a parafernália existente para a convocação, tais como tempo e local exato, etc., só é preciso que os participantes estejam no mesmo local. Não é necessário Teste de Sanidade. Exconjurador uma divindade conta como outro ritual, com seu gasto relativo de PMs.

Convocar/Esconjurar Azathoth (Criar Mythos 40)

O chamado precisa ser executado ao ar livre, à noite, sem preparações especiais. Convocar a presença deste deus é um ato perigoso e suicida. Ele se manifesta com a companhia de seus servidores (veja descrição completa de Azathoth na parte anterior da matéria).

Contatar Divindade

Estas magia são extremamente raras, normalmente executadas somente por sacerdotes do deus em questão, tentando chamar a atenção da entidade para que o usuário possa pedir por conhecimento ou uma dádiva.

Cada tentativa de se contatar um deus requer que o usuário sacrifique permanentemente um ponto de Will, e faça um teste difícil de sanidade. No caso de uma falha crítica, o deus irá amaldiçoar o usuário ou enviar um servidor para destruí-lo. Se a tentativa suceder, a entidade irá contatar o mágico em uma semana (decisão do Mestre). Quando contatado o usuário deve fazer outro teste de sanidade, adequado ao deus em questão.

Se o usuário não for um leal adorador, ele deve propor uma oferenda ou sacrifício extremamente atraente, ou o deus não irá cooperar.

Contatar Cthulhu (Entender Mythos 16)

Quando contatado, a resposta de Cthulhu sempre será na forma de um sonho ou pesadelo; contudo este sonho necessita de um teste de sanidade como se Cthulhu em pessoa estivesse a frente do mago.

O Grimório Inferior

Estas magias não fazem referência a um Antigo específico, apesar de concentrarem e usarem seus poderes. Este é o maior grupo de magias relacionadas ao Mythos.

Consagração

Esta é uma classe de magias que permitem o encantamento de materiais, concedendo ou aumentando seu poder para o uso em qualquer magia dos outros grupos. Um item que pode ser consagrado é, por exemplo um apito Byakhee. A magia para se consagrar um objeto é única e deve ser comprada separadamente.

Os detalhes exatos para cada Consagração variam, e são deixados por conta do mestre. Porém eles usualmente requerem um sacrifício, a perda permanente de um ponto de Will, no mínimo, um teste normal de sanidade, e no mínimo um dia inteiro de trabalho.

O Símbolo dos Mais Antigos (Controlar Mythos 1-9)

Esta poderosa proteção é geralmente descrita como uma estrela, contendo um olho com uma pupila em chamas no centro. Ele pode ser esculpido na pedra, em metal ou até mesmo desenhado na areia.

Nenhuma criatura a serviço dos Grandes Antigos pode passar por um Símbolo dos Mais Antigos. A maneira mais efetiva é colocá-lo em uma porta ou passagem única, pois a criatura não será afetada pelo Símbolo se ela puder evitá-lo. Usar um Símbolo junto ao corpo não garante proteção.

Para criar um Símbolo dos Mais Antigos é necessário o sacrifício permanente de dois pontos de Will e os PMs gastos ficam aprisionados no símbolo, mas não requer teste de sanidade.

As criaturas barradas são referentes ao foco empregado.

A Maldição Pavorosa de Azathoth (Entender/Criar Humanos/Mythos 3-9)

A “Maldição Pavorosa” é um nome secreto de Azathoth. Pronunciar a primeira parte do nome resulta em atenção e respeito por parte de qualquer criatura dos Mythos ou indivíduo que possua a Perícia Mythos de Cthulhu em nível 50 ou maior. O conhecimento da primeira parte do nome faz com que os oponentes acreditem que o usuário também conhece a horrível última Sílabas. Os efeitos deste respeito são deixados a critério do Mestre, em geral as criaturas afetadas serão mais dispostas a conversar do que atacar.

Se o Nome é pronunciado com a última Sílabas, um sucesso no rolamento da Perícia permanentemente drena 1d6 pontos de Will de cada pessoa ou criatura que possa ter escutado a magia. Se o rolamento for uma falha crítica, o usuário permanentemente perde um ponto de Will. Sendo a magia sucedida ou não, o usuário deve fazer teste normal de Sanidade.

Golpe Cegante (Criar Humanos 3)

Esta horrível magia de ataque causa a cegueira da vítima: seus olhos derretem e escorrem de sua cabeça, provocando 4 pontos de dano. Para ter efeito o usuário deve entonar palavras de poder durante 3 turnos consecutivos e vencer a vítima em um teste de Will X Will. A vítima e o executor devem fazer teste normal de sanidade.

Vermes (criar Mythos 2)

Provoca o crescimento de milhares de vermes (de até quinze centímetros de comprimento) do sistema digestivo da vítima. Estes vermes começam a sair por todos os orifícios do corpo da vítima, sufocando-a. Esta magia automaticamente sucede contra um alvo inconsciente ou adormecido, porém um alvo consciente precisa falhar em um teste de Will X Will contra o usuário do ritual, para ser vitimado pelos seus efeitos. O usuário deve gastar 6 PMs e deve fazer um teste normal de Sanidade. Qualquer outra testemunha desta terrível magia deve fazer outro teste normal de sanidade. A

vítima permanece consciente por CON*4 rodadas, a partir daí perde um ponto PV por rodada até morrer. O efeito é irreversível e os vermes continuam a ser gerados mesmo depois de algum tempo da morte da vítima. Esta é uma magia extremamente poderosa e rara de ser encontrada em livros.

Magos Ritualistas

Outra forma propícia de se utilizar a magia nos Mythos de Cthulhu é ressuscitando uma velha regra do Grimório 1ª ed; os magos ritualistas. “Tais Magos possuem mais pontos de magia que os magos comuns (na base de um ponto a mais de magia para cada ponto a menos de Fócus. Porém eles se especializam somente em rituais.”¹ Neste caso os magos são limitados pelo número de rituais que encontram, contudo são capazes de realizar efeitos maiores com maior facilidade (como invocar uma criatura dos Mythos a exemplo ou esconjura-la).

¹ Debbio, Marcelo Del, Grimório, Trama Editorial, São Paulo 1996.

Tomos Malditos

“Através dos portões assombrados do sono
para além do noturno abismo, tenebroso,
tenho vivido minhas vidas incontáveis
e sondado com a vista a multidão das coisas;
e me debato e grito antes do amanhecer,
enlouquecido pelo medo.”

Nemesis – H. P. Lovecraft

Sempre presentes nas melhores aventuras de Call of Cthulhu, livros e textos arcanos adicionam novas perspectivas ao seu jogo. Primeiramente há o tópico da investigação: alguma informação contida no livro é crucial para a conclusão bem sucedida da aventura, em campanhas complexas o estudo de textos arcanos pode fornecer pistas valiosas para os investigadores, auxiliando-os na resolução de muitos problemas.

Além disso, esses livros, quando bem incluídos e administrados na aventura, podem prover situações únicas e memoráveis. Ou até mesmo ser a fonte da aventura, o que não é muito difícil de acontecer.

Existem dois tipos de livros arcanos: os Livros do Oculto e os Livros dos Mitos. Os primeiros tratam-se de livros de ocultismo, feitiçaria, bruxaria e outras coisas simpáticas, como o Grimoire (se diz grimoar) de feiticeiros, contendo os seus segredos mais sombrios e os famosos Albert, compilados à mão, que são o braço direito das bruxas.

Os Livros dos Mitos são aqueles que lidam extensivamente com os Mitos de Cthulhu, um panteão de deuses e criaturas criados por Howard Philips Lovecraft, histórias estas que deram origem ao famoso jogo de RPG Call of Cthulhu. Os Livros dos Mitos lidam com os Grandes Ancestrais e assuntos correlacionados, tais como cultos profanos, magias de imenso poder e maquinações para o fim da humanidade.

Os Livros dos Mitos nunca estão na estante das bibliotecas públicas, eles nunca estão à venda, eles nunca são revisados... eles são escondidos, esquecidos e temidos. São produzidos em escala limitadíssima, impressos horas antes do prédio inteiro pegar fogo. Os Livros dos Mitos são duplamente amaldiçoados: por aqueles que, de alguma maneira, descubrem e expõem os segredos terríveis dos Mitos; e por aqueles outros que acabam destruindo suas próprias vidas tentando acabar, ou desvendar, estes males expostos.

Tomos dos Mitos nunca devem ser descobertos por nada ou sem risco. Eles são trabalhos preciosismos, perseguido por alguns, expurgados pela Igreja e maldito



por todos. A simples posse dele por um investigador significa que a vida deste nunca mais será a mesma...

Nas estatísticas de cada livro (veja adiante), estão mostrados em *itálico* o idioma do livro, o autor e a data em que foi escrito. Depois segue uma descrição e mais adiante existem duas entradas importantes: um bônus em Conhecimento dos Mitos e um custo em pontos de sanidade. O bônus é acrescido à perícia quando alguém termina de ler o livro. Em cada livro são fornecidos dois custos em pontos de sanidade: o primeiro e menor deve ser aplicado no caso do livro ser apenas folheado, desta forma demora-se 1 hora para cada 100 páginas e o leitor não ganha nenhum acréscimo em Conhecimento dos Mitos, e faz um teste fácil de WILL; já se o livro for lido integralmente (levando o tempo necessário

descrito) o leitor adiciona o bônus referente e faz um Teste médio de WILL, perdendo pontos de sanidade segundo o maior número. Alguns livros fornecem mais benefícios, como magias relacionadas aos mitos.

Quando os investigadores botam as mãos em um exemplar destes não economize em detalhes. Estes pormenores são a diferença entre frases assim: “- Este livro adiciona +5% a Conhecimento dos Mitos” e “- É um trabalho interessante. Lida com canibalismo e necrofilia, praticados por moradores do submundo de Paris durante o séc. XVII. Trará importantes informações, porém com algum custo.”.

Em vez de dizer que se trata de um livro volumoso com capa de couro, tente prolongar um pouco mais a descrição. Alguns podem ser brilhantes e bonitos, com sedutoras capas decoradas; outros podem ser lastimáveis, com capas deterioradas e páginas quebradiças; outros anunciam o horror através do encadernamento em pele humana, talvez com dentes como decoração e até trechos escritos com sangue seco.

Por dentro das capas o Livro também deve ser distinto. Alguns teriam páginas claras e bem estruturadas, revelando tortura e pesadelo. Outros apresentariam uma caligrafia de um louco, com palavras repetidas por páginas, garranchos ilegíveis, falta de concordância ou erros de gramática. Alguns são em Inglês ou em outras linguagens modernas. Outros escritos em antiquíssimos idiomas, ou até mesmo em esquecidos e obscuros dialetos.

Enquanto o investigador está lendo, as trevas contidas nas páginas parecem querer sair: galhos de árvores secas batem nas janelas, ratos resmungam pelas paredes, ventos súbitos invadem o aposento, o fogo na lareira estala e fica mais forte, o ambiente fica gélido... seria coincidência ou um aviso?

Quando o investigador vai para a cama os horrores o acompanham: impressas nas suas pálpebras estão as frases e símbolos de sua pesquisa. Nos sonhos ele se vê como o maldito autor daquele livro, compartilhando os seus horrores e a sua loucura. O investigador sussurra palavras de poder, recitando inconsciente aqueles rituais profanos que lera durante o dia, invocando criaturas ancestrais à beira de sua cama.

Durante o dia o investigador também sofre as conseqüências: você conseguiria viajar para a Arábia e contemplá-la da mesma forma após ler o famigerado Necronomicon? Conseguiria ir a um açougue após ler Regnum Congo? Ou admirar o mar após absorver Cthaat Aquadingen? Ler uma destas obras provoca um dano mental que nunca mais cicatrizará.

Em uma aventura os investigadores conseguiram obter uma cópia do terrível Nameless Cults (Cultos sem

Nome, ou Cultos Inomináveis), cujas informações seriam cruciais para o decorrer da campanha. Foi eleito o personagem de maior instrução para efetuar a leitura do livro. Durante a pesquisa muitas coisas estranhas ocorreram: após fazer uma série de notas sobre o conteúdo do tomo, o investigador se virou e foi atender à porta, ao voltar o recipiente de tinta havia se derramado sobre os papéis e arruinado com dias de pesquisa. Outra vez o investigador guardou o livro na estante e foi dormir; pela manhã todos os outros livros estavam no chão e só o Nameless Cults se encontrava na estante, será que os outros livros estavam temerosos em ficarem próximos a uma obra maligna? O mais estranho foi quando o pesquisador notou que sua mão ficou borrada com tinta preta do livro e, ao lavar as mãos, a mancha não saía. No outro dia a mancha havia subido para o antebraço, depois para o ombro, daí então para o peito e, quatro dias depois, apareceu perto do coração e foi diminuindo até sumir; o que seria isto? As Trevas dominando um coração antes puro? Estes pequenos detalhes tornam as sessões de jogo mais divertidas e garantem que não serão esquecidas por muito tempo.

Por fim, não só é muito interessante incluir um Livro dos Mitos em sua campanha, ou melhor, ainda, fazer uma aventura exclusiva para ele, como saber mantê-lo, dando vida própria, criando detalhes, situações interessantes, ou seja, personalizando o seu Tomo. O trabalho requerido não é tão grande e a recompensa é enorme.

O Necronomicon

O Necronomicon, ou Livro dos Mortos é um tomo extremamente antigo, que fala das antiqüíssimas entidades que haviam passado pela Terra e ainda existem em incompreensíveis dimensões do espaço-tempo. Explica as Zonas e como atingi-las, também apresenta diversos cânticos e magias para conjurar espíritos e deuses antigos.

O título original do Necronomicon é Al Azif, sendo Azif a palavra usada pelos árabes para indicar aquele som noturno (feito por insetos) que se supunha ser o uivo de demônios.

Composto por Abdul Al-hazred, poeta louco de Sana, no Iêmen, cidade da qual se diz que floresceu durante o período dos califas Omíadas, aproximadamente em 700 DC. Al-hazred visitou as ruínas da Babilônia e os segredos subterrâneos de Mênfis e passou dez anos sozinho no grande deserto do sul da Arábia – o Roba el Khaliyeh ou “Espaço Vazio” dos antigos – e no “Dahna” ou Deserto “Carmesim” dos Árabes modernos, que se acredita ser habitado por malignos espíritos guardiões e monstros da morte. Deste deserto contam muitas estranhas e incríveis maravilhas aqueles que alegam tê-lo penetrado. Nos seus últimos anos, Al-hazred residiu em Damasco, onde o Necronomicon (Al



Azif) foi escrito, e da sua morte final ou desaparecimento (738 D.C.) são contadas muitas coisas terríveis e contraditórias. Diz-nos Ebn Khallikan (biógrafo do século XII) que Al-hazred foi agarrado em pleno dia por um monstro invisível e devorado de forma horrível perante uma multidão de testemunhas paralisadas pelo medo. Da sua loucura muitas coisas se contam. Ele alegou ter visto a fabulosa Irem, ou Cidade dos Pilares, e ter encontrado por baixo das ruínas de uma certa cidade deserta sem nome os chocantes anais e segredos de uma raça mais velha que a Humanidade. Al-hazred era apenas um muçulmano indiferente, venerando entidades desconhecidas que ele apelidara de Yog-Sothoth e Cthulhu.

Em 950 DC o Azif, que tinha tido uma considerável se bem que sub-reptícia circulação entre os filósofos da época, foi traduzido em segredo para o Grego por Theodorus Philetas de Constantinopla sob o título de Necronomicon. Durante um século, o livro impeliu certos experimentadores a terríveis tentativas, até que foi suprimido e queimado pelo patriarca Michael. Depois disto só se volta a ouvir falar dele furtivamente, mas (em 1228) Olaus Wormius fez uma tradução para Latim. Mais tarde na Idade Média, o texto em Latim foi impresso por duas vezes – uma no século XV em caracteres black letter gothic (evidentemente na Alemanha) e mais uma vez no século XVII (provavelmente na Espanha) – ambas as edições não possuem marcas identificativas, e são situadas

cronológica e geograficamente apenas através de evidências tipográficas internas. A obra, tanto em Latim e como em Grego, foi banida pelo Papa Gregório IX em 1232 pouco depois da sua tradução para Latim, que chamou a atenção para si. O original árabe já estava perdido mesmo no tempo de Wormius, como ele indica na sua nota de prefácio, (existe, porém, uma vaga referência ao aparecimento no presente século de uma cópia secreta em São Francisco, que, no entanto viria perecer num incêndio) e nenhum exemplar grego – que foi impresso na Itália entre 1500 e 1550 – tornou a ser visto desde o incêndio da biblioteca de um certo homem de Salem em 1692. Uma tradução inglesa feita pelo Dr. John Dee nunca chegou a ser impressa, e sobrevive apenas em fragmentos recuperados do manuscrito original. Dos textos latinos que ainda existem um (séc. XV) sabe-se estar no British Museum trancado a sete chaves, enquanto outro (séc. XVII) está na Bibliothèque Nationale em Paris. Uma edição do Século XVII existe na Widener Library em Harvard, e na biblioteca da Miskatonic University em Arkham; também na biblioteca da Universidade de Buenos Aires. Numerosas outras cópias existem provavelmente, em segredo, e há rumores persistentes de que um exemplar do século XV faz parte da coleção de um célebre milionário americano. Um rumor ainda mais vago dá conta da preservação de um texto grego do século XVI na família Pickman de Salem; mas se era realmente assim, o texto perdeu-se junto com o artista R. U. Pickman, que desapareceu em inícios de 1926. O livro é suprimido com rigidez pelas autoridades da maioria dos países, e por todas os ramos de eclesiastismo organizado. A sua leitura conduz a conseqüências terríveis.

Exemplos de Livros do Oculto

Aqueles que possuem os livros dos Mitos, provavelmente possuirão também volumes sobre ocultismo. Um Livro do Oculto sempre acrescenta no mínimo +1% à perícia Ocultismo após a leitura. Existem centenas livros sobre o oculto. Esta página contém apenas alguns exemplos.

Ler um livro do oculto usualmente não causa teste de sanidade, mas nem sempre, pode haver perda devido à obscuridade, complexidade ou extensão. Nenhuma indicação de tempo de leitura é dada, o mestre deve estipular um intervalo de tempo que ele achar apropriado – 2D6 semanas, 4D6 semanas ou 8D6 semanas. O mestre é livre para adicionar magias dos mitos nas margens ou em folhas soltas se ele achar apropriado, mas (com exceção do Malleus Maleficarum) esses volumes não tem nada de maligno ou perigoso.

BEATUS METHODIVO – em Latim, atribuído a São Methodius de Olympus, 300 d.C. De aspecto Gnóstico, este livro foi escrito como uma profecia do Apocalipse.

Ele pressupõe a história do mundo. Ele relata como Seth viu um novo país crescer no leste, e tornou-o um país de iniciados, como os filhos de Caim instituíram um sistema de magia negra na Índia e muito mais. Relativamente curto. Sem teste de sanidade; Ocultismo +2%.

I CHING – em Mandarin Clássico e muitas traduções. Um dos cinco clássicos da China Confuciana. Um sutil e poético sistema de adivinhação facilmente aplicável, mas capaz de profundas alusões situacionais. Sem teste de sanidade; Ocultismo +8%.

THE EMERALD TABLET – traduzido em muitos idiomas, aparentemente de um original Fenício, autor ou autores desconhecidos, 200 d.C. O texto alquímico central da Europa medieval, agradavelmente curto, mas críptico e alusivo como o Tao Te Ching da China Clássica. Sem teste de sanidade; Ocultismo +1%.

THE GOLDEN BOUGH – em Inglês, escrito por Sir George Frazer, 1890, em dois volumes. Uma edição expandida com treze volumes foi publicada em 1911-1915. Uma obra clássica sobre antropologia, explorando a evolução do pensamento mágico, religioso e científico. Uma versão resumida está disponível na maioria das livrarias americanas. Teste fácil de sanidade; Ocultismo +5%.

ANG MBAI AIBA – em Tupi, compilado por dom Gaspar Henriques de Rocevaes, missionário jesuíta, séc. XIV. É um tratado de xamanismo, botânica e demonologia. Fala do Ang, do Mal que emana da terra, do solo lavado com o sangue das batalhas, e que se concentra em certas plantas. Mais do que isso, o livro nomeia essas plantas, suas substâncias e formas de manipulá-las. Teste normal de sanidade; Ocultismo +6%. Contém 1D10 rituais necromânticos.

THE KEY OF SOLOMON – traduzido em vários idiomas do Latim, escrito por volta do século XIV, é clamada a autoria ao grande Rei Salomão. Composto por dois livros, o primeiro indicando como evitar equívocos ao se lidar com espíritos, e o segundo discutindo as artes místicas. Sem teste de sanidade; Ocultismo +5%.

MALLEUS MALEFICARUM – “Martelo das Bruxas” em Latim, escrito por Jakob Sprenger e Heinrich Kramer, 1486 com muitas traduções; Um guia para inquisidores na Idade Média, tratando de identificação e tortura persuasiva de bruxas. Este livro terrível ajudou a mandar quase nove milhões de pessoas para a morte. A tradução alemã de 1906 tem o excelente título *Der Hexenhammer*. Sem teste de sanidade; Ocultismo +3%.

ORACLES OF NOSTRADAMUS – traduzido em vários idiomas, escrito por Michel de Nostradame [Nostradamus]. 1555-1557. Contém por volta de mil

versos, contendo profecias concernentes há eventos humanos até o ano de 3797 d.C. As profecias são não-específicas e imaginativas, se prestando a todo tipo de aplicações. Numerosas interpretações foram feitas por muitos profetas. Sem teste de sanidade; Ocultismo +1%.

PERT EM HRU – em Hieróglifos Egípcios, foram publicadas traduções em Francês e Inglês. Mostra a beatificação dos mortos, os capítulos que devem ser recitados em ordem para garantir os privilégios para suas novas vidas após a morte. Essas instruções e procedimentos mágicos protegem o morto dos perigos que ele pode encontrar no outro mundo. Sem teste de sanidade; Ocultismo +3%. Contém muitos rituais relacionados com o Egito dinástico.

THE WITCH-CULT IN WESTERN EUROPE – em Inglês, escrito pela Dra. Margaret Murray, em 1921. Este livro escrito em Inglês moderno comenta os covens de bruxas da Idade Média com suas crenças pré-cristãs sobrevivendo às superstições ou se organizando no submundo contra as forças da igreja. Sem teste de sanidade; Ocultismo +1%.

THE ZOHAR – em Aramaico, muitas edições e traduções para Latim, Alemão, Inglês, Francês, etc. Escrito por Moses de Leon, 1280. A obra fundamental da mística judaica, representando o esforço de conhecer ou achar Deus através da contemplação e revelação. Teste fácil de sanidade; Ocultismo +7%.

Exemplos de Livros dos Mitos

Esta seção discute importantes escritos humanos que descrevem uma porção dos Mitos de Cthulhu. Algumas destas informações são largamente conhecidas por bibliófilos, historiadores e algumas pessoas no mercado de livros. Muitas outras versões destes volumes e livros menores dos Mitos existem assim como notas incidentais, diários e cartas. Aqueles marcados com bolinhas indicam diferentes versões do mesmo original. Cada descrição contém o título, seguido pelo idioma da edição, autor ou tradutor, e a data em que foi terminado ou da publicação. Algumas datas são baseadas em conjecturas. Depois seguem notas descritivas. Concluindo com o teste de sanidade necessário por ler o livro e os pontos de Conhecimento dos Mitos que são acrescentados.

Estas descrições incluem o tempo de estudo por livro. Quando usar estes números, leve em conta a habilidade individual do leitor. Use esse tempo como um indicador comparativo de dificuldade. Cada investigador estudará e compreenderá o livro em um tempo diferente.

AZATHOTH AND OTHERS – em Inglês escrito por Edward Derby, 1919. Uma coleção das primeiras obras deste poeta nascido em Arkham. Publicado em Boston

em formato de bolso e com encadernação negra. Por volta de 1400 cópias foram impressas e vendidas. Teste fácil de sanidade; Conhecimento dos Mitos +4%; 1 semana de estudo.

BOOK OF DZYAN – em Inglês, autor e tradutor desconhecido, julga-se uma origem ancestral. Longamente referido pela teosofista Helena Blavatsky, uma cópia deste tomo nunca foi vista. Diz-se que é uma tradução de manuscritos originários da Atlântida. Também conhecido como Stanzas of Dzyan. Algumas partes desta obra foram traduzidas como The Secret Doutrine, mas não contém rituais nem nenhuma informação sobre os Mitos. Teste fácil de sanidade; Conhecimento dos Mitos +9%; 14 semanas de estudo.

BOOK OF EIBON
(três versões)

LIBER IVONIS – em Latim, traduzido por Caius Phillipus Faber, séc. IX. Embora o original tenha sido escrito por Eibon, mago de Hyperborea, não são conhecidas versões mais antigas que esta em Latim. Nunca impresso, seis manuscritos encadernados foram listados em coleções de bibliotecas. Teste normal de sanidade; Conhecimento dos Mitos +13%; 36 semanas de estudo.

LIVRE D'IVON – em Francês, traduzido por Gaspard du Nord, séc. XIII. Encadernado, manuscrito à mão, existem treze exemplares, parciais ou completos. Teste normal de sanidade; Conhecimento dos Mitos +12%; 36 semanas de estudo.

BOOK OF EIBON – em Inglês, tradutor desconhecido, séc XV. Uma tradução defeituosa e incompleta. Dezoito cópias de vários autores são conhecidas existirem nos dias de hoje. Teste normal de sanidade; Conhecimento dos Mitos +11%; 32 semanas de estudo.

BOOK OF SKELOS – em Aklo, escrito por Yathelos, o valusiano cego, a mais de 10.000 anos atrás. O Livro de Skelos é um grande tomo místico da Era Hiboriana. Ele contém a história do Cataclismo, junto com conhecimentos arcanos, profecias, descrições de outros planos e locais aparentemente insanos. Teste normal de sanidade; Conhecimento dos Mitos +10%; 54 semanas de estudo.

CELAENO FRAGMENTS – manuscrito em Inglês, escrito pelo Dr. Laban Shrewsbury, 1915 (1938). Uma única cópia é conhecida, depositada na biblioteca da Universidade Miskatonic um pouco antes de o autor desaparecer misteriosamente. Teste normal de sanidade; Conhecimento dos Mitos +9%; 15 semanas de estudo.

CTHAAT AQUADINGEN
(duas versões)



CTHAAT AQUADINGEN – em Latim, autor desconhecido, séc. XI-XII. Um amplo estudo sobre os Deep Ones. Existem três cópias desta versão em Latim, idênticas, encadernadas em pele humana. Diz-se que o livro transpira quando a umidade cai. Uma está no British Museum, e as outras duas estão nas mãos de colecionadores britânicos. Teste difícil de sanidade; Conhecimento dos Mitos +13%; 46 semanas de estudo.

CTHAAT AQUADINGEN – em Médio Inglês, autor e tradutor desconhecido, séc XIV. Um amplo estudo sobre os Deep Ones. Esta versão é incompleta e profundamente defeituosa. Um único manuscrito encadernado é possuído pelo British Museum. Teste normal de sanidade; Conhecimento dos Mitos +6%; 29 semanas de estudo.

CTHULHU IN NECRONOMICON – em Inglês, escrito pelo Dr. Laban Shrewsbury, 1915 (1938). Notas escritas à mão, que prendem a se tornar um livro. Depositado na Biblioteca da Universidade Miskatonic um pouco antes do autor desaparecer misteriosamente. Expõe como os poderes de Cthulhu afetam os sonhos dos homens, alertando o mundo do retorno de um culto dedicado a essa criatura. Teste fácil de sanidade; Conhecimento dos Mitos +6%; 14 semanas de estudo.

CULTES DES GOULES – em Francês, escrito por François-Honore Balfour, Comte d'Erlette, 1702. Publicado em 1703 na França. A igreja imediatamente o expurgou. Cataloga um vasto culto praticante de

necromancia, necrofagia e necrofilia na França. Quatorze cópias são conhecidas, a mais recente é de 1906. Teste normal de sanidade; Conhecimento dos Mitos +12%; 22 semanas de estudo.

DE VERMIIS MYSTERIIS – em Latim, escrito por Ludwig Prinn, 1542. Impresso em Colônia, Alemanha, no mesmo ano. Expurgado pela igreja. Quinze cópias sobreviveram. Em parte discute o mundo Árabe, e as coisas sobrenaturais que existem nele. Teste normal de sanidade; Conhecimento dos Mitos +12%; 48 semanas de estudo.

ELTDOWN SHARDS – em Inglês, escrito pelo Reverendo Arthur Brook Winters-Hall, 1912. Uma tradução questionável de misteriosos sinais encontrados em fragmentos de argila no sul da Inglaterra. Conta sobre os seres que podiam trocar de mentes com outros através do espaço e do tempo. Teste normal de sanidade; Conhecimento dos Mitos +11%; 6 semanas de estudo.

G'HARNE FRAGMENTS – em Inglês, escrito por Sir Amery Wendy-Smith. 1919 (1931). Um estudo e tradução eruditos sobre fragmentos inscritos com um curioso padrão pontilhado. Discute em grande parte a cidade perdida de G'harne, incluindo a sua localização. Os fragmentos foram descobertos por Windrop no norte da África. A edição original teve 958 cópias impressas. Teste normal de sanidade; Conhecimento dos Mitos +10%; 12 semanas de estudo.

THE KING IN YELLOW – em Inglês, tradutor desconhecido, 1895. O original é aparentemente francês, mas esta edição foi apreendida e destruída pela Terceira República logo após a publicação. A edição inglesa tem a capa preta contendo um Signo Amarelo. (este signo causa a perda de 0/1D6 pontos de Sanidade ao ser vista pela primeira vez apenas) O texto é uma ambígua narrativa de sonho, que induz os leitores a loucura. Teste fácil de sanidade; Conhecimento dos Mitos +5%; 1 semana de estudo.

MASSA DI REQUIEM PER SHUGGAY – em Italiano, escrito por Benvenuto Chieti Brodighera, 1768. Uma partitura de ópera e livreto nunca publicados, e acredita-se que devem ser performados apenas uma vez. Trata de estupro, incesto e outras degradações. Músicos conhecidos pronunciaram partes desata peça intocável. Existem cópias em posse do British Museum, da Bibliothèque Nationale em Paris e provavelmente na Biblioteca do Vaticano. Teste fácil de sanidade; Conhecimento dos Mitos +4%; 2 semanas de estudo. Rituais: se for tocada com coral e orquestra completa, no meio do terceiro ato irá Conjuraz Azathoth.

MONSTERS AND THEIR KYNDE – em Inglês, autor desconhecido, séc. XVI. Existe uma única cópia deste

manuscrito, e foi roubada do British Museum em 1898. Rumores de outras cópias persistem até hoje, embora nenhuma tenha sido vista. Contém uma desordenada mescla de tópicos retirados do Necronomicon, Book of Eibon, e uma variedade de outros tomos. Muitas entidades são discutidas, incluindo Cthulhu, Yog-Sothoth, e Lloigor, o gêmeo de Zhar. Teste normal de sanidade; Conhecimento dos Mitos +8%; 36 semanas de estudo.

NAMELESS CULTS
(três versões)

UNAUSPRECHLICHEN KULTEN – em Alemão, escrito por Friedrich Wilhelm Von Juntz, 1839. Impresso em Hamburgo. Este volume, também conhecido como Black Book, narra as conexões de Von Juntz com vários cultos e sociedades secretas. Existem rumores sobre outras edições. Seis cópias são conhecidas nas maiores bibliotecas da Europa e América. A edição original ostenta as horríveis gravuras de Guhther Hasse. Teste difícil de sanidade; Conhecimento dos Mitos +15%; 52 semanas de estudo.

NAMELESS CULTS – em Inglês, tradutor desconhecido, publicado em 1845. Uma tradução não autorizada publicada pela Bridewell da Inglaterra (provavelmente Londres). Pelo menos vinte cópias estão em mãos de colecionadores. Texto defeituoso. Teste difícil de sanidade; Conhecimento dos Mitos +12%; 48 semanas de estudo.

NAMELESS CULTS – em Inglês, tradutor desconhecido, publicado em 1909. Uma versão expurgada do texto faltoso da Bridewell, publicado pela Golden Goblin Press, Nova York. Contém apenas descrições dos rituais sem os rituais completos das edições anteriores. Com alguma procura, esta edição pode ser encontrada em lojas de livros usados. Teste difícil de sanidade; Conhecimento dos Mitos +9%; 30 semanas de estudo.

THE NECRONOMICON
(cinco versões)

AL-AZIF – em Árabe, escrito por Abdul Al Hazred (Abd al-Azrad), 730 d.C. Este é o original escrito pelo poeta louco. Literalmente significa Livro sobre os Demônios do Deserto, e é imensamente preciso no que relata. É considerado perdido deste o séc. XII, mas alguns fragmentos traduzidos circularam pela Europa Medieval. É o mais completo Livro dos Mitos já feito, porém especula-se que al-Azrad tenha o baseado em outro de maior poder ainda. Teste difícil de sanidade; Conhecimento dos Mitos +18%, 68 semanas de estudo.

NECRONOMICON – em Grego, escrito por Theodorus Philetas, 950 d.C. Evidências mostram que esta tradução foi feita no séc. X, porém uma grande



publicação deste livro na Itália em 1501 culminou em uma campanha para a sua destruição, sendo condenado pelo Patriarca de Constantinopla. Muitas cópias foram confiscadas e destruídas. A última cópia conhecida da edição de 1501 foi queimada em Salem em 1692. Teste difícil de sanidade; Conhecimento dos Mitos +17%, 68 semanas de estudo.

NECRONOMICON – em Latim, escrito por Olaus Wormius, 1228 d.C. Acredita-se que todas as cópias desta tradução foram confiscadas e destruídas, mas ela foi impressa duas vezes, na Alemanha em 1454 e na Espanha no séc. XVII. As versões em Latim e em Grego foram incluídas no Index Expurgatorius, pelo Papa Gregório IX, em 1232. Uma cópia da primeira impressão e quatro da segunda ainda existem. Teste difícil de sanidade; Conhecimento dos Mitos +16%; 66 semanas de estudo.

NECRONOMICON – em Inglês, escrito pelo Dr. John Dee, 1586 d.C. Esta versão em inglês foi traduzida de um exemplar em grego. Dee propositadamente excluiu as passagens mais perigosas desta obra. Nunca impressa, três exemplares copiados a mão existem. Teste difícil de Sanidade; Conhecimento dos Mitos +15%, 50 semanas de estudo.

SUSSEX MANUSCRIPT – em Inglês, traduzido por Baron Frederic, 1597. Uma confusa e incompleta tradução do Necronomicon Latino, impresso em Sussex, Inglaterra. Popularmente conhecida como Cultus Maleficarum. Teste fácil de sanidade; Conhecimento dos Mitos +7%; 36 semanas de estudo.

Cópias restantes: condenado e destruído pela Igreja somente cinco cópias do Necronomicon existem hoje, porém um número desconhecido pode estar em poder de colecionadores particulares. Cópias que chegam ao mercado são geralmente compradas por bibliotecas ou colecionadores que o admiram por sua raridade. O seu alto preço afasta os pesquisadores do oculto.

As cinco cópias documentadas são todas em Latim, quatro da edição espanhola e uma da alemã. Os quatro exemplares espanhóis estão nas coleções da Bibliothèque Nationale em Paris, na Biblioteca da Universidade de Miskatonic em Arkham, na Biblioteca Widener em Harvard, e na Biblioteca da Universidade de Buenos Aires. A única cópia da edição alemã está no Museu Britânico em Londres. Os exemplares copiados à mão de John Dee circulam entre colecionadores particulares.

PNAKOTIC MANUSCRIPTS – em Inglês, autor e tradutor desconhecidos, séc. XV. Cinco versões encadernadas deste manuscrito foram catalogadas na Europa e América. Aparentemente o volume precursor, o Pnakotica, foi escrito em Grego Clássico. O livro traça as origens de uma raça de seres pré-humanos que semearam a vida na terra. Teste normal de sanidade; Conhecimento dos Mitos +10%; 45 semanas de estudo.

PEOPLE OF THE MONOLITH – em Inglês, escrito por Justin Geoffrey, 1926. Um livro de poemas encadernado em vermelho escuro pela Erebus Press, Illinois, em uma tiragem de 1200 cópias. O poema título é conhecido como a obra prima de Geoffrey. Sanidade 1/1D3; Conhecimento dos Mitos +3%; 1 semana de estudo.

PONAPE SCRIPTURE – em Inglês, escrito pelo Cap. Abner Ezekiel Hoag, 1734. Publicado postumamente em 1795, em Boston, mas não é tão exato ou completo como o manuscrito de Hoag. Cópias com o mesmo sentido ainda existem. Detalha um culto humano em uma ilha do Mar do Sul, que adora e procria com Deep Ones. Teste fácil de sanidade; Conhecimento dos Mitos +5%, 10 semanas de estudo.

REGNUM CONGO – em Latim, escrito por Pigafetta, impresso em 1598. É um relato sobre a região do Congo, a partir das anotações do marinheiro Lopex e impresso em Frankfurt em 1598. famoso pelas suas terríveis ilustrações, dos irmãos De Bry. O livro descreve as tribos canibais no Congo e suas lendas e hábitos. Teste normal de sanidade; Conhecimento dos Mitos +4%; 42 semanas de estudo.

REVELATIONS OF GLAAKI – em Inglês, por vários autores, 1842-1865. Nove volumes foram publicados por assinatura, o último em 1865. Desde então, mais três volumes foram compostos e circularam

privativamente. Cópias do original de nove volumes estão nas maiores bibliotecas. Cada volume é escrito por um cultista diferente, discutindo um aspecto diferente de Glaaki, entidades relacionadas e seus cultos. Esta versão do texto aparentemente foi expurgada, mas muitas informações sobreviveram. Teste normal de sanidade; Conhecimento dos Mitos +15%; 32 semanas de estudo.

R'LYEH TEXT – em Chinês, autor desconhecido, 300 a.C. Supõe-se que as tábuas de argila originais tenham sido destruídas, mas cópias em pergaminhos, e recentes traduções em Inglês e Alemão são ditas existirem. O texto aparentemente trata sobre Dagon, Hydra, Star-spawn, Zoth Ommog, Ghatanothoa e Cthulhu e narra a submersão de Um e R'Lyeh. Teste difícil de sanidade; Conhecimento dos Mitos +15%; 54 semanas de estudo.

SEVEN CRYPTICAL BOOKS OF HSAN – em Chinês, escrito por Hsan o Grande, séc. II. Sete pergaminhos, cada um com um tópico diferente. É dito que existe uma tradução Inglesa “Sete Livros Crípticos da Terra”. Os livros discutem elementos dos Mitos de particular importância ou interesse para aqueles que vivem na China. Teste normal de sanidade; Conhecimento dos Mitos +8%; 40 semanas de estudo.

TRUE MAGICK – em Inglês, escrito por Teophilus Wenn, séc. XVII. Um pequeno e desintegrado manuscrito encadernado à mão, entretanto pode ser descrito como uma verdadeira enciclopédia do conhecimento do diabo. Teste normal de sanidade;

Conhecimento dos Mitos +6%; 24 semanas de estudo. Rituais: Chamar Espírito do Ar (Invocar/Controlar Star Vampire), Chamar Aquele (Invocar/Controlar Servidor dos Outer Gods), Invocar o Alado (Invocar/Controlar Byakhee), Falar com o Tenebroso (Contatar Nyogtha). THAUMATURGICAL PRODIGES IN THE NEW-ENGLAND CANAAN – em Inglês, escrito pelo Reverendo Ward Phillips, 1788. Publicado em duas edições, a segunda em Boston, 1801. Os interiores das duas edições são iguais, exceto por mudanças na impressora, lugar de impressão, e data da edição. Comumente encontrado nas maiores bibliotecas e sociedades históricas na Nova Inglaterra. Descreve blasfêmias das bruxas, feiticeiros, shamans e outros adoradores do mal da era Colonial. Detalhes de eventos dentro e em torno da Floresta Billington. Teste fácil de sanidade; Conhecimento dos Mitos +4%, 8 semanas de estudo.

ZANTHU TABLETS – em Inglês, escrito pelo Professor Harold Hadley Copeland, 1916. Uma brochura sub-intitulada “Uma Tradução Conjetural” impressa em 400 cópias. Traduções de tábuas de jade negro entalhadas que foram encontradas no Pacífico por um pescador. O autor diz que as inscrições são hierático Naacal, a alta linguagem da ancestral ilha de Mu. A brochura descreve os adoradores de Ghatanothoa, Shub-Niggurath, e Cthulhu. Teste fácil de sanidade; Conhecimento dos Mitos +3%; 8 semanas de estudo.

Aventura Pronta

"A realidade é uma mentira. O mundo que vemos ao nosso redor não é senão a fachada que oculta um mundo maior ... nossos sentidos não estão desenvolvidos o bastante para perceber a verdade.

Nossas mentes são demasiado frágeis para se confrontar com a realidade exterior. De modo que descartamos inconscientemente a maior parte das informações que nos rodeia e só vemos o que nos perturba realmente."

Kult

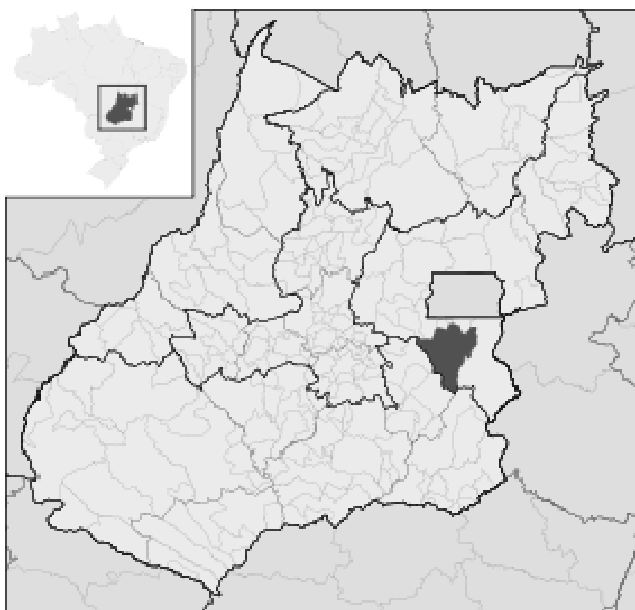
Segredos do sonho

Aventura para invasão para 3 a 5 jogadores em níveis iniciais.

Informações para o mestre.

Esta aventura tem como base as investigações referentes ao desaparecimento de Marcos Souza, Jornalista do Jornal o Mundo que desapareceu após entrar em contato com Dr. José Alcântara Braz, Arqueólogo da Universidade de São Paulo, após o retorno deste em pesquisas em luziania, um suposto ataque de demência, sua demissão da universidade e assassinato.

O Segredo de Luziania



Luziânia hoje é um município brasileiro do estado de Goiás. É a quarta cidade do estado de Goiás com maior número de habitantes, ficando atrás apenas da capital Goiânia, da cidade de Aparecida de Goiânia e de

Anápolis. Conhecida como região do entorno de Brasília, devido a sua proximidade com a Capital (58 km).

No dia 1º de junho de 1919, às 18 horas e 30 minutos, foi sentido na cidade de Luziânia-GO um abalo sísmico bastante pronunciado, o qual durou alguns segundos e encheu de pânico a população de todo o município.

Segundo as autoridades públicas o abalo ocorreu pela queda de um meteorito na região. O meteorito teria sido encontrado por Raimundo Florêncio Barros, um lavrador da região e vendido para José Maria do Espírito Santo um conto de Réis, recolhido pelas autoridades públicas e mandado a análise em importantes universidades do país.

Até hoje os moradores de Luziânia acreditam que o meteorito foi o responsável pelo terremoto que assustou a cidade em 1919. Mas os Mas os astrônomos dizem que não. O nível de oxidação do Santa Luzia indica que ele se chocou com a Terra há milhares de anos. Não fez grandes estragos porque era de pequenas dimensões.

Elenco

Nome: Marcos Souza

Profissão: Jornalista do jornal "O mundo".

Histórico: Redator do Caderno Sensacionalista "Mistérios do Brasil", Marcos Souza tem direcionado seu trabalho de forma contínua nos últimos anos a investigações que pretendem provar com evidências a existência de extra-terrestres entre nós e uma suposta conspiração mundial que tenta oculta-los por algum fim. Chegou a ser vítima de algumas piadas no jornal dado uma certa credibilidade executiva em relação a relatos pessoais. Em sua última reportagem pretendia relatar um "segredo Obscuro", descoberto por um pesquisador da USP demitido por um excesso de loucura. Marcos Souza partiu do rio para São Paulo, em direção ao sebo, que também servia de moradia para o ex-doutor no bairro da consolação. Marcos Souza nunca mais foi visto.

Status: Desaparecido

Nome: Fernanda Lins

Profissão: Jornalista do jornal “O mundo”.

Histórico: Cética e cientificista, Fernanda Lins foi contratada para supervisionar Marcos Souza, limitando-o de alguma forma e diminuindo sua margem de segurança ante os autores. O jornal “O Mundo” temia pelo conteúdo do caderno mas queria garantir as vendas, sua solução foi tentar transformar Marcos Souza em uma piada. A relação entre os dois, para surpresa de todos seguiu amistosa, apesar de Marcos tentar constantemente “desmascarar os mistérios ocultos” e Fernanda “Desmistificar as iluzões supersticiosas”. O Desaparecimento de Marcos Souza chocou profundamente Fernanda Lins Primeiramente ela procurou a polícia, descobrindo que os registros em relação a marcos souza haviam sido apagados, digitais, RG, crediários, etc. Percebendo algo sério ela está disposta a financiar por conta própria uma investigação particular a procura do parceiro desaparecido. Ela poderá ceder um exemplar do caderno aos personagens, possui também o telefone do dono de sebo que Marcos foi visitar, sabe que o homem está morto.

Status: Ativa

Nome: Dr. José Alcântara Braz

Profissão: Ex Diretor do Departamento de Arqueologia da Universidade de São Paulo demitido após suposto acesso de loucura.

Histórico: Dr. Braz era um respeitado doutor em arqueologia, durante anos pleiteou uma bolsa de pesquisa junto ao governo brasileiro para investigar calçamentos que diziam respeito a talvez uma cidade primitiva no deserto australiano. Ao voltar da Austrália demonstrava certos traços antissociais, evitava a presença de outras pessoas e lugares movimentados, agia como que estivesse se escondendo, discutiu um chefe de departamento que ri de sua defesa de “eram os deuses astronautas”, disse que tinha algo grande para confirmar, por ultimo foi a Luziania em uma “pesquisa confidencial”, ao voltar era um homem que oscilava entre a paranóia convencional e um comportamento compulsivo por sexo e comida. Por ultimo teve um suposto ataque de loucura em uma entrevista para a folha de São Paulo, passou 6 meses internado e encarou sua demissão da universidade, juntou o dinheiro que guardara e montou um sebo no centro de SP, que também lhe servia de moradia. Vizinhos dizem que passava a noite inteira acordada e clientes que passou a comprar qualquer material relacionado a ufologia e religiões primitivas. Foi encontrado no comesso de fevereiro de 2005 (ano presente) tendo esmagado sua caixa craniana após aparentemente chocar sua própria cabeça contra uma máquina de escrever. Seus ultimos contatos foram; Marcos Souza (um jornalista do rio, atualmente desaparecido, que foi lhe entrevistar) e Renato Almeida, seu vizinho do andar de baixo.

Status: Executado

Nome: Dr. Almeida

Profissão: Chefe da Unidade de Cirurgia do Hospital Municipal de São Paulo.

Histórico: XXXXXX

Status: Slump

Nome: Renato Almeida

Profissão: Ex-Tenente do exército Brasileiro.

Histórico: Renato almeida é um homem que perdeu tudo e hoje vive em um apartamento sujo e pequeno no centro de são paulo vizinho de Dr. Lázaro e provavelmente amigo de um personagem. As informações que renato possui são que uma hora antes de morrer seu vizinho havia lhe ligado para perguntar se ele sabia o que era Yith (Renato acredita que possa ser uma marca de geléia), acredita que foram assaltantes que mataram Dr. Brás, sabe que o corpo foi levado ao necrotério do Hospital Municipal. Utilize-o como gancho de aventura (Na porta do prédio há uma placa de Luto, o que já pode chocar um peronagem que vai visitar o amigo), uma comemoração pelos velhos tempos, uma briga de bar, renato desmaia com uma pancada na cabeça, é levado ao hospital a ser encaminhado a exames pelo “Dr. Almeida”, entrega sua carteira com documentos, a foto amassada de uma ex-namorada, a chave de seu apartamento e um papel amassado fragmento de um livro onde se lê:

“Caminharam no meio das estrelas e percorreram a terra. A cidade de Irem no grande deserto conheceu-os; Leng viu-os passar no Deserto Gelado e a Cidadela sem idade construída sobre as alturas coroadas pelas nuvens de Kadath. O desconhecido traz sua marca”

do outro lado

“Dr. José alcântara Braz 4476-5698(José é o nome do dono do sebo).”

No dia da alta, não haverá registros nem sobre a entrada de Renato no Hospital, ou qualquer registro público em seu nome. Se o personagem tentar através dos documentos provar a existência do amigo, poderá até ser preso por falsificação ou fraude. A ex-namorada mesmo se interrogada não se lembra nem de um dia ter conhecido ele.

Status: Falido

Nome: Refrigerantes Slump

Razão social: Transnacional no ramo de bebidas, com unidades no Brasil na região metropolitana de Campinas e Luziania.

Histórico: A Refrigerantes Slump se intalou no brasil de forma controversa, concorrente de uma marca conhecida de refrigerantes logo ganhou adeptos por seu “sabor viviante”. O ministério público até chegou a

investigar a bebida procurando a presença de entorpecentes, mas nada confirmado. Pessoas afirmam o desaparecimento de funcionários da empresa, mas estes funcionários sequer existem oficialmente, não há sertidão de nascimento, RG, contrato de trabalho ou qualquer informação sobre eles, algumas pessoas que fizeram esta denúncia foram internadas pela conta da empresa em hospitais psiquiátricos. Outro fato curioso é que quando foi instalar sua unidade de Luziania, fez questão de comprar as terras onde supostamente caiu o meteoro Santa Luzia, pagando ao antigo proprietário uma quantia superfaturada de dois milhões e meio de dólares.

Status: Ativa

Parte 1- Colhendo Pistas

Jornais e Revistas

Em jornais e revistas os seguintes textos podem ser passados aos personagens:

O mundo - 30 de janeiro de 2005

Mistérios do Brasil

Será que estamos sós?

Por Marcos Sousa

Objetos Voadores Não Identificados continuam a sobrevoar nossos céus, sendo vistos em lugares tão distantes como o Arizona e o Japão e tão próximos quanto S.Tomé das Letras e Cabo Frio. A cada dia, os astrônomos descobrem mais planetas orbitando outras estrelas. Os sistemas solares parecem ser bem comuns no universo. Diante destas evidências, será que realmente estamos sós no universo? Os habitantes da pequena cidade de Rio Belo parecem achar que não. Os relatos sobre aparições de OVNI's estão cada vez mais freqüentes; animais aparecem com estranhas queimaduras; marcas estranhas aparecem no chão; seres estranhos são vistos à noite por moradores; só faltam realmente relatos de abduções. Os moradores colecionam várias histórias interessantes e se mostram bem solícitos com qualquer um que queira ouvi-los. Eu fui guiado por alguns deles até os locais mencionados nas histórias e pude ver as estranhas marcas no chão e no couro de algumas vacas. O local continua a atrair ufólogos e esotéricos, além de turistas em geral. Infelizmente, até agora os cientistas ditos "sérios" não se dignaram a vir a Rio Belo para fazer um estudo minucioso e "sério" sobre os relatos locais e as marcas encontradas. Imagina-se que cientistas devam ser desprovidos de preconceitos, mas, infelizmente não é o que percebemos diante da recusa da comunidade científica em estudar determinados assuntos.

Antes sós do que mal-acompanhados.

Por Fernanda Lins

Estive recentemente em Varginha para conhecer de perto os relatos e "evidências" sobre o dito "ET de Rio Belo". A primeira coisa que se nota é a disposição de diversos moradores da cidade de aproveitar turisticamente os relatos sobre o tal ET. São vendidos desde inofensivos bonequinhos, chaveirinhos e cartões postais até "misteriosos" fragmentos de metal encontrados nos locais em que o alienígena foi avistado. Examinei um dos tais fragmentos e verifiquei que ele era feito de alumínio com furinhos e alguns pedaços de bronze incrustados nele. Não deixa de ser uma bela peça de artesanato. Conversei com os moradores e coletei vários dos relatos. A maioria era uma pura expressão do "querer é poder": quero aparecer, quero acreditar. Mas, alguns impressionam pela coerência e emoção. Examinei também as famosas marcas dos OVNI's no chão e no couro das vacas. Nada indica que não possam ter sido feitos por um bando de moleques locais se divertindo com a credulidade alheia. Sinceramente, alienígenas não teriam coisa melhor para fazer do que vir à Terra em suas naves, sem serem detectados por nossos radares, para deixar marcas na grama e em vacas e ficar brincando de esconde-esconde com seus fãs? Lamento, mas não encontrei nenhuma evidência convincente da presença de ETs na região e fico feliz que nenhuma bolsa de estudo tenha sido liberado para estudos nessa



área. Num país tão carente de saúde, tecnologia e pesquisa, pesquisadores sérios tem coisas mais sérias para se ocupar.

folha de São Paulo - 21 de janeiro de 2005

Livros

Eram os deuses astronautas?

Eram os Deuses Astronautas? (Chariots of the Gods?, em inglês) é um livro escrito em 1968 pelo suíço Erich von Däniken, onde se é especulado sobre a possibilidade das antigas civilizações terrestres serem resultados de alienígenas que para cá teriam se deslocado.

Von Däniken apresentou como provas as confusas coincidências entre as colossais pirâmides egípcias e incas, as quilométricas linhas de Nazca, os misteriosos moais da Ilha de Páscoa, entre outras maravilhas do planeta. Ele também cria uma certa teoria de cruzamentos entre os extra-terrestres e espécies primatas, gerando a raça humana.

Dizia o autor também que esses extra-terrestres eram considerados divindades pelos antigos povos: daí vem a explicação do título do livro.

Por seu incrível poder de persuasão, unido à época lançada - um ano antes do homem ir à Lua -, von Däniken conseguiu vender milhares de livros e convencer muitos leitores. Aos poucos, os cientistas foram desvendando os segredos do livro e suas teorias acabaram sendo demolidas pela realidade. excluir

folha de São Paulo - 21 de janeiro de 2005

O homem que confia nos mitos

Existe crença para tudo, apesar de desmistificado o livro "Eram os Deuses Astronautas" ainda possui seguidores. Dentre eles o digníssimo Dr. José Alcântara Braz representante da cadeira de história da universidade de São Paulo, o homem é praticamente um demente falando tolices o tempo todo, como confirma nossa entrevista exclusiva.

F- Então o senhor acredita que existem aliens?

J- Veja bem, não é bem isso que eu digo, confirmo que algumas áreas da terra foram habitadas por raças inteligentes que deixaram vestígios até hoje, e a qual desconhecemos completamente.

F- como chegou a esta conclusão?

J- Em uma viagem para a polinésia encontrei códigos de uma formação muito parecida de linguagem desconhecida,mas semelhando à uma salada de linguas indo de formações semíticas,latinas,nipônicas,saxãs e germânicas. Os símbolos falvam sobre a existencia de um lugar chamado plâncton de Leng, Kadath, confirmando detalhes de uma forma específica de mitologia árabe pré-islâmica.

J- Sim, havia uma codificação em uma rocha que se aproximava de Yrth... não compreendi direito,o tempo não de milênios, mas milhões de anos é cruel em apagar vestígios.mas acredito que já fomos visitados e talvez eles ainda estejam entre nós.

F- E isso te leva a acreditar em crendices tolas.

J- sim isso confirma a tese da gosma alienígena no mac Donalds e a presença de cocaína em determinados refrigerantes, no final é tudo uma conspiração judaica para dominar o mundo.

F- como seriam esses aliens?

j- Assistiu os teletubbies, imagine um teletubbie roxo com bolinhas verdes.

F-Você faz uso de Drogas?

J- Apenas com os duendes do meu quintal.

F- Fale-me sobre seu tratamento psiquiátrico.

J- Meu psiquiatra diz que sou louco só porque gosto de andar nú de ponta cabeças, ele não entende é assim que me comunico com os duendes psicodélicos de outros planetas. Ahhhhhhhhh

A entrevista Foi suspensa por um ataque no qual dr. José quebrou a sala de imprensa, agrediu o repórter e foi levado para o 5 DP.

O Hospital

Não há mais informações sobre a existência de um Renato Almeida. Se algum personagem fizer qualquer baderna ou insistir em encontrar informações passe ao interlúdio.

O Necrotério

O Corpo do Dr. Lázaro foi enviado ao necrotério. Se um personagem se passar por médico ou dar alguma identificação militar ou policial a recepcionista. Será surpreendido pela frase de uma tendente “Claro, Dr Armando te esperávamos a uma semana,o corpo ainda está aqui, contudo congelado, aguardamos muito o seu laudo, me acompanhe por favor.”

a atendente leva o personagem aos fundos do prédio até um elevador que dá acesso a um nível inferior.

Segue-se um corredor estreito de azulejos brancos e luz fosforescente, com vitrais demonstrando salas escuras com cadáveres abertos.

- Aqui estão os casos X, as aberrações, pessoas que morreram de doenças raras ou causas inexplicáveis, te comunicamos pois sabemos que é sua especialidade, o nosso legista até agora não conseguiu fazer o laudo do caso USP, espero que seu veredicto nos ajude e agradecemos desde já o senhor vir da Suíça para cá só para estudar este caso.

- Aqui está ele - ela abre uma gaveta e retira um corpo coberto, uma nuvem de frio sai da geladeira.

- Está congelado apenas aguardando sua presença, soltamos um laudo sobre uma máquina de Escrever para não assustar a população civil sobre uma suposta nova doença.

O Broco do cadáver congelado, se encontra em um estado de brancura que lembra suavemente o mármore, seu cheiro suavizado pelo nitrogênio se assemelha a uma leve fragância de maionese.

Ao descobrir seu rosto, com suas habilidades apenas vislumbra um enorme rombo adentrando a caixa craniana onde deveria haver um nariz e parte dos olhos, um olho se encontra suspenso pelo nervo que o leva ao cérebro,há uma almofada de fixação de uma máquina de escrever, especificamente um "s", contudo estranhamente há uma textura próxima de uma geléia amarelada de um ocre, como semem amarelado congelado,escorrendo da ferida.

Perguntas sobre o estado do corpo e da geléia receberam as seguintes informações.

- O Sangue do caso usp apresenta características normais, apenas uma leve elevação de adrenalina e aminoácidos.

- A substância que se encontra escorrendo de sua caixa craniana já foi analisada, é uma formação de plasma e proteínas própria de determinadas espécies de moluscos como os caracóis, as toxinas do composto confirmam esta análise.

- O senhor deve assinar a causa mortis como lesão craniana, esqueça a substância e não terá problemas, fique a vontade (sai).

Busca na Web

Marcos Sousa encomendou uma pesquisa em sites governamentais sobre Ovinis e casos estranhos em Luziania, além disso os personagens podem vasculhar a internet buscando informações sobre Dr. Braz ou Marcos Souza. Na busca um suposto Hacker enviará o seguinte arquivo aos personagens:

Meu nome é Adam

Por enquanto é tudo o que posso dizer,o que eu era não vem tanto ao caso e o que me tornei não sei,que diferença faz em pouco tempo deixarei de existir...

Tudo comessou com aquele carregamento de refrigerantes,eu disse para Hilda que aquilo era ácido,mas não!...Tinha uma vida normal,esposa filhos,trabalhava em uma transportadora e tinha uma bela casa com jardim num condomínio isolado,longe dos marginais do centro e com um belo carro na garagem.minha família estava protegida de tudo,era o que eu achava.

Jonas ,um amigo,trabalhou algum tempo numa fábrica de refrigerantes ,sabe ,viciados em cafeína,comessou a sofrer estranhas dores de cabeça e o médico não achou motivos,"Jonas",eu disse,"arranje uma boa advogada e processe



aquela empresa,ah,e pare de beber essa porcaria,isso vai derreter seu estômago”.Tudo corria perfeitamente bem...,até o acidente.Jonas sorria distraído na rua quando um daqueles malditos ladrões de órgãos pulou em seu pescoço com um canivete fazendo o sangue jorrar,e nossa senhora quanto sangue jorrou,dois outros se preparavam pra me atacar quando o sangue parou e com uma força incrível jonas quebrou o pescoço do ladrão,os outros dois fugiram.

No lugar dos corte havia uma espécie de coagulação sanguínea com um pigmento esverdeado como musgo ou bolor intercalado por fios,como teia de aranha ou um casulo,”ih,isso tá feio,acho melhor procurar um médico.””estou legal.””achei que ele iria te matar mas pelo visto a faca pegou nessa ferida estranha,que pomada você usa?””pomada,que pomada?”

Jonas suspeitou que algo estava errado,foi para aqueles açougueiros do hospital público,eu disse:”Ei,afaste-se daquele lugar,eles pegam seu fígado e transformam em hamburger do mc Donands.”

Bem,poderia continuar falando sobre Jonas no hospital,mas o fato é que ele nunca esteve lá,não há registros e ninguém sabe de nada,na verdade ele nunca trabalhou na transportadora ou na fábrica de refrigerantes,na verdade não há um registro ou pessoa que comprove que certa vez existi um Jonas Soares,somente eu,eu sei e eles sabem que eu sei,talvez amanhã quem nunca tenha existido seja eu.

Hilda minha querida esposa disse:”Acalme-se,não há nada com seu amigo,qual o nome dele mesmo?”...Só que ela foi ver a mãe,...Foi....Ah claro e levou as crianças,...Tudo bem,fui à fábrica de refrigerantes,se algo comessou foi lá,tentei entrar,mas o segurança me barrou,sem problema volto a noite,com clorofórmio,e aí...

Bem,escritório,reviro,reviro,o que?olho a composição secreta do refrigerante,Abdniss ,uma enzima que acelera o metabolismo cerebral?por isso é tão viciante!,mas é legal?a porta se abre,”Ok tiras,eu coopero”.

-Não delegado eu não sou ladrão...

-Não,meu amigo desapareceu e,bem...

-Não,eu não procurei a polícia porque ele não existe,mas o que aquela fábrica quer colocando Abdniss nos refrigerantes?

-O que a CIA quer comigo,ta bom,ta bol,pode abaixar sua arma,eu coopero,não não precisa aplicar essa,injeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeããããã

.....
.....
.....

Estou aqui agora,uma fábrica de refrigerantes,um ladrão de órgãos e estou amarrado numa maca com um líquido esverdeado entrando em minhas veis,estou vivo...ainda...eles se aproximam,fecho os olhos

Está tudo pronto?

-Tudo,a Abdiss acelera o metabolismo cerebral e em pouco tempo o Phebolis Sanguinaris comessará a agir,tivemos um acidente com o outro,o infectado pela Persepholis Vanessa,perdemos todo o refrigerante que demos para ele no concurso,essa nova espécie possui melhorias;o controle completo de toda pigmentação corporal,a chamamos camaleão,depois de 3 anos podemos saber todas as reações,então,matamos a cobaia,essa espécie não necessita de plasma,ela se alimenta de Thelemolis Erogeneo gerado durante relações sexuais,achamos que ao se alimentar,a criatura se reproduza e vá aumentando o controle sobre o corpo hospedeiro gradualmente,o resto não sabemos.

Soltei meu braço,tem um bisturi no lado na mesa,o médico se aproxima,certeiro na garganta,ele cai,pego a faca,jogo no outro,na testa,agora é só sair daqui,...o que?...não pode ser!...o que é essa espuma saindo do corte do doutor?...o que é essa maça negra disforme?...não!...ela se levanta...se aproxima .

Fatos estranhos passam a correr na próxima vêz que o personagem ligar o computador. O computador trava 5 vezes antes de ligar,o personagem consegue encontrar uma programa que desconhece com o nome de "Odiseus" o idealizador do "cavalo de troia",sua conta de internet foi estranhamente cortada, enquanto tenta entrar de "outra forma" escuta alguém arrombando sua porta.

Um homem de terno negro, óculos escuros aponta uma arma para o personagem.

- Na parede não quero Gracinhas.

Fala no rádio.

- Pegamos o Rato prepare o esquadrão tático caso ele reaja.

Se o personagem resitir inicie uma perseguição policial com toda força tática no encalso dele.

Interlúdio – Perseguição Prisão e experimentos

Ao ponto que os personagens pesquisam, se envolvem com fontes oficiais, travam contato com hospitais, necrotérios, a impresa, falam com pessoas na rua, por telefone ou internet. Eles persebem que estão sendo vigiados, ruídos na linha telefônica, computadores que piscam. Mensagens estranhas de tablóides dizendo notícias sem sentido, loucos na rua falando coisas sem sentido. Até que jornais reportam notícias estranhas sobre eles mesmos e a polícia se coloca a encalso deles.

Notícias como:

O Rato na Gaiola.

Hoje a polícia Federal capturou J. hacker envolvido com uma imensa rede de pedofilia Taylandesa, J. Foi Rastreado através do celular de um dos seus comparsas capturados, e todo seu dinheiro foi bloqueado.

Sua coleção milionária de armas históricas foi doada ao museu militar.

Ultimamente J. movia ataques contra uma famosa empresa de refrigerantes ,a C...Entrevistado sobre o caso Falou sobre fluidos de Esponjas alienígenas cósmicas e imateriais que se alimentam de sirí.

folha de São Paulo - 14 de fevereiro de 2005

Roqueiro envolvido em narcotráfico é preso após escândalo em lanchonete.

Nesta segunda Feira foi preso o guitarrista J. da Banda * Depois de um um ataque agressivo em uma cadeia conhecida de lanchonetes.

Médicos da polícia identificaram excesso de drogas alucinógenas no corpo do músico, ele corria, quebrava vidros e falava sobre refrigerantes e Aliens.

A polícia investiga o desaparecimento de sua namorada R. acusada de ser uma das maiores traficantes do paiz, por favor se alguém ver esta pessoa avisar a polícia.

Começam a circular citando os personagens, levando a prisões sobre a acusação de tráfico, pedofilia, e outras atividades ilegais.

Esta parte é colocada como um interlúdio pois não necessariamente precisa ocorrer, nem todos os personagens precisam ser presos, ou eles podem seguir em perseguições até chegarem ao dito apartamento de Dr. Lázaro. Outras situações podem ser colocadas neste decurso investigativo da aventura.

Os personagens são levados a salas sujas e mal iluminadas, sendo interrogados mediante tortura. Embora as perguntas possam ser a respeito dos supostos crimes, perguntas sobre fatos estranhos supervisionados nos personagens levam ao real objetivo dos torturadores, saber o que realmente os personagens sabem sobre Dr. Braz, Marcos Sousa, Alienígenas, a Refrigerantes Slump e outros detalhes. No final os personagens capturados serão levados a penitenciária de segurança máxima de Hortolandia (região metropolitana de Campinas, a uma hora de São Paulo Capital).

A penitenciária

Os personagens capturados escutam guardas dizendo algo como código 5.

Se algum personagem militar ou policial se infiltrar terá acesso a informação de que os detentos sabem demais.

“código 5, o homem viu o que não devia, logo ele nunca terá existido, se quiser saber o que ele descobriu sobre o código Y vá em frente, quando encontrar-mos o código K tudo será resolvido... mas tudo isso você sabe n 786.” (códigos desconhecidos pelos personagens).

Na penitenciária eles serão jogados inconscientes (por uma coronhada no percurso, demaio relativo a dor na sessão de tortura, sedados, etc.) em uma sala totalmente escura. Ouve-se barulho de água abaixo da sela. Tentando encontrar a saída verão que é como se a parede não possui fim ou cantos, na verdade a sela possui um formato circular. O lugar é húmido e há o barulho de algo gelatinoso se movendo no chão.

Tateando o chão o personagem pulsará a mão em uma massa mole que estranhamente parece se mover, a gelatinosa massa contudo mantém temperatura de uns 36 graus o que demonstra que produz calor corporal, sem saber o que é e no escuro apenas sente quando a "coisa" se projeta sobre sua face e comessa sufocar o personagem adentrando suas narinas.

A criatura em Questão é um Traktoriano, um alienígena invasor de corpo. A invasão traktoriana na terra prossegue oculta aos olhos humanos como é relatado em INVASÃO. Estão infiltrados entre nós e controlam setores militares, hospitais, departamentos de polícia, setores da mídia, etc. Se livrar de um Traktoriano tentando invadir seu corpo não é uma tarefa difícil. O cérebro alienígena salta como se tivesse AGI 15 e tenta penetrar pelas narinas da vítima encontrando um caminho até o cérebro da Vítima com o qual se funde. Basta um teste bem sucedido de Dex seguido de outro de Fr para se livrar para impedir a invasão do corpo.

Ouvindo melhor o chão, ele é oco, e as pedras podem ser removidas, contudo o mesmo som de um lento rastejar úmido ressoa abaixo de si, no túnel subterrâneo, com um volume que gela os nervos.

A pedra do chão se move sem dificuldade, abaixo corre um rio de um verde fluorescente, no meio há uma pirâmide negra com entalhes neste verde, tudo se encontra a uns 15 metros abaixo do solo... Há uma espécie de caverna subterrânea sob a qual foi construída esta cela, o topo da pirâmide toca a lage central da sala.

Movendo a pedra do centro da sala vê-se o pico da pirâmide, onde é possível descer pela lateral, contudo sua roupa dos personagens envolvidos comessam a brilhar na mesma tonalidade de verde.

A porta da pirâmide possui entalhes estranhos como representação de Homens imensos e quadriculados lutando entre si, e caracteres que lembram hierógrafos maias. o barulho do rastejar é grande dentro da pirâmide.

Se entrarem na pirâmide, único caminho possível, os personagens na cena ouvirão a porta fechar-se atrás deles, hierógrafos egípcios nas paredes iluminam o corredor com aquele verde misturado ao negro, O corredor termina numa bifurcação em T onde pode-se ir para a direita e para a esquerda. Os dois lados não levam a lugar nenhum. Ao encostar em uma parede qualquer percebe-se que as paredes não passam de uma ilusão. É possível atravessá-las.

Ao atravessar as paredes o personagem adentra uma câmara gigantesca que possui pessoas em tubos de vidro cheios de água e outros vasos com cérebros que estranhamente parecem se mover...

Executado

Acima do computador há um duto de ar com a possibilidade uma pessoa andar dentro dele. Ao entrar no duto o personagem envolvido se cortará na borda, machucado pequeno no dedo, mas logo a mão inteira comessará a formigar. Na verdade trabalhe com uma infecção da *Persepholis Vanessae*. Mais informações serão dadas no decurso da Aventura.

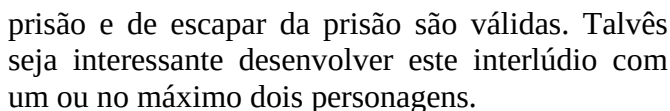
O duto de ventilação segue até um duto vertical, na impossibilidade de subir a única opção é descer, seguir por outro duto até chegar a uma grade.

A cena externa é a de um vestiário, homens de macacão com o emblema de uma fábrica de refrigerantes falam sobre futebol.

Não há mais corte na mão do personagem.

O personagem percebe que está dentro da Fábrica Slump, pode muito bem atacar os funcionários, ou esperar que eles eles irem embora e vestir um macacão. Vestido como um funcionário ele passará despercebido pela fábrica. Poderá sair escondido ou tentar sabotar a fábrica. Há uma grande caldeira no centro da fábrica. Se ele tentar sabotar, será soado o alarme de superpressão na caldeira. Os funcionários sairão apavorados, as portas de emergência fecharão, um teste de AGI permitirá ao personagem atravessar a porta e seguir correndo com os funcionários até a saída. Uma grande planície gramada se estende, em alguns minutos a fábrica explode. Se ele ficar dentro da fábrica ela explodirá com ele dentro, algumas horas depois ele acordará com as roupas queimadas em meio aos escombros. (o que é muito estranho por sinal).

NOTA: Bem nem todos os personagens precisam ser enviados a penitenciária, outras formas de



Quando o personagem que passou pelo interlúdio acordar ele será espancado colocado dentro de um carro que passa pela rodovia e jogado na beira de uma favela em Campinas. Ao despertar verá um menino de rua com roupas rasgadas olhando para ele. Se ele perguntar se tem alguma coisa errada por perto ou no conjunto habitacional, ouvirá apenas do menino

- Tipo, tiu tá tudo normal, os gambé nem tombaram lá não.

Mesmo que o peronagem não fale nada o menino falará:

- Quer ir pra que tipo de lugar tui? quer falar com o negão?Ele mandou te chamar. - O negão é foda. se ele for com sua cara...até te arranja uma arma e uns bagulhos.

o menino leva o personagem por becos escuros até um centro de umbanda. Onde um negro tatuado dança nu, ele olha para o personagem.

- Chegou o enviado de ogum.

- Obá oxumaré, em posso te ajudar?

Se o personagem perguntar o que está acontecendo, porque foi chamado o negão responderá:

- Oxumaré disse que você é protegido de Xangô, o ferreiro, mostra sua mão para mim.

- Xangô fez de você uma arma fio.

o homem clava um punhal em sua mão

Antes de gritar uma gosma negra sai da mão do personagem no lugar do sangue, o ferimento se fecha

em segundos, você sente poder controlar a gosma como se agora fosse aquela textura mucosa.

- Entra na roda, tem um espírito querendo falar com você.

Negros e negras dançam ao redor do personagem em um ritmo estonteante, a fumaça de seus cachimbos inebria suas narinas.

Tudo roda

O Tempo escurece

Abrindo os olhos o personagem vê que a fumaça se dissipou.

Sente-se estranho

Encontra-se em uma sala muito alta e escura, com plantas rugosas em forma de cone com 4 tentáculos cercando-o por todos os lados.

uma das plantas está a sua frente

uma voz fala em sua mente

- Sou regina (talvez alguma namorada desaparecida, mãe, irmã ou o que seja, de qualquer forma a escolha do papel de regina deve ser citada no histórico do personagem ou introduzida pelo mestre nela), agora sou prisioneira deste mundo ancestral, ajude eles, vá para luziania, talvez, quando o horror acabar eles me libertem.

O personagem acorda no meio da roda. O negão fala:

- Enquanto foi para o mundo dos mortos, um espírito falou em seu corpo, falou a antiga língua dos orixás, ele disse que focê é o guardião da borboleta.

- Pegue sua arma sagrada e vá (entrega um 38 ao personagem), mas lembre-se você é sua própria arma sagrada.

O apartamento de Renato

Ao chegar no apartamento de Renato os personagens escutam uma porta bater no andar de baixo (do Sebo),A batida é acompanhada por um assobiar de uma canção de Mozart. Há o barulho de piras e cheiro de livros queimando...O escritório de Rentato que dá para a saída de incêndio está trancado (mas pode muito bem ser arrombado).

Dentro há recortes e livros sobre diversas mitologias. Abaixo da janela, além da sáda de incêndio um homem estranho corre desesperado pelo beco antes

de pular um muro ao fundo. Ele deixa cair um dos livros que carrega na mão.

O Livro é o Diário de Dr. Braz e contém um recorte de jornal com a seguinte notícia:

110 anos da chegada do meteorito

Brasília era só uma pedra fundamental fincada em Planaltina, quando Luziânia virou manchete de jornal e recebeu até um repórter e um fotógrafo do Sudeste. Tudo por causa de um meteorito encontrado numa fazenda no distante 1928.

Quem achou a pedra de quase duas toneladas de ferro foi Raimundo Florêncio Barros, o Raimundo Baiano, que campeava gado na fazenda do Paiva. Baiano viu uma pedra de cor, peso, forma, espessura e densidade incomuns. Percebeu que havia encontrado um tesouro e decidiu vendê-lo, sem dar disso notícia aos donos da terra. Recebeu uma proposta inicial de 40\$3000, mas achou pouco. Fechou negócio com José Maria do Espírito Santo, que tinha o apelido de Demente e pagou 1:000\$000 (um conto de réis, dinheiro pra chuchu). Baiano recebeu uma parte em dinheiro e outra em animais e cereais. E desapareceu do Goiás.

Demente só não sabia que aquele estranho pedaço de pedra, de 136 centímetros de comprimento por 80 de altura e 40 de espessura, pesasse tanto. (Mais tarde se saberia que ele é 95% ferro e tem um pouco de níquel, de cobalto, fósforo, cobre). Demente não teve tempo de carregar o precioso bem.

O intendente de Luziânia, Gelmires Reis, soube do meteorito e da venda. Depois de pedir insistentemente que lhe trouxessem um pedaço da pedra, foi ao local, munido de uma marreta. Com muito esforço, conseguiu quebrar três pedaços da estranha formação e os enviou a três endereços diferentes, um deles a Escola de Minas de Ouro Preto que, menos de dois meses depois, informou se tratar de um meteorito.

Pouco tempo depois, chegavam a Santa Luzia pesquisadores, jornalistas e curiosos. O jornalista Henrique Silva, da revista Informação Goyanna, e um repórter e um fotógrafo de O Globo fotografaram a comitiva ao lado do meteorito.

Retirado do buraco, foi levado para o Museu Nacional, no Rio de Janeiro, depois de custosa disputa entre os donos da terra, o intendente e o governo do Estado que acabou decidindo doar a peça ao museu.

Desde então, o Santa Luzia é exibido como o segundo maior meteorito já identificado em terras brasileiras. O maior de todos, de 5, 3 toneladas, chama-se Bendegó, e durante uma pá de anos foi o maior em exposição em todo o mundo, segundo me contou a astrônoma Maria Elizabeth Zucolotto, do Museu Nacional, no Rio de Janeiro. Perdeu o posto para um encontrado na Namíbia.

Até hoje os moradores de Luziânia acreditam que o meteorito foi o responsável pelo terremoto que assustou a cidade em 1919. Mas a astrônoma diz que não. O nível de oxidação do Santa Luzia indica que ele se chocou com a Terra há milhares de anos. Não fez grandes estragos porque era de pequenas dimensões. “No máximo, abriu um buraco”.

Meteoritos são restos de corpos do sistema solar. Fragmentos que, ao se chocar com a atmosfera terrestre, vão se desintegrando em incêndios espetaculares. Quando caem no solo já perderam boa parte do poder de destruição. Aquietados, contam histórias do mundo e criam histórias no novo mundo, como essa de Santa Luzia.

Abaixo segue o diário de Dr. Lázaro

Diário do Dr. Braz

Escrevo estas últimas linhas caso algum infeliz desavisado tenha o infortúnio de encontrá-las. Em breve eles estarão aqui e nada poderei fazer por minha sobrevivência. Relatei o que sabia ao jornalista e com sua matéria publicada não terei mais onde me esconder.

tudo comessou a três anos. Boatos falavam de ruínas de calçamentos no meio do deserto australiano, e eu, um proeminente doutor da universidade de São Paulo, houvera por anos pleitado fundos junto ao governo federal para uma expedição.



Ao cuso de 5 anos já sem ânimo de busca, a miséria que me sucedeu chegou na forma de uma carta da embaixada australiana aceitando patrocinar minhas pesquisas.

Em 4 dias passando por Sidney; contratei carregadores, aluguei um jipe, e depois de uma semana no deserto encontrei o dito calçamento. excluir

Eram como avenidas de argila seca em forma de blocos dodecaédricos com uma precisão de encaixe que lembrava as pirâmides aztecas. Cada calçamento possuía cerca de 60 metros e se dispunha como numa cidade planejada (Brasília, Belo Horizonte).

A noite sonhos estranhos sobre bezouros sob um céu negro me despertaram. sem conseguir dormir, retomei minhas pesquisas. Estranhamente meus textos datavam as formações do calçamento a uma era muito antiga. A milhões de anos atrás provavelmente antes dos dinossauros, no período de surgimento dos primeiros anfíbios.

Minha frágil mente até hoje não consegue conceber a possibilidade de civilização em tal período. Como se algo muito antigo, milênios antes do primeiro australopithecus africanus descer de sua árvore, tivesse constituído uma civilização.

Dirigi até o campo de pesquisas. Vasculhava os calçamentos quando percebi uma pedra oca. Consegui mover a pedra com um p'ê de cabra e desci por uma corda que joguei. excluir

A cerca de 50 m abaixo do chão me encontrava em uma sala circular ao lado de uma escultura cônica de 3 m de altura onde se gravava um besouro e caracteres onde o primeiro lembrava o y latino, nas paredes havia o desenho de um navio voador sobre pedidos negros sem janela, com jardins e plantas por toda extensão.

Enquanto contemplava as gravuras escutei passos atrás de mim, me virei.

- Thomas é você ? busque minha polaroid no carro, amanhã escavaremos neste local.
- Você não sabe com o que está mechendo -ele disse - não se deve mecher em um segredo que o tempo apagou.
- O que está dizendo? busque minha polaroid!

Todos meus empregados estavam agora ali, apontando armas para mim.

- o que estão fazendo?

- morra doutor.

Apertei o botão de um pedaço de metal e como que um raio uma descarga elétrica matou meus empregados. Foi quando ouvi um sibilar...

Hoje minha mente ainda não assimila o que talvez eu tenha visto, não sei nem como saí com vida, fugi para o Brasil e decidi nunca mais explorar tumbas.

Contudo me sinto observado. depois de ir a Luziania atrás do meteoro que lá caiu, vejo por onde ando pessoas me observando.

Acredito que um horror muito antigo habita as sombras e me persegue.

Fui desmoralizado pela folha de São paulo, distorceram minhas palavras. Acredito que eles estão lá. Agora tento "O Mundo", conheço o trabalho de Marcos Souza e sei que posso confiar nele.

* gotas de sangue sujam o diário.

Interlúdio opcional – Caminho de Luziania

Luziania fica a 12h de São Paulo saindo pela bandeirantes ou Anhanguera e pegando a Marechal Rondon sentido Oeste Paulista, até entrar em Goiás e pegar rodovias periféricas é 1h da manhã.

No início da manhã o Personagem que dirige o carro, está um pouco sonolento e vê apenas muito tarde que havia uma vaca, no meio da pista o que estoura a frente do carro e assusta os passageiros, Decendo do carro um homem do campo olha fixo para os personagens.

- Xiii, acho que morreu.

A vaca dá o último mugido que parece saído do inferno. O homem faz várias perguntas consecutivas aos personagens como "quem são?", "de onde veem", etc. Diz que seu sobrinho é mecânico e pode revisar o carro. Que Amanhã vai a Luziania comprar umas sacas de arroz e vê se consegue umas peças para o carro já que na região não há um desmanche descente. Oferece descanso, um cafezinho e almoço.

- para comer um bifão lá em casa...nossa carne é melhor que a de toda região, vendemos a uma grande rede de Fast Food que nos deram um segredo.

O ouvido do velho escorre cera aos pingos. Se indagado a respeito apenas exclamará:

- Ih seu moço isso já tá assim a um par de dias, deve de ser uma irritação, pode deixar que eu vou no médico.

O personagem infectado tem uma grande necessidade de correr pelo campo (teste de Will difícil para resistir), no campo nota um olhar psicótico saindo de todas as vacas, comessa a sentir uma fome incontrolável, tenta resistir (Will difícil), mais cede (Will difícil), mal nota quando um muco esverdeado sai de sua boca, perde a consciência e acorda cheio de sangue, um gosto ferroso na boca e uma carcaça semidevora de vaca, as marcas das garras e dentes denunciam o ataque de um animal feroz.

Os personagens caminham pela fazenda até chegar a casa, as vacas não mugem e fixam todos com um olhar psicótico, como se observassem algem, na frente da casa

um cão sarmento perdendo pelos arrepiando os poucos pelos que possui e rosna.

- Não liga não o Joaquim só faz pose de nervoso.

Uma velha cozinha um cozido de bom cheiro.

- Carne muié.

A mulher coloca sobre a mesa Dois filés semi-cru, onde escorre sangue, há um molho ocre saindo de dentro do filé...recheio? os Dois homens despedaçam os bifês em instantes.

- Serve uns pedaço pros homi também.

No meio do almoço com a mulher o filho e os personagens o homem sorri, tenta dizer alguma coisa, comessa a agonizar, cai com a mão na garganta. Ouve-se um mugido, as vacas comem a cercar a casa. Estão agitadas. Uma vaca tenta derrubar a porta.

- Merda, Merda- O o filho do velho corre apavorado e pega uma espingarda guardada enquanto o velho dá seu último suspiro- Fiquem longe do meu pai criaturas do inferno.

Inicia-se uma cena de ação. A caminhonete está do outro lado do pátio, as vacas atacam a casa de forma alucinante, a velha abre a dispensa que revela um cena macabra, de corpos humanos, o homem pega o cadáver de seu pai. Estranhamente, duas vacas ao fundo derrubam portas laterais e entram rápido na dispensa, enquanto os personagens fogem...Chegam ao carro. Avelha diz:

- Sim, elas se alimentam de carne. Me levem para longe daqui.

O homem se dirige aos personagens:

- Onde coloco meu pai?

A velha dá gargalhadas.

O carro Arranca para longe. enquanto algumas vacas ainda correm atrás dele por um tempo.

Qualquer blitz policial seria um problema para os personagens agora. De qualquer forma Qualquer ferimento no personagem infectado começa a se fechar. Se o filho do velho for indagado sobre quem pagou comprava a carne e lhes deu a receita (medicamentos na verdade que geraram nas vacas o gosto pela carne humana) ele afirmará que foi a cadeia de Fast Food Mac Norse subsidiária do grupo Slump. De qualquer forma os caipiras podem ficar no caminho, em Luziania, em algum hospital, ou o que seja.

No horizonte os outdoors dizem Luziania a 30 km,



Beba Stump o sabor da nova geração,Luziania um ótimo lugar para se viver, Venha ver a cratera do meteoro, Centro Científico Alpha cuidando para a melhoria da vida, Pousada Flor do amanhecer.

passam em frente, pastos com vacas, campos de soja e uma base do exército.

Parte 3- A verdade Revelada

Pressuponho que somente o mestre esteja lendo esta aventura. Então vamos aos fatos para que você consiga traçar desfechos para aventura (já coloquei até mesmo uma aventura opcional apenas para dar mais suspense e ação). Embora eu já tenha testado esta aventura muito do que foi realizado não pode ser colocado aqui. Sabemos que de 50 a 80 por cento de um aventura consiste em metajogo e que por mais problemas que o mestre coloque os jogadores conseguem criar mais problemas que levam o mestre a ter que mudar o curso da aventura criando praticamente uma outra. Logo nomeio está parte como A verdade Revelada para que sabendo a conspiração real que está por trás da verdade passada, o mestre possa traçar o fim da aventura como bem desejar.

Os invasores invadidos

Para quem não é jogador de Invasão, os Traktorianos são cérebros alienígenas que a muito abandonaram seus corpos para viver em corpos mecânicos. Possuem a capacidade de invadir corpos humanos e a tempos tentam localizar Metalian cobiçando os corpos de biometal dos Metalianos. Chegaram na terra em maioria no naufragio de um cruzador espacial em 1957 e têm sobrevivido na terra infiltrados em agencias governamentais, na política, etc. Utilizando-se de sua habilidade de invadir corpos humanos. No corpo de uma pessoa os Traks se tornam mais isolados, e possuem compulsão por prazeres sensoriais (Comida, Bebida, Sexo).

A colonização Traktoria na América do sul corria sem problemas, até que alguns cerebros traktorianos foram possuídos por integrantes da Antiga Raça de Yith, Enquanto os Yithianos realizavam suas pesquisas na Terra, a estadia dos Traks no tempo em que o próprio tempo esqueceu, revelou ao Traktorianos um terrível mal, preso em portas de basalto, em catacumbas esquecidas no planalto cental da américa latina; Os Traktorianos descobriram uma nova arma para utilizar em sua Guerra, os Pólipos voadores, enterrados e esquecidos, um mal que a terra já esqueceu, e iniciaram escavações arqueológicas em Luziania, com o intuito de trazer e controlar este mal.

Os Grande Raça

A Grande Raça de Yith perseguia suas pesquisas sobre a raça humana até que um incidente infeliz fez com que mentes Yithianas tenham invadido cérebros Traktorianos. Enquanto os Yithianos faziam suas pesquisas no nosso tempo, os cérebros Traktorianos, na pré-história de nosso planeta, contemplaram os antigos pólipos voadores. Em viagens ao futuro os Yithianos vislumbraram um novo cataclisma gerado pelos pólipos e sua impossibilidade de habitar o futuro distante habitando o corpo da raça de besouros. Para tanto passou a tentar conspirar contra os Traks para impedir o resurgimento dos pólipos.

A verdade sobre Dr. Braz

Dr. Braz após a estadia na Austrália passou a ser perseguido por membros da Antiga Raça. Chegando em Luziania descobriu sobre os Traktorianos, na volta para São Paulo foi possuído por uma mente Yithiana durante a entrevista para folha, o Yithiano apenas queria ocultar a presença de sua civilização entre nós. O Dr. Foi demitido e se refugiou em pesquisas em um Sebo na região da Sé. Os Yithianos passaram a utiliza-lo para descobrir fatos sobre os Traktorianos até que estes contra atacaram, na tentativa de invasão do cérebro Trak, para impedir os Traktorianos de roubarem seu peão, o Yithiano invadiu a mente do traktoiriano que havia tomado posse de Dr. Braz fazendo-o chocar sua cabeça com força contra a máquina de escrever que utilizava.

O paradeiro de Marcos Souza

Marcos Souza encontra-se como cobáia dos Traktorianos em uma sala subterrânea entre o centro de engenharia genética e a fábrica da refrigerantes Slump, prestes a ser invadido.

Sobre o Tremor

O Tremor de Terra foi causado pela chegada de uma nave Traktoriana na região, que logo espalhou sua colônia entre pessoas notáveis da cidade ocultando o

caso sobre o argumento do meteoro. O próprio meteoro foi levado a terra polos Traktorianos. Os traks formam uma rede que controla departamentos policiais, órgãos públicos, Hospitais Públicos, controlam grandes corporações como a Slump, realizam experimentos de engenharia genética e utilizam a humanidade como cobaia.

Sobre os Efeitos da Persepholis Vanessae

A persepholis Vanessae gera a recuperação de 5 Pvs por rodada. E situações de Frenesi onde o personagem tem seus atributos físicos multiplicados por 2 e uma fúria incontrolável de sangue e carne fresca. Seus dentes se tornam mais afiados (1d6 + bônus mordida e 50% + Dex de Ataque).

Considerações Finais

Dois anos e meio. Embora haja muito que ainda deva ser feito, espero ter reunido mestres (porque este livro é para eles) de uma arma significativa para gerar situações de horror.

Primeiro gostaria de elucidar um problema que pode surgir. As criaturas dos Mythos não constituem um bestiário para encontros aleatórios, há uma conspiração por trás de tudo. Os Mythos se encontram na base da pirâmide, são cultuados como outros deuses conhecidos, possuem cultistas infiltrados em diversas sociedades secretas e abertas. **NÃO VÁ DIRETO AO CONFRONTO.**

Trace suas histórias como conspirações intrigadas, se utilize da forma de verdade utilizada em Invasão primeira edição. Primeiro trace a **informação pública** sobre um ocorrido (jornais, televisões, livros publicados em grandes tiragens, tablóides, boatos de internet) a partir do aprofundamento da investigação os personagens podem entrar em contato com a **informação oficial** sobre o ocorrido (cientistas reclusos, entidades governamentais que supervisionam Ovinis, Sociedades Secretas) tendo sempre em mente que a **Informação Real** (o que ocorreu de fato) é quase sempre inacessível e indistinguível dentro de um mar de boatos.

Tenha em mente outro aspecto seja descritivo mas não fique 10 minutos descrevendo a formica de uma porta. A descrição deve servir de intensificadora da narração e não ser uma atividade aleatória. Associe sensações, analogias, trace o clima do jogo pela descrição. Darei dois exemplos. Um retratando a descrição aleatória outro sua aplicação à narrativa.

Aleatória:

“Entrando pelo jardim é vista a porta da mansão. Sua maçaneta lembra um padrão vitoriano com traços de igreja barroca. Sua disposição centralizada a direita gera um equilíbrio na porta esculpida com floreios em

carvalho envelhecido”

Descrição servindo a narração:

“ O Esgoto fede como um odor de morte, é como se algo rastejasse abaixo da superfície deste lamaçal onde todos foram entrar. Pelo mapa estão agora abaixo do cemitério da cidade. Raphael sua com sua pele pálida pelo frio e com o olhar gelado assobia uma canção fúnebre.”

Incentive a paranóia. Há conspirações invisíveis, fontes públicas são manipuladas, as informações oficiais não são de todo confiáveis, eles podem saber a qualquer momento que você sabe de algo e um destino terrível cerca aqueles que sabem.

Não perca a sanidade de vista. O simples contato com informações sobre os Mythos pode gerar perturbações permanentes na psique do personagem. A medida que enlouquecem a narrativa deve ser construída para cada personagem focada em **como** ele vê o que está ocorrendo. Chegando ao ponto que a verdade e as sensações se misturam com a loucura desenvolvida. Sobre um personagem necrófilo nunca diga: Tem uma mulher nua sobre o leito do necrotério faça um teste de Will para resistir. Mas “abrindo o lençol você contempla a pele fria e pálida de uma mulher, inerte, seus seios duros e rígidos exibem uma beleza labiríntica das veias traçando mapas com o sangue coagulado. Seu rosto exibe uma expressão como que convidativa, é como se algo te pedisse para mergulhar naquela imensidão gelada se desmanchando em deleite enquanto acaricia aquele corpo que nunca poderia ter sido seu em vida”.

Palavras Finais: Evite combates, lembre-se que os elementos de Cthulhu priorizam a intriga e investigação. Que um personagem humano seria facilmente destruído por um primogênito ou mesmo integrante de alguma Raça. Conserve seu Medo.

Hallowone

“Os Antigos foram, são e serão.

Das estrelas obscuras vieram até onde o Homem teria nascido, invisíveis e repugnantes. Desceram sobre a Terra primitiva.

Sob os oceanos permaneceram em latência durante as eras, até que os mares se retiraram. Reproduziram-se rapidamente depois e nesta multidão começaram a reinar sobre a Terra.

Sobre os pólos gelados edificaram poderosas cidades e nas alturas os templos daqueles que a natureza não reconhece e os deuses amaldiçoaram.”

Necronômicon

Daemon Cthulhu é um livro que pretende trazer os Mythos de Cthulhu para o universo de Trevas/Arkanun e Invasão. Podendo ser jogado também com qualquer outro livro da editora Daemon.

Neste Livro você encontrará

Uma introdução à cosmologia dos Mythos de Cthulhu.

Descrição dos principais deuses e raças.

Regras para a perda da sanidade e enlouquecimento

Regras de como utilizar o sistema de magia de Trevas em relação aos Mythos de Cthulhu.

Regras e descrição dos livros arcanos perdidos no tempo com informação sobre os Mythos e a magia.

Uma aventura “Segredos dos Sonhos” para você iniciar suas investigações.

“A emoção mais forte e mais antiga do homem é o medo, e a espécie mais forte e mais antiga de medo é o medo do desconhecido. Poucos psicólogos contestarão esses fatos e a sua verdade admitida deve firmar para sempre a autenticidade e dignidade das narrações fantásticas de horror como forma literária” – Howard Phillips Lovecraft

