



LUGARES MISTERIOSOS™



ESCRITO POR

KRAIG BLACKWELDER

RICK CHILLOT

GEOFF GRABOWSKI

JAMES KILEY

MATTHEW MCFARLAND

BRETT REBISCHKE | SMITH

E CHUCK WENDIG

Assobiando baixinho, Russ empurrou o balde com rodas e o esfregão para dentro da primeira sala de aula de seu itinerário. O semestre de outono começaria dali a três semanas, quando haveria uma equipe de dois ou três funcionários trabalhando sob sua supervisão, e então teria com quem conversar, mesmo que fossem aquele tipo de gente que ganha salário mínimo e consulta o relógio a cada cinco minutos para ver se já está na hora de sair. Supondo-se, naturalmente, que não o tivessem demitido por causa dos atrasos frequentes.

Ao chegar à frente da sala de aula, um desenho complicado no quadro-negro chamou-lhe a atenção. Acendeu a luz para poder enxergar melhor e viu que uma terça parte da lousa estava coberta por um emaranhado de curvas e linhas de cores diferentes; algumas irradiavam de um ponto central, outras emergiam de pontos onde dois ou mais traços de giz se cruzavam. A princípio, Russ teve a impressão de que a imagem era apenas um desenho aleatório, mas, prestando atenção, percebeu que os traços tinham sido feitos de maneira cuidadosa e deliberada por uma mão firme. Era como se alguém tivesse tentado desenhar

uma explosão ou o estouro de fogos de artifício.

Russ desviou o olhar do quadro-negro bem a tempo de ver alguém entrar na sala. Por um instante, seus olhares se cruzaram, e Russ achou estranho nenhum dos dois ter se sobressaltado.

— Desculpe-me, eu não sabia que você estava aqui fazendo a limpeza — a mulher disse. Ela vestia uma camisa de moletom cinza com o logotipo da universidade e uma calça cáqui desbotada. Os cabelos eram da cor de chá preto, curtos e lisos. Russ sentiu-se beijado só de olhar para o rosto da mulher. Pôs-se a imaginar como seria beijá-la de verdade. Depois de colocar um calhamaço de papéis sobre uma escrivaninha, ela os organizou numa pilha.

— Achei que não haveria problema se trouxesse meu material para cá. Meu escritório está abarrotado.

— Não há — Russ disse. — Posso voltar mais tarde.

Com o canto do olho, ele ainda enxergava as curvas e os riscos no quadro-negro.

— Eu só estava olhando aquilo ali — ele mencionou, gesticulando na direção da imagem. — É lindo. — Russ não percebera que tinha

gostado do desenho até fazer o comentário.

— É lindo mesmo, não é? — ela respondeu.

Russ sentiu uma fragrância floral quando a mulher se dirigiu à lousa. Riscando o ar com um dos dedos, ela acompanhou uma linha vermelha do desenho, que ia e voltava pelo mesmo caminho.

— O que... o que exatamente é isso? — ele perguntou, ajeitando o colarinho da camisa.

— Ah... — ela parecia ter esquecido que ele estava ali. — É um diagrama. Uma colisão de partículas subatômicas.

— É? — disse ele, aproximando-se. — São prótons, elétrons, esse tipo de coisa? E o que os faz colidir?

Ela franziu o cenho e respondeu:

— Quarks, pósitrons, íons... Eles colidem porque usamos uma máquina cara e gigantesca para fazê-los colidir.

Russ fez cara de quem não tinha acreditado muito.

— Para que fazer isso? Só para ver o que acontece? — ele perguntou.

— Na verdade, é para ver o que *aconteceu*. Para ver o que aconteceu no começo de tudo.

■■■■■■■■

Naquela noite, Russ andava bêbado pelas ruas do bairro para onde acabara de se mudar, imaginando que as estrelas no céu fossem pósitrons, quarks, neutrinos, todos os minúsculos pedaços de matéria e energia que a Dra. McKay — Diane — descrevera. Fazê-los colidir, ela dissera, era um modo de recriar as condições do *Big Bang*, a explosão que dera início ao universo. Era como olhar para o passado.

Depois de descer uma rua particularmente escura — os cabos da iluminação ainda não haviam sido instalados —, Russ reconheceu o murmúrio melódico de vozes. Andou na direção do ruído e entrou por uma passagem entre as casas. Ouviu o som de passos sobre o cascalho da entrada da garagem. O tilintar de cubos de gelo dentro de copos. A ocasional gargalhada. A passagem acabava num quarteirão onde as casas pareciam estar todas prontas. Do outro lado da rua, Russ viu silhuetas, pessoas atravessando o gramado. Um braço, uma cabeça, costas, formas que se deixavam entrever durante alguns segundos toda vez que alguém passava em frente à parede de cor clara de uma determinada casa.

Russ pensou no que iria dizer: que morava no bairro havia duas semanas e ainda não conhecia ninguém. Faria disso uma piada, eles ririam e o convidariam a entrar e tomar uma bebida. *Afinal de contas, somos vizinhos*, diriam. *E este aqui é o Joe, aqueles ali são o Bob e a Betty, e este é o Dave. Ele mora no fim da rua...* Russ estava praticamente no quintal quando o barulho cessou. Passou por entre algumas cadeiras, descreveu um círculo e quase tropeçou num rastelo abandonado sobre a grama. O quintal estava vazio. A casa estava às escuras e em silêncio. Havia uma mesa de piquenique e um único copo vazio, tombado, seco. Ele tropeçou e chutou uma pilha de garrafas vazias de cerveja. Depois, com uma das mãos, tocou a churrasqueira que havia perto da mesa. Estava fria.

▲▲▲▲▲▲▲▲

Russ baixou o martelo. Os últimos arremates no deque que estava construindo teriam de esperar. Pôs-se de pé, estirou os músculos, apoiou-se na grade e olhou para a outra ponta do quintal. Diane chegaria em breve. Ele a encontrara naquela mesma sala de aula todas as noites da última semana e usara todo o seu charme para flertar com ela. Arrancou da mulher todos os detalhes de sua luta solitária com a geometria e as fórmulas que ele não conseguia entender. O diagrama de colisão pairava sobre os dois como uma estrela-guia enquanto conversavam. Até que, por fim, para sua surpresa, ela aceitara um convite casual para ir a um bar e tomar uma cerveja. O estacionamento foi testemunha de um beijo curto, mas intenso, e, em seguida, de uma despedida desajeitada.

Dessa vez eles saíam para jantar. Num sábado à noite... Sua primeira noite fora de casa desde que se mudara para aquele bairro. Russ deu as costas para o quintal, caminhou na direção da porta dos fundos e parou. Não devia deixar as ferramentas ali fora. Elas haviam pertencido a seu pai.

O martelo tinha sumido.

▲▲▲▲▲▲▲▲

A julgar pelo pó de giz que manchava a manga do suéter de Diane, Russ sabia que ela viera diretamente da universidade. Para seu alívio, a mulher não teve nenhuma dificuldade para encontrar a casa.

— Suas instruções foram excelentes — ela comentou, passando pela soleira da porta e se jogando no sofá como se estivesse em sua própria sala de estar.

— Estou um pouco surpreso — ele disse. — Tenho a impressão de que não consigo entrar ou sair deste lugar sem me perder. Acho que já passei por todas as ruas daqui.

— Ah, como é gostoso sentar numa sala confortável — ela suspirou. — Preciso de uma cadeira melhor no meu escritório. O banco do meu carro perdeu o amortecedor uns cem quilômetros atrás.

Russ sentou-se na extremidade do sofá para olhá-la de frente.

— Vejo que trouxe nossa flor predileta — ele disse.

— O quê? Ah, meu Deus!
— Ela agitou as folhas de papel que trazia na mão. Russ viu que o diagrama de colisão estava logo no topo da pilha, com os redemoinhos e traços multicoloridos anotados na caligrafia quase ininteligível de Diane. — Eu ia deixá-los no carro. Nem percebi que ainda estavam comigo.

— Sabe — começou Russ —, eu estava pensando nisso outro dia. Você seria capaz de repetir a experiência que gerou esses rabiscos?

— Rá! — Ela cobriu a boca por um instante. — Desculpe. Não, não posso. Eu precisaria de um acelerador de partículas. É uma... máquina enorme, quilômetros de túneis subterrâneos e equipamen-

tos suficientes para encher um prédio inteiro. A universidade não tem um. Eles começaram a construir um anos atrás, mas nunca o terminaram.

— Por quê?

Ela se inclinou na direção dele para cochichar:

— Ai é que está. Essas coisas custam caro e, com todo aquele dinheiro passando de mão em mão, algumas pessoas tentaram desviar uma parte. O Dr. Wyveski, o sujeito que reuniu estes dados, estava envolvido. Ele fugiu. O projeto inteiro foi um fiasco e a verba foi retirada. Venderam o terreno para uma empreiteira. eu acho.

— Puxa. Nunca imaginei que houvesse tanto escândalo no mundo acadêmico.

— Para você ver! Mas eu tenho uma teoria. — Ela pegou o diagrama. — Os túneis foram terminados, uma boa parte do equipamento já estava lá. Acho que Wyveski deu um jeito de deixar tudo pronto e em funcionamento antes do projeto ir por água abaixo. E foi aí que ele apareceu com este diagrama desgraçado. Se a menos eu conseguisse entender o que cada uma dessas linhas representa... Sinto muito, Russ. Você não está interessado nesta baboseira.

— Não, não. O desenho me chamou a atenção... Acho que gostei dele. Acho até mesmo que ando olhando demais para ele.

— Eu ando, com certeza.
— Diane colocou a folha de papel com a imagem voltada para baixo sobre a mesa de centro. — Dá para acreditar? Ouvi dizer que Wyveski entrou para uma seita na Índia. Talvez o diagrama o tenha deixado louco.

Russ abriu os olhos. Diane tinha se virado durante o sono. O luar que entrava pela janela emprestava um brilho vítreo à pele da mulher. Os olhos dele se detiveram no ângulo da clavícula de Diane, no subir e descer da garganta a cada respiração e nos mamilos semi-ocultos pelo lençol. Certa vez, ela mencionara um livro que tinha lido, a respeito de um homem que “se desligara” do tempo. Era assim que Russ se sentia. Parecia ser a única explicação para aquele momento de tranqüilidade depois da conversa excitante durante o jantar, da forte tensão no caminho de volta para casa e da coreografia desajeitada na hora de fazer amor.

Ele saiu da cama de mansinho. Diane murmurou enquanto dormia: “Eles nos cercam”. E virou-se de bruços. Provavelmente sonhava com átomos, Russ pensou.

Ele desceu as escadas, tirou uma jarra da geladeira e despejou um pouco de água num copo descartável. Ao levá-lo aos lábios, ouviu Diane gritar.

Encontrou-a sentada na beirada da cama, enrolada no cobertor, com as mãos trêmulas agarradas ao travesseiro. Ela ergueu os olhos quando Russ entrou correndo no quarto.

— Estou bem — ela disse. —
Desculpe-me por tê-lo assustado.

— Assustado a mim? — ele perguntou. — Parece que alguma coisa assustou você.

— Acho que eu estava sonhando — ela explicou, esfregando os olhos. — Eu estava deitada na cama quando olhei pela janela e vi... Pensei ter visto alguém ali. Pessoas.

— Pessoas?

— Eram os olhos. Me observando. Quer dizer... Eu estava só meio desperta, pareceu tão real.

Russ dirigiu-se à janela a passos largos e vasculhou o quintal iluminado pelo luar.

— Às vezes, tenho a impressão de que as crianças do bairro ou sei lá quem estão me pregando uma peça — ele disse. — Fazendo barulho. Pegando coisas. Mas precisariam de uma escada para chegar a esta janela.

— Com certeza foi só minha imaginação. — Ela mudou de posição e relaxou um pouco enquanto ajustava o cobertor para que não ficasse tão apertado. — Escute, Russ, já que nós dois estamos acordados... — ela deu uns tapinhas no colchão. — Sente-se aqui. Acho que precisamos conversar sobre algumas coisas.

— Oh-oh — ele respondeu.
— Lá vem.



Ele escorregou e bateu o joelho numa das pedras decorativas que indicavam o caminho até a varanda, mas não sentiu o golpe. Cambaleante, com as pernas arqueadas, afastou-se desesperado, em busca de ajuda, e foi saudado por um forte estrondo. O barulho vinha de toda parte. Aplausos, bater de pés, assobios, gritos de alegria e berros de entusiasmo. Mas não havia ninguém à vista. Ele deu meia-volta e enxugou as lágrimas dos olhos. Sentiu alguém dar-lhe um tapa nas costas, sentiu alguém beliscar-lhe a bochecha. Foi empurrado para frente, fizeram seu corpo

rodopiar, foi cutucado, mas não via ninguém.

Russ correu. Reconhecia certas vozes em meio à multidão, vozes distantes, mas estranhamente íntimas. Investiu contra essa força desconhecida que agia sobre ele. Os sons pareciam acompanhá-lo. "Quase lá", disse uma voz grave e masculina. "Muito perto agora", uma criança sussurrou. "Um pouco mais adiante."

Não importava para que lado ele virasse, era sempre como se estivesse correndo para baixo. O espaço tornou-se um borrão. Vidraças, portas de tela, lambris de vinil, alambrados: tudo passou voando por ele. Seus pulmões queimavam, as pernas doíam, e na cabeça dele um padrão se formou. Um mapa das ruas, avenidas e interseções de Skyview Acres. Era uma imagem composta de linhas e curvas que, agora ele percebia, formavam uma cópia exata do desenho que ele vira semanas antes no quadro-negro. Sentiu o padrão de linhas e curvas queimar e enterrar-se em sua pele.

Russ estacou. A pé ou de carro, ele tinha passado por todas as ruas, travessas e avenidas de Skyview Acres. Não fazia nenhum sentido continuar. O céu parecia ter desaparecido, tornando-se completamente branco.

— Não é um mapa — ele se deu conta de repente.

— É uma chave. — Enquanto falava, ele viu formas moverem-se em sua direção, deslizando pelas ruas tortuosas. As formas se aproximaram, e Russ pensou que elas lembravam nuvens. Enxames densos e escuros de partículas

que giravam e zumbiam. Entrando e saindo de cada nuvem estavam os residentes de Skyview Acres. Russ viu um globo de sombras do tamanho de uma bola de basquete que cobria parte do vestido e do rosto desfigurado de uma mulher. Um outro continha as mãos de uma criança, que se abriam e fechavam como se fossem flores. O maior deles encobria o torso de um homem e estendeu um pseudópode escuro na direção de Russ. Em sua extremidade havia dedos de comprimento inumano.

Russ caiu de joelhos, trêmulo, fraco demais para gritar.

— Finalmente. Você. Tem o Padrão. Dentro de você. Pode nos ver. Agora. — A voz vinha de todos os lados. Ele nem se virou para olhar.

— Sim.

— Nós. Temos cercado. Você.

Russ fechou os olhos.

— Nunca estará. Só. Novamente. Bem-vindo.

As formas convergiram e esticaram Russ no espaço e no tempo. Ele sentiu cada parte de seu corpo ser agarrada e manipulada. Passaram alguma coisa em sua cabeça. Antes de ficar cego, ele viu de relance um quarto enorme e luminoso, no qual fileiras de rostos pairavam oscilando no ar. Bocas se contraíam e olhos piscavam, como se um titereiro invisível manipulasse seus delicados mecanismos. As imagens sussurravam umas para as outras. "Tombado." "Reerguido." "Tombado."

Os pés de Russ estavam em algum lugar no futuro, suas pernas lutavam contra algo pesado. Sentiu

o braço direito ser puxado para trás, para o passado. Partes de outros corpos esbarravam nele ao passar, enviadas de um lado para o outro, do antes para o depois, como se fossem zangões.

Pensamentos de um outro lugar surgiram em sua mente. *Ninguém deve saber.* A colisão de partículas, o padrão que essa colisão produzira abriu a porta que protegia o minúsculo e esquecido nicho de Russ no universo. Mas agora a porta estava aberta. Era como se os moradores de uma casa maior tivessem percebido e agora viessem reformá-la. Russ e seus vizinhos eram as ferramentas, os enxames eram os trabalhadores. Quando o trabalho tivesse terminado, coisas mais belas e terríveis viriam. Era difícil encontrar palavras para descrevê-las. Anjos mecânicos, sóis negros, uma prole da antiguidade, um deus-máquina.

E ele sentiu que seus dedos estavam havia alguns dias ou semanas no passado, obrigados a segurar uma coisa rígida, lisa e familiar. O cabo de um martelo.

**"A VIDA MELHORA
DEVAGAR E PIORA
RÁPIDO, E SÓ A
CATÁSTROFE É
PREVISÍVEL."**

**— EDWARD TELLER,
FÍSICO**

Créditos originais

Escritores: Kraig Blackwelder, Rick Chillot, Geoff Grabowski, James Kiley, Matthew McFarland, Brett Reischke-Smith e Chuck Wendig.

O Mundo das Trevas é uma criação de Mark Rein•Hagen.

O Sistema Storytelling se baseia no Sistema Storyteller, criado por Mark Rein•Hagen.

Desenvolvimento: Ken Cliffe.

Edição: Scribendi Editorial Services.

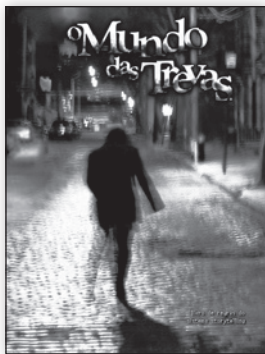
Direção de arte: Mike Chaney.

Leitura e composição: Ron Thompson.

Arte interna: Sam Araya, Greg Boychuk, Vince Locke, Chris Martinez, Mark Nelson, Jim Pavelek, Durwin Talon, Jamie Tolagson, Andrew Trabbold e Cathy Wilkins.

Arte da capa: Katie McCaskill.

Projeto da primeira e quarta capas: Mike Chaney.



Faz-se necessário
o Livro de regras
do Mundo das Trevas.



WHITE WOLF PUBLISHING
2075 WEST PARK PLACE BOULEVARD
SUITE G
STONE MOUNTAIN, GA 30087

©2005 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Fica expressamente proibida a reprodução sem a permissão por escrito da editora. A proibição não se aplica às fichas de personagem contidas neste livro, desde que sejam reproduzidas apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampire e World of Darkness são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Vampire the Requiem, Werewolf the Forsaken, Mage the Awakening, Storytelling System, World of Darkness Mysterious Places e World of Darkness Ghost Stories são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Os direitos sobre todos os personagens, nomes, lugares e o texto desta obra pertencem a White Wolf Publishing, Inc. A menção ou referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não constitui contestação das marcas registradas ou *copyright* pertinentes.

Este livro recorre ao sobrenatural como fonte de inspiração para cenários, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são fictícios e visam apenas à diversão. Este livro tem conteúdo adulto. Recomenda-se discernimento ao leitor.

Créditos da edição brasileira

Título original: World of Darkness: Mysterious Places

Editora: Maria do Carmo Zanini.

Tradução: Vitor Rocca Critelli Júnior.

Revisão da tradução: Douglas Quinta Reis e MC Zanini.

Normalização: MC Zanini.

Editoração eletrônica: Décio Lopes (miolo); Tino Chagas e Vitor Yamana (capa).

Revisão de provas: Cecília Madio.

Produção gráfica: Deborah M. Fink.

DEVWW55302

ISBN: 978-85-7532-331-1

1ª edição: out./2008

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

Lugares misteriosos / Kraig Blackwelder... [et. al.]; [tradução Vitor Rocca Critelli Júnior]. — São Paulo: Devir, 2008.

Outros autores: Rick Chillot, Geoff Grabowski, James Kiley, Matthew McFarland, Brett Reischke-Smith, Chuck Wendig.

Título original: Mysterious places

ISBN 978-85-7532-331-1

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia. I. Blackwelder, Kraig. II. Chillot, Rick. III. Grabowski, Geoff. IV. Kiley, James. V. McFarland, Matthew. VI. Reischke-Smith, Brett. VII. Wendig, Chuck.

08-05721

CDD-793.9
-793.93

Índices para catálogo sistemático:

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

Todos os direitos reservados e protegidos pela
Lei 9.610 de 19/2/1998.

É proibida a reprodução total ou parcial por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA

Brasil
Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci – São Paulo – SP
01539-000
Fone: (11) 2127 8787
Fax: (11) 2127 8759
E-mail: duvidas@devir.com.br

Portugal
Pólo Industrial Brejos de Carreiros
Armazém 4, Escritório 2
Olhos de Água
2950-554 – Palmela
Fone: 212 139 440
Fax: 212 139 449
E-mail: devir@devir.pt

Visite nosso site: www.devir.com.br

LUGARES MISTERIOSOS™

Sumário

Prólogo: Residentes	2
Introdução	10
O açude	12
A universidade	28
O Vale dos Índios Pantaneiros	42
O segredo da aldeia	56
A estátua de Alice Lachimosa	68
O Residencial Geriátrico Hillcrest	82
A Floresta Sussurrante	96
O ferro-velho	112
O Quarto Vazio	124



Introdução

Às vezes, o homem que parece ser o mais feliz da cidade, aquele que tem o sorriso mais largo, é quem carrega a maior carga de pecado. Existem sorrisos e sorrisos; aprenda a separar o tipo escuro do claro. Aquele que fala alto e dá gargalhadas, metade do tempo usa esse artifício para se proteger. Ele já se divertiu e é culpado. E os homens amam o pecado...

— Ray Bradbury,
Something Wicked This Way Comes

Apresentando

**Mundo das Trevas:
Lugares misteriosos**

*Você ousaria pisar em
solo profano?*

A cortiço abandonado do quarteirão. O pântano onde crianças desapareceram anos atrás. A velha casa na colina. “O Mundo das Trevas” é uma frase usada corriqueiramente nos livros da linha Storytelling, mas há um significado implícito e sinistro nesse título ao qual não se dá o merecido valor. O Mundo das Trevas não é só um universo de tramas sutis e subversivas e horrores dissimulados e secretos. Ele é muito menor e muito mais pessoal. O Mundo das Trevas, como cenário, abarca a cidade onde se passa a crônica, o bairro onde o personagem mora, a rua que ele divide com outras pessoas e o teto sobre sua cabeça. Uma sombra paira sobre todos eles, e debaixo dessa sombra imperam o sofrimento, a opressão e a perversidade. O sobrenatural e o desconhecido correm o mundo, mas não podemos esquecer que eles também espreitam nas esquinas, no fim da rua e assustadoramente perto de casa.

Mundo das Trevas: Lugares misteriosos é um livro dedicado aos cenários bizarros, sobrenaturais e corrompidos que podem ser usados em seus jogos narrativos. Esses locais mostram aos personagens que o sobrenatural e o estranho se escondem onde quer que eles estejam, seja em outro continente, no mercado da esquina ou no porão da própria casa. A maioria desses cenários foi idealizada tendo em mente personagens mortais comuns. Eles ajudam a expor as pessoas comuns às verdades do mundo, dando-lhes a oportunidade de espiar atrás da cortina e ver os reinos sobrenaturais. Pode-se permitir aos personagens um ligeiro vislumbre do desconhecido, ou lançá-los em realidades habitadas por criaturas monstruosas, nas quais os recém-chegados podem vir a se transformar.

Mas os cenários oferecidos neste livro são igualmente assustadores para os habitantes experimentados do mundo. Sejam pessoas que enfrentam monstros ou vampiros, lobisomens, magos, fantasmas ou outras coisas, os personagens nunca encontrarão aquilo que esperam. Os locais apresentados neste livro desafiam as convenções e o leque de experiências de todos os seres. Esses lugares podem facilmente aterrorizar e deixar perplexas tanto as pessoas comuns quanto as criaturas que há tempos freqüentam a noite.

Este volume contém nove cenários perturbadores que podem introduzir novas reviravoltas e variações em sua crônica.

O açude: Alguma coisa não está muito certa na antiga pedreira. Sim, as pessoas se referem ao lugar como o açude, um lugar para nadar, mas ninguém entra mais na água. Em vez disso, elas vão até lá afogar suas mágoas — e desejar vidas novas.

A universidade: As arcadas da academia prometem mais que educação, conhecimento e um futuro próspero. Também podem garantir uma vida de cativo e servidão sob a vigilância de poderes que nenhum professor ou estudante seria capaz de nomear.

O Vale dos Índios Pantaneiros: Que coisas são essas que se escondem no pântano e ganham vida quando a própria natureza as teria eliminado? Que tipo de poder é cultivado nesse lugar e colocado a serviço dos objetivos egoístas e perversos da humanidade, permitindo-nos brincar de Deus?

O segredo da aldeia: Pode ser que o Mundo das Trevas esteja corrompido e deteriorado, mas, em seu âmago, ele ainda está vivo e cheio de energia. A essência dessa energia vem à tona em áreas isoladas e escondidas, e pode ser controlada por aqueles que são afortunados ou tolos o bastante para se meter com o espírito do mundo. Mas qual é o preço a ser pago para colher essa essência? E quem está preparado para protegê-la até a morte?

A estátua de Alice Lacrimosa: A civilização abrange o mundo todo e é difícil encontrar um lugar que tenha escapado ao contato com a humanidade. Mas qual é o preço a se pagar para que a raça humana seja tolerada por uma realidade que está longe de ser benevolente? Esse preço seria a fome? Que sacrifícios são exigidos para aplacar a terra e que benefícios ela oferece em troca?

O Residencial Geriátrico Hillcrest: O sobrenatural não precisa invadir um lugar para torná-lo perturbador ou estranho. A própria humanidade é perversa e bizarra. Que segredos as pessoas que estão próximas do fim de suas vidas guardariam e esconderiam? Que conhecimentos elas adquirem ao longo dos anos e guardam para si mesmas ou compartilham somente com aqueles que julgam merecedores? Um lar para os idosos, algo tão fácil de ignorar e esquecer, pode se tornar um lugar inquietante e perturbador.

A Floresta Sussurrante: O que acontece com as pessoas que se perdem e nunca mais são vistas? São assassinadas? Fogem de um mundo que não as deseja? Ou são levadas deste mundo e forçadas a viver num reino feito especialmente para aqueles que se perderam de corpo e alma? Abandone o rastro de migalhas de pão e descubra aonde leva a floresta.

O ferro-velho: Numa sociedade de consumidores urbanizados e conspícuos, o que acontece com os refugos e os detritos de nosso próprio egoísmo? Eles acabam nos aterros e ferros-velhos, para os quais o mundo faz vista grossa. Considerados cemitérios de sonhos mortos, os ferros-velhos não são infestados apenas por ratos. São incubadoras de perigos e coisas que não deveriam existir.

O Quarto Vazio: Se cometer um crime, você será preso; ou pelo menos é isso o que a sociedade estabelece. Mas que justiça divina ou espiritual será invocada quando os aparentemente inocentes são arrancados do mundo que conhecem e aprisionados num quarto que está fora da realidade e além da compreensão?



TALON · 05

TALON · 05

O açude

*Quando querem
nos castigar,
os deuses atendem
a nossos pedidos.*

*— Oscar Wilde,
Um marido ideal*

Ninguém mais vai ao açude para nadar. Já faz anos. Isso se deve, em parte, ao fato de o maldito lugar simplesmente não oferecer segurança. Suas águas repousam no fundo de uma antiga pedra arruinada que, em profundidade, deve ser equivalente a um prédio de seis ou oito andares. Só para chegar lá é preciso descer por um caminho estreito na face do precipício. Isto é, a menos que você queira mergulhar do alto do precipício, o que algumas pessoas já fizeram pelo fato de as águas serem profundas. A água em si é plácida e escura, praticamente incomensurável. Os pais contam aos filhos histórias sobre adolescentes que morreram afogados lá. Os adultos dizem às crianças que, se não tiverem cuidado, elas vão escorregar e cair naquela água fria, para nunca mais voltar, talvez levadas para as profundezas pelos espíritos tristes e desorientados de todas as crianças que se afogaram naquele local.

Mas todas essas histórias de fantasmas servem apenas para esconder a verdadeira razão pela qual as pessoas não vão mais ao açude para nadar. É porque a água é muito especial — poderosa demais — para ser desperdiçada com um simples passatempo como nadar. Apesar de ninguém tocar no assunto, sabe-se que as águas profundas do açude possuem algum tipo de magia. É verdade que muitas pessoas se recusam a acreditar nas histórias que correm à boca miúda. Mesmo assim, todos os anos, um grupo de moradores da cidade vai até a praia rochosa do velho açude para oferecer um pouco de sangue e um bocado de desespero, para ver que tipo de salvação as profundezas vão lhes oferecer. Na verdade, o lugar não é exatamente um açude, e sim uma fonte dos desejos que transforma sonhos em realidade.

Agora, porém, uma empresa comprou outra e o terreno que circunda o açude mudou de mãos. O novo proprietário, talvez por desconhecer a verdade a respeito do lugar, pretende drenar a pedra e retomar as atividades de mineração. É claro que a pedra não quer ser modificada, e os moradores querem manter as coisas do jeitinho que elas estão. O que acontecerá quando a maldição daquelas profundezas escuras for despertada e a realidade ceder?

Personagens

A vida do açude está ameaçada. Os jogadores interpretarão os moradores da região, na esperança de proteger o lugar da influência de estranhos gananciosos? Ou será que tentarão tirar proveito das águas antes que elas sejam totalmente drenadas? Por outro lado, os jogadores podem assumir os papéis dos forasteiros: funcionários da empresa que querem apenas fazer seu trabalho, alheios aos horrores que suas ações podem pôr em movimento. Os jogadores podem até mesmo interpretar personagens infantis, crianças que não sabem a verdade sobre o açude e que se perguntam por que ninguém mais vai a um lugar tão legal.

Em todo caso, trata-se de um lugar de sonhos que está morrendo, um poço de águas escuras que oferece esperança e maldição. O açude é uma manifestação literal do antigo provérbio: “Tome cuidado com aquilo que você deseja”. Os pedidos dos personagens serão atendidos? Ou será que as profundezas só fazem invocar uma cruel maldição?

Onde?

O açude está localizado logo na entrada da cidade. Qual cidade? Não lhe demos um nome de propósito, para que você possa adaptar este cenário a seu grupo de jogo. Essa ambigüidade permite que o Narrador personalize o cenário de modo a agradar aos personagens dos jogadores. A cidade pode estar em qualquer lugar do mundo. Em grande parte, trata-se de um cenário rural ou suburbano em qualquer lugar que tenha o espaço necessário para comportar uma pedra, mas isso não é uma exigência absoluta. O local pode ser revisto e transferido para um ambiente urbano. As cidades não costumam ter espaço físico para abrigar uma pedra, mas o conceito funcionará em qualquer lugar onde exista um pequeno corpo d'água. Talvez seja a extinta piscina pública de uma velha e abandonada sede da ACM. Ou talvez o “açude” fique no subterrâneo, num túnel de metrô fora de uso. As águas representam a face de dois

gumes da esperança e mostram que os sonhos podem se tornar pesadelos com a mesma facilidade com que podem oferecer discernimento e gratificação. Não importa onde você vai colocar o cenário, contanto que mantenha esse conceito básico.

História

“O açude” (letreiro pintado com tinta branca sobre uma chapa de metal ondulado, pendurado num poste próximo

à água) foi formado acidentalmente pouco antes de 1950. No início, a área era uma pedreira de calcário, explorada pela Glaser Stone Company (o calcário é o principal componente do cimento, do aço e de alguns produtos químicos). A empresa extraiu blocos e blocos de rocha, o que acabou formando uma depressão no terreno. Depois de aproximadamente cinco anos de exploração, aquilo que começara como um buraco transformou-se num fosso com mais de vinte metros de profundidade e quase quatrocentos de circunferência.



Infelizmente, àquela altura a Glaser deparou com um grande problema. As escavações descobriram o que parecia ser um tipo de lago subterrâneo — um corpo d'água preexistente no ponto mais baixo do fosso. A empresa sabia que a água subterrânea não era uma coisa incomum e que vinha provavelmente de alguma nascente escondida e conectada ao lençol freático mais próximo. Na verdade, a nascente nunca existiu, e esse “lago subterrâneo” era mais um buraco cheio de água do que um lago propriamente dito. Tratava-se, essencialmente, de uma caverna cheia d'água no fundo de um buraco enorme (a

pedreira), um obstáculo que a empresa não conseguiu superar. A tecnologia da época e as restrições de orçamento obrigaram-na a encerrar as escavações. Tentar levar o equipamento até o fundo da pedreira era arriscado demais, pois ele poderia acabar caindo dentro d'água. Além disso, as pedras extraídas corriam o risco de deslizar e desaparecer nas profundezas. Tampar o buraco não era uma opção: a água era profunda demais. Por isso, a empresa abandonou o projeto, recebeu o dinheiro do seguro pela perda do local e ficou só com o terreno.

A pedreira, reservada para possível “uso futuro”, caiu no abandono e foi quase esquecida por seus proprietários. Mas a cidade próxima certamente encontrou uma serventia sem igual para a pedreira e suas águas.

Lendas Locais

Durante anos, circularam várias lendas urbanas a respeito do açude.

- O açude e suas águas não têm fim.
- Crianças desapareceram na água e nunca mais voltaram.
- Um estudante do ensino médio pegou a namorada com outro rapaz. Furioso, ele a enfiou no carro (dependendo de quem conta a história, pode ser um Chevy 1957, um Mustang 1967 ou um Bronco 1981) e a levou até o açude; em seguida, acelerou o carro e saltou da ribanceira, matando a ambos. Os fantasmas dos dois jovens ainda assombrariam o açude.
- Bagres gigantes vivem no açude. Eles têm mais de três metros de comprimento e pesam entre 250 e 500 quilos. Dependendo de quem conta a história, os peixes podem ser mutantes gerados por um produto químico lançado na terra ou um sinal de que o lugar é “amaldiçoado”. Ninguém sabe de onde os peixes vieram, mas dizem por aí que talvez tenham chegado por um rio subterrâneo e que parecem aquelas criaturas esquisitas do fundo do mar.
- A Glaser Stone Company não suspendeu as operações por causa da água, e sim porque *encontrou alguma coisa*. Essa “coisa” dificilmente é a mesma de uma história para outra, dependendo de quem a conta. Alguns dizem que a empresa descobriu um tesouro escondido, outros dizem que ela descobriu uma caverna desmoronada cheia de cadáveres de índios. Quanto mais criativa for a pessoa que conta a história, mais estranha será a suposta descoberta. Os mais religiosos sugerem que os trabalhadores encontraram o local exato onde Lúcifer caiu do céu. Outros falam de seres alienígenas e OVNI.

Realidade

O açude parece mesmo bastante assustador. Os paredões de rocha a seu redor são claros e escarpados e o fosso está entranhado no fundo da pedreira. As águas são sinistramente tranquilas e cristalinas, mas as profundezas incomensuráveis emprestam a essa limpidez uma escuridão quase impenetrável. A lagoa não tem vegetação nem praia, pois da terra passa-se simplesmente para água e daí para as sombras. É difícil não acreditar em todas as lendas absurdas sobre o local, simplesmente porque ele parece talhado para esse tipo de coisa.

Todos aqueles que investigarem as lendas locais podem acabar descobrindo que, em sua maior parte, elas não passam de conversa fiada. Mas, mesmo assim, diante das histórias persistentes e assustadoras que as pessoas contam sobre o açude na hora de dormir, os investigadores podem acabar descobrindo que a verdade é mais estranha do que a ficção.

Em primeiro lugar, apesar de tecnicamente ter fundo, o açude parece não ter. Não é uma lagoa comum, com uma praia





em declive e um fundo arenoso. Da beira d'água, os personagens vêem um abismo abrupto, sem um fundo visível. A inclinação da borda é de apenas alguns centímetros. Depois disso, é só um grande buraco. Os personagens que pesquisarem na biblioteca local (consulte a tarefa "Pesquisar", na pág. 57 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**) ou falarem com os habitantes (o que provavelmente exigirá um teste bem-sucedido de Manipulação + Persuasão simplesmente para conseguir que as pessoas falem sobre o fosso) poderão descobrir que, nos anos 1950 ou 1960, a cidade enviou alguns homens com equipamento de mergulho para medir a profundidade do açude. A investigação revelou muito pouco, além do fato de que, mais ou menos entre quinze e vinte metros de profundidade, todos os mergulhadores começaram a passar mal. Reclamaram de dores de cabeça, náuseas e desorientação. Ninguém mergulhou mais fundo do que isso.

Em segundo lugar, ninguém viu realmente um bagre monstruoso dentro do açude. Ah, sim, algumas pessoas *contam* essa história de pescador, mas ninguém tem qualquer prova para mostrar. Na verdade, o açude não tem *nenhum* peixe. Nenhuma forma de vida foi encontrada nessas águas. Nenhum lambari, cágado ou barata d'água. As algas não crescem na superfície. Existem juncos e chorões *perto* d'água, mas nunca *dentro* dela. Ainda assim, curiosamente, a água é fresca, e não estagnada, apesar de não ser abastecida por nenhuma fonte de água corrente conhecida. Os personagens podem conseguir essas informações fazendo vários testes de Inteligência + Ciências, modificados pelos bônus devidos ao uso de equipamentos apropriados (por exemplo, se os personagens trabalharem para a empresa e testarem a água, pode ser que tenham equipamento de aquícultura, biofiltros, redes para plâncton de água doce, trenas, fita sinalizadora e kit para medição de pH, que podem acrescentar bônus cumulativos de +1 aos testes de Ciências). Parte dessas informações também pode ser obtida com uma visita à biblioteca ou encorajando os habitantes do lugar a falar.

Em terceiro lugar, ninguém desapareceu nas águas (até o momento). Nenhuma criança se afogou ou sumiu, nenhum adolescente furioso cometeu suicídio ou assassinato no açude nem nas proximidades. Uma visita à biblioteca ou à redação do jornal mais próximo, ou então uma conversa com os moradores, fornecerá essas informações. (Observe, porém, que, no caso de uma falha no teste apropriado de Persuasão durante uma conversa com os habitantes da cidade, é muito provável que eles venham a enganar crianças ou forasteiros, mentindo descaradamente sobre desaparecimentos que não ocorreram. Pode ser necessário fazer testes de Raciocínio + Astúcia em nome dos jogadores para ver se os personagens conseguirão detectar essas mentiras.)

Por último, será que a Glaser Stone Company realmente encontrou alguma coisa? Ou parou a produção porque o açude impedia o progresso? A verdade é que a empresa interrompeu as operações porque o açude era grande e profundo o suficiente para restringir qualquer avanço. Alguns empregados, porém, realmente *encontraram* algo estranho lá embaixo.

A mensagem na caverna

No lado mais distante do açude, os trabalhadores descobriram uma pequena caverna pouco acima da linha d'água. Mal comportava uma pessoa de pé, mas tinha altura suficiente para alguém entrar de gatinhas. Alguns empregados da Glaser

decidiram atravessar as águas frias a nado e ver se havia alguma coisa lá dentro — era mais uma espécie de desafio, pois a pequena gruta era muito escura e inspirava um medo paralisante. Três homens entraram em fila indiana, cada um deles munido de uma lanterna.

A caverna tinha mais ou menos 4,5 metros de comprimento. O trabalhador que encabeçava a fila era um morador local chamado Eddie Lansdale, um adolescente que acabara de completar o ensino médio. No final do túnel, o facho de luz de sua lanterna iluminou uma mensagem na parede. A mensagem — na verdade, um poema curto — fora literalmente esculpida na pedra. As palavras foram entalhadas numa caligrafia quase extravagante, com cada serifa formando um arabesco ou gancho.

*Vem nestas águas um desejo sangrar
Que teus sonhos secretos hei de realizar
Mas se a água secar por alguma maldade
Não farei muito caso de matar a cidade*

Os homens que o acompanhavam perguntaram o que estava acontecendo. Eddie disse que não era nada, que o túnel terminara e que aquilo não passava de uma formação natural. Os homens deram meia-volta, e Lansdale os seguiu logo depois.

Eddie e seus desejos

Verdade seja dita, Eddie não era o cara mais esperto do mundo. Ele só concluiu o ensino médio porque o pai ameaçava dar-lhe uma surra de cinto. Seu pai (um empresário local) não toleraria um filho vagabundo e muito menos ignorante. Eddie tampouco era um rapaz popular. Vestia-se mal, tinha os ombros caídos e o rosto coberto de crateras produzidas por acnes antigas.

O poema na parede da caverna deixou-o aterrorizado. Apesar de não ser um gênio, era inteligente o bastante para saber que não era nada provável — nem *possível* — que alguém tivesse descido até lá para entalhar aquela mensagem. Alguma coisa naqueles versos tocou-o profundamente e, durante muito tempo, Eddie evitou a pedreira como se ela fosse uma colônia de leprosos. Em seus sonhos, porém, ele via o poema na parede e *ouvia* os versos serem sussurrados.

Nos dois anos que se seguiram, a vida foi cruel com Eddie. Ele morava com o pai e nunca tinha um tostão no bolso. Ninguém gostava realmente dele nem lhe dirigia a palavra. As garotas nem olhavam em sua direção e agiam como se ele não existisse. Com aquela pele oleosa e as solas dos sapatos sempre descolando, Eddie sabia que tinha de vencer o medo e voltar à pedreira.

Por isso, decidiu seguir as instruções do poema. Era um garoto desesperado com uma lista de desejos secretos e estava pronto para sangrar copiosamente a fim de realizá-los. A mineiradora já estava fechada havia muito tempo quando Eddie foi até o açude. Cortou a palma da mão com um canivete, deixou o sangue pingar na água e fez um pedido. Era um pedido simples, sem muito detalhe ou ostentação. Eddie Lansdale queria ter um pouco de dinheiro.

Nada aconteceu. Nenhum dinheiro caiu do céu nem apareceu boiando na água. Desapontado (e com a mão cortada), Eddie voltou para casa.

Dois dias depois, o pai de Eddie despertou o jovem ao meio-dia e contou-lhe que Tia Florence havia falecido. O pai de Eddie disse que a tia deixara para ele uma coisa muito especial em seu

testamento. Era uma lata cheia de dinheiro. Não era uma grande fortuna, apenas algumas centenas de dólares, mas certamente se qualificava como “um pouco de dinheiro”. O desejo de Eddie se tornara realidade.

Eddie voltou à pedreira no dia seguinte, reabriu o corte da mão e, mais uma vez, pediu dinheiro. Assim como antes, nada aconteceu de imediato. Só que, dessa vez, nada aconteceu mesmo. Não naquele dia, não naquela semana, não naquele mês.

Desanimado, mas não derrotado, Eddie voltava ao açude pelo menos uma vez por mês. Pediu dinheiro, sorte, que seu pai parasse de agredi-lo com aquele maldito cinto e também pediu uma namorada. Nenhum desses desejos se realizou. Depois de voltar ao açude e fazer pedidos durante um ano sem que nenhum deles fosse atendido, ele já estava a ponto de desistir, convencido de que o primeiro desejo fora apenas um golpe de sorte. Eddie foi até a água, cortou novamente a mão (que mal havia cicatrizado) e deixou o sangue pingar. Certo de que todo aquele esforço era um grande desperdício, ele pediu uma coisa muito específica: desejou em voz alta possuir um Packard Super Eight Convertible 1948 — azul metálico, com interior azul.

Duas semanas mais tarde, o pai de Eddie foi à cidade e voltou para casa dirigindo aquele mesmo carro. O automóvel, porém, não era para Eddie — seu pai o comprara para si mesmo. Eddie, na verdade, nem poderia dirigi-lo. Confuso e furioso, Eddie ficou sem entender nada até a semana seguinte. Seu pai estava trocando umas telhas quando escorregou e caiu. O homem não veio a falecer, mas danificou a espinha. Os médicos disseram que ele teve sorte de sobreviver e colocaram-no numa cadeira de rodas. Por causa disso, Eddie ficou com o carro, seu pai sofreu e o rapaz estava feliz.

Alguns anos mais tarde, a vida de Eddie havia mudado completamente. Ele passou a tomar conta dos negócios do pai, mantinha o velho no andar superior da casa e arranjou — mas depois perdeu — uma namorada. O nome da moça era Edith Brown. Ela era a filha do diretor do colégio. O relacionamento entre ela e Eddie durou cerca de seis meses, mas ela rompeu o namoro porque ele era “meio bobo” e não tinha “futuro”. A garota acabou mudando para a cidade grande e deixou Eddie para trás, sozinho, com o negócio do pai e o carro de luxo.

Tempos depois, Eddie voltou ao lugar que as crianças tinham começado a chamar de açude, cortou-se mais uma vez e pediu para Edith voltar e ficar com ele para sempre.

Dez dias depois, Edith voltou. Com as pupilas dilatadas, fitando o vazio, ela estava à espera de Eddie logo de manhã. Edith deu-lhe uma surra com a frigideira até deixar o rapaz sangrando e com o corpo coberto de hematomas. Em seguida, com um beijo na bochecha, disse a Eddie que fosse trabalhar e prometeu que o jantar estaria pronto quando ele voltasse. Eddie tentou contar às pessoas o que tinha acontecido, mas ninguém acreditou nele. Ao chegar em casa, ele foi saudado com o jantar, um beijo na bochecha e outra surra por tentar contar aos vizinhos que ela tinha voltado. Naquela mesma noite, Eddie encontrou seu pai no quarto de cima, estrangulado com o fio do abajur.

Eddie e Edith

Eddie ainda está vivo e hoje é um homem de idade. Não fala mais de Edith e vendeu o negócio que tinha nos anos 1960. Ele se mantém com o que restou desse dinheiro e com os cheques da previdência social. O cadáver do pai ainda está

no sótão, curvado sobre a cadeira de rodas, com a pele ressecada e quebradiça.

Edith, por sua vez, só está *meio* viva. Ela subsiste. Caminha e conversa, e sua pele, que parecia porcelana, não se alterou apesar da idade. Ela não respira, embora de vez em quando coma a carne crua que Eddie lhe traz do mercado (se ele não traz a carne, ela tenta comer o próprio Eddie). Ela também tem uma força sobrenatural e é dominadora. Eddie tenta escondê-la o melhor que pode. Todas as janelas da casa estão protegidas por cortinas pesadas, e ele mantém mais de um tipo de tranca e fechadura nas portas. Já faz um bom tempo que ele vive assim, mas de quando em quando as pessoas imaginam ver alguém acompanhá-lo quando ele sai de casa para apanhar a correspondência na caixa do correio. Algumas até dizem ter visto o “fantasma” de Edith rondando a propriedade tarde da noite.

Eddie é a principal fonte de informações para que os personagens fiquem sabendo dos primeiros pedidos e do poema entalhado na caverna. Outras pessoas (muitas outras) viram o poema e fizeram seus pedidos desde então, mas a história de Eddie continua sendo a primeira e talvez a mais exemplar. Com o passar dos anos, as pessoas da cidade tiraram suas próprias conclusões ao lembrarem dos cortes constantes que Eddie trazia nas mãos e da “boa sorte” que o acompanhava. Ninguém sabe o que aconteceu com Edith, pois ele a mantém escondida, mas as histórias que contam pela cidade poderiam levar os personagens à porta da casa de Eddie Lansdale. Os personagens recém-chegados à cidade e à procura de histórias sobre a pedreira podem conseguir o endereço de Eddie às escondidas. Os personagens que já moram na cidade podem usar Eddie como um possível gancho no caso de um teste bem-sucedido de Inteligência + Autocontrole, pois vão se lembrar de ter testemunhado ou ouvido alguém comentar as circunstâncias estranhas que o cercam (se o açude fizer as coisas enlouquecerem na cidade, pense na hipótese de Eddie tentar fugir de sua esposa cruel — que se tornaria ainda mais agressiva — para prevenir os personagens).

Língua solta

Não se sabe exatamente como o segredo do açude foi descoberto. Será que alguns adolescentes, ao nadar na lagoa, encontraram a pequena caverna e o estranho poema? Alguém teria se perguntado o que o Eddie fazia lá embaixo, cortando a própria mão e murmurando coisas sem nexo? Ou talvez os habitantes da cidade tenham tido sonhos e visões recorrentes a respeito de promessas secretas que poderiam ser cumpridas no açude.

Não importa como, a questão é que aconteceu. Espalharam-se boatos sobre a existência de uma “fonte dos desejos” mágica nos arredores da cidade. Acompanhando todas essas histórias iam esperanças, sonhos e orações pela recuperação de objetos perdidos. Não demorou muito para que os moradores fossem até a pedreira tentar a própria sorte, caminhando com cuidado ao longo da borda do precipício até chegar à beirada do açude “sem fundo”. Ao fitar as profundezas, a maioria deles ficou assustada — assustada demais para fazer qualquer coisa, como as crianças que não ousam entrar sozinhas no banheiro da escola, com medo da “Loira”. Mas alguns tentaram. Aqueles que simplesmente fizeram um pedido não obtiveram nenhuma resposta. Aqueles que entregaram um pouco de seu sangue às águas tiveram seus pedidos atendidos — de uma maneira ou de outra.

Se todo desejo fosse atendido...

Veremos a seguir uma série de desejos que se tornaram realidade nas últimas décadas. Os personagens não vão ouvir de imediato nenhuma dessas histórias: eles terão de investigar melhor para descobri-las. O importante a ser lembrado sobre cada desejo é que ele não é esquecido totalmente. Nem todas as pessoas sabem todas as histórias, mas *alguém* sempre conhece uma das histórias. Quer seja um parente ou um descendente, um policial local ou o fofoqueiro da cidade, alguém sempre sabe, e esse alguém poderia dar as informações necessárias ao personagem que fizer a pergunta certa, oferecer a recompensa certa ou fizer a ameaça certa.

É claro que você tem toda a liberdade para criar suas próprias “histórias sobre pedidos”. Se os personagens forem moradores locais, será útil ter uma quantidade maior de histórias, porque você poderá conectar os personagens a elas. E se eles se lembrarem de uma história pelo fato de ter acontecido com um amigo ou parente? Ou talvez um dos personagens estivesse envolvido diretamente. Ao criar suas próprias histórias de “pedidos bem-sucedidos”, lembre-se sempre da regra fundamental: *Cuidado com aquilo que você deseja* (para maiores detalhes, leia a seção “Anatomia de um pedido”, a seguir).

O patinho feio. Cathy Cahill não precisava que a lembrassem constantemente de como ela era feia, mas as pessoas a lembravam assim mesmo. As crianças chamavam-na de “Dentuça” ou “Gorducha”. Os adultos não ficavam atrás. As mulheres cochichavam e davam risada por trás das largas costas de Cathy, os homens discutiam em detalhes suas orelhas de abano, a pele descorada e as verrugas no pescoço. Cathy decidiu que tinha de se tornar linda, por isso foi ao açude, deixou seu sangue pingar na água e desejou ser a moça mais bonita da cidade. Cinco dias depois, ela estava na Farmácia Besser comprando pílulas para emagrecer quando um carro colidiu com a frente do estabelecimento, cobriu-a de estilhaços de vidro e prensou-a entre duas prateleiras. Cathy precisou de várias cirurgias de reconstrução. Um ano mais tarde, depois de ser liberada do hospital e desaparecidas todas as cicatrizes e hematomas, Cathy teve seu pedido atendido. Ela se tornara a moça mais bonita da cidade. Os homens bajulavam-na e os rapazes a tinham como a musa de seus sonhos mais eróticos. Cathy ainda sente muita dor por causa do acidente (ardência facial, enxaquecas e artrite em decorrência dos pinos de metal em seus ossos), mas ela acha que tudo isso vale a pena.

Você viu meu cachorro? Harold e Kaylie Jones não podiam ter filhos. Nunca descobriram quem era o problema: ele ou ela. Por isso, eles se dedicaram a criar cães campeões da raça *rat terrier*. Eles criaram várias gerações de raça pura desses caninos. Harold e Kaylie amavam seus cachorros como se eles fizessem parte da família e gostavam principalmente de um macho campeão chamado Rascal. O casal ficou apavorado quando Rascal desapareceu. Kaylie vinha considerando havia muito tempo a possibilidade de usar os poderes da fonte dos desejos para ter um bebê, mas tinha medo de cometer uma blasfêmia. Contudo, ela ouvira dizer que um de seus vizinhos conseguira encontrar o gato de estimação desaparecido por meio de um pedido. Com certeza, isso não contrariava os planos de Deus.

Kaylie disse a Harold que fosse até a pedreira pedir para que Rascal voltasse. Harold foi até o açude e, depois de quase duas semanas, Rascal voltou. O animal correu na direção deles, mancando e ganindo, perseguido pelo filho dos vizinhos que moravam do outro lado da rua. Rascal estava vivo, mas um de seus olhos havia sido arrancado e o tendão de sua pata esquerda

traseira havia sido cortado e grosseiramente costurado. O animal estava todo marcado por queimaduras feitas com um ferro de solda. O filho do vizinho — um adolescente com dificuldades de aprendizagem chamado Stevie — tinha levado e torturado o cãozinho. Ao perceber o que acontecera, Harold entrou na garagem, pegou uma pá e espancou Stevie até a morte. Harold está preso, à espera de julgamento. Corre à boca pequena que ele ameaça “revelar” o segredo da cidade se ninguém o ajudar.

Se eu tivesse um milhão de dólares. Ter um milhão de dólares parece ser um desejo muito comum. Mas, depois que Dan Pendercheck fez o pedido para obter seu milhão, ninguém mais se atreveu a tentar. Dan e sua família (esposa e três lindas filhas) passavam por dificuldades. A loja de ferragens que possuíam acabou endividada quando os grandes concorrentes começaram a pipocar num raio de dez ou vinte quilômetros de distância. Foram-se as economias para pagar a faculdade das crianças, eles venderam os carros bacanas e compraram verdadeiras sucatas, e até mesmo uma simples refeição num restaurante estava fora de cogitação. Por isso, Dan decidiu tentar a sorte naquilo que anteriormente lhe parecera tolice. Deixou o sangue escorrer nas águas do açude e pediu um milhão de dólares. Seu pedido foi atendido. O dinheiro veio na forma de um gordo cheque da companhia de seguros (pago numa única e volumosa parcela!) depois que a casa da família foi devastada por um incêndio que também ceifou as vidas de sua esposa e filhas. Elas morreram, mas ele sobreviveu. Hoje, Dan vive como um ermitão, amargo, furioso e meio louco. Gasta o dinheiro das maneiras mais esquisitas (artesanato bizarro, carros arruinados e elaboradas casas de bonecas) e não fala muito com as pessoas. Vive murmurando consigo mesmo.

Segredos vergonhosos e roupa suja

Você já levantou um tronco meio podre e esquecido no mato? Ali embaixo você encontrará uma medonha metrópole de besouros, larvas, minhocas e aranhas. A cidade e o açude oferecem uma experiência semelhante aos personagens. Expor os “podres” da cidade é expor a podridão de seus moradores. Os personagens que tentarem descobrir o que aconteceu no passado provavelmente vão seguir uma trilha de migalhas de pão no meio de uma floresta de decrepitude moral. Os sonhos e as esperanças das pessoas — por mais pervertidos ou desesperados que sejam — virão à luz. O simples pedido que um homem faz por dinheiro parece ser inofensivo até se descobrir que ele vai usar o capital para comprar a casa de uma mulher recém-falecida, para que os filhos dela não fiquem com a propriedade. Isso porque ele achava que a mulher tinha um tesouro em títulos de guerra escondido nas paredes do imóvel. Quando finalmente adquire a residência e procura o tesouro, ele encontra ossos de pernas de crianças — assassinadas por alguém que a cidade considerava uma idosa muito simpática. A trilha de migalhas de pão conduz aos lugares mais sombrios do coração humano. Os personagens que seguirem essa trilha

tempo suficiente acabarão encontrando o pobre Eddie Lansdale, escravizado por Edith Brown, o amor morto-vivo de sua vida.

Cortina de fumaça

Os moradores da cidade nem sempre entendem o que está acontecendo. Afinal de contas, o próprio ato de desejar tem proporções míticas, e histórias sobrenaturais como essas normalmente estão muito longe da verdade. Veremos a seguir alguns exemplos de pedidos que vão servir de “cortina de fumaça”, despistando os personagens, se eles vierem a investigá-los. Essas histórias não estão realmente de acordo com as “regras” que regem os pedidos e podem acabar convencendo os personagens de que a força do desejo pode ser mais benéfica do que realmente é.

- Mary Stevens passou a vida toda longe da mãe. Finalmente, a mãe dela morreu depois de um acidente vascular cerebral durante o sono. Mary voltou a morar na cidade depois do funeral e usou a fonte dos desejos para passar “só mais uma noite” com a mãe viva, saudável e feliz, para que elas pudessem se reconciliar.

- Em 1974, o Prefeito Jack Hanlon percebeu que a cidade ia enfrentar sérios problemas financeiros. Ele foi até o açude e pediu que sua cidade se tornasse melhor, que tivesse um futuro. Ele não derramou sangue, mas o açude lhe concedeu o pedido assim mesmo, ao ver que se tratava de um desejo abnegado e puro de coração. Na manhã seguinte, a Rua Principal estava renovada, a estátua da praça estava perfeita de novo e a pequena e sonolenta aldeia recebeu uma oferta de Hollywood para servir de cenário para um filme!

- O velho Frankie Gurwich (“É o dono do Museu da Ferrovia, perto da estrada interestadual, sabe de quem eu tô falando?”) conheceu sua atual esposa fazendo um pedido no velho açude. Ele pediu que uma linda mulher o amasse. Não haviam se passado nem mesmo 24 horas quando ele conheceu Giselle no Ralph’s Diner! Hoje, Frankie volta ao açude uma vez por ano e pede um presentinho para a esposa.

- Louise Kilczewski é uma bruxa velha e má. Ela adora pedir coisas para prejudicar a cidade. Pede que animais de estimação desapareçam, que o tempo fique ruim, que a estrada fique cheia de buracos e que o vírus da gripe se espalhe pela cidade. Se alguma coisa ruim acontece, provavelmente foi a Louise quem pediu.

- Edith Brown era realmente uma pessoa empreendedora que deu o fora naquele idiota do Eddie Lansdale. Ela pediu para se livrar da cidadezinha e seu pedido foi atendido. Os boatos dizem que ela se deu bem na cidade grande e acabou se tornando o braço direito de um importante executivo de uma grande siderúrgica.

Veridian

A Glaser Stone, dona da pedreira, saiu do ramo anos atrás. As subsidiárias foram adquiridas por uma empresa chamada US Mining, que, por sua vez, foi comprada por um conglomerado de nome Veridian. Ao avaliar os ativos que vieram no pacote, com a compra da US Mining e, por conseguinte, da Glaser, a nova empresa deparou com a pedreira. A Veridian tem um plano e possui os meios necessários para colocar novamente a pedreira

em funcionamento. Ela pode continuar extraindo o calcário, desta vez em grandes blocos, usando a mesma tecnologia utilizada na lapidação de diamantes. Tão logo remova tudo o que conseguir, a Veridian planeja transformar a pedreira num aterro e encher o buraco com camadas e mais camadas de refúgio.

Para colocar o plano em prática, a Veridian terá de drenar a água da pedreira. A empresa já obteve as licenças necessárias. Em outras localidades, a Veridian já demonstrou ser capaz de minerar abaixo do lençol d’água sem prejudicar os mananciais ao redor da área de operação. O plano é bombear a água do poço para caminhões-tanque, que a levarão até um aquífero artificial cerca de vinte quilômetros ao norte da cidade.

A Veridian agora tem um escritório móvel na parte alta da pedreira, de onde vai administrar a drenagem. É claro que os moradores da cidade não querem que nada disso aconteça. Para disfarçar, eles protestam contra o envolvimento da empresa. “Vai ser ruim ter uma pedreira em funcionamento”, eles dizem. “Vai ter o barulho de caminhões indo e vindo a qualquer hora da noite.” O aterro é ainda pior, pois nenhum morador quer ter um buraco cheio de lixo por perto. Naturalmente, a verdadeira razão para a revolta da cidade é o açude estar ameaçado, e isso eles não vão tolerar.

Sistemas

As histórias estreladas pelo açude talvez precisem recorrer a alguns sistemas específicos. Essas regras não são de maneira alguma rígidas e podem ser mudadas para atender as necessidades do jogo.

Anatomia de um pedido

O pedido/desejo é uma convenção complicada nos jogos. Parece simples: é só pedir que acontece. Fácil, não? Ah, mas esta é uma história de terror, e não uma história natalina na qual tudo dá certo. Isso quer dizer que existe um preço oculto a ser pago para que um pedido seja atendido.

Sangue na água

É o que o poema diz, e as águas do açude concordam. Para que os desejos se realizem, é preciso que sangue seja derramado. Qualquer personagem, seja ele um membro do elenco de apoio ou alguém representado por um jogador, precisa deixar pingar um pouco de sangue nas águas do açude para conseguir o que deseja. A pessoa tem de ficar à beira d’água, deixar o sangue escorrer e fazer o pedido em voz alta. O sangue *tem* de pertencer ao personagem em questão e deve ser fresco. Sangue de porco comprado no açougue não vai funcionar. Tampouco vale arrastar um inimigo até a água e cortar a mão *dele*. Pegar meio litro do próprio sangue, mesmo que tenha sido coletado num hospital, e despejá-lo na água também não funciona. Tem de ser um corte recente, com o sangue ainda quente. Outros já tentaram essas variações sem obter êxito.

Para derramar sangue, o personagem terá de infligir um ponto de dano letal a si mesmo. Apesar de dificilmente ser fatal (a menos que infeccione), o ferimento é considerado letal, pois exige que a pele seja perfurada.

Você pode pedir ao jogador que faça antes um teste de Perseverança + Autocontrole para ver se o personagem conseguirá reunir coragem suficiente para se cortar. No caso de uma falha, o personagem não será capaz de ferir a si mesmo, ao passo que

uma falha dramática provavelmente vai provocar uma perturbação leve e temporária durante 24 horas. Obtendo êxito, o personagem conseguirá fazer o corte, e um êxito excepcional lhe permitirá recuperar um ponto de Força de Vontade, além de permitir que ele proceda com a automutilação.

Você também pode pedir um teste de Raciocínio + Medicina para o personagem tratar a ferida e garantir que ela não infeccione.

Custos ocultos

A moral da história diz tudo: tome cuidado com aquilo que você deseja. O subtexto por trás desse ditado é que os desejos não são um negócio da China. Eles não se realizam de graça e, geralmente, os resultados não parecem tão compensadores diante dos verdadeiros custos.

O açude não é diferente. Todo pedido tem seus custos secretos, além do sangue que é lançado na água. O motivo é o equilíbrio. De alguma maneira, a pedreira conspira com o universo para conceder desejos, mas as recompensas simplesmente não aparecem do nada (funciona como a regra básica da física de que “a matéria não pode ser criada nem destruída”, a não ser no nível metafísico). Se alguém pedir cem dólares, o dinheiro virá de algum lugar. Ele não vai simplesmente aparecer: sairá da carteira de uma outra pessoa ou de uma caixa registradora qualquer. Vale a mesma coisa para um milhão de dólares, só que as conseqüências são mais extremas. O dinheiro tem de vir de algum lugar: de uma apólice de seguro, do cofre de um banco ou de uma pessoa rica. O universo se esforça para manter o equilíbrio. O bem concedido por um desejo tem de ser compensado por um déficit em algum outro lugar.

Em outras palavras: os pedidos saem mais caro do que se imagina. A própria pessoa que faz o pedido, ou alguém muito próximo a ela, arca com a maior parte dos custos compensatórios. O sujeito que pediu os cem dólares mencionados anteriormente recebe a quantia desejada, mas só depois de o dinheiro cair da carteira da esposa dele, ou de ser enviado a ele por engano por uma organização filantrópica que acredita, erroneamente, que ele precisa de auxílio financeiro (quando, na verdade, o endereço no envelope era do vizinho dele). Ou talvez um ladrão roube uma antigüidade de valor inestimável para a pessoa que fez o pedido, mas a companhia de seguros só concorda em pagar os ditos cem dólares como ressarcimento. Uma coisa compensa a outra. O homem recebe o dinheiro, mas a que custo?

Observe que, quando as águas começarem a retroceder, obedecendo ao plano da Veridian, o custo cármico dos pedidos passará a ser mais pessoal. O preço imprevisto afetará a família e os amigos, e os desejos atendidos consciente ou inconscientemente serão ainda mais dolorosos.

Fica a seu critério decidir a magnitude do preço a ser pago. Em essência, existem duas escolas de pensamento possíveis: a “Mão do Macaco” ou a “Vitória de Pirro”. No conto de W. W. Jacobs, “A mão do macaco”, cada novo pedido só traz mais problemas. Nada de bom resulta dos pedidos feitos nesse conto. Uma família pede duzentas libras esterlinas (os personagens moram na Inglaterra), e esse dinheiro é dado a eles como uma compensação pela morte do filho na fábrica em que ele trabalhava. Eles usam um pedido subsequente para trazê-lo de volta à vida. E ele volta, mas o filho ressuscitado agora é mais um “coisa” do que uma “pessoa”. Eles usam o terceiro pedido para desfazer o segundo e, dessa maneira, esgotam todos os pedidos que lhes cabiam. Nessa história, a única coisa que advém dos pedidos é o horror e o sofrimento.

A outra opção é tomar a rota da Vitória de Pirro. A pessoa que faz o pedido recebe o que deseja, mas a um custo tão alto que a faz questionar a validade do desejo original. Algum bem pode advir do pedido, e fica a cargo de cada personagem decidir se o resultado compensará o custo inevitável (e irreversível). O personagem que deseja ser um atleta olímpico, e obtém o que quer às custas de uma vida muito mais curta, poderia estar disposto a aceitar esse preço para realizar seu sonho (na versão Mão do Macaco do mesmo pedido, ele obteria a capacidade atlética almejada às custas de suas faculdades intelectuais, e a deficiência mental resultante anularia o talento esportivo recém-descoberto).

Limitações

Se os pedidos não tivessem limites e não obedecessem a nenhuma regra, o mundo teria sérios problemas. Qualquer um poderia pedir o que quisesse, até mesmo que a Lua colidisse com a Terra e destruísse toda a vida existente. Como Narrador, você deve decidir se atenderá aos pedidos exagerados, mas a recomendação é impor algumas limitações para tolher um pouco essa magia que já é escandalosamente poderosa.

Em primeiro lugar, nenhum personagem tem direito a um número infinito de pedidos concedidos. O personagem pode fazer um pedido atrás do outro, mas ele não receberá nada mais além do que já recebeu no primeiro. Os personagens terão seus pedidos subsequentes atendidos *somente* depois de um ano (depois de pagar os custos ocultos, não são muitos os que voltam para pedir uma segunda ou terceira vez).

Em segundo lugar, é importante entender que o açude é guiado por algum tipo de inteligência abstrata que, teoricamente, é capaz de rejeitar pedidos impróprios. Alguns desejos são simplesmente irrealizáveis, tanto por questões práticas quanto pelo bem da história. Como regra geral, não conceda nenhum pedido que não possa ser compensado.

Por exemplo, pedir a realização de um número infinito de desejos não é uma coisa que possa ser compensada. Nada será tirado de lugar nenhum para ser ofertado e, portanto, o desejo não pode ser concedido. Desejar que o ar se transforme em lava ou que todos os moradores da cidade comecem a falar uma língua de doidos envolve abstrações que não podem ser igualadas. Não há um déficit simples, nenhum custo oculto que possa ser aplicado.

Além disso, é do interesse do açude manter a própria existência — se é possível dizer que tem algum tipo de consciência, então ele tem uma certa noção de autopreservação. Por isso, ele não vai atender a pedidos que possam fazer-lhe mal ou alterar suas propriedades. Destruir o açude, destruir a cidade, matar todos os moradores da cidade: tudo isso implica que a fonte dos desejos prejudique a si mesma, e ela se recusa silenciosamente a conceder esses desejos.

Cuidado na enunciação

Os desejos também são complicados porque, seja qual for a força mística que os concede, ela não tolera ambigüidades. Os pedidos são entendidos ao pé da letra, palavra por palavra. A recompensa depende do próprio pedido, e isso é uma coisa que deve ser levada em conta toda vez que um personagem tenta externar seus desejos para o açude. O personagem que chega à beira d'água e diz “Eu quero dinheiro” (e nada mais) está à procura de problemas. Uma ambigüidade como essa poderia lhe valer duas notas de dois dólares, ou um saco cheio de pesos mexicanos, ou ainda o dinheiro de mentirinha do Banco Imobiliário. O personagem que diz “Quero que Janine me ame”



terá dificuldades semelhantes. Para começar, “amar” é uma palavra muito vaga e pode significar que ela ama o personagem a distância, que o ama “como amiga” ou como uma sociopata obcecada. Se o Narrador quiser ser ainda mais cruel, não existe nenhuma garantia de que o açude vai escolher a Janine certa. A Janine que aparece à porta do personagem com flores e chocolates pode ser sua vizinha de treze anos de idade, e não a ex-namorada que o trocou pelo famoso jogador de futebol. Essa reviravolta pode ser engraçada, o que é válido, contanto que a graça seja usada para fazer contraste com o horror que inevitavelmente seguirá.

Nadar/Mergulhar

Nadar no açude não melhora em nada as chances de os pedidos serem atendidos. Não oferece nenhum efeito ou cura milagrosa. Tampouco causa dor, nem gera condições estranhas. É possível que a água esteja fria mesmo com tempo quente (porém, nunca congela no inverno), mas, no geral, nada de anormal acontece.

Já mergulhar no açude é outra história. Em primeiro lugar, por mais límpida que a água pareça, o fundo é anormalmente escuro. A cada três metros que descer, o personagem ficará sujeito a uma penalidade cumulativa de -1 em todos os testes baseados em Percepção.

Pior ainda, depois que o personagem tiver descido por volta de quinze metros (se ousar descer tão fundo), ele sentirá náusea e dor de cabeça. A cada metro e meio depois disso, a penalidade cumulativa será de -1 em *todos* os testes. Se, a qualquer momento, o personagem sofrer uma falha dramática num teste de natação (Força + Esportes + bônus devidos ao equipamento), ele começará a se afogar (veja a tarefa “Prender a respiração”, no **Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 49). Os personagens que usarem equipamento de mergulho não vão necessariamente se afogar, mas seus corpos e mentes ficarão sobrecarregados. Qualquer falha dramática durante o mergulho autônomo fará o personagem desmaiar. Se seus companheiros mergulhadores não o levarem de volta para a superfície, serão aplicadas as regras de afogamento.

Personagens

Neste cenário, os personagens geralmente são da alçada do Narrador e dos jogadores. Isso posto, o mistério central do açude depende do homem que fez o primeiro pedido, Eddie Lansdale, e de sua namorada morta-viva, Edith.

Eddie Lansdale

Mote: “Você quer saber sobre a pedreira? Eu vou contar o que sei sobre a... O que foi isso? Ah, meu Deus, a Edith está aqui?”

Histórico: Eddie era o filho idiota de uma família estúpida. Ele cresceu sem amor e sem sorte até os vinte anos, quando se tornou o primeiro habitante da cidade a fazer um pedido no açude recém-descoberto. Depois disso, ele teve uma sucessão de golpes ambíguos de sorte que durou anos (pelo menos até ele pedir a volta de sua ex-namorada, Edith), o que lhe permitiu economizar um bocado de dinheiro. Hoje ele só sai de casa muito de quando em quando, pois recebe em domicílio a maioria das coisas de que precisa. Mas, quando sai, resmunga umas maluquices sobre uma suposta esposa que o maltrata de uma maneira horrível. Naturalmente, ninguém acredita no que ele diz, pois Edith desapareceu há quase quarenta anos — ou não?

Descrição: Eddie é um velho que mais parece um sapo seco. Os olhos miúdos como contas estão instalados em cavidades acima das bochechas marcadas pela acne, e a boca está sempre virada para baixo, numa carranca permanente.

Dicas de interpretação: Por um lado, Eddie é um velho rabugento. Por outro, ele é vítima de terríveis maus tratos e demência senil. Está lúcido num instante, mas põe-se a balbuciar alguma coisa ininteligível no instante seguinte. Ele morre de medo de sua esposa inumana, mas os anos de confinamento ao lado de Edith tornaram-no totalmente dependente dela.

Atributos: Inteligência 2, Raciocínio 2, Perseverança 1, Força 1, Destreza 2, Vigor 1, Presença 3, Manipulação 2 e Autocontrole 2.

Habilidades: Armamento 1, Astúcia 2, Briga 1, Condução 1, Empatia 1, Esportes 1, Furto 2, Investigação 2 e Ofícios 2.

Vantagens: Recursos 2.

Força de Vontade: 3.

Moralidade: 6.

Virtude: Fortaleza.

Vício: Inveja.

Iniciativa: 4.

Defesa: 2.

Deslocamento: 8.

Armas/Ataques:

Tipo	Dano	Tamanho	Especial	Parada de dados
Faca de mesa (guardada na manga)	1	(L)	1	3

Vitalidade: 6.

Perturbações: irracionalidade (leve).

Edith Brown

Mote: “Eddie, você *vai* comer os ovos que preparei para você, meu amor.”

Histórico: Edith descende de uma boa família da cidade. O pai trabalhava na escola, a mãe era uma dona de casa zelosa. Edith achou que teria um futuro promissor, que se casaria com um homem bom e teria uma penca de filhos. Namorou Eddie Lansdale durante algum tempo, pensando que ele pudesse ser o homem de sua vida, mas descobriu que ele era tolo e insignificante demais. Por isso, ela decidiu se mudar para a cidade grande, onde não faltavam jovens com carreiras promissoras que talvez estivessem dispostos a comprar para ela a casa com cerquinha branca de seus sonhos. É claro que um Eddie Lansdale perdido de amor desejou que ela voltasse e o amasse para sempre. Nesse ponto, as coisas ficaram um pouco confusas para Edith.

Descrição: Edith parece ser uma mulher de vinte e poucos anos. Ela é muito bonita, tem cabelos loiros, cortados à altura do ombro. Mas há algo errado com sua aparência. Sua pele é tão pálida que as veias aparecem. Ela não pisca. E aquela coisa vermelha em suas unhas talvez não seja *esmalte*.

Dicas de interpretação: Para todos os efeitos, Edith é um autômato morto-vivo meio louco, cujo único foco neste mundo é Eddie Lansdale. Ela o ama tanto que até faz sexo com ele (quer ele queira ou não); ela o ama tanto a ponto de lhe preparar três refeições por dia (mesmo que, para *fazê-lo comer*, ela tenha de esfregar-lhe a cara enrugada no prato até ele lam-

ber tudo). Ela se dedica a seu amor por Eddie com bastante agressividade e encara qualquer visitante persistente como um imprestável que precisa ser eliminado desta vida conturbada. As possíveis ameaças terão de se ver com a força e a resistência físicas bastante incomuns de Edith.

Atributos: Inteligência 2, Raciocínio 3, Perseverança 2, Força 5, Destreza 3, Vigor 4, Presença 2, Manipulação 2 e Autocontrole 2.

Habilidades: Armamento 2, Briga 2, Dissimulação 3, Intimidação 3 e Ofícios 2.

Vantagens: Recuperação Rápida, Reflexos Rápidos 2 e Segunda Chance.

Força de Vontade: 4.

Moralidade: 3.

Virtude: Prudência.

Vício: Ira.

Iniciativa: 5 (7 com Reflexos Rápidos).

Defesa: 3.

Deslocamento: 13.

Armas/Ataques:

Tipo	Dano	Tamanho	Especial	Parada de dados
Frigideira de ferro	2 (C)	2	nocaute (Mdt, pág. 168)	9

Vitalidade: 9.

Motivações

Veremos a seguir diversas razões para que os personagens se envolvam (ou eles já podem *estar* envolvidos) com o estranho açude. Estes ganchos não cobrem todas as possibilidades: as motivações dos personagens são limitadas apenas pelas imaginações combinadas de Narradores e jogadores.

• **Funcionários da Veridian:** A Veridian tem capital investido na pedreira, que é um ativo perdido que pode ser recuperado. Entretanto, não é tão fácil para a companhia simplesmente dar as caras e começar a minerar o calcário da noite para o dia. É preciso todo um trabalho preliminar de preparação da área, a começar pela drenagem do açude. Os personagens podem se envolver nesse processo de qualquer maneira concebível. Eles poderiam ser simples trabalhadores braçais (como os sujeitos que dirigem os caminhões-tanque ou que monitoram o grande tubo de plástico preto que leva a água ao topo da pedreira). E então eles descobrem a pequena caverna e o estranho poema. Os jogadores também poderiam assumir os papéis dos gerentes de médio escalão, homens e mulheres que monitoram e conduzem as operações sem sujar as mãos. Dependendo das necessidades da história, é possível que os jogadores interpretem os executivos da empresa, que sabem muito bem o que estão fazendo e têm plena consciência de que estão utilizando e talvez destruindo um local místico (entretanto, esses personagens conspiradores não podem saber que suas ações terão *consequências* terríveis).

É provável que os personagens da Veridian encontrem a oposição dos moradores da cidade e também sofram os desafortunados efeitos colaterais provocados pela drenagem da água (consulte a seção “Fatos preliminares”, a seguir).

• **Protetores:** Nem todos os moradores sabem dos poderes místicos do velho açude ou acreditam neles. A verdade é

que só uma minoria de fato *vivenciou* pessoalmente a magia da fonte dos desejos. Aqueles que a experimentaram protegem a santidade do lugar a qualquer preço. A maioria defende as águas com unhas e dentes ou de arma em punho. Nesse caso, os jogadores podem assumir os papéis de moradores que tentam manter os intrusos fora da cidade. O que acontecerá quando empregados da Veridian, funcionários públicos ou policiais começarem a escarafunhar a pedreira e a cidade? Até onde os personagens estarão dispostos a ir para proteger seus segredos? Será que eles também têm segredinhos vergonhosos que precisam ser bem guardados? Conseguirão enxergar os erros que cometeram e compreender que talvez o poço tenha feito mais mal do que bem ao longo dos anos?

• **Destruidores:** Nem todos os habitantes da cidade querem ter a fonte dos desejos por perto. Houve quem enxergasse as verdadeiras conseqüências da invocação desses poderes, e essas pessoas sabem que o açude traz mais sofrimento do que salvação. Esses personagens são a minoria dos habitantes “bem informados” que quer ver o açude desmascarado ou destruído. Seriam os personagens religiosos que vêem o poço mágico como um tipo de abominação? Talvez sejam amigos ou familiares daqueles que usaram o poço para o mal. Ou será que eles mesmos teriam feito pedidos e, por conta desses desejos, acabaram se tornando pessoas ainda piores? Por outro lado, esses personagens poderiam ter algum ressentimento em relação à cidade. Talvez os moradores tivessem excluído os personagens pelo fato de serem diferentes, ou quem sabe os personagens pertençam a uma empresa que não conseguiu fechar um contrato de uso e ocupação do solo. Qualquer que seja o caso, os personagens agora vão tentar prejudicar deliberadamente os moradores, destruindo sua tola muleta mística. É quase certo que os destruidores vão enfrentar uma boa dose de oposição por parte dos moradores, que provavelmente vão chamar os destruidores de traidores ou inimigos (de fato, tão logo os personagens comecem a atingir seu objetivo de arruinar ou drenar o poço, surgirão conseqüências assustadoras).

• **Crianças:** É uma regra implícita da cidade não contar às crianças e aos adolescentes a respeito das forças que agem naquela região. As crianças são simplesmente instruídas a ficar longe do açude, e lendas e histórias horríveis sobre crianças que se afogaram mantêm-nas a distância. Naturalmente, as crianças não deixam de ser crianças, e algumas delas vivem para infringir as regras. Os jogadores poderiam interpretar essas crianças (mais provavelmente adolescentes) que vão ao açude para demonstrar coragem ou para descobrir o motivo de tanto barulho em torno de um buraco cheio d’água. Ou talvez a garotada vá ao açude para se esconder dos pais (e fumar, usar drogas, fazer sexo ou contar histórias absurdas ao redor do fogo). Esses personagens nada sabem sobre a fonte dos desejos. Mas o que acontecerá quando eles encontrarem a caverna e os versos estranhos? Ou quando, escondidos, observarem um dos moradores ir até a água, derramar um pouco de sangue e fazer um pedido? O que as crianças farão depois disso? Talvez elas façam seus próprios pedidos. Ou talvez elas sejam apanhadas e informadas sobre o segredo, ou então castigadas (será que os moradores são suficientemente fanáticos para fazer mal às crianças e preservar o segredo do açude?).

Fatos preliminares

Pode ser que os personagens desconheçam a verdade sobre o açude antes de a Veridian chegar. Veremos a seguir alguns fatos e confrontos que podem envolvê-los ou deixá-los

intrigados a ponto de querer descobrir a verdadeira natureza do cenário.

• **Lenda urbana:** Quer morem dentro ou fora da cidade, os personagens podem ouvir de passagem uma história sobre o açude. Talvez um bêbado qualquer num bar resmungue algo sobre a pedreira, ou talvez os personagens encontrem alguém que já usou a fonte dos desejos para o bem ou para o mal.

• **Desejos atendidos:** Todos os personagens querem alguma coisa. Faz parte da natureza deles (e é bom o Narrador pedir aos jogadores que façam uma lista das coisas que os personagens poderiam querer obter por puro desejo ou desespero). O açude é uma isca tentadora para o personagem que quer tanto uma coisa a ponto de se dispor a derramar um pouco de sangue para obtê-la. Tão logo a necessidade de um personagem venha à tona (o banco executa a hipoteca da casa dele, alguém lhe rouba o carro, a esposa o abandona, ele vê uma propriedade que poderia comprar “se ao menos” tivesse o dinheiro), um dos moradores vai sugerir a ele que use o poço para “facilitar as coisas”.

• **Marcado:** Os personagens são famosos por causar pequenos problemas de quando em quando. Talvez um dos personagens comece uma briga com um outro freguês do bar. Ou talvez um personagem corte o galho da árvore de um vizinho ou atropele acidentalmente o gato do sujeito. A parte ofendida poderia usar o açude para se vingar. O que acontecerá quando o personagem encontrar sua própria gatinha (ou a filha) esmagada, como se tivesse sido atropelada? Ou quando ele quebrar uma perna ou sua casa pegar fogo? No princípio, pode parecer uma simples vingança — até o personagem investigar mais a fundo.

• **Trama intrincada:** Os personagens que estão só de passagem pela cidade (ou aqueles que vivem na cidade, mas não sabem nada a respeito do açude) começam a enxergar a trama intrincada formada pelos pedidos e suas conseqüências. Um morador pede dinheiro, que sai da conta bancária de outro habitante. Esse habitante quer se vingar do único banco da cidade, e o banco é destruído num incêndio, causando frenesi entre os outros moradores. As pessoas começam a pedir coisas a torto e a direito — dinheiro para pagar contas, artigos de luxo, uma provisão infinita de itens de primeira necessidade —, mas todo pedido cria um déficit em algum outro lugar. Em pouco tempo, as pessoas não estarão mais pedindo bens materiais, e sim vingança, ou então para serem amadas e consoladas nesses tempos difíceis. Os personagens vão observar a cidade momentos antes do circo pegar fogo, imediatamente antes de a Veridian entrar em cena e piorar as coisas mil vezes mais.

Fatos secundários

Diversos fatos corriqueiros formam a base para os fatos sobrenaturais que virão a seguir. A Veridian adquire indiretamente a Glaser e começa o processo de reabertura da pedreira. A companhia envia alguns caminhões-tanque e dá início ao processo que levará semanas ou meses até drenar a água do buraco. Várias pessoas da cidade se revoltam e podem tentar atrair ou sabotar o trabalho da Veridian. No entanto, não importa o que aconteça, a empresa começará a drenar a água do açude.

O poema rabiscado na parede da minúscula caverna do outro lado do açude não está mentindo. Drenar a água significa matar a cidade aos poucos. Seja lá o que tenha criado esse lugar esquisito também o amaldiçoou, e a maldição ainda está de pé.



A maldição é a seguinte: quando as águas começarem a secar, a fonte dos desejos deixará de exigir uma gota de sangue *ou* que os pedidos sejam proferidos em voz alta a suas margens. Os desejos serão atendidos sem qualquer exigência. Apesar de parecer uma coisa boa, não é. *Desejos inconscientes* serão extraídos da mente dos moradores locais. Os habitantes não precisarão desejar deliberadamente alguma coisa para que ela aconteça. Bastará o pensamento passar pela mente do morador para que ele se manifeste. O problema é que as pessoas têm vários desejos supérfluos ou exagerados por dia. Querem que outras pessoas morram ou que seus próprios filhos percam a voz, ou ainda que seus cônjuges se tornem autômatos sem vontade própria. Elas *não querem* realmente que essas coisas aconteçam. Às vezes, o simples pensamento é uma maneira de aliviar a tensão. Só que agora esses desejos não serão descartados casualmente. Eles se tornarão realidade. (Além disso, será quase impossível usar a água para fazer pedidos, como os moradores costumavam fazer, porque a Veridian instalará cercas de arame farpado e posicionará dois guardas para vigiar o local 24 horas por dia.)

A cada trinta centímetros de água drenados do açude, um pedido inconsciente será arrebatado de uma mente escolhida aleatoriamente e se transformará em realidade. A Veridian consegue bombear trinta ou sessenta centímetros de água por dia. Dizem que o fosso em si tem mais de quinze metros de profundidade, com a possibilidade de chegar a uns trinta metros. No decorrer de algumas semanas ou meses, diversos fatos ou fenômenos horríveis acontecerão na cidade, à medida que os desejos não expressos das pessoas são atendidos. Se a Veridian descobrir um modo *mais rápido* de bombear a água, esses desejos involuntários serão realizados ainda mais depressa.

O que veremos a seguir são alguns fatos que poderiam acontecer em decorrência da drenagem da água. Estas situações servem para indicar aos personagens que alguma coisa está errada, mas é possível que eles não percebam que coisa é essa exatamente. Isto é, até as águas baixarem ainda mais e essa fonte de desejos não expressos gerar novos horrores.

Os mortos caminham

Todo mundo gostaria que algumas pessoas já falecidas não estivessem realmente mortas. “Eu queria que a Tia Majorie estivesse aqui agora”, ou “Eu queria que a Miranda não tivesse morrido naquele acidente de carro”. O açude pode transformar esses desejos silenciosos em realidade. O resultado não seria uma epidemia de zumbis comedores de carne humana. Ao contrário, os personagens poderiam ter vislumbres de pessoas supostamente mortas, mas que aparentemente não estão. Um rapaz da cidade que se afogou na piscina pública foi visto rondando o ferro-velho, ou uma vítima de suicídio é vista à janela de sua antiga casa. Alguns desses moradores mortos-vivos podem ser dóceis e inteligentes. Outros podem ser selvagens ou estar famintos. Todos eles são lívidos, estão cobertos de cicatrizes e portam as desafortunadas marcas de suas mortes. Por outro lado, dependendo da natureza do desejo silencioso, esses indivíduos podem não retornar como cadáveres ambulantes, e sim como almas penadas.

Mortes estranhas

Da mesma maneira que algumas pessoas gostariam que os mortos pudessem estar vivos, outras desejariam que pessoas

vivas estivessem mortas. Esses desejos de morte são pensamentos casuais, é claro, como a criança que grita para o amigo que “vai matá-lo” porque ele pegou seu caminhãozinho de brinquedo. Mas, no momento em que as águas baixarem, o açude não vai fazer nenhuma diferença entre as fantasias inconscientes e os desejos genuínos. Pensamentos do tipo “Eu quero mais é que o Hal se enforque” ou “Tomara que a cabeça do Charlie exploda” podem vir a acontecer. A primeira morte estranha não será necessariamente tão estranha assim. É claro que vai parecer estranho o fato de uma dona de casa perder a mão no triturador de lixo e acabar morrendo de hemorragia. A ocorrência de uma morte na cidade, apesar de chocante, não é sobrenatural. Entretanto, os corpos começarão a fazer número — a cada dia, um novo falecimento incomum, e aí as pessoas se darão conta de que alguma coisa está terrivelmente errada.

Vizinho contra vizinho

A manifestação de desejos inconscientes expõe aquilo que os moradores da cidade sentem uns pelos outros, e isso vai destruir a cidade de dentro para fora. O relacionamento entre vizinhos cria uma trama intrincada, mas, no dia-a-dia, essa trama se mantém escondida. As pessoas sempre nutrem sentimentos secretos umas pelas outras, sem jamais expressar suas mágoas ou opiniões. O açude dá vida e dimensão a essas frustrações. Quando Mary deseja que alguém mate o gato do vizinho, e esse gato aparece crucificado na porta do porão, isso vai despertar suspeitas. Quando uma das animadoras de torcida acorda com as sobancelhas e os cabelos raspados, ela conclui que uma rival fez o serviço (mesmo que o desejo aleatório tenha vindo de uma outra pessoa, como um ex-namorado ou alguém que foi ridicularizado pela animadora de torcida na sala de aula). As pessoas acabam se envenenando durante o café da manhã. Encontram aranhas, ratos ou cobras dentro dos porta-luvas de seus carros. São empurradas nas escadas por mãos invisíveis, ou acordam surdas, mudas ou cegas. Alguns desses desejos se manifestam como brincadeiras de mau gosto; outros, como ataques perigosos ou fatais. O que antes era apenas agressão passiva de fundo, e inofensiva, torna-se agressão pura e simples. A cidade é como uma panela de água ao fogo. No início, vêm-se algumas bolhas e, quando menos se espera, a água está em ebulição.

Recuperação de artigos perdidos

As pessoas perdem seus pertences e depois desejam tê-los de volta. Isso sempre acontece. Perdem chaves, carteiras, jóias e telefones celulares. Outras perdem artigos mais pessoais — a bússola confiável do tempo de escoteiro, um antigo ingresso de cinema, guardado como recordação do primeiro encontro, ou uma fita cassete com uma seleção de músicas gravadas por uma antiga namorada. Tão logo as águas do açude começarem a baixar, os artigos perdidos vão reaparecer... nos lugares mais improváveis. O anel de noivado perdido pode ressurgir dentro de uma caixa de cereal fechada. As chaves podem aparecer no carro de outra pessoa. Um velho caçador sente uma dor no lado, vai ao hospital e descobre que a ponta de sua flecha da sorte estava enfiada entre uma camada de músculo e outra. É possível também que animais de estimação — ou indivíduos — desaparecidos reapareçam de maneira espontânea, mas com a mente e a personalidade drasticamente subjugadas ou alteradas.

Horror pessoal

Os sonhos e desejos inconscientes dos próprios personagens tornam-se realidade. Se um personagem desejar em segredo ou em voz alta que outro personagem sofra alguma violência, talvez essa agressão se manifeste de um modo súbito e cruel. O oponente quebra a perna ao tropeçar no meio-fio, ou o personagem que expressou o desejo atinge o oponente com um tiro acidental durante uma caçada mais tarde naquele mesmo dia. Pode ser que o personagem que tenha obtido uma falha (ou falha dramática) num teste desfrute de repente os resultados de um êxito — só que isso terá um custo inesperado. Talvez o personagem falhe num teste de Presença + Trato com Animais ao tentar domesticar um vira-latas: o cachorro foge. Uma hora depois, o cachorro voltará e não só estará domesticado, como também atacará *qualquer pessoa* que chegar a três metros de distância do personagem.

Acontecimentos inexplicáveis

Quando os desejos não declarados dos moradores se materializarem, acontecerá uma série de *pequenas coisas*, o que, a princípio, talvez não dispare nenhum alarme. Isolados, esses incidentes não significam muita coisa. Quando reunidos, eles demonstram claramente que há algo incomum em andamento. O que acontecerá quando um adolescente de má índole começar a tirar dez em todas as matérias e entrar para a equipe de natação, só porque foi isso que seus pais desejaram — e, conseqüentemente, ele começar a se comportar como um autômato? Ou quando uma mulher acima do peso ideal desejar perder alguns quilinhos e acordar pela manhã com 45 quilos a menos e tiver um choque de insulina? Ou quando os frequentadores da biblioteca descobrirem que perderam a voz porque a bibliotecária simplesmente desejou que todos ficassem *quietos*? As pessoas idosas voltam a ser jovens, mas ainda são incomodadas por coisas como artrite, câncer ou Alzheimer. Cai uma nevasca no verão, ou então os termômetros registram tórridos 38 graus no meio do inverno, só porque alguém desejou uma mudança nas estações. No início, os acontecimentos provavelmente serão de pouca monta, talvez quase imperceptíveis. Os personagens, porém, ouvem boatos ou testemunham os efeitos colaterais de incidentes estranhos. A intensidade e a frequência desses fenômenos aumentam, e não demora muito para a estranheza se tornar inquestionável.

Eddie

O que Eddie Lansdale tem a dizer sobre os acontecimentos recentes? Ao ver a cidade inteira ir para o brejo, ele terá alguma idéia de qual seria a causa? Tentará escapar das garras de sua tirana, Edith? Alertará os moradores da cidade quando a Veridian se estabelecer, ou ficará contente em ver todos eles sofrer e morrer (ou ficará com medo de ajudar)? Eddie poderia muito bem entrar em contato com os personagens — por telefone, ou deixando mensagens escritas na janela do sótão, onde Edith não as verá, ou esgueirando-se para fora da cama no meio da noite e tentando escapar de sua prisão domiciliar. Claro que, se Edith descobrir que ele está fazendo alguma coisa fora do comum, ela não só vai

castigá-lo, como também acabará descobrindo com quem ele anda conversando e fará uma visita bem desagradável a essas pessoas.

Histórias

O açude é um cenário com um histórico extenso e grande potencial dramático. A maior parte desse potencial está nos relacionamentos entre os moradores da cidade. Com isso em mente, uma trupe tem diversas possibilidades de histórias para contar.

Quem espera...

Esta é uma história muito pessoal para os personagens, porque trata das conseqüências de seus próprios desejos. Os jogadores interpretam personagens que já derramaram algumas gotas de sangue e fizeram pedidos no passado. É provável que alguns deles lamentem o preço que tiveram de pagar por suas esperanças, ao passo que outros podem estar satisfeitos com os resultados de seus sonhos. O que quer que venha a acontecer, os pedidos voltarão para assombrá-los de um modo ou de outro. A partir do momento em que a Veridian entrar em cena, os pensamentos inconscientes dos próprios personagens serão os primeiros a se realizar. Os personagens irão cooperar ou conspirar para conseguir a redenção ou a perdição, de acordo com os caprichos da fonte dos desejos. Serão capazes de encarar o que fizeram e ajudar a consertar o sofrimento que possam ter causado inadvertidamente? Ou será que tentarão desfazer o mal que fizeram com novos pedidos, afundando ainda mais no atoleiro moral? Partirão para a ofensiva, ajudando a Veridian a anular o poder do açude? Ou tentarão salvar o açude, pois o vêem como a última e verdadeira tábua de salvação?

Controle de danos

Basta dizer que o açude provoca muitos problemas entre as pessoas. Os sentimentos verdadeiros são expostos tanto pelo ato consciente de desejar (antes da chegada da Veridian) quanto pela manifestação de desejos não expressos (depois que a Veridian começa a trabalhar). A cidade tem de se manter unida para sobreviver, mas, sem foco nem orientação, não há como isso acontecer. Sem ajuda, os moradores vão matar uns aos outros ou a si próprios. É aí que os personagens entram. Eles vão gerir o “controle de danos”, na tentativa de manter a cidade unida e focada durante esse período particularmente difícil. Talvez os personagens sejam policiais improvisados (ou de verdade), empenhados em manter os moradores sob controle. Talvez tentem mudar o foco dos moradores, para que as pessoas deixem de se concentrar umas nas outras e formem uma turba que poderá ser direcionada contra a Veridian. Pode ser que os personagens ajudem a organizar um êxodo em massa para longe da cidade (mobilizar mil pessoas ou mais com o mundo enlouquecendo não é uma tarefa nada invejável). Esta história não retrata a maioria dos moradores como lunáticos zelosos que estão tentando proteger seus segredos com unhas e dentes, e sim como vítimas frágeis e solidárias que, no passado, se apoiaram de maneira vergonhosa numa muleta que mal compreendiam.

A seita do fosso

Nem todos os moradores são lunáticos zelosos, mas alguns deles, sim. Um pequeno número de habitantes (provavelmente trinta ou quarenta deles) protege o segredo da fonte dos desejos há tempos. Formam uma espécie de seita amadora. Têm apertos de mão secretos, um “código de honra” e certos tipos de protocolos para manter o segredo do açude a salvo de forasteiros e infieis. Eles conhecem o poder do fosso e consideram-se seus guardiães.

Os personagens dos jogadores tentam anular o poder do açude. Podem ser funcionários da Veridian que, a princípio, desconhecem o poder místico do local, ou então outros habitantes da cidade, que vêem o lugar como uma maldição, ao invés de uma bênção. A “seita” de protetores é o inimigo, mas pode continuar a ser um oponente simpático. São cidadãos equivocados, e não torturadores nazistas. Mesmo assim, esses moradores estão dispostos a ferir ou matar para proteger seu segredo. Os personagens não têm a mínima idéia de quem é aliado ou inimigo e são obrigados a enfrentar oponentes a todo instante (considere também a possibilidade de uma história na qual os personagens fazem parte dessa seita).

A conspiração Veridian

Nesta história, o açude continua a ser o pano de fundo dos pedidos que fogem ao controle e da cidade que se desintegra. Mas o verdadeiro inimigo é a Veridian. A empresa não está drenando a pedra com o intuito de retomar as operações. Ela tem um objetivo maligno. A Veridian está comprando lugares místicos por todos os cantos, fazendo sabe-se lá o que com eles (talvez controlando seus poderes ou destruindo-os para debilitar a magia do mundo). Os personagens descobrem que a Veridian sabe muito bem quais serão as consequências da drenagem da pedra e que a empresa enviou alguns de seus funcionários (com os indispensáveis ternos pretos e óculos escuros) para monitorar o fim acelerado da cidade e de seus habitantes. Os personagens podem interpretar funcionários inocentes da Veridian ou moradores que encontram indícios de que a empresa não está agindo com as melhores das intenções. Os personagens expõem toda a conspiração, infiltrando-se nos escritórios da empresa, por exemplo, e encontrando documentos ou arquivos eletrônicos secretos. Eles poderiam descobrir que a conspiração é ainda mais complexa, estendendo-se a outras mega-empresas (Time-Warner, Halliburton) ou até mesmo a órgãos do governo. Talvez a satisfação desenfreada de desejos *não estivesse* nos planos da companhia, e até mesmo eles perderam o controle das coisas. Ou talvez os personagens descubram que a Veridian está comprando uma *série* de lugares estranhos, locais que se encontram nas outras páginas do livro que você tem agora em suas mãos...

A coisa lá no fundo

Mais cedo ou mais tarde, a água da pedra acabará secando. Apesar das lendas, o açude tem fundo. Se a Veridian tiver êxito e os moradores da cidade não destruírem uns aos outros, o que acontecerá então? *Alguma coisa* deve ter entalhado aquele poema na pedra misteriosa da caverna. Nesta história, essa “coisa” está à espreita no fundo do fosso, onde vive desde antes da fundação da cidade. O que é essa coisa? Será alguma criatura sobrenatural, de caprichos cruéis e desejos alienígenas? Ou será um dragão adormecido, enrodilhado lá embaixo e

extremamente faminto? Poderia ser qualquer coisa: um homem imortal acorrentado e condenado a viver uma eternidade dolorosa, um pobre gênio como os *d’As mil e uma noites*, ou até mesmo o próprio Diabo. Esta história exige que os personagens sobrevivam até esse ponto e permite um final espetacular, cheio de “fogo e enxofre”. A criatura é revelada e tem de ser derrotada, provavelmente com uma estratégia ardilosa ou um poder de fogo arrasador. Os personagens são confrontados com o fato de que existem monstros, e é provável que essas criaturas sejam a causa de alguns dos males mais estranhos deste mundo.

A realidade leva a pior

Nesta variante, não existe nenhum monstro no fundo do açude — e nenhum rosto é dado ao inimigo. Neste caso, no entanto, a drenagem faz mais do que simplesmente transformar desejos inconscientes em realidade. Coisas ainda *mais estranhas* acontecem. A realidade começa a se desfazer. As alucinações passam a ganhar forma. Pensamentos aleatórios são entalhados nas paredes da pedra, ou pintados com sangue nas casas ou nas lojas da cidade. As estradas próximas somem num nevoeiro denso ou são simplesmente interrompidas e desaparecem num desfiladeiro triste e sombrio. Os animais falam, os objetos inanimados adquirem uma racionalidade lunática e a água se torna inflamável. A membrana que separa o mundo material do espiritual define e cede, e os personagens têm de arcar com as consequências. Eles cruzarão o limiar desse estranho mundo sobrenatural e passarão a viver num universo semelhante ao nosso, mas diferente, como o da série *A torre negra*, de Stephen King, ou do conto “Something Passed By”, de Robert McCammon? Ou conseguirão descobrir um jeito de escapar dessa loucura antes de a cidade toda desaparecer da face da Terra? Os personagens descobrem rapidamente que o mundo material é apenas uma parte de uma realidade maior. Eles percebem que o açude é, na verdade, uma projeção dos medos e dos desejos humanos, que agora começou a regurgitar esses pesadelos irreais. Eles conseguirão apaziguar o açude com ações virtuosas ou pedidos altruístas? Ou confundir-lo, usando o poder de realizar desejos contra ele mesmo? O que acontecerá se eles descobrirem que não destruíram esse estranho buraco na realidade, mas apenas o transferiram para um outro lugar, ou que seus efeitos se projetam numa outra realidade?

Desfecho

Ao descobrir um “lugar ruim”, o primeiro instinto de alguns personagens talvez seja destruí-lo. Essa seria uma solução racional. Se a pedra é a fonte dos problemas, que seja destruída. Você pode até mesmo querer que essa solução funcione. Afinal de contas, destruir uma pedra inteira ou uma massa de água profunda não é uma tarefa fácil. Exige um esforço imenso, seja para obter uma enorme quantidade de explosivos, comprar caminhões-tanque ou qualquer outra coisa do gênero. Os personagens que quiserem adotar essa solução devem enfrentar dificuldades quase insuperáveis, porque *destruir uma pedra é difícil*. Tão difícil que talvez a possibilidade de conseguirem fazer algo assim não seja lá muito legítima. Se tiverem boas idéias ou perseverarem até o fim, que assim seja. Talvez você prefira vê-los bem-sucedidos a ser obrigado a puni-los depois de tanto esforço.

Entretanto, explodir o açude é realmente uma solução simples demais. O poço é um cenário quase inteligente, misticamente

ciente de si mesmo e dos pedidos que concede. Uma consciência sobrenatural como essa extrapola os paredões de rocha e as águas profundas. O poder não está contido na matéria física e, portanto, destruí-la não necessariamente resolverá as coisas. Na realidade, isso poderia apenas aumentar os problemas.

Veridian

A Veridian é dona da pedreira. Instalou cercas e placas para afastar os moradores até mesmo da borda do fosso, que dirá do fundo. Não é do interesse da empresa que os personagens se intrometam em suas operações. Os intrusos que tentarem causar dano físico ao açude terão de enfrentar a oposição dos funcionários da Veridian. Os personagens provavelmente serão presos — ou pode ser que a Veridian queira “cuidar” deles a seu próprio modo, o que pode implicar uma série de destinos terríveis (tortura, lavagem cerebral ou simplesmente a morte, seguida de ocultação de cadáver — talvez para alimentar a coisa que se esconde nas profundezas).

Moradores da cidade

Se já são contrários à interferência da Veridian, por que os moradores da cidade iriam querer que os personagens destruíssem seu açude sagrado? Os habitantes locais poderão se interpor no caminho dos personagens que tentarem causar dano físico à pedreira. Primeiro, os moradores vão transformar a vida deles num inferno. Os personagens terão dificuldades para alugar quartos de hotel e não serão atendidos nos restaurantes. Se eles insistirem em sua cruzada, a polícia poderá ser acionada e acabar prendendo os personagens, mesmo que seja necessário forjar as acusações. Se, *ainda assim*, tentarem causar algum dano à área, os personagens poderão enfrentar uma multidão de moradores furiosos, armados de forcados e espingardas, desesperados para proteger sua única “salvação”.

Drenagem

Digamos que os personagens consigam de fato causar algum tipo de dano físico à pedreira. Talvez eles detonem explosivos e lancem uma tonelada de pedras na água, ou quem sabe operem secretamente vários caminhões-tanque durante a noite, drenando o local por conta própria. Talvez os personagens consigam *desejar* mal ao açude usando os poderes do fosso contra ele mesmo. É provável que o resultado acabe sendo o mesmo: eles danificam a área e baixam o nível da água. Isso significa apenas que a maldição será avivada. Um número maior de desejos inconscientes será realizado e o horror na cidade será ainda pior. Nesse ponto, os personagens podem perceber que suas ações não vão ajudar a resolver o problema, e sim torná-lo pior.

Envenenar a água

Uma opção à qual os personagens podem recorrer é envenenar o açude. Eles podem supor (correta ou incorretamente, dependendo do tipo de história que você preferiu contar) que alguma coisa habita as águas escuras e que o veneno seria capaz de matá-la. O veneno talvez funcione se conseguirem jogar toxina suficiente na água. Alguns venenos usados em lagos ou lagoas (como o mata-peixes Rototene) podem dar conta do recado, mas o que acontecerá depois? Isso realmente acabaria com o poder do açude ou simplesmente aceleraria o dano metafísico provocado pela água? O que acontecerá quando a

Veridian drenar a pedreira e, sem querer, transportar água *envenenada* para um aquífero, a partir do qual ela se infiltrará no lençol freático e na provisão de água potável das pessoas?

Soluções reais

É possível que os personagens venham a considerar algumas soluções alternativas quando perceberem que a destruição do açude não é a resposta a suas preces. Fica a seu critério decidir de que maneira eles poderiam dar fim ao problema do açude.

Uma das possibilidades é simplesmente retornar ao *status quo*. A água do açude estava originalmente num certo nível, então os personagens tentam repor a água até o nível voltar àquela mesma marca. Eles podem desfazer o que a Veridian fez e usar caminhões-tanque para bombear a água de volta para o poço. Ou talvez tentem obter água de um rio local ou desviar um riacho, para ver se conseguem encher o açude de novo. Qualquer uma dessas abordagens pode interromper os efeitos misteriosos do açude e levá-lo de volta a seu estado “normal”. Quer dizer, o açude ainda atenderá aos pedidos, mas somente aos das pessoas que derramarem sangue na água e expressarem esses desejos em voz alta. Mas é possível que os personagens ainda tenham de lidar com a Veridian.

Uma outra alternativa seria, no caso de conseguirem interromper a drenagem, os personagens protegerem a área de novos males. Talvez eles impeçam os habitantes de voltar às margens do açude. Instalam cercas, placas, arame farpado ou então *vigiam* pessoalmente o poço. Quem sabe consigam mostrar à Veridian as coisas horríveis que estão acontecendo e persuadir a companhia — como proprietária do local — a cuidar sozinha da vigilância. Afinal de contas, a empresa poderia se ver com uma dívida enorme em indenizações se os problemas locais fossem atribuídos diretamente a sua atividade.

Pode ser que você queira até mesmo cogitar soluções estranhas. Há como os personagens entrar em contato com místicos locais (índios, wiccanos, estudiosos de fenômenos paranormais), que poderiam ajudar a combater e a desfazer a maldição? Ou será que os personagens tentarão fazer eles mesmos a pesquisa e a coleta de informações para esse projeto, folheando grimórios e pergaminhos antigos, na esperança de encontrar algum tipo de solução arcana? Este cenário pode até ser um ponto de partida para os personagens que abrirem seus olhos para os horrores do Mundo das Trevas. O açude poderia ser um começo para os personagens que se sentirem compelidos a explorar outros mistérios e o desconhecido.



A universidade

Devido à renovação total da população estudantil a cada quatro ou cinco anos, a história pode ser repassada de uma turma a outra, nos dormitórios e nas casas das fraternidades, tanto masculinas quanto femininas, mesmo muito tempo depois de removida sua fonte original.

— Richard Roeper,
Urban Legends

As universidades são lugares estranhos e dicotômicos. Algumas pessoas vêem os professores de faculdade como valiosos fornecedores de conhecimento, ao passo que outras os consideram um bando de pedantes e elitistas da mais alta ordem. Da mesma maneira, os universitários podem ser desde o garoto privilegiado que esbanja o dinheiro dos pais ao jovem esforçado que tenta desesperadamente se formar antes que sua dívida junto ao crédito estudantil se torne muito elevada, passando pelo atleta que leva a vida na flauta até ser contratado por uma equipe profissional. Todos esses estereótipos existem em maior ou menor grau em qualquer universidade. As próprias instituições mudam com o passar do tempo, e a reputação de uma escola pode sobreviver à verdade durante décadas. Qualquer que seja a situação atual de uma faculdade, todas as instituições de ensino superior têm segredos. Às vezes, essas realidades secretas não passam do envolvimento de um professor com uma aluna ou um assassinato não solucionado cometido num dos quartos dos estudantes. Entretanto, quanto mais antiga a universidade, maior a chance de que ela abrigue segredos de uma natureza mais esotérica.

No Mundo das Trevas, as universidades podem ocultar seres sobrenaturais. Alguns deles podem se alimentar do corpo discente, ao passo que outros espreitam os corredores escuros com seus próprios motivos bizarros. Nossa escola é mais do que um lar para o desconhecido: é um mistério por si só, detentora de uma certa consciência e de uma espécie de plano, como fica comprovado pelos estranhos incidentes que perseguem aqueles que trabalham, vivem e estudam na instituição.

Resumo

A comunidade acadêmica é uma coisa engraçada. É tão corrupta quanto a política, mas possui uma aparência mais respeitável. A maioria das pessoas supõe que os políticos mentem, mas, a menos que estejam ativamente envolvidas com a academia, as pessoas esperam que professores e outros integrantes dos colegiados sejam honestos. Essa gente não é mais nem menos honesta que ninguém, e não é uma coisa incomum ver um professor plagiar o trabalho de um aluno ou de um colega, apunhalar os outros pelas costas, fazer o jogo político para conseguir verbas e privilégios ou sacrificar sua integridade para garantir o cargo.

Os professores efetivados pensam que as regras não se aplicam a eles. Podem fazer ou dizer praticamente o que quiserem dentro de suas salas de aula. Alguns professores abusam do poder extorquindo dinheiro ou sexo em troca de notas. Outros contentam-se com o pedantismo. É claro que existem professores honestos e excelentes em qualquer universidade, mas na academia é cada um por si, e, se alguém almejar uma boa verba ou posição, é provável que exista uma outra pessoa (provavelmente alguém menos escrupuloso) de olho na mesma coisa.

Mas isso é a universidade normal. Nossa escola misteriosa abriga algo que ultrapassa a simples mesquinhez acadêmica. Ali os trotes dos veteranos nos calouros acabam em fatalidades brutais. A biblioteca é enorme e labiríntica, e os estudantes juram que alguém vive entre as estantes. Os bustos dos fundadores conversam entre si. Ou ao menos parece haver sempre pessoas conversando na sala do Centro de Convivência onde eles foram colocados, mas a sala fica em silêncio tão logo alguém abra a porta. Toda universidade tem sua quota de histórias de fantasmas e boatos estranhos, mas esta tem uma história para cada edifício. Mais estranho ainda é o fato de alguns professores, ao invés de repudiar esses boatos, na verdade se interessarem por eles e procurarem estudantes que tenham histórias para contar. Parte do corpo docente pertence a uma sociedade secreta, o grupo responsável por invocar a força que assombra o campus.

Onde fica esse lugar?

Não demos um nome à universidade nem a situamos numa cidade em particular. Não importa onde sua crônica de Mundo das Trevas esteja ambientada, é provável que exista uma faculdade ou universidade não muito distante dali. A maioria das cidades grandes tem pelo menos uma, e quase todas as universidades têm *sites* na internet, com mapas fáceis de imprimir, lista de docentes (que você pode usar para completar a sociedade secreta, se desejar) e áreas de interesse.

Naturalmente, a cidade onde a universidade está localizada faz muita diferença na maneira como você retratará o campus, o quadro de funcionários e as histórias ambientadas lá. A atmosfera de uma universidade tradicional será muito diferente daquela que se espera de uma universidade jovem no interior do país. Pesquise um pouco a história e as atualidades da instituição escolhida e imagine como essas informações poderão mudar quando você acrescentar os fatos e os dados apresentados neste livro. Um pequeno campus urbano torna algumas histórias (como “O preço do sucesso”, pág. 40) mais verossímeis, ao passo que uma história como “Presos na neve” (pág. 41) poderia não funcionar muito bem por causa da logística de cada enredo.

Personagens

As universidades acolhem uma grande variedade de pessoas, o que significa que um grande número de personagens, com conceitos os mais diferentes, poderia se interessar por esse lugar misterioso. O conceito mais óbvio é o de “estudante”, mas é possível ser mais específico. O personagem é um graduando originário de uma cidade pequena, maravilhado com a quantidade de pessoas com as quais passa a conviver? O atleta amador talentoso que ganhou uma bolsa de estudos para jogar no time da universidade? Um iconoclasta que está tentando completar em dois anos o curso que normalmente levaria quatro? Um aluno de pós-graduação que tem esposa e filhos?

Docentes e funcionários também dão bons conceitos, mas existe aí o mesmo nível de variabilidade. Um professor já poderia deter uma cadeira (e talvez fosse convidado a entrar para a sociedade secreta), ou ser aquele professor-adjunto ou contratado em regime parcial, desesperado para obter um cargo de tempo integral. Um professor de engenharia aborda os problemas de uma maneira muito diferente de um professor de língua e literatura.

A expressão “quadro de funcionários” abrange desde os faxineiros até os seguranças do campus, passando pelos bibliotecários. Apesar de o trabalho não parecer tão fascinante em alguns casos, a vantagem de ter as chaves-mestras da faculdade não deve ser menosprezada.

Além de estudantes e funcionários, vários outros conceitos de personagem são apropriados. Qualquer um que se interesse por paranormalidade já poderia ter ouvido falar das coisas estranhas que andam acontecendo, e é muito mais fácil investigar uma universidade do que, por exemplo, repartições públicas federais ou a casa de alguém, já que pequenos grupos de pessoas — mesmo aqueles que se comportam de modo estranho — não são incomuns no campus de uma faculdade. Um fiscal do departamento municipal de uso de imóveis ou da vigilância sanitária poderia acabar se envolvendo numa das histórias que veremos a seguir. Veja como reunir personagens diferentes na seção “Motivações” (pág. 37).

Tema e tom

O conhecimento limitado é uma coisa perigosa. Essa é a ideia fundamental das histórias que envolvem a universidade. A sociedade secreta sabia o bastante para colocar em perigo tudo e todos que se encontravam a seu redor, mas seguiu adiante com os planos porque seus membros simplesmente não pararam para pensar que *não deveriam continuar*. Mesmo agora, eles fazem o que fazem não necessariamente por uma questão moral, e sim porque são arrogantes o suficiente para achar que são os únicos capazes de fazer alguma coisa. Dividir a educação em departamentos e faculdades estimula a erudição numa única área, e os diplomas e as carreiras seguem esse exemplo. O resultado é que o homem renascentista passou a ser uma coisa do passado. É provável que até mesmo o maior perito num determinado campo seja muito ignorante fora de sua especialidade. Para entender realmente o que acontece na universidade — ou para ter a *esperança* de compreender o que se passa ali —, os personagens precisam estar dispostos a aprender e a continuar aprendendo. Ou, por outro lado, eles precisam estar dispostos a evitar o conhecimento, porque saber muito sobre a coisa errada (como a sociedade secreta de professores acabou descobrindo) é perigoso.

A universidade se presta melhor a um tom opressivo e esmagador. Os edifícios são grandes e impressionantes. Os corredores são mais largos do que o necessário, por isso parecem estar sempre vazios. As escadarias ecoam alto, e as luzes nunca parecem iluminar adequadamente as salas. Atravessar o campus a pé é cansativo para qualquer um, independente de sua condição física. Estar no centro do campus, aparentemente a quilômetros do “mundo exterior”, é estar completamente isolado de qualquer outra coisa que não seja a universidade. Depois de entrar, os personagens devem se sentir prisioneiros.

História

A antigüidade da universidade e os detalhes específicos sobre sua localização, quem a fundou e por qual motivo ficam por sua conta, mas, para facilitar, é melhor usar uma instituição de sua cidade. Veremos a seguir como o sobrenatural se instalou nesse lugar e o que ele quer, até onde se pode entender que ele “quer” alguma coisa.

A descoberta do Dr. Cathcart

O Dr. Michael Cathcart é professor de antropologia. Sua especialização é a história, a cultura e o folclore da região, e ele é considerado por muitos um excelente professor, apesar de exigente. Na noite em que foi efetivado, ele comemorou com alguns colegas, depois voltou a sua sala para organizar alguns documentos antes de ir para casa.

Cathcart diz ter ouvido ruídos vindos do subsolo, que talvez tenham se propagado através do sistema de ventilação. Ele foi investigar, mas escorregou e caiu escada abaixo. Torceu o tornozelo e ficou vários minutos no chão até reunir forças suficientes para se levantar. Durante esse tempo, ele afirma ter experimentado uma profunda sensação de ameaça, como se não estivesse sozinho. Alguma coisa lhe fazia companhia lá embaixo, observando-o de algum ponto fora do campo de luz produzido pela tênue iluminação.

Depois de alguns minutos, Cathcart subiu os degraus da escada com dificuldade e claudicou até chegar a seu carro. Durante quase uma semana ele não retornou a sua sala, mas,

quando o fez, levou consigo uma lanterna e uma máquina fotográfica, e foi se aventurar novamente no porão. Depois de horas de busca, ele encontrou riscos de giz nas paredes, no piso e até mesmo no teto. Imaginou que as marcas de giz haviam sido feitas vários anos antes. Estavam tão apagadas que era impossível enxergá-las ou lê-las com clareza. Ele fotografou as linhas da melhor maneira que pôde, imaginando tratar-se de diagramas das tubulações ou de alguma outra coisa que restara da época da construção, mas ainda estava curioso com a experiência anterior que tivera.

Muitos meses depois, ele conheceu uma professora chamada Robin Frost, que havia assumido há pouco tempo a cadeira de lingüística, e acabou comentando com ela sua descoberta. Mostrou-lhe as fotografias. Ela disse que, com certeza, havia um padrão lingüístico nas fotos. Pesquisaram juntos, mas só tinham as fotos de Cathcart para analisar (a essa altura, as marcas originais já tinham desbotado ou desaparecido). No início, tentaram limitar o esforço apenas aos dois, mas, para explorar novas possibilidades, eram necessárias habilidades que eles não possuíam. Cinco anos depois do acidente de Cathcart, vários outros professores estavam envolvidos.

Nova tática

Meses e anos se passaram sem qualquer descoberta, e Cathcart se convenceu de que os símbolos tinham um significado religioso. Não tinha nenhum indício que fundamentasse sua teoria, mas ele costumava mencionar a experiência que tivera naquela noite ao cair da escada, o que impregnava de significado emocional tanto o incidente quanto as marcas de giz.

Jerry Detwiler, um jovem professor de psicologia que fora convidado a participar do grupo, decidiu levar adiante a teoria de Cathcart. Explorou o campo das cerimônias e das práticas religiosas, mas não com o objetivo estrito de encontrar uma resposta, e sim por ser um racionalista obstinado que se orgulhava de ser um cientista empírico. Detwiler tratava com uma derisão silenciosa a abordagem cada vez mais intuitiva que Cathcart dava às marcas e queria humilhar o velhote. Detwiler, portanto, estudou diversos aspectos religiosos, na esperança de encontrar alguma pista que explicasse as marcas de giz. Os outros professores, com menos motivação pessoal, desistiram e concluíram que as marcas não tinham nenhum significado, que eram apenas uma pichação ou um fenômeno incomum, porém natural — talvez devidas ao mofo ou à condensação de vapor nos velhos alicerces de pedra do edifício.

Por fim, Detwiler foi recompensado ao descobrir um certo tomo na seção de livros raros da universidade. O livro tinha, em relevo, sinais semelhantes às marcas.

Tentativa e erro

Detwiler convocou os outros professores para uma reunião e mostrou-lhes sua descoberta. O livro não constava da lista de obras raras da universidade. Um componente do grupo, um professor de história, estimou a antigüidade do livro em torno de trezentos anos, mas a Dra. Frost contestou a afirmação, observando que o livro estava escrito em inglês e o dialeto não parecia ser anterior a 1860. Os exames físicos do papel e da tinta não forneceram nenhum resultado conclusivo. Detwiler, porém, não estava tão interessado na antigüidade nem na origem do livro, e sim no que o tomo dizia.

Aparentemente, as marcas haviam sido idealizadas para “realizar o potencial”. Desde que fossem escritos ou proferidos da maneira correta sobre o objeto apropriado (que os professores



acreditavam ser um lugar, e não uma pessoa ou objeto), os encantamentos despertariam o poder latente do alvo. O problema é que não havia nada que sustentasse essa afirmação. Naturalmente, o grupo desenvolveu algumas teorias, mas Detwiler, frustrado, ridicularizou todas elas. Ele esperava que a prova explicasse de modo racional todo o quebra-cabeça, e não que ela fosse a causa de mais especulação mística. Agora ele estava certo de que a coisa toda tinha uma explicação completamente racional, mas o grupo simplesmente não era capaz de encontrá-la.

Alguém sugeriu que se inscrevessem os símbolos em algum lugar para ver se eles produziam algum efeito. Mas o grupo se dividiu feio em relação ao assunto. Cathcart e Frost acreditavam na necessidade de novos estudos antes da condução de qualquer “experimento”. De sua parte, Detwiler julgava o livro tão real quanto Papai Noel. E ele não era o único. A dissensão levou à falta de ação por parte dos professores durante várias semanas, até que Frost, instigando o relutante Cathcart e alguns outros a fazer alguma coisa com a descoberta, organizou os trabalhos como veremos a seguir. Era a “semana do saco cheio”, e a universidade estava quase deserta quando o grupo se reuniu no laboratório de química para realizar o “experimento”. Consternado, Detwiler fez questão de comparecer para provar que ele estava certo.

A princípio, nada aconteceu. Em seguida, sob o olhar dos professores, as luzes do corredor começaram a acender e a apagar repetidamente. Os sinos da torre do relógio repicaram. O calor da caldeira atingiu o ponto máximo. Enquanto corriam para fora do edifício, os professores ouviram todos os telefones do campus tocar, primeiro de maneira dissonante, depois num uníssono assustador.

Eles haviam realmente feito alguma coisa.

Iniciação

Os professores foram para suas casas, mas nenhum deles conseguiu dormir. Todos eles tiveram a mesma sensação de maldade que Cathcart tivera anos antes no porão. Até mesmo Detwiler, que ainda pregava explicações lógicas no momento em que os telefones começaram a tocar, sabia que o grupo tinha cometido um erro e que ele era em grande parte responsável.

Sem saber ao certo como deveriam proceder, eles decidiram que o mais seguro era esperar para ver. Além do mais, para quem eles poderiam contar e o que diriam? Os professores voltaram a cuidar de suas vidas e passaram a observar. Durante os vários meses que se seguiram, nada mudou, e parecia que tudo não passava de um pesadelo, um temor criado pela comoção coletiva. E então, findo o semestre de outono, um estudante chamado David Milford morreu ao cair da torre do relógio. Por pouco não atingiu Robin Frost, que passava pela calçada. Frost arrancou um bilhete da mão do morto antes que qualquer outra pessoa chegasse ao local. Era uma descrição incoerente das experiências do estudante durante os últimos meses. Ele ouvira vozes ecoando pelos corredores, escadarias e salas vazias. Disse sentir-se perseguido, como se alguma coisa o espreitasse em todos os cantos, esperando para se abater sobre ele. E o mais perturbador de tudo era o fato de o estudante, um calouro que morava num dos dormitórios, não ter abandonado o campus durante o semestre inteiro. Ele dizia que a universidade não o deixara partir.

Mas o que Frost percebeu, ainda enquanto o estudante segurava o bilhete, e o que a deixou mais amedrontada, foi o fato de as margens do papel estarem adornadas com marcas iguais às aquelas que os professores haviam estudado... e desenhado nos quadros-negros do laboratório de química.

Frost guardou o bilhete, mas o estudante enviara cópias via *e-mail* para alguns de seus amigos. As mensagens não incluíam os desenhos, o que os professores consideraram uma pequena bênção. Em poucas horas, a escola e a comunidade a seu redor estavam em polvorosa por causa das histórias sobre um estudante esquizofrênico e paranóico que tinha se suicidado. No campus, ressurgiu a velha lenda urbana de que os colegas de quarto do suicida receberiam a maior média possível. Preocupado, Cathcart perguntou quem era o colega de quarto do estudante que se suicidara e descobriu que ele havia realmente obtido apenas notas A naquele semestre, mas os professores não se lembravam dele como um bom aluno. Ele costumava faltar ou chegar atrasado, era pouco criativo durante as discussões em classe e raramente fazia anotações. Nos exames finais, porém, ele fora perfeito.

Cathcart expressou sua preocupação aos colegas, pois acreditava que eles tinham libertado alguma coisa naquela noite. Não sabiam o suficiente para desfazer o que haviam feito, mas Cathcart sentia, e os outros concordaram, que eles tinham a responsabilidade de fazer alguma coisa. Até mesmo Detwiler, com seu ceticismo determinado, mostrou-se hesitante. Todos voltaram a pesquisar o problema, e Cathcart os preveniu para que ficassem de olho nos estudantes e na população da universidade. Eles teriam de desfazer o que haviam feito, mas também tinham de proteger as possíveis vítimas.

Hoje, os professores concordam que nenhum deles pode se aposentar ou deixar seu cargo na universidade enquanto não solucionarem o problema que criaram. Mas, à medida que o tempo vai passando, cresce a preocupação de que talvez não encontrem uma solução, e eles se perguntam por quanto tempo mais terão de sacrificar suas vidas.

Novos integrantes

Apesar de outros professores terem sido efetivados desde a formação da sociedade secreta na universidade, o grupo não admitiu nenhum novo integrante. Já discutiram a possibilidade, mas encontraram obstáculos significativos. Um deles é a questão da elegibilidade e da qualificação: o grupo é bastante elitista, apesar de temer aquilo que aparentemente fez. Os membros se consideram superiores intelectual e hierarquicamente em relação à maioria dos quadros da universidade, e por isso são paranóicos quando se trata de convidar os novatos a unir-se ao grupo.

Outro problema é abordar um professor e convencê-lo da verdade que ronda os bastidores da universidade, principalmente porque o grupo não está totalmente certo com relação ao que é “a verdade”. Em algum ponto, porém, eles serão forçados a renovar suas fileiras. Os integrantes podem morrer, não cumprir com a palavra dada e sair, ou simplesmente abandonar a investigação. Para dar início à história, o personagem de um jogador, ou talvez um membro do elenco de apoio ligado a um personagem (quem sabe um Aliado ou Mentor), poderia ser convidado a entrar para a sociedade em caráter provisório. Talvez o personagem descubra a verdade por acaso e um dos membros do grupo

venha a testemunhar esse fato. Ou, quem sabe, ele depare com os professores justamente quando estiverem envolvidos em atividades estranhas e inexplicáveis segundo os padrões convencionais.

Investigação

Os tipos de ocorrências sobrenaturais que afligem a universidade são listados a seguir, na seção “Fatos preliminares”. Os personagens que investigarem a natureza misteriosa da universidade, por seja qual for a razão, podem adotar estas abordagens:

Perguntar por aí (aos estudantes)

Fazer perguntas no diretório acadêmico, na biblioteca, no dormitório ou em qualquer outro ponto de encontro provavelmente trará bons resultados. Os estudantes não têm nada contra falar sobre suas estranhas experiências, e *todo mundo* parece ter tido (ou conhece alguém que teve) uma. Claro que um grande número dessas experiências é pura invenção, lenda urbana ou o resultado de muita cerveja barata e noites mal dormidas, mas os personagens terão de distinguir uma coisa da outra.

Sistemas: A parada de dados que os jogadores devem usar vai depender da tática dos personagens.

Tática	Teste
Pagar bebidas num bar	Presença + Socialização
Fazer perguntas cautelosas num grupo de estudos ou na biblioteca	Manipulação + Erudição
Entrevistar estudantes escolhidos aleatoriamente	Manipulação + Investigação
Contar uma história estranha na tentativa de persuadir outros a fazerem o mesmo	Manipulação + Expressão

Resultados: O êxito em qualquer uma dessas táticas indica que o personagem ouviu uma história estranha contada por um estudante. O que exatamente ele ouvirá depende das necessidades do Narrador. Tenha em mente que nem todas as histórias que correm por aí aconteceram de fato. Todo campus tem suas lendas urbanas, algumas das quais existem há décadas (pode haver livros e sites na internet que reúnem essas histórias, caso você queira que os personagens tenham acesso a elas). Uma falha num teste significa que os estudantes desconfiam imediatamente do personagem, e novas tentativas de obter informações do mesmo modo estarão sujeitas a uma penalidade de -1. Um êxito excepcional significa que a história não só é genuína (ou seja, é uma história real sobre a estranheza da universidade, e não uma mera lenda urbana), como o estudante também já foi interrogado por um membro da sociedade secreta e menciona a entrevista. Uma falha dramática fará o personagem ser expulso do bar, da biblioteca ou da sala de estudos.

Fatos e boatos

Eis alguns boatos e anedotas que os personagens podem ouvir durante as investigações. A validade desses fatos fica a critério do Narrador.

• “Ouvi falar de um cara que morreu tentando entrar para uma fraternidade. Não foi por causa do trote. Ele entrou pela porta da frente da casa, deu uma olhada no presidente, gritou feito um doido e caiu morto. Ataque cardíaco, cara. Ele morreu de medo.”

• “Uma amiga minha trabalha no restaurante do campus. Ela disse que, um dia aí, eles encontraram toda a farinha do restaurante esparramada no chão e umas letras esquisitas apareceram escritas no pó. Minha amiga saiu para fumar um cigarro. Quando voltou, dois minutos mais tarde, toda a farinha tinha desaparecido e as pessoas tomavam o café da manhã como se nada tivesse acontecido.”

• “Tem alguma coisa vivendo dentro das paredes do dormitório dos alunos superdotados. Ouvi dizer que alguém perdeu uma doninha de estimação, mas não sei, não. O barulho parece ser de um animal maior.”

• “Você já ouviu falar do Padrão de Alojamento da Morte? Pensei que fosse brincadeira, mas todo mundo que mora no Peterson Hall, depois passa pelo dormitório dos superdotados e em seguida vai morar fora do campus morre antes de se formar.”

• “Quem jogar uma moeda na fonte que fica no centro do campus vai sonhar com a futura esposa ou com o futuro marido. Só que é o seguinte: às vezes a pessoa sonha que vai matá-los, por isso não vale a pena. Foi o que ouvi dizer.”

Perguntar por aí (aos docentes e funcionários)

Muitos docentes gostam de marcar reuniões para conversar com as pessoas a respeito da universidade. Para marcar um desses encontros, talvez seja necessário um contexto relacionado ao trabalho, mesmo que falso, e depois a conversa pode derivar para assuntos mais esotéricos. Os funcionários têm diversas opiniões a respeito das ocorrências estranhas. Alguns desconfiam que a universidade é mal-assombrada, ao passo que outros acreditam simplesmente que existe um número muito grande de lendas urbanas circulando pelo campus. Os personagens estudantes têm mais facilidade para falar com os docentes, mas os professores não costumam se dispor a discutir suas próprias experiências estranhas com os alunos. Se os personagens fizerem parte do corpo docente ou do quadro de funcionários, os jogadores receberão um bônus de +1.

Os funcionários não têm necessariamente motivos para mentir, mas sabem que o fato de contar um incidente estranho pode parecer uma mentira grosseira ou uma alucinação causada por drogas, e por isso eles costumam escolher cuidadosamente suas palavras. A promessa de manter o anonimato ou de não escrever o nome do funcionário também ajuda, bem como dizer que as informações fazem parte da pesquisa preliminar para um livro ou monografia. Se a indagação partir de alguém dotado de autoridade oficial, a serviço da universidade ou da lei, as pessoas talvez fiquem ressabiadas e evitem falar (-3 nos testes realizados com o intuito de influenciá-las).

Sistemas: A parada de dados depende dos métodos usados pelos personagens, porém, Manipulação + Persuasão provavelmente será apropriada na maioria dos casos.

Resultados: No caso de êxitos e falhas simples, os resultados são semelhantes àqueles que se podem obter com os estudantes. Um êxito excepcional implica que o entrevistado conhece um professor interessadíssimo no assunto (um membro da sociedade secreta, naturalmente). Os funcionários que trabalham à noite também podem se lembrar de um ou mais professores caminhando pelo campus depois de escurecer, como se estivessem procurando alguma coisa.

A internet

Pode-se encontrar qualquer coisa na internet, seja ela verdadeira ou não. O levantamento de acontecimentos estranhos na universidade usando esse método traz resultados quase imediatos, mas a proporção entre informação utilizável e lixo absoluto é tal que seria melhor os personagens falarem com pessoas de verdade. Mesmo assim, um personagem hábil com computadores pode acabar encontrando alguma coisa útil *on-line*.

Sistemas: Faz-se necessário um teste prolongado de Inteligência + Informática, no qual cada teste representa duas horas de trabalho.

Resultados: O personagem encontra uma montanha de informações sobre a universidade e os estranhos fatos que supostamente têm ocorrido ali, mas a informação é em grande parte anônima, ou então, quando alguns nomes são fornecidos, conduz apenas a becos sem saída. Se perseverar (e o jogador acumular vinte sucessos ou mais), o personagem encontrará discussões arquivadas de antigos fóruns sobre professores que pesquisam “ocultismo moderno, seitas e o impacto desses elementos na saúde psiquiátrica de estudantes universitários”. Um dos nomes encontrados é “Detwiler”.

Pesquisa histórica

Se fuçarem a história da universidade, os personagens encontrarão as informações que você tiver inventado para a fundação da instituição e qualquer outro fato significativo ocorrido nos anos anteriores à descoberta de Cathcart. Para descobrir qualquer coisa a respeito da sociedade secreta, sua pesquisa ou o grande erro que ela cometeu, os personagens precisarão ter acesso a arquivos de segurança do campus, ex-alunos e funcionários de mais de uma década atrás, ou então aos funcionários que trabalham para a universidade há mais ou menos esse tempo.

Sistemas: As paradas de dados dependem dos métodos dos personagens. Para obter os arquivos de segurança do campus, é preciso ter acesso à sala de registros (por meio de dissimulação ou astúcia) e procurar ali qualquer coisa de útil. Os registros são antigos demais para terem sido convertidos para o formato eletrônico. Para ler esses registros e encontrar informações úteis, é preciso passar num teste prolongado de Inteligência + Erudição ou Investigação, no qual cada teste corresponde a uma hora.

Resultados: Tão logo o jogador acumule dez sucessos, o personagem descobrirá relatórios da segurança a respeito daquela noite, anos antes, na qual os professores realizaram seu malfadado ritual. Os relatórios não mencionam nomes, mas dizem que “um grupo de pessoas foi visto no campus, provavelmente uma fraternidade ou garotos da região, vandalizando o Centro de Convivência”. O relatório não menciona o fe-

nômeno dos telefones nem das luzes, mas, se os personagens procurarem o guarda que fez o relatório, hoje aposentado (isso pode ser tão difícil ou tão simples quanto você quiser, dependendo do ritmo que desejar dar à história), ele poderá contar o que aconteceu naquela noite. Os estudantes que freqüentaram a universidade naquele ano também podem se lembrar dos distúrbios eletrônicos.

Resumo: informações obtidas nos dados

Os métodos de pesquisa discutidos, apesar de envolverem um pouco de interpretação, são em grande parte resolvidos nos dados. Mas isso só permite que os personagens descubram informações suficientes para saber que existe um mistério. Veremos a seguir um resumo do que os personagens *conseguirão* e *não conseguirão* descobrir por meio de métodos que dependem das regras. O resto dependerá daquilo que você quiser fazer com a universidade.

Os personagens *conseguem* descobrir que:

- A universidade é palco de um número acima da média de histórias de fantasmas, ocorrências paranormais e lendas urbanas.
- Alguns professores têm grande interesse nesses fenômenos e procuram os estudantes que falam sobre suas estranhas experiências.
- Um professor chamado Detwiler conduziu, certa vez, uma pesquisa sobre as práticas modernas de ocultismo na universidade (faz-se necessário um êxito excepcional ou um teste prolongado).
- Alguma coisa estranha, que foi tomada por vandalismo, aconteceu no campus anos antes.

Apenas com os testes, os personagens *não conseguirão* descobrir os fatos a seguir, que só serão revelados por meio de experiência direta e talvez do jeito mais difícil:

- Existe uma sociedade secreta no campus, composta por docentes.
- A própria universidade está ciente do que acontece no campus.
- Os fatos sobrenaturais estão diretamente relacionados à “ocorrência estranha” que se deu no campus anos antes (os personagens podem muito bem deduzir isso, mas não existe nenhum jeito fácil de confirmar a suspeita sem uma investigação direta).

Sistemas

Cabe ao Narrador decidir o que foi que os professores libertaram (mas fornecemos algumas possibilidades mais adiante; consulte a seção “Histórias”). Qualquer que seja a verdadeira

natureza dessa presença no campus, ela tem certos efeitos sobre aqueles que se encontram a seu alcance.

A atenção da universidade

A universidade sabe o que acontece dentro do campus, mas não presta atenção a tudo de uma só vez. O campus de uma faculdade é palco de atividades durante a maior parte do ano. Em geral, a correria do cotidiano não desperta o interesse da entidade. No entanto, se alguma coisa fora do comum acontecer, jogue três dados e aplique os seguintes modificadores:

Condição	Modificador
O fato envolve 1–2 membros da sociedade secreta	+1
O fato acontece na biblioteca do campus	+1
O campus está quase vazio (férias de fim de ano)	+2
O fato envolve metade da sociedade secreta	+2
O fato envolve o livro descoberto por Detwiler	+2
O fato envolve qualquer ritual místico ou esotérico	+2
Um ser humano morre por ocasião do fato	+2
O fato envolve uma criatura sobrenatural (vampiro, lobisomem, mago, fantasma ou outra coisa)	+3
O fato envolve a maior parte da sociedade secreta	+3
O fato envolve todos os membros da sociedade secreta	+5
O fato implica destruir ou danificar edifícios ou patrimônio da universidade	+5
O fato acontece durante o dia	–1
O fato acontece durante a primeira semana de um semestre	–1
O fato acontece durante a semana de exames finais ou de meio do ano	–2

Obtendo-se êxito, a entidade-escola notará um ou mais personagens.

No que se refere a esse sistema, um “fato” pode ser uma ação ou cena fora do comum, ou então uma tendência contínua. As brigas não são frequentes no campus, portanto é provável que a universidade note uma delas. É bem provável que assassinatos também chamem a atenção. Outra coisa que pode chamar a atenção é um grupo de pessoas que procura e entrevista sistematicamente estudantes que tiveram aulas com um dos professores da sociedade secreta.

Lembre-se de que a força por trás da universidade às vezes nota pessoas quase que aleatoriamente. Para entender a escolha dos alvos, é preciso compreender a natureza da própria entidade, e os catedráticos estão trabalhando nisso há anos.

A vigilância da universidade

A partir do momento que nota um indivíduo ou grupo, a universidade o acompanha durante um semestre, no mínimo. Se, nesse período, o alvo continuar a despertar interesse, a força continuará a lhe dar atenção. Caso contrário, o alvo deixará de ser vigiado. No entanto, futuros testes realizados com a intenção de verificar se a universidade reconhecerá o indivíduo em questão estarão sujeitos a um modificador de +1.

Viver sob a vigilância da universidade não é uma coisa agradável. O alvo costuma sonhar que está caindo ou sendo asfixiado e acaba ficando paranóico e irritado (mas não a ponto de se sujeitar a uma perturbação ou deficiência). Além disso, a universidade pode provocar os seguintes efeitos em qualquer pessoa que lhe chame a atenção:

- **Sonhos:** A universidade pode enviar sonhos a qualquer pessoa que esteja sob sua vigilância. A maioria das pessoas não tem como resistir a esse efeito, mas um personagem com a Vantagem Mente Meditativa, ou alguém com prática na arte dos sonhos lúcidos, talvez consiga, sabe-se lá por qual razão. (O jogador faz um teste de Perseverança + Autocontrole. Se tiver êxito, o personagem sonhará aquilo que a universidade deseja, mas saberá que o sonho não é produto de sua própria mente.) Os sonhos impostos não têm nenhum aspecto profético intrínseco, mas a universidade às vezes arranja para que os fatos coincidam com os sonhos. Em outros casos, ela obriga duas pessoas que nunca se conheceram a sonhar uma com a outra em situações intensas (sexo ou violência) e depois aguarda que elas se reconheçam no campus.

- **Angústia:** A universidade é capaz de causar dor física ou psicológica em qualquer pessoa sob sua vigilância, mas nunca o faz levemente, reservando esse poder para a autodefesa ou para impedir que alguém importante deixe o campus. Lance um total de dez dados menos o índice de Moralidade do alvo (no caso de um ataque psicológico) ou menos a parada de Perseverança + Vigor do indivíduo (no caso de um ataque físico). O número de sucessos obtidos (se houver algum) torna-se uma penalidade que será imposta aos testes realizados pelo alvo durante o resto da cena, quer esse efeito se deva ao medo paralisante ou à dor incapacitante. No primeiro caso, a vítima hiperventila e entra em pânico quando chega à “fronteira” entre a universidade e o mundo exterior, e os sintomas são iguais aos da agorafobia. No segundo, a vítima sente um peso esmagador no tórax, uma dor excruciante nos músculos ou uma enxaqueca tão forte que ela não consegue nem sequer caminhar. Esse efeito pode ser provocado somente uma vez por cena e afeta apenas um indivíduo de cada vez.

A universidade não é capaz de detectar as pessoas quando elas estão fora do campus; portanto, não é capaz de fazê-las sonhar nem de causar-lhes angústia. Essas pessoas, porém, podem se sentir nervosas ou irritadas.

A influência da universidade

A universidade tem um grau limitado de controle sobre o ambiente físico do campus. Ela é capaz de alterar e manipular qualquer coisa que faça parte do campus ou que seja controlada ou mantida por funcionários. Por exemplo, a universidade não tem nenhum controle sobre o tempo atmosférico do campus, mas todos os edifícios e as coisas contidas neles estão sob sua influência. Da mesma maneira, as cercas vivas que cercam um edifício às vezes se movimentam e se prendem às roupas dos estudantes. Os funcionários da escola costumam aparar essas cercas vivas, de modo que a entidade pode manipulá-las.

As únicas limitações àquilo que a universidade é ou não capaz de fazer ficam por conta da imaginação do Narrador e das necessidades da história. A força pode causar mortes acidentais, provocar ocorrências fantasmagóricas e bizarras, alterar o conteúdo de mensagens eletrônicas enviadas ou recebidas pelos funcionários do campus, trancar portas e quebrar janelas. Consegue rearranjar luz e sombras de modo a criar imagens fantasmagóricas, mas é incapaz de criar ilusões realistas. Pode gerar sons e, portanto, imitar o ruído de passos, rosnados, respiração ofegante ou até mesmo tiros. Mas não é capaz de manipular as pessoas de maneira direta, a não ser nos casos descritos anteriormente.

Elenco de apoio

Obviamente, o membro mais importante do elenco neste cenário é a própria universidade. Para discutir seus motivos seria necessário definir do que se trata realmente a entidade, e é melhor deixar isso a cargo do Narrador e do caráter sobrenatural do jogo (seja o horror contido e discreto ou o drama épico e superpoderoso). Em vez disso, veremos o que a universidade faz e o que parece querer.

Para a força, quanto mais pessoas no campus, melhor; portanto, ela não fará nada que diminua drasticamente o número de matrículas. Aparentemente, ela precisa de pessoas alertas, interessadas e emotivas, mas não está muito preocupada com as emoções que as pessoas virão a sentir. A raiva e o medo são fáceis de inspirar, por isso é raro se passar um ano inteiro sem acontecer algo estranho, concebido com a finalidade de ameaçar as pessoas e virar motivo de conversas.

Veremos a seguir, nas seções “Fatos preliminares” e “Histórias”, alguns exemplos do que a universidade é capaz de fazer. Sinta-se à vontade para atribuir qualquer motivo que você quiser ao comportamento da instituição. Ou simplesmente apresente os fatos, deixe que os personagens banquem os detetives e tirem suas próprias conclusões. Quanto menos você os conduzir, mais eles vão pensar por si próprios.

Outros personagens coadjuvantes de importância são os professores que fazem parte da sociedade secreta. No momento, o grupo tem dez membros, todos docentes efetivados e de áreas diversas. Michael Cathcart é o “líder” do grupo, apesar de Jerry Detwiler continuar a ser o mais agressivo e o mais interessado em descobrir o que aconteceu durante o ritual e reverter a situação (ou, se for possível, desmascará-la). Todos os outros membros do grupo seguem um desses dois homens. O grupo não é grande o bastante para ter “facções” genuínas, mas as discussões normalmente acabam reduzidas a dois partidos: “o de Cathcart” e “o de Detwiler”.

Considera-se que todos os integrantes da sociedade estão sob a vigilância da universidade, que nunca os deixa passar despercebidos e tenta mantê-los no campus por intermédio de seus poderes.

Michael Cathcart

Mote: “Faça uma boa pesquisa. Confie em mim, não é uma boa idéia deixar lacunas.”

Histórico: Antes do acidente que deu início à série de acontecimentos trágicos, Michael Cathcart era um professor e pesquisador dedicado. Ele reservava algum tempo para orientar os alunos que tinham dificuldades, colaborava com a distribuição de bolsas de estudos e na alocação de monitores e escrevia para várias revistas acadêmicas. Na verdade, ele havia considerado a hipótese de sair da universidade e fazer o circuito de palestras durante um ano, ou então investir algum tempo na preparação de um livro. Desde o ritual, porém, ele está enalhado, preso no campus, sem esperança de escapar. No momento, ele disputa a reitoria da universidade, mas faz a campanha sem muito entusiasmo. Mesmo que não consiga o cargo, ele vai continuar trabalhando como professor. Tem de continuar. Ele tem certeza de que a universidade não o deixará partir.

Descrição: Cathcart é um homem taciturno com pouco mais de sessenta anos. Durante a juventude, vestia-se confortavelmente, costumava usar calças jeans e camisas largas para dar aulas. De alguns anos para cá, começou a usar paletó e

gravata, mas nunca parece totalmente à vontade nesses trajes. Parece estar sempre atormentado, geralmente fala baixo (exceto quando está dando aula) e não entra em nenhum corredor sem antes dar uma olhada ao redor.

Dicas de interpretação: Todos os membros da sociedade secreta têm suas próprias teorias sobre a universidade, com exceção, talvez, de seu líder. Ele já temeu o pior, que alguma força espiritual tivesse sido libertada ou atraída, mas agora, quando tenta reunir os dados, seu coração deixa de bater por uma fração de segundo e sua respiração acelera. Ele não sabe se isso se deve apenas a sua própria ansiedade, que o impede de pensar ainda mais no assunto, ou se é a universidade interferindo de algum modo. Independente da razão, nesses momentos de pânico, ele só consegue pensar na inconfundível sensação de crueldade e ameaça que sentiu quando estava desamparado no fim daquela escada, tantos anos atrás.

Cathcart quer expulsar a tal presença da universidade, mas não tem a mínima idéia de como fazê-lo. Ainda assim, ele sabe mais sobre a história da instituição e daquela área do que qualquer outra pessoa, e por isso ele é um recurso valioso para quem quer que venha a investigar o lugar. Mas ele não se coloca à disposição para responder perguntas e costuma desencorajar outras pessoas a investigar a universidade. Afinal de contas, se ele e outros professores doutos não conseguiram nada até agora, que chances teriam os recém-chegados?

Cathcart nunca se casou e não tem nenhum parente na cidade. Ele mora sozinho numa casa nos limites do campus. Já faz mais de dez anos que ele não sai da cidade e tem medo do que pode acontecer se tentar.

Jerry Detwiler

Mote: “Estamos muito perto de descobrir o que é essa coisa. Tenho certeza disso.”

Histórico: Jerry Detwiler é, e sempre foi, arrogante e seguro de si. Como professor de psicologia, a pesquisa que desenvolveu sobre esquizofrenia e seu tratamento deu a impressão de que se iniciava uma nova era na medicina psiquiátrica. Ou foi isso que ele pensou, até novas pesquisas demonstrarem que seus métodos eram falhos e exigiam um volume muito maior de testes, o que Detwiler repudiou amargamente (e ainda repudia). Ele continua a ser um ateu pragmático e obstinado, apesar de tudo o que aconteceu no campus. Suas teorias giram em torno de fenômenos naturais ou causas humanas para a assim chamada presença. Detwiler começou até mesmo a dar um curso anual sobre estudos paranormais com o objetivo não declarado de desmentir e desacreditar essa bobagem. Ele espera que suas aulas tenham como efeito residual a redução dos fenômenos psicológicos que de fato se espalham pelo campus.

Descrição: Detwiler está beirando os cinquenta anos de idade. É alto e magro, mantém o cabelo bem cuidado e usa ternos impecáveis dentro da sala de aula. Insiste no decoro dos estudantes e é famoso por expulsar da classe os alunos que usam bonés ou mascam chicletes. Apesar de controlar a tensão de estar nas garras da universidade bem melhor do que alguns membros da sociedade secreta (principalmente Cathcart), Detwiler vive o tempo todo inquieto.

Dicas de interpretação: Detwiler é o mais agressivo dos professores, e a maior parte das ações do grupo é iniciativa dele. Ele adoraria conduzir cem por cento das atividades dos colegas, mas Cathcart às vezes ainda veta suas idéias, e os outros estão intimidados demais pela universidade para tentar qualquer coisa ousada. Ainda não ocorreu a Detwiler que a

universidade poderia ser capaz de lhe dar o poder diretamente. Se isso vier a acontecer, ele irá, no mínimo, considerar a oferta.

Motivações

A vantagem de um cenário universitário para um jogo narrativo é que a universidade se presta a uma grande variedade de personagens e conceitos. A desvantagem é que personagens com históricos discrepantes, dentro da universidade, talvez nunca encontrem um motivo para interagir. Veremos a seguir seis razões para os personagens se unirem.

- **O que aconteceu com Claire?** Os personagens vão ao funeral de uma estudante chamada Claire Wightman. Antes de começar a história, pergunte a cada jogador um fato sobre a vida de Claire que seus respectivos personagens conheçam. A única regra para isso é que os fatos propostos pelos jogadores não podem contradizer uns aos outros. Dessa maneira, os personagens terão uma conexão direta e pessoal com a moça morta. Como e por que ela morreu são a essência da história, e isso poderia envolver a sociedade secreta ou simplesmente dar uma pista quanto à natureza da universidade.

- **Em sonhos:** À medida que vão se encontrando pelo campus (ou em outros locais da cidade), os personagens reconhecem uns aos outros devido aos sonhos e pesadelos que tiveram. Esses sonhos podem ter qualquer contexto, apesar da universidade se esforçar para criar situações que produzam respostas emocionais (sexo e violência são as mais básicas e, geralmente, as mais eficientes). Os personagens podem ignorar uns aos outros de início, mas, quando os sonhos se tornarem mais intensos, eles provavelmente se perguntarão por que é que sempre voltam a se concentrar nessas pessoas desconhecidas.

- **Dormitórios:** Se vários personagens forem estudantes, morar no mesmo dormitório (ou no mesmo quarto) é a maneira mais simples de aproximá-los. Depois, para uni-los, será apenas uma questão de fazê-los testemunhar ou sentir na pele os efeitos sobrenaturais da universidade.

- **A guerra das bandas:** Normalmente, as universidades têm diversas bandas de *rock*. Uma competição entre elas, dentro do campus, oferece à universidade um modo excelente de aterrorizar várias pessoas de uma só vez. Os personagens envolvidos poderiam ser membros de uma ou mais bandas, policiais trabalhando como voluntários no evento (ou chamados ao local depois de um incidente), seguranças do campus, funcionários da manutenção, garçons ou outros integrantes da organização.

- **A classe de Detwiler:** Jerry Detwiler dá um curso anual chamado Estudos e Fenômenos Paranormais. O curso trata de fenômenos fortanos, criptozoologia, PES, abdução por alienígenas e vários outros tópicos paranormais. Esse curso é extremamente popular e as vagas sempre se esgotam rapidamente. Os personagens podem ser estudantes que se vêem todos matriculados no curso — apesar de nem todos terem realmente feito a inscrição. Quem ou o que os selecionou? Nem todos os personagens precisam ser estudantes. Um personagem poderia ser um perito em assuntos paranormais que Detwiler tenha convidado para dar uma palestra, ou um ex-aluno que assiste ao curso como ouvinte. A universidade poderia *reparar* em todos os personagens (na verdade, em todos os estudantes) que assistem ao curso de Detwiler.

- **Avistamento:** Um “monstro” foi avistado no campus. Dependendo das necessidades do Narrador, essa criatura pode-

ria ser humanóide (o que daria início a boatos sobre pés-grandes, alienígenas ou o Homem-Mariposa), animal ou espectral (espalham-se rumores a respeito de um dormitório ou edifício mal-assombrado). O burburinho atrai a imprensa, investigadores amadores (ou, quem sabe, investigadores profissionais, dependendo do que aconteceu e com quem), moradores curiosos e funcionários da universidade que tentam acalmar os ânimos. Os personagens poderiam estar entre essas pessoas ou ser estudantes que estariam tentando conviver com a “criatura” (que pode ou não existir de fato).

Fatos preliminares

Veremos a seguir alguns exemplos de fatos que podem chamar a atenção dos personagens quando eles estiverem no campus. Ao introduzir esses incidentes na história, não se esqueça do tom fundamental do cenário. A entidade está sempre observando, o espaço físico no campus sempre parece enorme e vazio, e a relevância e a história do local pesam sobre os personagens. Um fato não precisa ser claramente sobrenatural para estimular uma investigação por parte dos personagens. Uma ocorrência comum, descrita da maneira certa, pode revelar verdades suficientes para “fisar” os jogadores.

- **Reunião de cúpula:** Os personagens estão no prédio do Departamento de Psicologia quando ouvem uma gargalhada diabólica, uivos sobrenaturais e gritos de pavor vindos de uma das salas de aula. A porta começa a escurecer, como se queimasse, mas não há indício de fogo ou calor. Luzes verdes bruxuleiam por debaixo da porta. Depois de alguns instantes, os efeitos cessam, a porta se abre, e saem Detwiler, Cathcart e o resto dos membros da sociedade secreta. Eles afirmam não ter nenhum conhecimento das luzes ou dos sons e dizem que estavam reunidos para tratar de “assuntos interdepartamentais”.

- **Símbolos:** Os personagens encontram marcas esquisitas em lugares estranhos — no barro do lado de fora de um dos dormitórios, impressas na poça de água congelada de um estacionamento ou na poeira acumulada sobre os monitores dos computadores. Investigar esses sinais os levará a alguns dos professores da sociedade. Talvez um deles seja visto espalhando os símbolos pelo campus, ou então os símbolos são desenhados na tentativa de evitar que a entidade afete certas partes do campus.

- **714:** Apresente este fato quando ficar claro que alguma coisa estranha está acontecendo no campus. Às vezes, quando os personagens estão conversando com alguém na universidade, os olhos da pessoa perdem o foco por um momento e ela murmura “sete-quatorze”. A pessoa não se lembra de ter dito isso e não faz a menor idéia a que o número se refere. Pode ser uma data, um determinado horário ou uma senha, ou ter alguma importância numerológica. Uma outra opção seria o número *aumentar* toda vez que um personagem o escutar, insinuando que alguma coisa está tentando chegar a um determinado total — ou uma contagem regressiva. O que será que a universidade está contando, e por que ela sentiria necessidade de informar o fato aos personagens? (Ou será que esses encontros dos personagens com os números constituem uma tentativa psíquica de resistir às ações da entidade?)

- **A atiradora:** Uma jovem estudante, munida de um fuzil, instala-se num ponto de observação elevado (a torre de um relógio, se você quiser seguir a tradição, mas qualquer construção alta funcionaria bem) e começa a disparar. Dependendo do número de vítimas que o Narrador quiser que ela faça, esta poderia ser a primeira vez que a estudante pega numa arma

ou ela poderia ser a melhor aluna do curso de tiro da Escola Preparatória de Oficiais. Ao disparar, ela esclarece em alto e bom tom que as pessoas baleadas têm sorte, pois agora estão livres. O que torna este enredo realmente arrepiante é o fato de o destino aparentemente aprovar o desenrolar dos fatos. Quando tentam fugir, as pessoas percebem que as portas estão trancadas, que o chão se torna irregular ou que as poças d'água congelam temporariamente, fazendo os alvos escorregarem.

• **Pane eletrônica:** Todos os telefones do campus começam a tocar. Os monitores dos computadores e os aparelhos de TV piscam ou exibem momentaneamente imagens estranhas. Luzes acendem e apagam sozinhas, os minúsculos frigobares dos dormitórios congelam tudo que se encontra dentro deles e todos os aparelhos de som espalhados pelo campus começam a tocar a mesma música ao mesmo tempo. Esse poderia muito bem ser o incidente que provocará o colapso nervoso de Cathcart. Se estiverem por perto para assistir a esse caos, os personagens poderão ter uma idéia de como proceder com a investigação. Mas o que será que precipitou esse caos eletrônico? Será que a sociedade secreta finalmente chegou perto demais de “ferir” a universidade? Ou será que a entidade passou por um pico repentino de poder? Se foi isso, o que o causou?

• **Eliminar a competição:** Durante várias semanas, os estudantes relatam que estão sendo incomodados por membros de uma gangue local (obviamente, esse fato funcionará melhor se a escola for urbana). Os jovens marginais assaltam estudantes a caminho das salas de aulas, vandalizam o campus e causam diversos problemas. O ponto culminante se dá quando os membros da gangue param duas estudantes sob a mira de uma arma e molestam-nas sexualmente. A comunidade exige que se faça alguma coisa, bem como o corpo discente, mas antes de serem levados à justiça, os membros da gangue são encontrados mortos no campus. Os ferimentos são terríveis. Eles tiveram as gargantas arrancadas e foram estripados. A polícia encobre os detalhes grotescos o melhor que pode, mas, em segredo, chega à conclusão de que nenhum ser humano poderia ter feito aquilo. O terror não pára aí. As pessoas que agem de maneira violenta contra estudantes ou objetos dentro do campus têm o pneu do carro cortado ou escutam rosnados vindos das sombras. Alguma coisa parece “proteger” os estudantes, aterrorizando-os ao mesmo tempo.

Tratores e lança-chamas

A primeira reação de alguns jogadores diante de um local misterioso é “queimar tudo”. Tão logo os personagens percebam que os fenômenos estranhos estão relacionados à universidade, e não às pessoas, essa solução fará sentido — desconsiderando-se a dificuldade e o perigo de botar fogo numa universidade inteira. Nesse caso, os edifícios são difíceis de destruir, porque a maior parte deles é feita de pedra. Um incêndio é capaz de inutilizar um edifício até ele ser reformado, mas isso levará apenas alguns meses. Explosivos podem funcionar melhor. Fora a questão de como obter e usar explosivos sem ser preso sob a acusação de colocar em risco a segurança nacional ou sem explodir a si mesmo, existe uma preocupação ainda maior. A universidade não quer ser ferida. Como a entidade é capaz de perce-

ber quando alguém planeja atacá-la e tem controle sobre os objetos inanimados do campus, quem se infiltrar na área com um dispositivo explosivo pode descobrir, justamente no momento crítico, que a bomba está desativada — ou talvez seja detonada antes da hora.

Deve haver um modo de eliminar a presença da universidade, mas destruir os edifícios, pura e simplesmente, talvez não seja a resposta. Mesmo que conseguissem fazer tal coisa, pode ser que os personagens apenas libertassem a entidade, permitindo-lhe espalhar-se pela cidade inteira.

Histórias

Nesta seção veremos seis possibilidades de histórias envolvendo a universidade. Crie uma situação e um conflito entre os personagens e a universidade (e/ou a sociedade secreta) e, com essa premissa, conduza estas histórias em várias direções.

Uma nova sociedade

A instituição decide que a sociedade secreta de professores é prejudicial às metas da entidade e deseja destruí-los. A força, porém, quer que outras pessoas assumam os papéis dos conspiradores. Apesar de fazer de tudo para permanecer secreta, a sociedade deu origem a dezenas de boatos e lendas sobre os estranhos e misteriosos acontecimentos no campus. A entidade, portanto, pretende estimular um novo grupo a assumir esse papel e escolhe os personagens.

Para se tornarem o novo grupo secreto, os personagens terão de se livrar do antigo. A universidade poderia matar facilmente os professores, mas prefere manipular os personagens de modo que eles o façam. A presença inicia esse processo aos poucos. Primeiro, certifica-se de que todos os personagens escolhidos têm uma razão para viver ou trabalhar no campus. Consegue empregos para eles (abrindo vagas por meio de “acidentes” e depois preparando currículos, de modo que os personagens sejam os candidatos que mais se destacam), admite estudantes em qualquer programa que eles queiram e cuida das questões de alojamento. A universidade facilita as coisas ao máximo para os personagens escolhidos, de modo que eles a vejam como um lugar seguro.

Em seguida, ela começa a amedrontá-los aos poucos. Nada de sonhos ou outros fenômenos que poderiam ser descartados como criações das mentes dos próprios personagens. A universidade provoca acidentes, dos quais os personagens escapam por um triz, e também outros infortúnios, com a intenção de assustá-los e levá-los a acreditar que alguém os persegue. Ela acrescenta elementos sobrenaturais, como por exemplo, arranhões nas portas que parecem ter sido feitos por garras, ou interrupções inexplicáveis no fornecimento de energia elétrica em momentos difíceis. *Aí então* os sonhos terão início.

Os personagens sonham com a atual sociedade secreta fazendo sacrifícios humanos e desenhando estranhos símbolos com sangue. Toda vez que os personagens virem os membros da sociedade no campus, a universidade escurecerá um pouco a área, removerá a sombra ou o reflexo de um dos professores ou o fará parecer ameaçador de alguma outra maneira. Indícios

anedóticos oriundos dos acidentes que os personagens quase sofreram parecem apontar para o grupo de professores e, se investigarem mais a fundo, os personagens encontrarão fatos condenatórios semelhantes. A universidade espera que os personagens escolhidos matem ou espantem o grupo já estabelecido, depois do que, esses personagens terão compartilhado uma experiência (possivelmente um assassinato) que os manterá unidos. A universidade então revelará alguns dos “rituais” dos professores, encorajando os personagens a começar a partir do ponto em que o grupo mais velho parou, só que agora a sociedade secreta trabalhará involuntariamente em benefício da entidade.

Fraudes e cadáveres ambulantes

Esta história exige que a universidade tenha uma faculdade de medicina.

O pessoal da limpeza entra em greve e a gerente dos Serviços de Manutenção manda todo mundo embora. Em menos de uma semana, os edifícios voltam a ser limpos regularmente. Por não ter causado um grande transtorno no dia-a-dia da universidade, a greve e as demissões não atraem muito a atenção da mídia. Ninguém pergunta de onde vieram os novos funcionários, ou por que eles parecem ser tão quietos.

A faculdade de medicina tem seus próprios problemas. A escola deveria ter recebido uma grande remessa de cadáveres para as aulas de anatomia, mas os corpos nunca chegaram. Um guarda da segurança lembra-se de ter visto o caminhão chegando ao campus, mas ninguém mais parece ter presenciado a cena. O fornecedor jura que os corpos foram entregues no prazo. Essa história vira manchete. Afinal, não é todo dia que cem corpos desaparecem.

Na verdade, os corpos não saíram da universidade. É que agora eles usam uniformes e limpam as salas de aula, esvaziam as latas de lixo e fazem todo tipo de serviço exigido dos faxineiros. A universidade lhes dá vida e os controla, além de não permitir que apodreçam nem que cheirem mal. A gerente dos Serviços de Manutenção, uma mulher gananciosa e sem princípios morais que atende pelo nome de Judy Lyden, fez um acordo com a entidade. Ela não sabe que o ser com quem negociou é, na verdade, uma presença que se espalha por todo o campus. Ela acha que a força é algum tipo de demônio (Lyden não é ocultista, mas não tem conhecimento suficiente para pensar nessa coisa de uma outra maneira). Lyden concordou em despedir os grevistas, permitiu que os mortos trabalhassem no lugar deles e manipulou os documentos de modo que a universidade registrasse os novos faxineiros. Todos eles recebem salários (que são depositados diretamente na conta bancária de Lyden, é claro). Ela nunca questionou por que o “demônio” quer ter zumbis trabalhando na universidade, o que não faz a menor diferença, pois a presença não seria capaz de explicar suas razões de uma maneira que a mulher compreendesse.

A universidade mantém os zumbis sob controle e, por ora, contenta-se em deixá-los fazer o trabalho que lhes compete. Ela tem auxiliares absolutamente leais e muito fortes espalhados por todo o campus. Quando chegar a hora, a universidade terá um pequeno exército de cadáveres ambulantes a sua disposição.

O novo campus

A universidade abre um novo campus do outro lado da cidade (esta história funciona melhor no caso de universidades situadas em áreas metropolitanas). Tão logo a construção é iniciada, o campus principal começa a ser palco de uma sé-

rie de acontecimentos estranhos. Primeiro, ocorre uma série de quedas de energia elétrica no intervalo de uma semana. Em seguida, os equipamentos de ar condicionado e os aquecedores deixam de funcionar como deveriam. Os aparelhos eletrônicos, entre eles computadores e televisores, fazem o mesmo. Todos os sistemas de alto-falantes produzem um ruído estridente, quase agudo demais para ser percebido por ouvidos humanos. Em todo o campus, os estudantes reclamam de insônia e pesadelos. E então, quando o primeiro edifício do novo campus é entregue, toda essa atividade estranha cessa e a universidade volta ao normal.

No novo campus, porém, os operários e os mestres de obras relatam incidentes estranhos. Máquinas ligam-se e desligam-se sozinhas, aparentemente por vontade própria. A construção continua num ritmo acelerado durante alguns dias, em seguida parece rastejar de tão lenta. Depois de uma averiguação, a sociedade secreta encontra marcas nas pedras das paredes dos novos edifícios, marcas que eles conhecem muito bem. Os professores brigam entre si, acusando uns aos outros de terem feito os desenhos, mas nenhum deles confessa a autoria. Continuando as investigações, eles descobrem que as marcas também surgem no solo todos os dias, mas desaparecem durante o processo de construção. Os sinais parecem surgir espontaneamente.

E o que é pior, os professores sentem no novo campus o mesmo tipo de presença opressiva que sentiam no campus principal. A coisa que libertaram, seja lá o que for, parece capaz de se propagar ou de se reproduzir. Mas o novo campus não é tão sutil quanto o primeiro. Ele parece não entender a fragilidade do corpo ou da mente humana. Quando os acidentes graves se tornarem comuns na obra e os operários começarem a voltar para casa cada vez mais desequilibrados, ficará claro que é preciso fazer alguma coisa para estabilizar — ou exorcizar — essa presença que ainda se encontra na “infância”.

O acordo de Detwiler

Cansado de tentar livrar a universidade da presença (e bastante perturbado depois de tantas tentativas), o Dr. Detwiler decide negociar com ela. Levando consigo todas as anotações da sociedade, ele volta a inscrever as marcas, dessa vez lenta e metodicamente, certificando-se de que todos os detalhes estejam perfeitos. Teria sido o fato de ter desenhado as letras da maneira correta dessa vez, ou simplesmente por ter a atenção da universidade, que levou a entidade a lhe fazer uma oferta? Detwiler não sabe. Seja lá qual for a causa, ele fecha a transação e recebe uma parte do poder da entidade. Ele agora é capaz de controlar o que acontece no campus a seu bel-prazer. Detwiler começa imediatamente a fazer as mudanças que mais deseja.

Michael Cathcart se enforca em seu escritório. Algumas semanas depois, Detwiler é eleito reitor da universidade. Ele começa imediatamente a redistribuir a verba para os departamentos que considera mais importantes. Para sermos mais específicos, o Departamento de Psicologia recebe todo o financiamento que ele é capaz de arranjar, ao passo que os programas de esportes e artes têm suas verbas cortadas de maneira drástica. Alguns dias depois, o Centro Ecumênico do campus é destruído pelas chamas. Detwiler recusa-se a alocar fundos para reconstruí-lo, dizendo que a cidade já tem igrejas suficientes e que a universidade não é um seminário. Isso, é claro, não agrada os membros do conselho diretor — mas, depois de três horas de reunião a portas fechadas, os diretores saem aparentemente intimidados e aterrorizados.



A extensão do poder de Detwiler fica a critério do Narrador, mas provavelmente inclui um certo controle sobre o ambiente físico do campus. Por isso, é quase impossível surpreender Detwiler. Ele lida com as ameaças de um modo rápido e brutal e não pensa duas vezes antes de usar a instituição e seus recursos em benefício próprio.

Mas, mesmo assim, essa guinada nos acontecimentos pode ser uma bênção disfarçada. Pelo fato de ter uma parte tão grande de seu poder ligado a um corpo mortal, a universidade pode se tornar vulnerável. Matar Detwiler poderia destruir ou incapacitar a força. Naturalmente, é mais fácil falar do que fazer algo assim dentro do campus, mas uma hora ou outra ele terá de sair.

O preço do sucesso

Surge uma nova seita no campus, formada por uma das integrantes da sociedade secreta (sem o conhecimento de seus companheiros). Enlouquecida por pesadelos e pela paranóia, essa professora chega à conclusão de que a universidade pode ser aplacada com um sacrifício. A entidade não *quer* realmente um sacrifício, mas aprova as ações da professora e alimenta sua devoção. No intervalo de alguns meses, a professora renegada reúne uma seita de estudantes dispostos a trocar seu sangue por notas altas.

O grupo se reúne uma vez por mês num vale arborizado que fica atrás de um dos dormitórios, bem protegido dos olhos de curiosos. Os integrantes se alternam ao oferecer seu sangue a um pequeno riacho. Os alunos são recompensados com boas notas, reembolsos na mensalidade e outros favores que a universidade é capaz de conceder (todos os registros de notas e pagamentos são mantidos em computadores, de modo que a presença é capaz de alterá-los sem dificuldade). Pode ser que os personagens percebam que alguns estudantes parecem estar doentes ou anêmicos, o que poderia levá-los à conclusão lógica (porém, errônea) de que um vampiro anda rondando os dormitórios.

Recentemente, os membros da seita perceberam que o sangue não precisa vir de um suplicante. Quer dizer, não importa de quem é o sangue derramado, os desejos são concedidos da mesma maneira. A maioria dos devotos não tem coragem de fazer mal a alguém nem de matar em nome daquilo que almeja; mas alguns, sim; e eles são suficientemente obstinados para intimidar a professora e convencê-la a mudar a política do grupo. É claro que ferir outras pessoas implica novos problemas: onde conseguir vítimas, o que fazer com os corpos e como evitar investigações policiais. Os estudantes acreditam que a mesma força que atende os pedidos (e eles têm teorias diferentes sobre a verdadeira natureza dessa força) os protege da devida punição. Eles têm razão — pelo menos por enquanto. Se a universidade achar que pode atingir seus objetivos execráveis denunciando a seita, ela o fará.

Uma reviravolta horrível seria combinar esta história com “Fraudes e cadáveres ambulantes”, descrita anteriormente. Desse modo, os “funcionários” mortos-vivos não serão apenas os cadáveres desaparecidos da faculdade de medicina, mas também as vítimas da seita.

Presos na neve

Esta história exige que a universidade se localize numa área propensa a nevascas, ou pelo menos num local onde uma tempestade de neve não seja totalmente implausível.

O pior inverno das últimas décadas se abate sobre a região pouco antes dos exames de meio de ano, quando a maioria dos estudantes se encontra no campus. A neve deixa as estradas intransitáveis, mas ninguém está muito preocupado com isso, pois os removedores de neve normalmente são capazes de liberá-las em um ou dois dias.

A universidade decide não desperdiçar a oportunidade. A presença não consegue controlar o clima, mas certamente pode aproveitá-lo da melhor maneira possível. Os removedores de neve param de funcionar tão logo entram no campus. O sal jogado nas calçadas não derrete a neve nem o gelo: fica lá parado, inerte. As pás quebram ao serem usadas, ou então

a neve parece ser pesada demais. A neve soprada pelo vento se acumula em frente às portas dos dormitórios e mantém os estudantes presos. A eletricidade necessária para manter os refrigeradores funcionando se acaba. O sistema de aquecimento sofre uma pane. Os estudantes — ou quaisquer outras pessoas presas no campus — têm de encontrar métodos inovadores para se manterem aquecidos e alimentados.

A universidade é capaz de cortar as linhas de comunicação e, se necessário, impedir que alguém do mundo exterior salve os estudantes (já que ela pode desligar ou destruir qualquer veículo que entre no campus). Mas ela prefere gerar paranóia e xenofobia suficientes para os estudantes ficarem com medo de pedir ajuda. Ela inspira sonhos de canibalismo e sacrifícios humanos e encoraja de modo sutil esses comportamentos. Aqueles que vivem falando em sacrifícios parecem se sentir aquecidos e à vontade, ao passo que aqueles que defendem cursos racionais de ação sentem o frio de modo mais acentuado.





Loef: '05

Loef: '05

O Vale dos Índios Pantaneiros

*Ó, benditos bonifrates,
aceitai Minha prece,
e ensinaí-Me como Me
fazer à vossa imagem.*

— Thomas Ligotti,
“Mad Night
of Atonement”

Resumo

Existe um lugar na zona rural do Condado de Hampton, na Carolina do Sul, Estados Unidos, onde a morte não funciona do mesmo jeito que no resto do mundo. Nesse lugar, bonecos que imitam os vivos, feitos de matéria morta preparada cuidadosamente — ossos, pele seca e matéria vegetal — têm uma espécie de vida mágica limitada.

Hoje há um crematório no local, e o homem que o dirige está louco. Em vez de incinerar os corpos, ele os guarda para fazer os bonecos. Ele vive ali, com sua mãe idosa, num reino medonho formado por bonifrates feitos de ossos.

Os bonifrates

Os bonifrates, ou “bonecos”, são fundamentais neste cenário. São criaturas ambulantes feitas a partir de cadáveres, mas não são mortos reanimados. Os bonifrates lembram mais receptáculos ou canais para uma forma vaga de vida artificial. Em volta do charco conhecido como Vale dos Índios Pantaneiros (batizado pelo louco em sua juventude), essa forma de vida é capaz de habitar armações de ossos unidos por longas tiras de matéria vegetal fibrosa.

Também é importante saber que os bonifrates conseguem se esconder facilmente dos seres humanos. Perto das pessoas, eles são muito tímidos, a menos que estejam em maior número. De uma maneira não muito compreensível, eles também podem se ajustar ao corpo de um ser humano como se fossem roupas.

História

A terra que Clinton Weiss chama de Vale dos Índios Pantaneiros existe desde o início dos tempos e exsuda uma aura que flexibiliza o conceito de vida dentro de suas fronteiras. Ali, o simples fato de algo assumir uma forma viva, tendo sido construído com materiais orgânicos, já basta para engendrar a vida e uma espécie de existência.

A mácula do Vale dos Índios Pantaneiros é sutil. Sua influência sobreviveu à história sem ser notada. Quando chegaram, os índios talvez tenham percebido a estranha aura do lugar e usado o local para realizar suas cerimônias religiosas antes do advento do homem branco, mas isso é improvável. Não havia o menor motivo para alguém reparar naquela pequena extensão de terra onde as coisas mortas nem sempre agiam como tal. Sem dúvida alguma, o Vale dos Índios Pantaneiros não chamava a atenção: seus efeitos eram inócuos e o lugar só revelava sua natureza muito tempo depois de estabelecido o contato.

E foi assim que esse lugarejo tenebroso atravessou a história sem se fazer conhecer, ou então deixando-se esquecer logo depois de conhecido, um simples ponto de maldade na grande tapeçaria do mundo. Mas, quando Clinton Weiss apareceu e descobriu o poder que se escondia ali, ele se alimentou do lugar feito uma sanguessuga.

A história da família Weiss no Vale dos Índios Pantaneiros começou logo depois que o homem branco chegou e expulsou o índio. Os antepassados de Weiss, antes agricultores, estavam entre os primeiros a colonizar o que viria a ser o Condado de Hampton. Depois, com o passar das gerações e com os sonhos inspirados pelo pântano, ocorreram mudanças. Os avós de Weiss hipotecaram a fazenda no começo do século XX e compraram um dos primeiros (na época) crematórios a gás do estado. A família passou a operar uma das duas instalações autorizadas pelo condado a cremar os mortos.



Os filhos do casal adotaram os dois ramos de atividade da família, dedicando-se um pouco menos à agricultura e um pouco mais ao crematório de um ano para outro. O tempo passou e a modernização, acompanhada pela fusão de empresas, concentrou a cremação de corpos de vários condados nas mãos dos Weiss.

Eram boa gente, mas foram afetados pela natureza peculiar da terra. O bisavô era um entalhador compulsivo e decorava a casa com esculturas feitas de ossos. A bisavó era filha de um lavrador irlandês que cultivava nabos; passou a vida toda rezando e colocando peças de ferro nos peitoris das janelas para aplacar os sonhos enviados pelas fadas do Novo Mundo. O casal teve dois filhos: Ash e Emma.

Emma mudou-se para Chicago e nunca mais voltou. Ash ficou na fazenda, casou-se com uma mulher chamada Ethyl, que ele conheceu na igreja, e guardava um pouco das cinzas de todos os corpos que cremava. Ethyl (a avó de Clinton Weiss) teve uma filha, Gladys (que aqui chamaremos de Mãe). Ethyl também fazia elaboradas tapeçarias de macramê que retratavam o martírio de vários santos, uma devoção aprovada pela bisavó.

Gladys era vivaz, mas nada tinha de bela. Colecionava litogravuras de picanços e de outros pássaros conhecidos por empalar insetos. Casou-se com um homem honesto e trabalhador de nome Herbert, com a promessa implícita do pai de que haveria um dote se o sobrenome Weiss fosse perpetuado. Gladys e Herbert tiveram três filhos, dos quais apenas um sobreviveu.

Clinton tinha duas irmãs caçulas, mas as duas morreram quando ele ainda era pequeno, uma de câncer, quando ele tinha cinco anos, e a outra depois de cair de uma árvore, quando ele tinha sete. Depois da morte da segunda filha, a Mãe isolou-se do mundo. Herbert, que nunca havia sido muito comunicativo, não conseguiu arrancá-la da depressão e ele mesmo abandonou quase completamente o hábito de falar.

Com a morte das irmãs, Clinton Weiss tornou-se um menino muito solitário. Longe de outras crianças e com os pais emudecidos pelo pesar, ele era obrigado a brincar sozinho. Weiss descobriu que gostava de trabalhos manuais, entre eles a carpintaria e a fabricação de diversos tipos de grinaldas e arranjos decorativos. Como seus antepassados, ele foi nitidamente afetado pela exposição permanente a temas fúnebres. E, como o resto de sua família, ele era atormentado por sonhos com barbantes retorcidos, videiras, ossos e madeira. Suas obras ostentavam restos de animais que ele encontrava pela propriedade.

Sem companhia, Clinton enlouqueceu e, motivado pelos sonhos, brincava desvairadamente com ossos, gravetos e coisas mortas. Foi nessa época que ele fez a descoberta terrível que mudaria sua vida. Ali, nas ribanceiras do Vale dos Índios Pantaneiros, ele descobriu que os ossos costurados de um guaxinim, desde que ninguém os vigiasse, pareciam ganhar vida própria.

Os restos mortais não se mexiam se ele estivesse por perto, mas, se ele partisse, os ossos não estariam mais no lugar quando ele voltasse. Ele encontrava pegadas, coisas roídas, sinais de que o animal vivia ali, sem ser visto. Era como se tivesse voltado dos mortos de uma maneira muito discreta.

A descoberta foi incrível, espantosa, fugia à compreensão. Clinton quis estudá-la. Os sonhos do Vale dos Índios Pantaneiros finalmente haviam encontrado um servo. Ele só precisava estudar o fenômeno durante algum tempo, sem

interrupções. Ficava de olho no calendário, sonhava com as brincadeiras que faria e esperava.

Com o passar do tempo, seus pais envelheceram. Por fim, chegou a hora do jovem Clinton assumir a direção do crematório. Ele aprendera. Fizera as provas e obtivera os certificados. Estava pronto.

E assim teve início o melhor período da vida de Clinton Weiss. Com acesso livre a uma série de cadáveres, ele poderia se dedicar a seu trabalho em segredo. Começou com passos pequenos, usando os restos mortais dos indigentes, para o caso de alguém questionar a mistura que ele fornecia no lugar de cinzas humanas.

Ele repetiu os experimentos que conduziu na infância, só que agora com ossos humanos. A idade cada vez mais avançada dos pais e a natureza dissimulada de suas primeiras tentativas permitiram que ele escondesse suas criações. Como acontecera com o guaxinim de sua infância, a união de videiras e ossos criava um simulacro de vida. As criações de Weiss não deixavam seus esconderijos quando observadas — normalmente, não era possível enxergá-las —, mas, quando a atenção dele se voltava para outra coisa, ao que tudo indicava, os bonifrates levavam uma vida normal e protegida.

No entanto, não havia serventia nenhuma em criar uma coisa que se mantinha invisível e sem vida se houvesse alguém por perto. Weiss tinha um palpite. Já havia intuído isso quando fizera seus primeiros experimentos com a reanimação. Os bonifrates eram tímidos por natureza. Se estivessem em maior número, eles seriam mais ativos. Weiss tinha essa e outras idéias a respeito dos bonifrates de ossos que ele fizera no mato. As idéias lhe chegavam em sonhos, ou então eram anotadas com sua própria caligrafia, tarde da noite, ou surgiam quando ele respirava o ar abafado do verão no Vale dos Índios Pantaneiros.

Levando em consideração algumas dessas revelações tenebrosas, Weiss refinou seu modo de pensar e criou o Professor, um pseudo-bonifrate projetado com o intuito de estudar a vida secreta de suas criações. O Professor foi o primeiro boneco aperfeiçoado criado por Weiss, no sentido de que foi o primeiro a se deixar *vestir*. Dentro dele, Weiss podia observar seus filhos.

Usar o Professor era como vestir uma roupa de mergulho num estranho mundo de não-vida, o que permitiu a Weiss estudar a existência secreta dos seres feitos de ossos e videiras. Com as explorações e os refinamentos do Professor, Weiss descobriu que era possível usar qualquer bonifrate como uma segunda pele, desde que adequadamente modificado.

Depois de Weiss ver o andar trôpego e gracioso dos bonecos quase vivos, depois de testemunhar o vaguear deselegante de sua progênie através dos olhos inúteis de seu traje, poucos corpos enviados ao crematório foram de fato cremados. Weiss encontrara seu passatempo: a escultura. Nenhum cadáver seria desperdiçado na fornalha, nem subiria pela chaminé para poluir o ar. Havia tantas e belas quase-vidas a criar.

Com o orgulho apaixonado da criança que acabou de produzir uma nova pintura, Weiss experimentou mostrar suas criações feitas de ossos e sarças para os pais. Ele teve de reunir vários bonecos para poder exibi-los, mas, por fim, o grande número deu a essas entidades tímidas a confiança necessária para suportar o olhar devastador dos vivos, com o Professor ali presente para ajudá-las.

Weiss temia o pior, temia que seus pais o declarassem louco ou blasfemo. Não sabia há quanto tempo os dois viam os bonifrates

em seus próprios sonhos, nem como lhes parecia natural observar o andar trôpego das marionetes.

A Mãe perguntou se eram bons companheiros. O Pai acabou lembrando as palavras corretas para perguntar se seria possível botá-los para recolher a neve. Parecia aos pais de Clinton que os autômatos esqueléticos do filho eram simplesmente inteligentes e úteis demais para ser verdade.

Não demorou muito para que, com a ajuda dos bonecos, a casa ficasse imaculada e em perfeitas condições. A Mãe tinha as filhinhas de volta e, mesmo que ela soubesse que não eram reais, isso não as tornava menos divertidas como mascotes ou companheiras. O Pai sempre tinha alguém por perto na oficina para passar-lhe servilmente as ferramentas.

Depois que seu pai morreu, Clinton esperou um pouco, mas acabou fazendo à mãe uma pergunta delicada. Ela gostaria que um bonifrate substituisse o marido perdido? Depois de receber garantias quanto ao desempenho conjugal do boneco, ela consentiu, e o substituto (que recebeu o nome de Clark) logo foi entregue.

Faz três anos que Clinton Weiss e sua mãe vivem na casa da fazenda. Ele habita um anexo, juntamente com vários de seus companheiros esqueléticos, e sempre cria outros a partir dos mortos.

A mãe dele mata o tempo nos cômodos principais da casa, vestida com o bonifrate de uma bela moça e enlevada no abraço distante e nebuloso do amor estilizado que ela sente por seu cônjuge substituto. As “bonecas-sobrinhas” estão sempre em seu enalço e atendem a todos os desejos lânguidos da vontade vacilante da matriarca.

A geografia do Reino

As áreas genéricas que veremos a seguir compõem “o Reino”, um termo usado por Clinton, sua Mãe e também por este capítulo para fazer referência à área onde o poder do Vale dos Índios Pantaneiros é forte o bastante para dar vida aos bonifrates. Fora do Reino, os bonecos não passam de amontoados sem vida de ossos e videiras.

A essa altura, a fazenda Weiss propriamente dita parece mais um chaparral. Clinton encarrega os bonifrates de arar e cuidar de uma horta de bom tamanho todos os anos, mas não ocorre ali nada que se assemelhe à agricultura com fins comerciais. A Mãe vende milho e melões na feira agrícola durante o verão, mas isso só rende alguns trocados. A maioria dos campos já não é cultivada há tanto tempo que pequenas árvores cresceram aqui e ali. Da mesma maneira, os bosques que forneciam lenha foram abandonados e transformaram-se em florestas escuras e impenetráveis desde que os Weiss, cada vez mais ricos, passaram a queimar óleo na década de 1970.

A fazenda é bem grande e, no condado, só perde em extensão para a antiga mansão Magnus (**World of Darkness: Ghost Stories** [Mundo das Trevas: Histórias de fantasmas]). Não se vê diretamente a casa a partir de nenhum dos limites da propriedade. A divisa mais próxima fica ao longo de uma via de acesso, que se encontra a várias centenas de metros de distância, do outro lado do campo, atrás da casa.

O Estrangeiro

Até há pouco tempo, o poder do Vale dos Índios Pantaneiros, os mortos redivivos e a terra dos Weiss eram sinônimos. Hoje, porém, áreas que não fazem parte da fazenda são habitadas por bonifrates. Weiss ainda não entendeu bem o

que aconteceu, mas a influência do pântano está se alastrando. Weiss chama toda a área que não se encontra no território da família, mas que hoje é visitada pelos bonifrates, de “o Estrangeiro”, e proíbe suas criações de ir até lá. Em geral, elas se submetem às exigências dele, mas algumas cruzam os limites com fingida valentia, escondendo-se no mato e ao longo das estradas vicinais.

Weiss pode usar o Professor para enxergar os outros bonifrates, mas não pode circular por aí usando o traje. A polícia poderia vê-lo e, além disso, é difícil colocar as plumas elaboradas do Professor dentro da caminhonete. Weiss é obrigado a patrulhar a floresta a pé e à noite. Portanto, ele não consegue dar caça a todos os bonifrates desgarrados, e alguns fugitivos ficam impunes.

O Estrangeiro compreende os arredores de outras fazendas grandes. As atrações mais interessantes são quilômetros e quilômetros de cercas, alguns celeiros em ruínas e galerias de escoamento de água. Não há outras casas além da residência dos Weiss, tanto no Reino quanto no Estrangeiro. Bosques, celeiros e galerias abrigam pelo menos um bonifrate genérico dotado de uma personalidade fragmentária. Quem visitar essas áreas talvez tenha a sensação distinta de que divide o espaço com alguém que se mantém fora de vista... porque é isso mesmo o que acontece.

A casa dos Weiss

Os Weiss têm uma grande casa de fazenda bem no centro de suas terras. Mãe tem para si a maior parte da casa; Clinton vive num anexo de três cômodos, que foi acrescentado no final dos anos 1970, e faz suas esculturas no porão. A água é fornecida por um poço a montante do Vale dos Índios Pantaneiros e aquecida por uma fornalha a óleo. Há um incinerador no porão, abastecido pelo mesmo tanque de gás natural que alimenta os condicionadores de ar da casa e (aparentemente) o crematório.

Escritórios: Esta área tem um escritório, um banheiro e um outro gabinete nos fundos, onde Clinton guarda as urnas e cuida da papelada. Há um balcão na sala da frente, onde ele apresenta as urnas aos representantes das igrejas ou casas funerárias e assina os documentos. Clinton é bastante meticuloso e tem tudo documentado como se fosse realmente cremar os corpos. Ele nunca permite que os bonifrates entrem no escritório.

Os aposentos de Clinton: Surpreendentemente, a área de uso pessoal de Clinton é das mais limpas. Tanto a Mãe quanto o filho providenciam para que os bonifrates cuidem da faxina regularmente. O resultado, neste caso, parece ser o quarto imaculadamente limpo de uma criança, com um televisor, conexão de TV a cabo e um Playstation. Clinton tem o próprio banheiro, uma sala de estar e um quarto. Ele faz suas refeições fora ou então come a comida que a Mãe lhe prepara. A “porta da frente”, que leva ao porão, fica a uma pequena distância da porta que leva aos aposentos de Clinton. Ao menor som de luta nos aposentos de Clinton, os Policiais de ouvidos aguçados (a seguir) virão correndo, e Clinton não precisa sair ao relento quando quer descer ao porão para trabalhar.

Clinton costuma dividir seu espaço com Brotinhos Bonitos (pág. 50) suficientes para não precisar usar o Professor. Ele tem um relacionamento relativamente casto com as bonecas, que, em silêncio, lhe fazem companhia. No entanto, ele se veste de Prefeito (a seguir) várias noites por semana e leva uma vida bem mais agitada com os Brotinhos Bonitos e os

Policiais. Ele separa muito bem esses passatempos de sua vida normal. O Professor fica sempre no quarto de Clinton e o Prefeito geralmente pode ser encontrado na sala de estar.

Os aposentos da Mãe: Clinton usou os bonifrates para facilitar as vidas de seus genitores durante anos até a morte de seu pai. Duas filhas feitas de ossos e videiras faziam companhia à mãe e cuidavam das tarefas domésticas, bem como vários bonifrates genéricos a quem essas coisas eram delegadas. Um ano depois da morte de seu pai, Clinton se ofereceu para fazer um marido-bonifrate e aliviar a solidão da mãe. Ela concordou e, desde então, mantém um ótimo relacionamento com o boneco, na medida do possível. Em geral, eles assistem à TV, fazem amor, ficam abraçadinhos e trocam o típico *nonsense* dos namorados.

Ao contrário de Clinton, Gladys gosta de privacidade. Ela mantém trancada a porta que leva a sua parte da casa. Entre seus aposentos estão uma cozinha grande, uma sala de jantar, uma sala de estar e um quarto de hóspedes sem uso, uma sala de costura e um cômodo para “os passatempos de Clark”. Esses passatempos nunca são especificados e o cômodo nunca foi mobiliado. O marido-bonifrate simplesmente fica lá, mudo e inerte, dedicando-se a seus “passatempos”, toda vez que a Mãe deseja se livrar dele.

Porão: O primeiro aposento do porão é o “Quartel da Polícia”. Normalmente, quatro Policiais se escondem nessa sala, sentados ao redor de uma mesa de pinho simples, jogando cartas a dinheiro nenhum. Eles impedirão qualquer pessoa de entrar no ateliê.

A sala dos fundos é o ateliê e a câmara de horrores de Clinton. Cadáveres lacerados e secos, em todos os estágios de mutilação e remontagem, pendem de ganchos, estendem-se em bancadas cuidadosamente etiquetadas ou sustentam-se em grandes armações de metal. Entre os equipamentos, encontram-se ali verniz acrílico líquido, grandes agulhas de costura, carretéis de fio de seda, cordas de piano e tiras de couro cru, uma grande variedade de ferramentas para trabalhar a madeira, sejam elétricas ou manuais, e grandes fardos secos de trepadeiras, videiras e ramos desfolhados de árvores jovens.

Há também uma cafeteira, um forno microondas, um aparelho de rádio/CD, vários discos de *light rock/smooth jazz* (o gênero favorito de Clinton), bem como um incinerador. O ar ali embaixo passa por uma limpeza implacável nos filtros de alta eficiência. Todo o material de descarte é incinerado num minicrematório em perfeitas condições de funcionamento e depois espalhado pelos acostamentos das estradas em lugares diversos e remotos.

Crematório

O crematório inteiro é um edifício grande — aproximadamente dez por cinquenta metros —, com um forno enorme e independente no centro. O forno é (ou era) abastecido por gás natural liquefeito. O mesmo GNL abastece o crematório menor que fica no porão da casa e os condicionadores de ar da residência. Weiss troca de fornecedor frequentemente e paga o gás em dinheiro para esconder o fato de que não está usando combustível suficiente.

O crematório é simples. Os caixões entram, a fornalha arde durante várias horas e os restos são varridos para fora. Ou melhor, seria assim se o crematório estivesse realmente operando.

Weiss quebrou o aparelho dois anos atrás para se proteger legalmente (mais informações a seguir). Ele também confia

em seu jeito amigável e na atitude evasiva de suas criações para proteger o segredo.

O forno não está visivelmente sem uso, mas um dos bicos-pilotos parece ter rachado e, na verdade, o crematório explodirá se for usado. Se alguém fizer um “gato” e a máquina funcionar durante trinta minutos ou mais, o raio de ação da explosão será de cinquenta metros, com índice de dano igual a 8, sendo que os personagens que estiverem dentro do prédio receberão doze pontos de dano.

Instalações de armazenamento

Existem três celeiros em volta da casa. O menor deles guarda utensílios agrícolas empregados na horta. O segundo maior é uma garagem para quatro carros. O maior dos três é um celeiro supostamente usado para estocar feno. A porta está sempre muito bem trancada. Na verdade, o celeiro abriga cadáveres. Um dos principais problemas de Weiss é o excesso de “estoque”. Aproximadamente duzentos cadáveres “aguardam cremação”. Na verdade, aguardam que Weiss possa esquartejá-los para criar novos bonecos. Estão acondicionados em sacos de aniagem, entupidos de sal e naftalina e dispostos em prateleiras pré-fabricadas dentro desse imenso galpão de aço.

Quem se aproximar do celeiro maior deve fazer um teste de Raciocínio + Investigação. Obtendo êxito, o personagem sentirá um leve cheiro de cânfora e podridão. Essa é uma das grandes preocupações de Clinton, e ele fica de olho nos visitantes para ver se não estão começando a ficar desconfiados. Se os personagens perguntarem alguma coisa, ele dirá que o celeiro é exatamente o que parece ser pelo jeito e pelo cheiro: um lugar para estocar os falecidos em caso de excesso de demanda ou de catástrofe. Ele não permitirá, em nenhuma circunstância, a entrada de pessoas, e vai censurar qualquer curiosidade mórbida, a menos que se trate de policiais munidos de mandatos. Se isso acontecer, a “Terra do Nunca” de ossos e videiras de Weiss provavelmente desaparecerá com o fogo rápido das pistolas automáticas.

Vale dos Índios Pantaneiros

Um vale florestado forma um anfiteatro natural e causa um problema de drenagem conhecido como o Vale dos Índios Pantaneiros. O charco é cortesia de um fonte próxima, que penetra em solo superficial compacto e chega a uma camada de argila, o que faz a água escoar muito lentamente.

Weiss identifica corretamente o lugar como o centro do poder que dá vida aos bonifrates. Naturalmente, nunca houve nenhum “índio pantaneiro” e o brejo tem apenas algumas centenas de metros quadrados. É só um nome que Clinton inventou quando criança, e ele nem se lembra mais da razão. Existem trilhas de animais e caminhos bem marcados por todo o pântano, uma certa quantidade de lixo e algumas ferramentas, pneus e máquinas abandonadas, que hoje se escondem nos arbustos, prontas para matar de susto os invasores mais nervosos. Há água parada e mosquitos no verão, gelo no inverno. O bosque em volta do vale está sempre tomado por bonifrates, que se sentem atraídos pelo lugar como o resto dos habitantes da fazenda.

Operações rotineiras

Quando o crematório Weiss aceita um serviço, a cerimônia religiosa se dá numa igreja e o corpo é levado para a

fazenda num carro funerário. Normalmente, o ataúde e seu conteúdo seriam deixados na plataforma de carga. Depois de supostamente terminado o serviço, uma urna cheia de “restos” seria retirada no escritório de Weiss. A cremação sempre acontece à noite, segundo Weiss, para as pessoas não ficarem embasbacadas com a fumaça nem reclamarem de odores estranhos. Se alguém questionar, Weiss apresentará rapidamente uma matéria de jornal a respeito de uma mulher que tentou processar o pai dele em 1983, alegando que o eflúvio das chaminés a deixava enjoada toda vez que passava de carro pela rodovia próxima. Os Weiss ganharam o processo numa audiência preliminar (o que é verdade e pode ser verificado no tribunal do condado). Ele diz que, desde então, os corpos são cremados à noite.

Weiss não passa de um prestador de serviços que recebe os corpos e os reduz a cinzas num incinerador autorizado. Num prazo de três a cinco dias, ele produz as cinzas, que serão devolvidas à família do morto por um agente funerário ou um pastor durante a prestação de contas ou a assistência ao luto. Nos últimos sete anos, Weiss tem usado cimento seco, cinzas de madeira e carvão em lugar das cinzas brancas e finas de sua fornalha. Ele toma todo o cuidado de não deixar os bonifrates chegarem perto da área do crematório, não demora a preencher as urnas e sempre se mostra uma pessoa feliz e agradável. Até hoje, ninguém questionou o que de fato é devolvido aos familiares dos falecidos.

O dia-a-dia de Weiss é uma paródia de seu teatro de bonecos. Ele tem pouquíssimo contato com a mãe, fora as ocasionais formalidades sem sentido. Ele consegue deixar de vestir um bonifrate e sorrir tempo suficiente para cuidar dos negócios — o que geralmente não passa do meio-dia — e depois ele vivencia uma espécie de arremedo da infância ou talvez uma ilusão muito simplista, que segue noite adentro. No decorrer deste capítulo, fornecemos vários pormenores a respeito do comportamento dele, mas em geral trata-se de batalhas imaginárias: combater soldados, monstros ou vilões. Além de episódios bastante dolorosos de socialização simulada, nos quais a falta de trato social do próprio Weiss compensa os murmúrios monótonos de suas criações. Os personagens que porventura presenciarem esse espetáculo talvez fiquem sujeitos a uma perturbação leve devido ao horror inerente.

A paranóia e a demência de Weiss só são administráveis por que ele se desligou do mundo real. Ele vê o mundo como um lugar hostil onde é muitas vezes obrigado a cumprir tarefas perigosas e assustadoras antes de se recolher à felicidade de sua vida doméstica com os bonecos esqueléticos.

Sistemas

Esta seção se concentra principalmente nos bonifrates, mas também aborda as características dos Weiss. Não esqueça que os bonecos, apesar de formidáveis para os mortais, não são criaturas sobrenaturais particularmente poderosas. Se quiser torná-los perigosos para personagens sobrenaturais, você terá de empregar características mais efetivas para os bonifrates e eliminar a vulnerabilidade dos bonecos ao controle mental.

Bonifrates

Os bonecos que vêm do Vale dos Índios Pantaneiros são criaturas altas e extravagantes, feitas de ossos entalhados, ara-

me, erva-moura e cenoura silvestre retorcidas, sarças e videiras. Seus passos são trôpegos, mas suaves: cambaleios desajeitados que sempre beiram o desastre, mas nunca os deixam cair. Em certos aspectos, eles lembram restos humanos tão mumificados que mais parecem esqueletos, só que absurdamente alterados, com tendões retorcidos e fibras vegetais unindo ou decorando articulações, chifres e outras protuberâncias, drapejados esmerados e sinuosos de pano, máscaras e revestimentos de látex ou couro para evitar a descamação ou a perda tecidual.

Muitos bonifrates são “genéricos”, criados e revividos simplesmente pela magia do pântano. Eles vagam por aí sem objetivo, movidos pelo vento, o sol e as correntes das forças da terra. Outros recebem funções, que lhes dão um propósito, uma motivação e um certo grau de habilidade no que toca ao desempenho dessas funções.

É Weiss quem designa as tarefas dos bonecos. Cada um deles pode ter um papel, que, em grande parte, consiste de um figurino simples. Os Policiais, por exemplo, usam distintivos, cassetetes e quepes. O processo que faz os papéis funcionarem é incerto e envolve meditação, pequenos ajustes no bonifrate e o acréscimo de um figurino. Alguns papéis, como o de Policial e Monstro, “pegam” muito fácil. Outros, como o Prefeito, nunca foram duplicados com êxito.

Não importa se os bonecos são genéricos ou se têm funções, todos eles estão sujeitos a estas regras:

Os bonifrates são tímidos. A menos que estejam em maior número que os vivos, à proporção mínima de dois para um, os bonifrates não se mexem quando há seres vivos ao alcance da visão. Os bonecos só agem quando estão sozinhos ou quando há muito mais bonecos do que seres vivos na área. Mesmo assim, os bonecos costumam se esconder, mas podem ser agressivos quando numerosos, desde que seus papéis induzam o confronto ou que o invasor já se encontre apavorado.

A timidez não é uma opção, e sim um fato inerente à condição deles. Quando os bonifrates estão em maior número que os seres vivos, a uma proporção entre dois para um e três para um, os bonifrates se deixam entrever, mas não podem agir diretamente. São capazes de interagir com as coisas que cercam os seres vivos, mas não podem tentar afetar os seres vivos propriamente ditos. A realidade artificial dos bonecos não se compara à realidade cruel daqueles que estão vivos.

Quando superam os seres vivos à proporção de três para um ou mais, os bonifrates ganham coragem e conseguem tomar atitudes capazes de afetar diretamente os vivos. Weiss sabe disso e tenta manter suas criações dispersas.

Os bonifrates são invisíveis. Se o número de bonifrates no ambiente próximo ao personagem não exceder, no mínimo, o número de pessoas vivas presentes, e se nenhum personagem tiver acesso a sentidos sobrenaturais, as criaturas serão invisíveis. Ou melhor, serão tão discretas que as pessoas irão ignorá-las completamente, mesmo quando estiverem em plena vista.

Quando houver mais bonifrates num determinado local do que indivíduos vivos, mas não a ponto de igualar a proporção de três para um, os bonifrates poderão ser visualizados com um teste bem-sucedido de Raciocínio + Investigação, mas somente se um observador tentar deliberadamente procurar coisas fora do comum.

Se houver três vezes mais bonifrates que seres vivos, os bonifrates serão visualizados normalmente.

Os personagens que têm acesso a sentidos mágicos (como o Auspício dos vampiros, ou talvez a Vantagem Sexto Sentido sintonizada à magia) podem avistar os bonifrates, independente

de quantos sejam. Faz-se o teste apropriado para o poder ou um teste de Raciocínio + Investigação para se tentar avistar as criaturas instintivamente ou quando o poder estiver ativo.

Os bonifrates não são fantasmas nem cadáveres ambulantes; os personagens com poderes mediúnicos não reagem a eles de maneira especial.

Ao ser avistado, o bonifrate não parecerá necessariamente inumano a princípio. De longe, a criatura parece uma pessoa velha, deficiente ou ferida. Somente com um exame mais de perto é que a verdade se revela.



Exemplo de invisibilidade

Um repórter curioso de um jornal da cidade encontra-se sozinho numa sala com um bonifrate. Ele não consegue enxergar nem perceber a criatura, e o boneco nada conseguirá fazer enquanto o repórter estiver ali. Se o repórter tivesse um Sexto Sentido sintonizado à magia, seria possível fazer um teste de Raciocínio + Investigação para ver se ele conseguiria notar a movimentação discreta do boneco.

Se houvesse dois bonifrates na sala, eles poderiam agir se quisessem, mas não diretamente contra o repórter. Seria possível fazer outro teste de Raciocínio + Investigação para que ele os avistasse, caso vasculhasse a sala em busca de pistas ou prestasse muita atenção a possíveis distúrbios.

Se houvesse três bonifrates ou mais na sala, eles estariam em maior número, à proporção de três para um. O repórter os enxergaria de imediato e eles poderiam agir diretamente contra o homem se tivessem motivo para tanto.



Os bonifrates são unidos. De certo modo, os bonifrates sabem que têm dificuldade para se afirmar individualmente, por isso apresentam a tendência de se juntar ao sentir a necessidade de agir de maneira ousada. Na verdade, eles podem ser muito abusados quando se encontram em maior número. Se forem confrontados por invasores que já estão aterrorizados, ou se os personagens forem detectados por Monstros ou Policiais, os bonifrates chamarão seus companheiros. O som lembra um chocalho de contas, pontuado por assobios agudos.

Esse pedido de socorro será ouvido por qualquer pessoa que se encontre no Reino. Atendendo ao chamado, os bonifrates chegarão ao local da cena depois de um bom tempo. Sem serem vistos, eles começarão a se reunir até conseguirem interagir diretamente.

A roupa faz o bonifrate. Os bonifrates são naturalmente apáticos. Não têm funções vitais de verdade e, portanto, faltam-lhes uma motivação. O boneco sem figurino se arrasta de um lugar a outro, sem nada fazer. Com o traje apropriado, o bonifrate ganha um papel e uma função. As criaturas que são vestidas de modo a desempenhar um papel agem de acordo com essa função, o que comporta alguns efeitos sobrenaturais de baixo poder. Weiss descobriu uma série de papéis para seus filhos (a seguir).

Os bonifrates podem ser usados como roupas. É possível usar um bonifrate como uma espécie de uniforme, o que, para todos os efeitos, transforma o usuário num bonifrate desse mesmo papel. Trata-se de uma habilidade sobrenatural intrínseca a todas essas entidades, mas é preciso incluir a capacidade física de se deixar vestir durante a construção do boneco, ou mais tarde, por meio de ajustes. Todas as criações de Weiss podem ser usadas como roupas e, num momento ou outro, ele adotará todas essas aparências.

O indivíduo que veste um bonifrate tem o benefício da invisibilidade, mas também fica sujeito à mesma apatia dos bonecos quando há seres vivos em maior número por perto. Ele irá aonde o mandarem ir e ficará onde o colocarem. As tentativas de afetar a mente ou a vontade desse indivíduo recebem um bônus de +4. Se for possível enxergar o personagem que veste o bonifrate, a tentativa de perceber que se trata de uma pessoa enfiada numa espécie de traje mórbido exigirá um teste bem-sucedido de Raciocínio + Investigação. Se o teste tiver como resultado uma falha, o personagem parecerá estranho, mas não se saberá o motivo. Os personagens que vestem bonifrates enxergam outros bonecos e conseguem interagir com eles, estejam ou não em menor número.

Os bonifrates só conseguem oferecer resistência àqueles que tentam capturá-los e vesti-los quando superam os vivos em número, à proporção de três para um ou mais. Nesse caso, é necessário um teste bem-sucedido de combate corpo-a-corpo, e o bonifrate deve ser imobilizado durante dois turnos. Weiss usa o Professor para enxergar suas criações, mas os personagens dos jogadores provavelmente terão de usar sentidos sobrenaturais ou o Sexto Sentido, ou então talvez consigam avistar as criaturas a olho nu se pensarem rápido e reunirem um número suficiente delas num mesmo lugar.

Os bonifrates também podem se deixar vestir e costumam permitir que Weiss o faça. No entanto, ele não sabe que os bonecos podem se recusar a cooperar a partir de um determinado ponto.

Vestir ou desvestir os bonifrates é rápido: leva-se apenas um turno para colocá-los ou removê-los. Não é possível vestir mais de um ao mesmo tempo. Quando Weiss usava o Professor para caçar seus filhos, às vezes eles conseguiam escapar enquanto ele tirava o pseudo-bonifrate para poder vestir um outro. No entanto, essas fugas hoje são raras, pois o Professor foi reduzido a uma simples máscara. Os bonifrates têm saudade do tempo em que o Professor era um traje mais volumoso.

Os bonifrates não conseguem sair do Reino. A extensão do Reino é limitada, principalmente por necessidades dramáticas. Até pouco tempo atrás, o Reino abrangia a fazenda Weiss e o pântano. Hoje, os bonifrates conseguem chegar mais longe, e Clinton não sabe por quê. Mas existe um ponto que os bonifrates não conseguem ultrapassar e, se derem um passo ou forem carregados para além desse ponto, eles irão se desfazer num emaranhado de ossos, madeira e plantas. Podem ser reanimados se forem devolvidos ao Reino, ou então não precisam renascer. A decisão cabe a você, Narrador, de acordo com as circunstâncias dramáticas de sua história. Talvez você não queira que os personagens consigam provar a outras pessoas que um bonifrate capturado e inerte tem vida pelo simples fato de se aproximar da casa dos Weiss. Se, por alguma razão, você quiser que Weiss seja uma ameaça sinistra, ele poderá mandar seus bonifrates capturar os personagens onde quer que eles morem ou estejam.



Os bonifrates são obedientes. Os bonifrates costumam obedecer às ordens dos vivos, porque seu arbítrio é tão transitório quanto sua vida. Mesmo quando rejeitam uma ordem, essa rebeldia é tímida, superficial e de fácil repressão. Eles obedecem a Weiss porque ele é uma espécie de figura paterna. Se outra pessoa viva aparecesse e os mandasse fazer outra coisa, os bonifrates obedeceriam do mesmo jeito.

Os bonifrates não podem ser controlados simplesmente por quem chegar e falar mais alto, mas, se os visitantes passarem algum tempo com essas criaturas — tempo suficiente para interagir socialmente e de maneira significativa —, alguns bonifrates irão se apegar aos recém-chegados. Weiss sabe que isso pode acontecer, mas ignora a rapidez do processo.

A cada dia que os personagens disputarem o controle da população esquelética do Reino, faça testes disputados de Presença + Socialização entre Weiss e quem quer que tenha se envolvido com os bonifrates. O vencedor mandará no Reino durante um dia. Se vários personagens se envolverem nessa tentativa, faça um teste para cada um deles.

Se um personagem tiver um poder sobrenatural capaz de facilitar a dominação mental ou social, o índice dele nessa característica ou nesse poder será acrescentado ao teste diário na forma de sucessos automáticos, sem que ele precise arcar com os custos que normalmente seriam exigidos para ativar o efeito. Os bonifrates são *extremamente* suscetíveis a esses poderes. Portanto, se um personagem vampiro tiver Dominação 3, três

sucessos automáticos serão acrescentados a todos os testes de Presença + Socialização que ele fizer.

E, mesmo assim, é impossível ler as mentes dos bonifrates, pois nada do que pensam chega a ser substancial. Essa imunidade será passada a quem vestir um boneco.

Parâmetros dos bonifrates

Os bonifrates não são adversários particularmente perigosos. Em grande número, são capazes de subjugar pessoas comuns, mas, individualmente, não são mais ameaçadores que um ser humano mortal. Na verdade, são menos ainda, pois um bonifrate sozinho é incapaz de tomar qualquer atitude contra um ser vivo. Os bonifrates raramente atacam os vivos, a menos que esse seja seu papel.

Atributos: Inteligência 2, Raciocínio 2, Perseverança 1, Força 3, Destreza 3, Vigor 2, Presença 3, Manipulação 3 e Autocontrole 2.

Habilidades: Briga 2, Dissimulação 5 e Esportes 2.

Vantagens: nenhuma.

Força de Vontade: n/a.

Moralidade: n/a.

Virtude: n/a.

Vício: n/a.

Iniciativa: 5.

Defesa: 2.

Deslocamento: 6 (metade do normal).

Vitalidade: 7.

Os bonifrates não se sujeitam a penalidades devidas a ferimentos. Eles são destruídos quando sua Vitalidade é reduzida a 0, não importa o tipo de dano provocado.

Papéis dos bonifrates

Veremos a seguir as diversas funções que Weiss designou a suas criações, sendo que cada um delas confere um benefício especial à criatura. Em termos de regras, esses bônus são equivalentes aos das Vantagens Físicas de índice dois. O personagem que vestir um desses bonifrates também receberá esses bônus.

Bonifrate genérico: Os bonifrates genéricos não receberam (ou nunca receberão) uma personalidade. Existem mais de cem bonifrates genéricos no Reino. Os genéricos não têm personalidade, nem motivação, nem desejos particulares. Querem apenas ficar onde estão, mas, relutantemente, vão aonde os mandam ir e, às vezes, perambulam de um lugar para outro. Clinton poderia criar figurinos para esses bonifrates genéricos, mas ele não quer ter de administrar tantos relacionamentos e sua imaginação fantástica não chega tão longe. Mesmo assim, ele adora fazer bonifrates. Apáticos, eles infestam a floresta, escondem-se entre os cadáveres do celeiro e penduram-se nas árvores do Vale dos Índios Pantaneiros.

Como o poder do brejo aumentou recentemente, alguns genéricos desenvolveram uma personalidade ou um papel rudimentar em virtude de sua forma, afetação ou experiência. Esses fugitivos não querem ser lixados nem ter suas articulações refeitas, o que os transformaria novamente em genéricos. Para não chamar a atenção e escapar do “conserto”, esses bonecos saem da área normalmente percorrida por Weiss em suas atividades diárias. **Bônus:** nenhum.

O Professor: A única função do Professor, o projeto mais requintado de Weiss, é observar e capturar outros bonifrates. Weiss imagina que o Professor vem de uma terra muito distante ou de um outro mundo. Com muita dedicação, Clinton reduziu o tamanho do Professor, que passou de um grande traje de corpo inteiro, com uma peruca e asas esqueléticas ruidosas, para uma simples máscara de osso adornada com penas rotas de pavão e óculos a la Groucho Marx. Também faz parte da máscara um grande cachimbo feito de raízes de urze branca.

A máscara não tem vontade própria quando não é usada e, no fundo, é mais um ornamento ritualístico do que uma criatura quase-viva. Ao contrário dos outros bonecos, o Professor pode ser visto pelos mortais. Não se sabe se outros bonifrates poderiam ser aprimorados da mesma maneira, mas Weiss pouco fez até hoje para testar essa possibilidade. **Bônus:** +2 dados em todas as tentativas de estudar ou capturar bonifrates. Pode ser visto mesmo quando sozinho.

O Prefeito: O Prefeito é a autoridade do Reino. Weiss às vezes finge trabalhar para o Prefeito. Outras vezes, ele é o amigo ou irmão-de-armas do Prefeito. Ele costuma vestir o Prefeito e narrar os dois lados de interações complicadas, por exemplo, quando o Prefeito atribui uma missão a Clinton ou ao Professor. Ocasionalmente, Weiss trama contra o Prefeito, mas geralmente apenas com palavras mordazes dirigidas a outros bonifrates. São declarações duras, mas nada que possa real-

mente estragar a amizade perpétua dos dois. **Bônus:** +1 dado em todos os testes que envolvem características Sociais.

Brotinho Bonito: Estas bonecas são beldades esqueléticas dotadas de aptidões suficientes para sugerir que deveriam ser atraentes. São vários Brotinhos Bonitos. Weiss se refere imparcialmente a todas elas como “Brotinho” e as trata como esposas. A Mãe também tem um Brotinho Bonito personalizado que ela veste o tempo todo e que agora praticamente não se distingue mais da velha senhora. **Bônus:** Equivalente à Vantagem Aparência Surpreendente (••). Trata-se de um efeito sobrenatural, apesar desses bonifrates de ossos e videiras terem sido nitidamente criados com uma aparência feminina e sugestiva, embora grotesca e um tanto tribal.

Clark: Clark, também chamado de “Pai”, é quase o equivalente masculino de um Brotinho Bonito, só que dotado de um ar bem mais decidido e paternal (na medida do possível para um bonifrate). Clinton criou esse ser para sua mãe depois da morte de seu verdadeiro pai, Herbert. **Bônus:** +1 em todos os testes que envolvem Força.

As Sobrinhas: Estes seres, dois bonifrates do tamanho de crianças, estão sempre perto da Mãe e são suas ajudantes e confidentes. São indistinguíveis uma da outra e aceitam essa confusão sem guardar ressentimentos. Normalmente são tratadas por “querida” ou “menina”. **Bônus:** +2 em todos os testes que envolvem Ofícios.

Policial: Existem quatro Policiais no Reino. São os aliados de Weiss em combate, seus fiéis guardiães e, às vezes, são usados para representar cenas desconcertantes, nas quais a polícia bate à porta enquanto Clinton se esconde em seu quarto. Os sussurros da Mãe, tentando convencer os Policiais a ir embora, é a coisa mais doce que o filho pode ouvir em seu mundinho. **Bônus:** +1 em todos os testes que envolvem Vigor.

Monstro: Os Monstros são bonifrates “malvados” e desfigurados, com dentes limados, gravetos e ossos afiados em lugar de garras e pedaços de carvão ou bijuteria à guisa de olhos. Weiss, o Prefeito e/ou os Policiais costumam combater os Monstros, geralmente para salvar um dos Brotinhos Bonitos. Outras vezes, Weiss corre nu pela floresta, à noite, acompanhado pelos Monstros, ou então patrulha as fronteiras do Reino ao lado deles.

Os Monstros são tão leais a Clinton quanto os Policiais. Essas aberrações supremas são alvo constante da atenção de seu criador, que sempre os conserta e exorta a defender o Reino. É nessas missões que os Monstros muito provavelmente encontrarão seres vivos. Dois Monstros em patrulha poderiam se descuidar ao capturar um bonifrate desgarrado e apresentar um espetáculo e tanto para excursionistas ou viajantes que passam pela rodovia.

Os Monstros são seis no total. **Bônus:** Os golpes desferidos com as mãos provocam dano letal e os testes de Força recebem um bônus de +1.

Sonhos de criação

Aqueles que dormem no Reino ou perto dele durante mais de um ano sonham com a criação de bonifrates. Os indivíduos dotados de Sexto Sentido têm esses sonhos de imediato. Os sonhos levam um ano para completar a educação do personagem, que precisa ter Ofícios 3 ou mais para ser capaz de executar adequadamente as instruções.

O personagem que tiver esses sonhos e começar a trabalhar não conseguirá completar a obra fora do Reino. Os resultados serão inócuos. No entanto, talvez seja possível criar um bonifrate em outro lugar e conceder-lhe vida depois de levá-lo para o Reino.



Personagens

Clinton Weiss

Mote: “Prefeito, tenho certeza de que o senhor compreende a importância da situação. Ela exige uma ação drástica.”

Histórico: Pode-se dizer que Clinton Weiss foi preparado desde o berço para o papel que viria a desempenhar. O legado de sua família, os sonhos constantes com braços e pernas finos, feitos de ossos e madeira branca, a facilidade de obter os materiais necessários. Por que não? Às vezes ele imagina se não seria o desejo de livre-expressão que o Vale dos Índios Pantaneiros acalentou durante gerações. Outras vezes, ele sabe que é.

Descrição: Weiss é um homem de meia-idade e em boa forma. Está ficando calvo, mas tem uma franja de cabelos grisalhos e compridos em volta da nuca. Veste calças jeans, camisas sociais e jaquetas de flanela. Tem a mesma aparência de qualquer outro homem do condado que passou um pouco da meia-idade e é teimoso demais para partir ou azarado demais para se livrar de vez dessa vidinha.

Ele carrega uma carteira e usa um relógio de pulso analógico. Usa caixas-eletrônicos e computadores, mas não telefones celulares. Como muitos adultos de sua região, Weiss porta uma arma. Ele carrega uma pistola Para-Ordinance P-14 no cós das calças, atrás das costas, e um pente extra no cinto. Ambos geralmente ficam escondidos pelas jaquetas de flanela.

Dicas de interpretação: Weiss é escravo do poder que descobriu e não se afasta muito dos limites do Reino sem necessidade. Ele é até bem ajustado para um louco e, sendo assim, por “necessidade” entenda-se visitas regulares ao hipermercado e ao correio e até mesmo a alguns parentes distantes. No entanto, ele nunca deixará do Reino nem abandonará a vida que leva ali, porque a terra o torna especial e, por sua vez, ele faz o lugar ter sentido.

Weiss é um homem comum de inteligência acima da média que se encantou com a autoridade que exerce em sua própria casa. Ele anda cada vez mais paranóico, e por bons motivos. Vem cometendo fraudes e criando uma quantidade prodigiosa de bonifrates há anos, sem chamar atenção indevida. Ele não sabe ao certo quanto tempo ainda o Reino passará despercebido ou sem ser destruído, e a maneira que encontrou de não pensar nisso são suas elaboradas brincadeiras de faz-de-conta com os bonifrates.

Atributos: Inteligência 3, Raciocínio 2, Perseverança 2, Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Presença 2, Manipulação 2 e Autocontrole 3.

Habilidades: Armamento 1, Armas de Fogo 2, Briga 1, Condução 1, Dissimulação 1, Erudição 2, Expressão 3, Informática 1, Investigação 1, Medicina 1, Ofícios 3 e Sobrevivência 1.

Vantagens: Recursos •••.

Força de Vontade: 5.

Moralidade: 2.

Virtude: Esperança.

Vício: Gula.

Iniciativa: 5.

Defesa: 2.

Deslocamento: 9.

Armas/Ataques:

Tipo	Dano	Alcance	Munição	Especial	Parada de dados
Para-Ordinance P-14	3	30/60/120	13+1	—	7

Blindagem: nenhuma.

Vitalidade: 7.

Perturbações: paranóia e vocalização.

Gladys Weiss, a “Mãe”

Mote: “É você, querido?”

Histórico: Gladys Weiss morou na fazenda a vida toda. Seu marido, por ser o terceiro filho, veio morar com ela e assumiu os negócios do pai da esposa. De certo modo, era parte de um dote implícito.

Gladys viu o pai, a mãe e duas filhas morrerem e nunca deixou de ter sonhos vagos com ossos lisos e brancos. Ao ver, pela primeira vez, os bonifrates esqueléticos criados pelo filho, ela os compreendeu inteiramente.

Com seus novos companheiros, ela sabia que não haveria mais dor, nem mais solidão, somente os sonhos erráticos dos bonecos. Ela e o marido adotaram com entusiasmo as criações inumanas do filho. Quando o marido morreu, ela aceitou de bom grado um substituto esquelético.

Descrição: A Mãe é uma senhora de idade e aparência rústica que geralmente veste um Brotinho Bonito personalizado e muito atraente por cima de um vestido simples e cor-de-rosa. Gladys aparenta ser uma mulher idosa, mesmo usando seu figurino sobrenatural, mas tem um certo charme. Está sempre acompanhada por dois pequenos bonifrates femininos (“as Sorbrinhas”) e por seu marido-bonifrate, “Clark”.

Dicas de interpretação: Gladys é irremediavelmente dependente da vida de boneca. Sua vontade é débil, sua Virtude e seu Vício se apagaram, e sua vida cotidiana não passa de uma questão de hábito. Isso incomoda Clinton um pouco, mas a Mãe se vira sozinha e parece curtir sua indisposição; por isso, ele a deixa em paz.

Tanto ela quanto Clinton desconfiam que, se estiver usando a boneca quando morrer, ela continuará vivendo naquela armação e não conseguirá mais removê-la. Se essa desconfiança corresponde ou não à verdade fica a critério do Narrador e da direção que ele quiser dar às histórias ambientadas neste cenário. Ninguém ainda morreu usando um bonifrate, principalmente alguém que tenha se condicionado à influência das criaturas durante tanto tempo. O Vale dos Índios Pantaneiros certamente parece prometer uma vida sem fim, mas será verdade ou simplesmente uma esperança sedutora?

Gladys, apesar da possibilidade de perpetuar sua existência e da companhia de seu esposo-bonifrate, é otimista quanto a deixar o Reino. Sua dependência em relação ao Brotinho Bonito a deixa letárgica fora da boneca. Ela não tentará voltar ao Reino se for removida: simplesmente sucumbirá a uma depressão absorta e quase catatônica, não muito diferente de sua vida como bonifrate.

Competências:

Poderes de bonifrate modificados: As pessoas de fora normalmente não conseguiriam ver Gladys, mas as duas Sobrinhas que a acompanham permitem que ela fique cara a cara com as pessoas.

Em virtude de uma prática de anos e da familiaridade com sua casa, Gladys também é capaz de agir indiretamente, mesmo que esteja em menor número. Ela faz isso chamando os hóspedes a partir de outros cômodos. As conversas com ela passam de um aposento a outro, e sua presença é sempre uma insinuação torturante, pois os personagens ouvirão apenas o som dos passos dela metros à frente deles.

Gladys é absolutamente vulnerável ao controle mental enquanto está vestindo seu Brotinho Bonito.

Atraente: Vantagem Aparência Surpreendente (••). A Mãe é uma mulher idosa e impassível, de uma beleza mágica, mas perturbadora.

Motivações

Os personagens podem se envolver de várias maneiras na vida de Clinton Weiss e sua prole maléfica de servos esqueléticos.

Os personagens que interagirem com Weiss partirão do pressuposto de que ele esconde um segredo terrível. Ele tem centenas de cadáveres no celeiro que fica atrás de sua casa e uns cem bonecos feitos de ossos, vivos e invisíveis, rondando seu quintal. A questão é como os personagens vão deparar com as loucuras dele.

Os indivíduos que mais provavelmente confrontarão Weiss serão da própria região. Por mais recluso que seja, Clinton ainda dá umas saídas e há várias razões para os personagens locais interagirem com ele. Quem não for do Condado de Hampton terá de ser arrastado para lá por algum motivo, mas os moradores da região podem se perguntar o que o velhinho esquisito anda fazendo em sua isolada casa de fazenda.

- **Curiosidade:** Os seres humanos são curiosos por natureza. Crianças e adultos acham irresistível a tentação de bisbilhotar o que outras pessoas estão fazendo. Esse fascínio é multiplicado pela transgressão: se já vale a pena entrar às escondidas no celeiro de alguém, é duas vezes melhor entrar sorrateiramente num crematório onde os mortos de três condados são incinerados. Os personagens podem facilmente deparar com a verdade ao tentar dar uma olhada na fornalha ou no celeiro, ou então ao espiar pelas janelas para ver se Weiss transa com a própria mãe.

- **Sede de poder:** Os personagens sobrenaturais que toparem com o Reino provavelmente terão uma reação bem diferente da dos mortais. O Reino oferece possibilidades interessantes para a criatura sobrenatural à procura de uma fonte de poder. Os personagens talvez descubram o Vale dos Índios Pantaneiros por meio de geomancia, adivinhação ou simplesmente por acaso.

- **Vingança pessoal:** Pode ser que um personagem tenha acabado de descobrir que Weiss não deu à avó dele uma cremação decente. O personagem recebeu uma caixa de fuligem e cimento. Os personagens podem ser policiais encarregados de verificar as queixas de fraude nos serviços funerários. Podem ser civis determinados a descobrir tudo e confrontar Weiss. Ou podem ser detetives particulares contratados com o intuito de levantar informações para um processo judicial.

- **Legítima defesa:** O poder do Vale dos Índios Pantaneiros está se alastrando. Os personagens que vivem nos arredores

podem ser incomodados por sonhos bizarros ou descobrir bonifrates rondando suas casas. Weiss talvez desenvolva uma fixação por uma das personagens e tente envolvê-la em algum tipo de “relacionamento” insano ou recolher os ossos particularmente atraentes da moça para usar em suas obras. Por último, pode ser que ele enlouqueça de vez e mande seus bonifrates atacar alguém, ou então os bonecos podem se mostrar perigosos sem a supervisão de Weiss.

- **Convite:** Por último, existe a grande rede de informações ilimitadas que é a internet. Este capítulo não detalha especificamente essa possibilidade, mas não há razão para Weiss não ser um internauta ativo, que troca mensagens constantemente com amigos virtuais, ou uma celebridade nos fóruns, ou então o dono de uma guilda num MMO qualquer. Os personagens podem ser amigos virtuais que decidem “fazer uma visitinha” ao passar pela fazenda, correspondentes eletrônicos ou colegas “artistas” atraídos pelo *website* de Weiss, “Como fazer esculturas com ossos humanos”.

Fatos preliminares

Depois de estabelecido o motivo para os personagens chegarem ao Reino, é necessário preparar o palco para o horror entrar em cena. A maldade do lugar sabe se disfarçar muito bem, mas a vida de Weiss é bem incomum. Não será muito difícil os personagens entreverem um de seus delitos.

- **Indícios físicos:** Os personagens que forem à propriedade em busca de indícios não precisarão bisbilhotar muito tempo para descobrir algo sinistro. A menos que um personagem vá sozinho, é provável que o grupo acabe não encontrando nenhum bonifrate. As três principais fontes de provas são o ateliê no porão, o gigantesco celeiro cheio de corpos e o forno quebrado.

- **Observação:** Os personagens podem examinar os indícios que já têm (talvez as “cinzas” de um parente falecido) e chegar ao local já convencidos de que Weiss é culpado, apesar de desconhecerem a extensão dessa culpa.

Os personagens podem ver grandes quantidades de bonifrates reunidos em algum momento. Mesmo que não consigam identificar o que são essas criaturas, pode ser que queiram saber quem exatamente vive na propriedade além de Weiss e sua mãe.

Os personagens que são criaturas sobrenaturais ou têm consciência de que o sobrenatural existe podem usar métodos esotéricos para detectar o Reino e ir até lá fazer um reconhecimento para uso futuro. Do mesmo modo, os personagens dotados de Sexto Sentido podem explorar a fonte de poder mágico detectada.

- **Conversas inquietantes:** Um personagem pode querer entrevistar Weiss e a mãe dele. Talvez o personagem seja um policial, um repórter, um novo vizinho que resolve dar um oi ou alguém que entra em contato com a família por causa dos serviços fúnebres que ela presta. Weiss é perturbador, mas a fuga constante da mãe dele de um aposento a outro e a onipresença das “Sobrinhas” caladas (que nunca foram mencionadas pelos moradores da região) podem bastar para despertar o interesse.

- **Outras pessoas descobrem:** Talvez os personagens se vejam envolvidos com o Reino depois de uma outra pessoa se meter nessa situação. Podem ser policiais convocados depois do assassinato de um delegado, ou agentes de uma força oculta que retomam as investigações de mestres desaparecidos. Seja

qual for o caso, os personagens chegam ao Reino armados de indícios e pressuposições (possivelmente bastante equivocadas) a respeito da natureza do poder que ali se esconde.

A destruição do Reino

O poder sinistro deste cenário vai além da água e da lama do Vale dos Índios Pantaneiros ou da mente deturpada de Clinton Weiss. Foi o próprio Reino que levou a família a essa loucura fúnebre. O Reino ensinou Clinton a fazer os bonifrates. Nem tratores nem galões de gasolina impedirão as forças que ali agem. O poder procura uma maneira de se manifestar e cria simulacros de vida seja qual for a circunstância, mas isso poderá levar gerações se o brejo for escavado ou o crematório destruído. Se os personagens se interessarem deliberadamente pelo cenário ou por uma de suas formas de expressão, o vale criará raízes dentro deles.

Histórias

Descoberta

Este tipo de história descortina o sigilo que protege a estranha vida de Clinton Weiss. Os personagens são atraídos para a propriedade dele e encontram suas criações, ou talvez confrontem os bonecos no Estrangeiro e aí sejam atraídos para a propriedade dele.

A reação de Weiss não será nada agradável. Ele é um homem instável, mas inteligente. Sabe que não conseguirá escapar impune se seu mundo for revelado. Se for descoberto e se tiver a menor desconfiança em sua mente absurdamente paranóica de que será entregue às autoridades, ele matará quem quer que o ameace. Se as coisas fugirem ao controle, ele tentará até mesmo matar a Mãe e a si próprio antes de ser desmascarado e condenado.

Weiss também ficará furioso se lhe roubarem o controle sobre seus bonifrates. Ele ficará excepcionalmente enciumado e planejará matar a pessoa que cativou os bonecos para voltar a ser “rei”.

As histórias que se baseiam na idéia de descoberta costumam ser breves e focadas. Os personagens desconfiam de alguma coisa, recolhem provas, e depois segue-se um confronto feroz com Weiss e/ou os Policiais e os Monstros. Esta abordagem se presta ao horror sanguinolento.

Poderio crescente

O poder do Reino tem aumentado nos últimos tempos, provavelmente devido à adoração constante que Weiss dedica ao Vale dos Índios Pantaneiros. Foi por isso que a influência do brejo se expandiu (cabe ao Narrador decidir até onde) e alguns bonifrates genéricos desenvolveram espontaneamente as próprias personalidades.



Talvez o poder do Reino aumente rapidamente e suas fronteiras se alarguem à medida que a força mística do Vale dos Índios Pantaneiros começa a despertar de verdade. Os bonifrates tornam-se mais voluntariosos e, apesar de não se rebelarem contra Clinton, eles começam a se afastar mais da fazenda. Os rebeldes se organizam e, no Estrangeiro, transformam-se em Monstros por conta própria. Clinton está ocupado demais com seu teatro de bonecos para perceber o que está acontecendo, ou então, apesar de todos os seus esforços, ele não consegue controlar o problema.

Com o raio de ação maior, vem um arbítrio maior. Os bonifrates são capazes de agir de maneira mais franca e interagir com os vivos mais facilmente. Desenvolvem-se conflitos entre os bonecos e as pessoas vivas da região, mas o novo raio de ação das criaturas permite-lhes agir sem que sua origem seja obviamente relacionada à terra dos Weiss. Se um bonifrate passar por um exame pericial, seus dentes ou suas impressões digitais mumificadas poderiam remeter a um corpo “incinerado” no crematório.

Servos de seu próprio poder

Os personagens são membros de uma facção sobrenatural empenhada em tomar para si o poder do Vale dos Índios Pantaneiros. Os detalhes vão variar de acordo com o grupo e os tipos de personagem. Esses grupos podem ter motivações próprias, tendo descoberto o Reino e decidido explorá-lo, ou então os personagens podem ser enviados por seus superiores para preservar o lugar.

Os desafios, neste caso, são bem diferentes daqueles que apareceriam numa história que tratasse de desvendar o segredo sinistro do cenário. Os personagens podem muito bem chegar ao local já sabendo quais fenômenos ocorrem ali. Eles precisam lidar com duas coisas. A primeira é adquirir o controle legal e financeiro do crematório sem chamar atenção indevida. O Condado de Hampton é pequeno. Os personagens que aparecerem de repente, dizendo-se “aparentados” (ou outra relação inusitada) à família Weiss, morta recentemente e de maneira misteriosa, podem ter certeza de que vão chamar atenção. Os personagens provavelmente precisarão cair nas graças dos Weiss ou da comunidade se quiserem se integrar.

Alguns seres provavelmente conseguiriam se tornar os mestres de Weiss, mas criaturas não tão capazes de influenciar a mente humana podem ter de se apresentar como o maior medo que ele possa imaginar ou então substituí-lo de algum jeito.

O outro problema é o celeiro cheio de corpos. Existem pelo menos duzentos cadáveres no crematório. Além disso, a superpopulação e a independência cada vez maiores dos bonifrates podem obrigar os personagens a reduzir o número dessas criaturas, o que significa que haverá ainda mais corpos. Para queimar os cadáveres, é preciso uma grande quantidade de gás natural, e não é fácil esconder uma aquisição tão grande. Até resolverem o problema do excesso de cadáveres, os personagens viverão sob a ameaça constante de serem descobertos.

Fora essas dificuldades imediatas, os personagens enfrentam o desafio de longo prazo de desvendar o mistério do Reino e de seus habitantes. Qual é a verdadeira origem dessas criaturas e até que ponto elas poderiam evoluir?

Variações

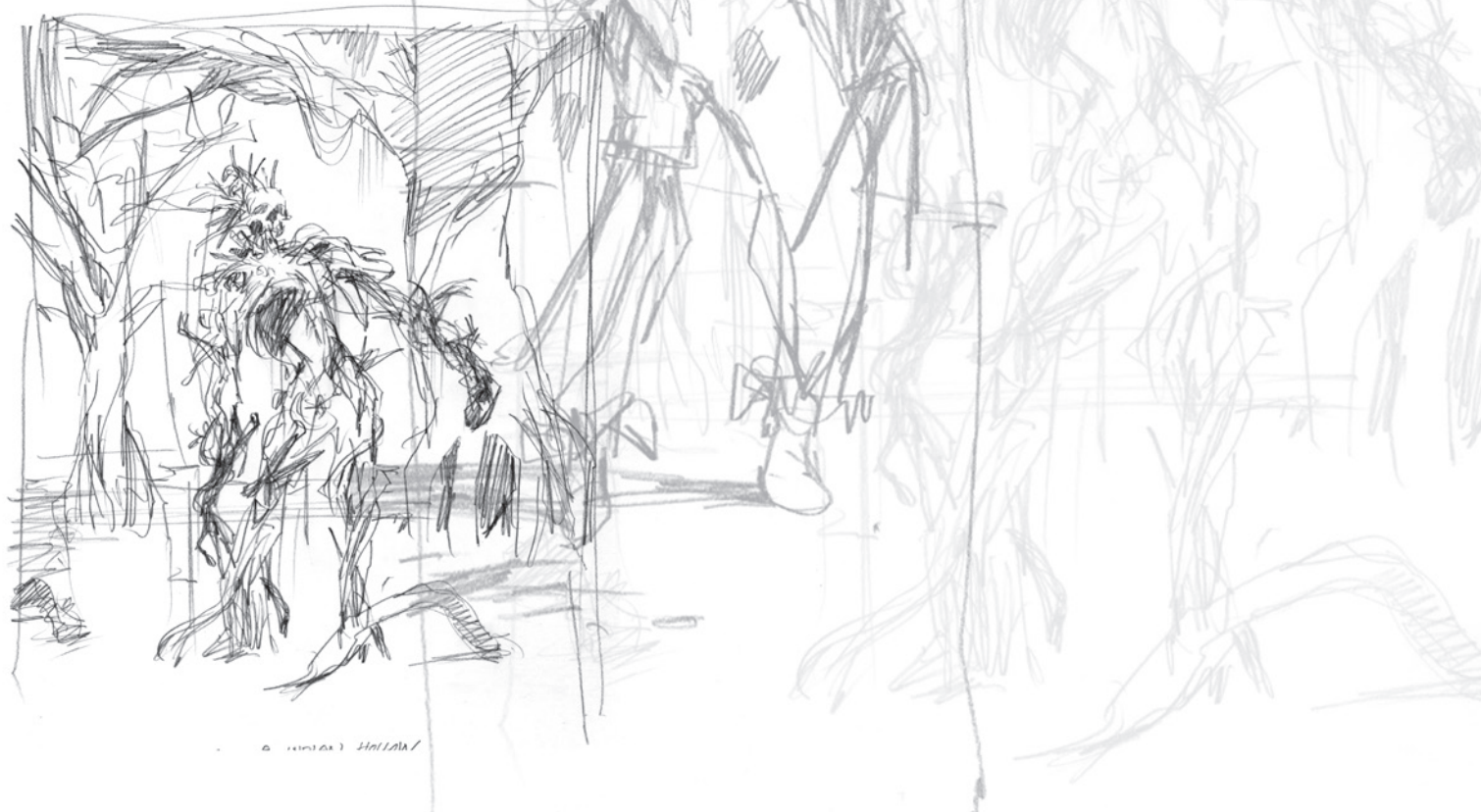
- **Herança:** Clinton e Gladys Weiss morrem num terrível acidente automobilístico a caminho de um campo de minigolfe. Um dos personagens mortais (ou mais de um) é um parente que acaba de descobrir o tamanho da herança que recebeu. Se não derem um jeito nas centenas de cadáveres que não foram cremados, ele perderá a herança e, sem dúvida alguma, será massacrado ou caluniado na investigação subsequente. E o que os personagens farão quando os bonifrates começarem a procurá-los em busca de orientação e de uma identidade?

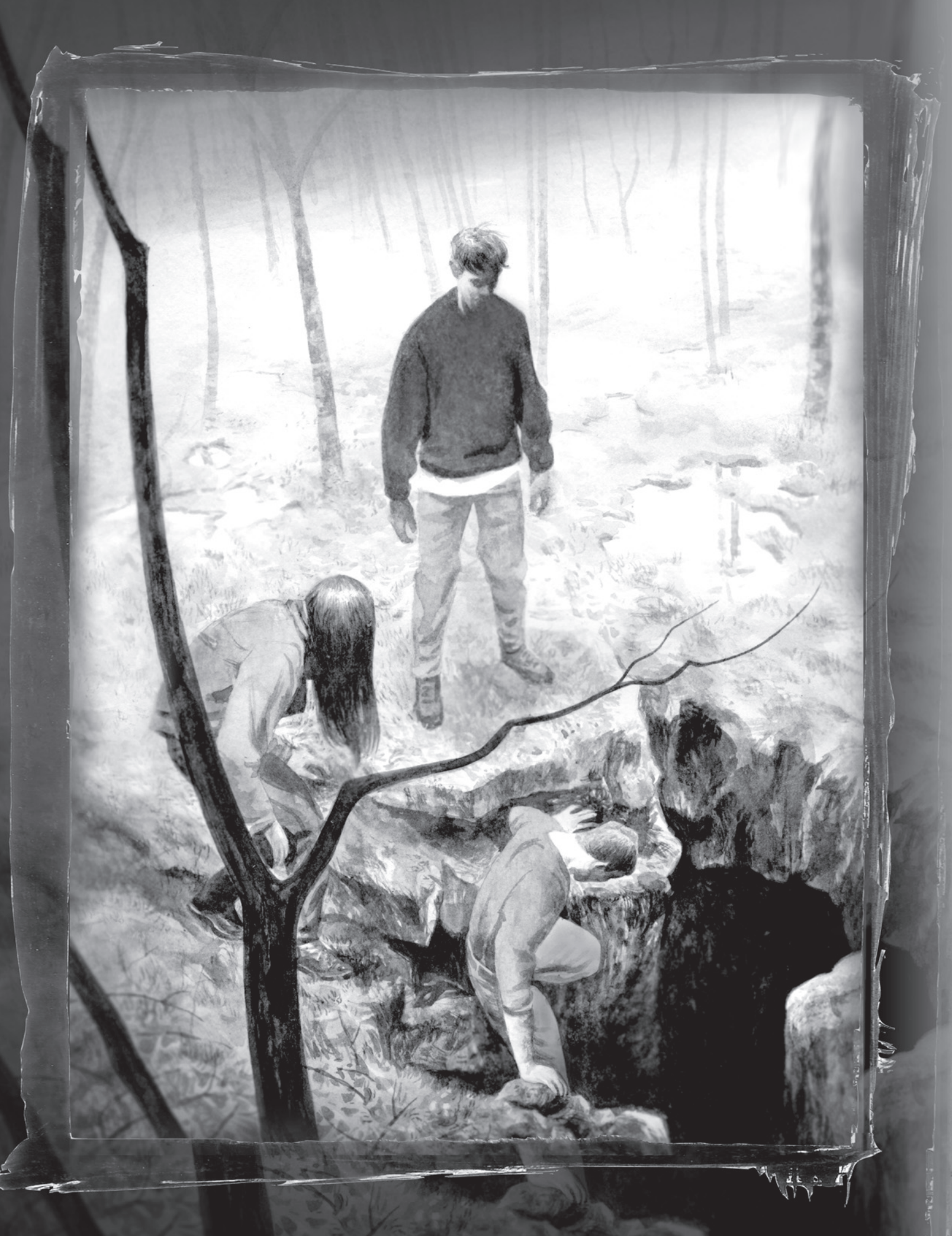
- **Bonifratezinhos valentes:** Os próprios personagens são bonifrates que, por algum motivo, foram levados ou arrastados para fora do Reino. Os heróis feitos de madeira e restos mumificados precisam voltar para sua casa macabra e demente, estejam agora numa galeria de arte de Nova York ou num depósito de árvores de Natal de um bairro latino em San Diego. Obviamente, o fato de os bonifrates que saem do Reino voltarem ao estado inanimado precisa ser ignorado numa história como esta.

- **O levante dos bonifrates:** Os bonifrates desenvolvem uma mente coletiva. Um bonifrate carismático, talvez o Prefeito ou uma nova personalidade criada por Clinton, torna-se o líder das marionetes. Weiss, sendo o criador, é escravizado e obrigado, pelo medo, a consertar e manter as criaturas. Os personagens se envolvem quando Weiss finalmente tem um chilique e os encontra durante um ataque psicótico, ou então quando os bonifrates de vontade própria arrombam a porta da casa deles e tentam levá-los como escravos.



A roupa faz
o bonifrate.





O segredo da aldeia

De um lado estava o mundo magnífico da caçada, da tática, do júbilo feroz, da habilidade, e do outro estava o mundo da saudade e do bom senso malogrado.

— William Golding,
O senhor das moscas

Resumo

Em algum lugar perto do fim do mundo existe uma rede de cavernas que ainda repercute a frequência primordial dos gritos que o planeta emitiu ao nascer. De uma pequena boca de caverna, nas profundezas de um abismo de pedra escarpada, sopram ventos mornos e abundantes, originários do *ônfalos*, o centro do mundo, onde a vida palpitou pela primeira vez e ainda pulsa. Fontes termais fervem e emitem vapor, e poças de lama borbulham nas galerias profundas e cristalinas da caverna. A essência da própria vida é transportada por essas brisas, e aqueles que buscam a cura só precisam dirigir-se às cavernas e beber das nascentes ou passar a lama sagrada em suas feridas. Aqueles que são afortunados ou iluminados o suficiente para encontrar o caminho até as cavernas — e passar pela aldeia que as guarda — descobrem que as feridas, o câncer e a velhice desaparecem em meio à toda aquela vitalidade avassaladora.

De quando em quando, boatos a respeito dessas cavernas chegam aos ouvidos dos caçadores de tesouros, místicos e folcloristas. Elas ficam no Peru, afirmam vozes abafadas. Ficam no estado norte-americano do Wyoming, em Sri Lanka, Moçambique, no noroeste da Austrália, Afeganistão, Tibete, Islândia, Antártica... Os boatos, é claro, não são nada confiáveis.

A quantidade de raros e privilegiados indivíduos que ouviram falar dessas cavernas é pequena. O número de pessoas que pensa saber a localização exata do lugar sagrado é ainda menor. Aqueles que realmente conhecem essa localização formam uma fração desse número. E, desse último grupo, poucos residem na aldeia adjacente às cavernas, guardando vigília sobre a maravilha natural que o destino lhes deu de presente.

A aldeia é composta por pessoas que nasceram no local e que não dão valor à quase imortalidade que as cavernas proporcionam, e também por pessoas que o destino levou até lá. Para esses indivíduos, a morte chega para os animais e para as pessoas que a escolhem depois de uma longa sequência de anos com saúde.

Os aldeões não são estúpidos. Sabem que foram abençoados com um presente natural e cresceram ouvindo histórias de ladrões ferinos e mentirosos que aparecem de quando em quando para tentar se apoderar do segredo. As lendas dizem que esses intrusos maliciosos não querem nada além de levar o mundo corrupto até as cavernas sagradas e as fontes imaculadas para saqueá-las. Por causa disso, os habitantes da região mantêm a vigilância, prontos para enganar ou até mesmo matar as pessoas que vêm se meter onde não são chamadas. Preparados para o que der e vier, os aldeões farão quase tudo para proteger as cavernas deixadas sob sua custódia.

Tema e tom

O tema deste cenário poderia ser a “esperança perdida”. Ao ouvir falar dos poderes milagrosos das cavernas, os personagens talvez fiquem extremamente otimistas em relação a suas chances de encontrar um lugar onde a cura é possível. Mas essa esperança é destruída quando os personagens chegam à aldeia. A aldeia paranóica. A aldeia de olhos desconfiados, intenções obscuras e jogos mortais.

As cavernas, caso os personagens as alcancem, tornam-se quase secundárias, um desfecho para a parte mais importante do cenário: a própria aldeia. Num lugar tão soturno quanto o Mundo das Trevas, é preciso proteger com unhas e dentes os últimos resquícios de alegria, para que não sejam arrebatados pelas massas infelizes e desconsoladas. As cavernas não são uma exceção. Seus protetores podem não ser criaturas lendárias, mas nem por isso são menos perigosos ou assustadores.

Os aldeões não querem visitantes, não gostam deles e se livram dos poucos que aparecem fingindo-se de estúpidos e orientando-os a seguir pela estrada. O tom do lugar é pura paranóia. Os habitantes fingem a mais completa ignorância, coisa que têm feito de maneira eficiente há séculos. Se o cenário estiver localizado num país de



língua distinta do idioma falado pelos personagens, os habitantes fingirão não entender esse idioma (ou qualquer outra língua falada pelos personagens). Eles podem dar aos personagens informações errôneas, que os levarão a um território hostil ou perigoso. E se os personagens chegarem muito perto da verdade, os aldeões talvez recorram a medidas extremas e tentem matá-los discretamente, o que não seria a primeira vez.

Uma nota sobre o idioma

No cenário remoto e padrão da aldeia, o idioma falado não é o mesmo de sua área circunvizinha. É um híbrido de todos os idiomas falados por aventureiros que vieram à procura das cavernas e acabaram se estabelecendo no local. O idioma toma elementos emprestados do inglês, espanhol, japonês e holandês, com palavras avulsas de várias outras línguas, mas não é a forma pura de nenhuma delas. Aqueles que moram há algum tempo na aldeia entendem-se perfeitamente e conseguem se fazer ininteligíveis aos visitantes, mesmo na presença deles. A linguagem e o gestual permitem que os visitantes entendam o grosso do que os aldeões estão dizendo, mas as nuances ou os termos específicos provavelmente se perderão na tradução.

Por exemplo, uma pessoa que fala inglês entende mais ou menos uma a cada duas palavras, e é provável que venha a compreender bem mais se estudar o sotaque carregado dos aldeões. Não se trata de um idioma muito complexo. Um personagem pode aprendê-lo em dois meses (contanto que o jogador invista os pontos de experiência necessários para adquirir um círculo da Vantagem Idiomas).

Os moradores usam e abusam da barreira criada pelo idioma quando isso os ajuda a se livrar de intrusos. E, se os habitantes *realmente* precisam se fazer entender, é impressionante notar como o vocabulário deles cresce proporcionalmente à necessidade. Os idiomas do “velho mundo” são lembrados. Expressões antigas parecem brotar-lhes nos lábios. E existem inúmeras maneiras de dizer “vá embora”.

Inspiração

A comunidade quer que os personagens partam, de um modo ou de outro, sem encontrar as cavernas e sem ficar desconfiados. O meio mais fácil de conseguir isso é usando a velha e simples hostilidade. Se os personagens não entenderem a dica e acabarem encontrando um jeito de ficar, os habitantes parecerão fazer parte de uma inteligência superior empenhada em afugentar os intrusos, seja por meio de acidentes, sustos, ameaças ou danos diretos. Ao retratar a aldeia, tenha em mente as histórias clássicas de paranóia usadas tanto na literatura quanto no cinema, particularmente aquelas nas quais os forasteiros são observados, manipulados, enganados e talvez mortos por uma sociedade hostil e determinada. Um dos melhores exemplos é “A sombra sobre Innsmouth”, de H. P. Lovecraft. Entre os exemplos cinematográficos temos *O homem de palha*, *Quadrilha de sádicos*, *Dagon*, *Amargo pesadelo*, *Corrida com o Diabo* e *O confronto final*, de 1981.

Outros bons exemplos de “histórias paranóicas”, apesar de não tão diretamente aplicáveis quanto aqueles mencionados anteriormente, são *O bebê de Rosemary*, de Roman Polanski, *Os invasores de corpos*, *O enigma de outro mundo* e *A conversação*, de Francis Ford Coppola.

E lembre-se de que o simples fato de os aldeões serem hostis não significa que eles ajam dessa maneira o tempo todo. Pode

ser que eles acreditem no velho provérbio que aconselha manter os amigos por perto e os inimigos mais perto ainda. Esse modo de pensar proporciona uma experiência de jogo realmente perturbadora.

Se os personagens deixarem perfeitamente claro que não vão embora, é possível que os aldeões, ainda que de má vontade, venham a oferecer o mínimo de hospitalidade, arranjando-lhes, por exemplo, um lugar para ficar. Acontece que serão acomodados na casa de uma grande família que pedirá ajuda em troca desse favor. O objetivo dessa exigência é manter os personagens ocupados para que eles não tenham tempo de xeretar, e a família colocará os hóspedes para limpar os estábulos, perfurar poços e cuidar das hortas.

À noite, os personagens serão trancados em seus aposentos e vigiados. Os aldeões podem espalhar arapucas e armadilhas por toda a aldeia. Os intrusos serão acompanhados pelos aldeões em todos os momentos de folga. Os moradores insistirão em disponibilizar um guia para mostrar os arredores aos personagens. Esse guia pode ser uma moça bonita, que os personagens não se importarão de ter como companhia, ou um velho manhoso e grudento, do qual eles não conseguirão se livrar.

A localização é tudo

Este capítulo foi escrito supondo que a aldeia e as cavernas ficam *longe* da civilização, mas você pode situá-las onde quiser. O padrão é colocá-las num lugar remotíssimo e muito provavelmente em terreno acidentado. Ficam a quilômetros de distância da cidadezinha mais próxima e a centenas de quilômetros de qualquer centro populacional importante. Pode ser numa ilha remota. Não há sinal de telefonia celular e até mesmo os rádios falham devido a “interferência magnética” ou outro fenômeno semelhante. Esse afastamento cria uma sensação de ansiedade ou desamparo que estimula o horror. O que também faz sentido devido ao tema em questão. Se a existência das cavernas fosse de conhecimento comum, se a estrada que leva ao centro da vida fosse muito batida, ou se uma cidade moderna surgisse perto das cavernas, elas perderiam sua essência e se tornariam corriqueiras, ou então seriam mais um estorvo do que uma bênção.

Pelo menos esse é o medo daqueles que se consideram guardiães das cavernas.

Talvez a parte mais difícil de encontrar as cavernas seja saber que elas existem. Se levarmos em consideração há quanto tempo elas existem e o pequeno número de pessoas que sabe de sua existência, as cavernas talvez sejam um dos segredos mais bem guardados do mundo. As poucas pessoas que as viram e voltaram à civilização foram muito discretas. Algumas foram obrigadas a fazer um voto de silêncio, ao passo que outras não querem revelar sua localização com medo de perder uma coisa tão boa. E, de quando em quando, ainda se ouvem lendas sobre as cavernas ou fenômenos semelhantes em livros antigos ou até mesmo entre as profecias de civilizações perdidas. Ou então os personagens curandeiros (ou em busca de cura), ou “dotados” de poderes psíquicos, talvez descubram o local por intermédio de sonhos ou visões.

Mas a aldeia ainda pode ser inserida no mundo civilizado de várias maneiras:

- Poderia ser uma cidade pequena no interior do país — por exemplo, no estado norte-americano do Wyoming, Alabama ou Alasca —, cujos habitantes perderam o contato com a cultura contemporânea. A televisão ainda é considerada uma invenção

recente e os computadores não chegaram lá. É uma região árida e solitária que não gosta de estranhos. Os moradores foram realmente abençoados com as cavernas tão próximas e não querem estragar isso por nada deste mundo. É provável que as cavernas tenham sido arrancadas de uma tribo de índios e, por conta disso, poderia haver uma série de repercussões terríveis.

- A “aldeia” poderia ser um gueto no meio de uma cidade grande. Nesse caso, as cavernas poderiam ser (ou dar em) um porão abandonado no segundo subsolo. Mas é provável que os personagens sejam metralhados muito antes de entrarem no edifício que dá acesso às cavernas. O principal uso das cavernas poderia ser reviver as pessoas feridas nas guerras das gangues, o que transformaria uma vida urbana aparentemente perigosa numa brincadeira infantil de polícia e ladrão. Os personagens talvez fiquem nervosos quando o sujeito que eles viram levar seis tiros na noite anterior aparecer de pé e saudável no dia seguinte... com uma arma apontada para eles.

- Foster, Slade e Beauchamp Ltda. é uma empresa pequena que ganha muito dinheiro. A sede impecavelmente ajardinada fica logo na entrada de Tremont, um subúrbio fictício de sua cidade. As cavernas estão localizadas sob os edifícios da “zona de segurança”, à qual somente os funcionários autorizados têm acesso. A “aldeia” é uma empresa pequena que já se apoderou das cavernas e quer garantir que ninguém mais as tenha. O plano pode ser reproduzir os efeitos gerados pelas cavernas ou descobrir como “neutralizar a ameaça que elas representam para a indústria farmacêutica do país”.

A aldeia isolada

A vila remota dos guardiões é muito pequena. Fica a quase dois quilômetros das cavernas e tem menos de mil habitantes. Se chegarem viajantes indagando sobre as cavernas ou qualquer coisa parecida, os aldeões darão de ombros, fingirão ignorância e, “prestativos” como são, dirão aos forasteiros que continuem seguindo a estrada. Se os viajantes vierem para ficar e xeretarem tudo à procura de alguma coisa, os habitantes se tornarão hostis e farão tudo o que puderem para enxotar os estranhos. Quanto mais os personagens se demorarem na cidade, mais os habitantes intensificarão seus esforços.

O lugar tem pouco a oferecer além do acesso conveniente às cavernas. As construções são simples: estruturas erguidas manualmente, segundo os princípios arquitetônicos de várias culturas. Não há eletricidade nem água corrente. Considera-se alimento tudo aquilo que os aldeões conseguem apanhar ou cultivar no clima inóspito da área. Galinhas e cabras suprem a população com carne e leite, e as pessoas incrementam a dieta plantando um tipo de grão e talvez melões, batatas ou raízes, dependendo do lugar em que você situar a aldeia.

Os viajantes provenientes de regiões civilizadas não gostam da vida na aldeia. Mas isso não é um problema: os aldeões também gostam de pessoas civilizadas, indolentes e mimadas.

Ao chegar, os viajantes normalmente identificam o terreno como uma força hostil a ser superada. Os habitantes, por outro lado, conhecem o terreno como a palma da mão e o vêem como um aliado na missão de proteger as cavernas. Distantes de tudo, sem eletricidade, TV a cabo ou computadores, os aldeões passam o tempo cultivando a terra e desfrutando a natureza. Eles sabem onde encontrar os pontos de pesca, onde os animais de caça se reúnem e onde eles devem se posicionar para observar as estradas sem serem vistos.

Os personagens estarão em desvantagem ao interagir com os aldeões. Os moradores sabem que os intrusos estão a caminho

e têm bastante tempo para cuidar dos preparativos necessários. Mais tarde, os personagens poderão ficar surpresos (ou irritados) ao descobrir que os aldeões parecem sempre saber o paradeiro deles ou para onde eles irão a seguir.

Moradores

Na aldeia vivem pessoas de todas as raças e camadas sociais. Não há uma única etnia nem aparência predominante. Na verdade, as únicas coisas que os habitantes parecem ter em comum são a juventude e uma saúde invejável. Eles se encontram a centenas de quilômetros do hospital mais próximo, mas não há uma única pessoa doente ou ferida na aldeia. A vitalidade deles é indubitável. Os visitantes podem se perguntar se os velhos, doentes e feridos são escondidos em algum lugar ou mortos.

Veremos a seguir uma descrição geral de alguns membros do elenco que os personagens poderão vir a encontrar. Você pode personalizá-los de modo a adaptá-los a sua visão particular da aldeia.

Jonathan, o Rapagão

Ele é esperto, agressivo e de temperamento violento. É bom de briga (seis dados na parada), e os anciões da aldeia o mandam fazer o trabalho sujo quando não querem manchar as mãos de sangue. Num cenário urbano, ele seria membro de uma gangue, ao passo que, num ambiente mais empresarial, ele seria um gerente de projetos jovem, extremamente ambicioso e ávido pela fama.

Molly, a Sedutora

Ela é jovem, bonita e tem um sorriso radiante. Não entende bem o que os anciões lhe pedem para fazer, mas conhece as histórias antigas e faz qualquer coisa para ajudar a manter o segredo das cavernas. Os anciões da aldeia usam-na quando precisam semear a discórdia num grupo de rapazes. Se quiserem enfraquecer um grupo, eles sempre podem usá-la para remover um ou dois dos membros mais fortes. Ela só precisa sorrir. Num cenário urbano, ela poderia ser a prostituta do bairro com um coração de ouro, ao passo que, num cenário empresarial, ela poderia ser uma jovem e encantadora secretária ou a moça recém-contratada.

Jack, o Velho Canalha

Jack não está muito preocupado em proteger o segredo das cavernas, ele simplesmente odeia forasteiros. Preocupa-se bastante com a vida dos aldeões, mas os estranhos, para ele, são como gado: não são totalmente humanos, nem valem a pena. Ele gosta de fazer os intrusos sofrerem, e qualquer pessoa que tenha um artigo que ele deseja — seja um relógio novinho, um casaco bonito ou um bom par de sapatos — pode esperar sofrer um acidente. Num cenário urbano, o Velho Canalha é um ex-presidiário violento, o sujeito que tem uma folha corrida de quinze páginas e que mata por diversão. Numa empresa, ele será o velho vice-presidente que *parou* de receber promoções há algum tempo (provavelmente por razões éticas). Não há nada que ele não faria para galgar os últimos degraus que o levariam ao topo. E se, para conseguir o que deseja, ele precisa manter a localização das cavernas em segredo, que seja.

Estrella, a Matriarca

Ela mora na aldeia desde 1588 e tem se mantido saudável e relativamente jovem devido à constante exposição ao poder



das cavernas. Não gosta das coisas que seu povo faz para proteger o segredo, mas tem experiência suficiente para saber que as pessoas cientes da existência dessa bênção não vão deixar de contar o que sabem nem de tentar tirar proveito disso. Se o cenário for estabelecido num bairro pobre e degradado de uma cidade grande, ela será a velha senhora que dirige o espetáculo. Poderia ser uma cafetina, uma líder comunitária, uma policial corrupta ou uma pessoa de destaque na administração da cidade. Ela pode até se conder dos personagens, mas não os impedirá de cavar as próprias sepulturas se insistirem em saber demais. No cenário da empresa, a Matriarca seria a diretora-geral. Se, por um lado, ela fica maravilhada com os recursos que tem a sua disposição, por outro lado, há também o horror do que ela tem de fazer para defendê-los. Contudo, o fato de estar horrorizada não significa que ela vá demonstrar clemência.

Uma aldeia, uma mente

Você poderá aumentar a intensidade do horror de seu cenário ao definir que a longa exposição às névoas estranhas e ao ambiente das cavernas concede aos habitantes uma telepatia grupal de baixo nível. O resultado é uma perturbadora “mente coletiva” compartilhada por todos.

Aquilo que um aldeão vê, todos os outros também vêem. Aquilo que um aldeão pensa passa pelas mentes de todos os aldeões. Isso faz com que seja *muito* difícil para os personagens irem a qualquer lugar sem que todos saibam onde eles estão e o que estão fazendo. Também torna impossível jogar os aldeões uns contra os outros. Nessas circunstâncias, os intrusos enfrentam uma legião de camponeses, e não um pequeno grupo de roceiros ingênuos.

Para usar esta opção da melhor maneira possível, não enfatize os efeitos da mente coletiva no início, mas deixe os personagens descobrirem aos poucos que existe algo perturbador no ar. Eles podem notar que uma coisa que disseram a um aldeão é repetida literalmente por um outro aldeão. No começo, o intervalo será de um dia. Depois, será de horas e, antes que se perceba, minutos.

Se e quando chegarem às cavernas, os personagens talvez percebam que eles também ouvem os pensamentos de outras pessoas, que, por sua vez, também ouvem os deles.

No amor e na guerra...

Evitar que as cavernas sejam descobertas pelo mundo exterior é a razão de ser da aldeia. Afugentar os estranhos é o método preferido de lidar com eles, mas, se os forasteiros encontrarem as cavernas, os habitantes mudarão rapidamente

de tática, tentarão manter os personagens na vila e adotá-los — ou matá-los antes que eles possam contar a alguém o que descobriram.

Veremos a seguir algumas das táticas usadas pelos aldeões para salvaguardar seu segredo:

- Sabotar o equipamento dos personagens, principalmente rádios, barracas, bússolas, mapas e botas. Os veículos também são alvos prováveis, mas os aldeões tentarão descobrir quanto a ausência dos personagens será sentida antes de isolá-los. A última coisa de que os aldeões precisam é que um exército venha resgatar os forasteiros.

- Cortar todas as cordas que os personagens usam para escalar, principalmente se os recém-chegados já estiverem nas cavernas e precisarem das cordas para voltar.

- Fingir conduzir os personagens para as cavernas quando, na verdade, a idéia é levá-los por um caminho perigoso, na esperança de que sofram acidentes — ou de fazer com que sofram acidentes.

- Colocar cobras ou insetos venenosos nas barracas.

- Oferecer aos personagens comida envenenada.

- Tomar um refém que só será libertado quando os personagens concordarem em ir embora.

O ciclo eterno

A população da aldeia cresce muito lentamente, e olhe lá. Apesar de os habitantes jovens se casarem e terem filhos, a maioria dos residentes tem mais de cinquenta anos de idade. Graças ao poderes rejuvenescedores das fontes das cavernas, ainda existem muitos avós, bisavós e até mesmo tataravós administrando o povoado. Sem uma alta taxa de natalidade, o melhor modo de manter a população é absorver aqueles que chegam à procura das cavernas. Isso não chega a ser um desafio. Apesar da localização, as pessoas querem ficar lá, e aqueles que encontram a aldeia geralmente acabam ficando — às vezes por vontade própria, para aproveitar as propriedades curativas do lugar. Outras vezes, são forçadas a ficar contra a vontade, mas lentamente acabam aceitando o destino que lhes coube. Em geral, os estranhos chegam à aldeia depois de uma viagem prolongada. Se permanecerem tempo suficiente e não prestarem atenção às mentiras dos aldeões, eles poderão encontrar por si mesmos o caminho até as cavernas. E também podem ser forçados a ficar. As pessoas encontram seus veículos sabotados e descobrem que seus rádios e carteiras desapareceram. Os habitantes chegam a prender os viajantes dentro das casas ou nas próprias cavernas até eles se acalmarem. Com o passar do tempo, são absorvidos por uma família e pela comunidade.

Quando isso acontece, o viajante passa a ser um aldeão. Ele trabalha e se diverte juntamente com os vizinhos e divide com o resto da aldeia o fardo de vigiar as cavernas e a dádiva que elas prometem.

De fato, alguns afirmam que os ventos mornos que sopram das cavernas têm um efeito entorpecedor na memória, fazendo com que a pessoa não tenha muitas lembranças da vida que levava no mundo feito de concreto e telefones celulares. Pode ser que sim, mas também é provável que a conveniência de ser curado de qualquer enfermidade com uma simples viagem pelas entranhas da terra seja um atrativo que a vida contemporânea não é capaz de igualar.

Seja devido à natureza fundamental do ser humano ou a uma sutil compulsão sobrenatural, os viajantes que se estabelecem geralmente tornam-se os guardiães mais fervorosos das

cavernas, dispostos a fazer qualquer coisa para preservar o segredo. Esse ciclo ocorre desde o dia em que o segundo viajante a chegar ao lugar deparou com a cabana erguida pelo primeiro (que nas lendas é lembrado como uma grande e sábia mulher). É assim que as coisas são. A inversão da ordem natural seria os aldeões partirem para a civilização.

Motivações

Existem várias razões para um indivíduo ou um grupo procurar as cavernas e acabar chegando à aldeia que as protege. Dependendo de sua crônica, essas razões poderiam levar a uma história de ação e aventura, de intriga e paranóia, ou a uma história de política e diplomacia. Alguém pode ter mentido e intimidado os personagens em determinado momento, forçando-os a tomar decisões éticas difíceis no instante seguinte (por exemplo, revelar ou não a existência das cavernas para o mundo). Eles desenvolvem um relacionamento de amor e ódio com os aldeões.

Sobreviver

Encontrar as cavernas poderia muito bem ser a ideia fixa de uma pessoa diagnosticada com uma doença terminal. Sem qualquer outra esperança, o personagem se dedica a procurar a única opção que lhe restou, ignorando os custos ou a implausibilidade da tarefa. Uma mulher desesperada só precisa ouvir um boato ou a sombra de um rumor. Se nada mais lhe oferecer alento, ela vai procurar a esperança onde puder, por mais quixotesca que essa busca possa parecer. Os amigos e familiares poderiam muito bem se envolver nessa demanda, principalmente se a capacidade do personagem condenado de empreender essa viagem estiver comprometida pela doença ou pela idade.

Pessoas desaparecidas

Os personagens não precisam necessariamente estar à procura das cavernas. Eles poderiam estar à caça de um amigo ou parente que saiu em busca das cavernas e nunca mais voltou. Isso dá a você, o Narrador, a opção de trabalhar um pouco com uma história detetivesca. Os personagens precisam ter uma certa habilidade para juntar as pistas que levam ao paradeiro do desaparecido. Se encontrarem quem procuram depois de uma busca prolongada, talvez descubram que o sujeito não tem nenhum interesse em deixar a segurança e a quase imortalidade da aldeia. O ente querido pode convidar os personagens a se unirem a ele, ou então a chegada deles poderia colocá-lo na desagradável posição de ter de escolher entre o lar que adotou e os antigos companheiros.

À procura de...

Uma celebridade midiática, conhecida por “destruir mitos” ou caçar lendas, chega à aldeia seguindo uma pista forte, com o objetivo de localizar ou desmascarar as cavernas. Os aldeões tratam essa personalidade de um modo extremamente hostil, com medo que ela espalhe a notícia. Se não conseguirem mantê-la afastada, eles podem ser obrigados a convencê-la a não divulgar a



localização do lugar. Ou então poderiam simplesmente tentar matá-la e também a sua equipe (apesar do frenesi midiático que isso, sem dúvida alguma, provocaria).

Acidentes acontecem

Se, por alguma razão, os personagens já estiverem em algum canto remoto do mundo, eles poderiam encontrar a aldeia por acaso, sem saber que as cavernas existem. Depois de observar o comportamento estranho ou suspeito dos moradores, eles poderiam ficar intrigados com o segredo aparentemente guardado no local.

Campanha religiosa

Membros de uma igreja ou de uma religião poderiam ouvir histórias sobre as cavernas e querer se assenhorar dos poderes de cura do lugar (em nome do deus deles, é claro), ou então condená-lo como uma blasfêmia. Com esse propósito, eles poderiam contratar alguém para encontrar o local. Essa é provavelmente a pior hipótese para os aldeões, que logo entenderiam a magnitude da ameaça. O resultado poderia muito bem ser uma guerra santa.

Dinheiro vivo

Os personagens respondem a um anúncio ou são contatados por um indivíduo rico e de saúde bastante precária. Ele ouviu falar das cavernas e talvez tenha obtido informações vagas sobre sua localização. Ele não quer (ou não pode) se arriscar a fazer uma viagem até ter certeza de que não está atrás de uma ilusão. Está disposto a equipar um grupo e pagar *muito* dinheiro para quem encontrar as cavernas para ele. No entanto, ele não é estúpido. Insiste em enviar um assistente para ficar de olho nos personagens e garantir que eles não vão gastar o dinheiro e contar-lhe um monte de mentiras quando voltarem. Os personagens não precisam ser “aventureiros profissionais”. Eles podem aceitar o desafio por uma série de razões: porque precisam do dinheiro, ou então para encontrar uma solução rápida para outros problemas que estão enfrentando. O milionário moribundo equipa o grupo e deixa o dinheiro das despesas aos cuidados de seu subordinado. A grana alta entrará em cena quando (ou se) os personagens voltarem trazendo provas de que encontraram o local (com a confirmação do empregado). Contudo, não se sabe o que o subordinado tem em mente, e ele precisa voltar e atestar a idoneidade dos personagens.

Por outro lado, se as cavernas não ficarem muito longe, o mais difícil poderia ser encontrá-las entre os vários locais possíveis. Pode ser que os personagens tenham apenas relatos antigos como ponto de partida. Nesse meio-tempo, “a mais nova e impressionante loja de departamentos da rede Goldbaum” pode ter se transformado naquele velho edifício infestado de baratas no coração do gueto. Ou “a reserva florestal a oeste de Kirkville” poderia ter se tornado a sede empresarial de uma poderosa gestora de recursos.

Fatos preliminares

Os personagens notam, com relativa rapidez, que alguma coisa não está muito certa na aldeia. A primeira e maior pista é o grande empenho dos aldeões em convencer os intrusos a partir, ou em levá-los a este ou aquele lugar, mas nunca aonde os personagens mais desejam ir.

À medida que a sensação de paranóia e *manipulação* dos recém-chegados aumenta, a desconfiança dos personagens de que algo está terrivelmente errado também deve aumentar.

Depois disso, as pistas estranhas começam a se acumular, de acordo com a versão do cenário principal que você estiver usando. Se os aldeões tiverem enterrado os corpos dos visitantes anteriores nos campos, os personagens talvez encontrem uma mandíbula humana. Se você dotar os habitantes de uma mente coletiva, serão vários os incidentes perturbadores capazes de alertar os personagens.

As cavernas

Não importa a localização das cavernas, o cenário padrão se encontra em território hostil: inacreditavelmente frio, insuportavelmente quente, montanhoso e/ou remoto. As únicas estradas que se aproximam do local são estreitas, cobertas de cascalho e sujeitas a deslizamentos de terra ou avalanches num ponto ou outro.

Para encontrar as cavernas, os exploradores têm de descer por uma fenda ou poço de rocha escarpada. A descida é longa e traiçoeira, uma queda de 35 metros que passa por lâminas salientes de pontas cristalinas.

Em sua parte profunda, a rede de cavernas é incomodamente quente, com uma temperatura média em torno de 38 graus centígrados. Fissuras pequenas e profundas no chão de pedra revelam o brilho vermelho e fosco da lava. Gases de odor acre assobiam ao passar por entre as aberturas, ou então é o vapor que brota de poças borbulhantes. A indômita força vital do mundo aflora na superfície.

Esconder o caminho

Uma das dificuldades de manter as cavernas escondidas advém do fato de os aldeões visitarem-nas com frequência. Há uma série de maneiras pelas quais eles (e os personagens também) conseguem manter o segredo.

A entrada para o abismo poderia ser subaquática e as cavernas não passariam de uma enorme gruta. Essa opção será bastante apropriada se você situar a aldeia numa ilha remota. Nadar abismo abaixo poderia parecer muito mais fácil que descer por uma fenda, não fossem os corais afiados, que cortam tanto a carne quanto o equipamento de mergulho, e a constante ameaça de morrer afogado.

O chefe ou ancião da aldeia poderia ter mandado erguer um casarão sobre a entrada do abismo. É natural os aldeões visitarem seu chefe regularmente, de modo que o lugar também seria vigiado.

A entrada para as cavernas poderia ficar no topo das montanhas rochosas próximas à aldeia, o que exigiria que os personagens conseguissem um guia (improvável) ou passassem dias fazendo o reconhecimento da região (difícil e algo que os aldeões não tolerariam). Se, durante a exploração, os personagens passarem muito tempo sem água nem comida, sintam-se à vontade para aplicar as regras de privação (**Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 180) se os personagens não tiverem índices suficientes na Habilidade Sobrevivência — ou depois do suprimento de água e comida deles desaparecer misteriosamente.

História

As cavernas sempre existiram, desde as origens primordiais do mundo. Elas são um dos poucos lugares onde a força vital

do planeta aflora com um poder incontestável e inexplicável racionalmente. Na posição de Narrador, você tem o poder de decidir *por que* o lugar é tão especial. Teria sido um dos primeiros lugares sagrados do mundo? O mundo teria se ferido quando alguma coisa caiu bem ali, ou seria o lugar o produto de uma perturbação no mundo espiritual? Seria esse o tipo de lugar no qual a vida se desenvolveu a partir do caldo primordial?

A história da aldeia é menos grandiosa. Os povos nativos entraram por acaso nas cavernas, descobriram o poder maravilhoso que elas possuíam e ali ficaram. O que, no princípio, era apenas um indivíduo ou um único clã transformou-se, com o passar do tempo, numa pequena comunidade. Seus membros perceberam que, para não serem conquistados e expulsos dali, eles teriam de fazer segredo de sua boa sorte, e passaram os séculos subseqüentes fazendo exatamente isso. É possível que outras tribos também tenham encontrado o lugar e se apoderado dele, ou que os descendentes daqueles primeiros colonos ainda se encontrem por lá, com suas origens obscurecidas pelos genes dos intrusos que chegaram mais tarde.

Sistemas

As regras do mundo comum não se aplicam a quem está nas cavernas. A vitalidade e a paixão que brotam dali subjugam os indivíduos do mesmo modo que um furacão, terremoto ou outra força da natureza os subjugaria. Os resultados podem variar de acordo com a identidade daqueles que se aventuram a entrar.

Lembranças evanescentes de casa

O forasteiro que entra nas cavernas pode achar a experiência tão profunda que suas recordações da vida que levava anteriormente começam a se apagar. Foi isso o que aconteceu com muitos moradores da aldeia assim que eles chegaram. Nas primeiras *três* vezes que um personagem entrar nas cavernas, faça um teste de Autocontrole + Perseverança em nome do jogador. Se conseguir pelo menos um sucesso, o personagem ficará um pouco atordoado, mas não estará sujeito a nenhum outro efeito. No caso de um êxito excepcional, não será necessário nenhum outro teste para verificar a memória do personagem. Se qualquer um dos testes resultar numa falha, o personagem esquecerá de onde veio e também o que fazia lá, quem ele conhecia e qualquer outra informação que possa fazê-lo querer voltar. As lembranças não desaparecem de todo. Elas poderiam ser reavivadas por alguém com Especialização em Psiquiatria, no caso de um teste prolongado bem-sucedido de Inteligência + Ciências (total de dez sucessos; cada teste representa um dia). Se ocorrer uma falha dramática num teste para ver se alguém se lembra do próprio passado, as lembranças do sujeito estarão perdidas para sempre e não poderão ser recuperadas. Se souber que corre o risco de perder a memória nas cavernas, o personagem poderá exercer sua vontade para manter sua identidade (pode-se usar um ponto de Força de Vontade para acrescentar três dados ao último teste que você fizer).

O destino dos perjuros

Se um personagem fizer de boa vontade o juramento dos aldeões de não mencionar as cavernas para o mundo exterior, uma lama espessa e sulfurosa escorrerá de seu nariz e de sua boca toda vez que ele estiver prestes a revelar a localização

do lugar. O efeito ocorrerá sempre que ele tentar falar, esquecer ou fazer um mapa do local. Esse vômito espetacular e prolongado causa cólicas estomacais debilitantes no pretenso delator e inflige automaticamente [5 – Vigor] pontos de dano contundente. Ele também ficará sujeito a uma penalidade de –3 em todas as ações (salvo as reflexas) durante o resto do dia. As tentativas sobrenaturais de neutralizar esse ritual estarão sujeitas a uma penalidade de –4 devido à antiga (e auto-induzida) magia envolvida.

A confiança dos aldeões

“A história do viajante mentiroso”, “A história da víbora errante” e “Os 21 destinos do imprudente” estão entre as fábulas mais populares contadas na aldeia. Envolvem figuras tradicionais das lendas locais: o aldeão astuto e o viajante traçoeiro que quer ter acesso às cavernas e não mede esforços para conseguir o que deseja. No final, o aldeão astuto engana o intruso trapaceiro, as cavernas são protegidas e a vida continua feliz e contente. (Os personagens só ouvirão essas histórias — pelo menos em sua forma integral — se forem aceitos pela sociedade, quando então, boa parte da paranóia e da hostilidade dirigidas a eles fará muito mais sentido.)

Isso tudo é só para dizer que: para ganhar a confiança dos aldeões, será preciso mais do que um ou dois atos de bondade e algumas promessas convenientes. Ganhar a confiança dos moradores é o modo difícil, porém nobre, de conseguir informações sobre as cavernas. Leva-se semanas, se não meses, para conseguir que os aldeões se mostrem menos reservados, e mais tempo ainda para que compartilhem alguma coisa sobre o segredo. Se tiver a impressão que os jogadores estão caminhando nessa direção, talvez você queira incorporar algumas tramas secundárias na história — situações entre os próprios personagens, entre personagens e aldeões ou entre personagens e outras pessoas de fora — para manter a coisa andando.

Toda vez que um personagem (ou um grupo) realizar uma ação realmente significativa para um habitante ou para a aldeia como um todo — alguma coisa que realmente demande empenho, como ajudar na perfuração de um novo poço ou trabalhar nos campos durante alguns dias no lugar de alguém que está perdido —, faça um teste prolongado de Presença + Socialização para o personagem (ou, no caso de um personagem menos sincero, Manipulação + Astúcia). Se houver um grupo envolvido, faça o teste com a maior parada de dados dentre os membros. Tão logo o personagem consiga acumular cinquenta sucessos, os aldeões podem se sentir propensos a considerá-lo um dos seus. Depois de exigir o voto de sigilo, eles revelarão a localização das cavernas. Só é permitido fazer um teste por dia, e as ações realizadas precisam ser novas ou originais. Por exemplo, os personagens não terão direito a novos testes por cavarem indolentemente o mesmo poço semanas a fio.

No caso de uma falha dramática, os personagens cometem uma tremenda gafe que anulará todos os sucessos até então acumulados.

Regras do abismo

Subir ou descer o abismo que leva às cavernas exige testes de escalar (**Livro de regras do Mundo das Trevas**, págs. 72 e 181). Uma falha dramática indica que o personagem colidiu violentamente contra os cristais afiados que revestem as paredes (e sofreu um ferimento letal) ou despencou e aterrissou sobre os

cristais que existem no fundo do abismo, que sempre provocam dano letal, independente do tamanho da queda (os cristais do fundo não fazem parte de nenhuma formação natural: foram colocados ali pelos aldeões).

Os habitantes têm a vantagem da experiência ao subir e descer o abismo que leva às cavernas. Muitos deles fazem essa peregrinação quatro ou cinco vezes ao ano, quer precisem ou não dos poderes de cura do local. Os aldeões estão sujeitos aos mesmos testes de escalar que os personagens, mas aplica-se, no caso deles, a regra da explosão do 8 (pág. 134). Você também terá a liberdade de fazer os aldeões subirem e descerem automaticamente em segurança se isso tornar a história (e a frustração dos personagens) mais interessante.

Aqueles que entram nas cavernas descobrem incríveis quantidades de energia dentro de si. Eles ficam animados, agitados, quase hiperativos. Aqueles que têm o Vício da Preguiça podem considerá-lo suspenso no interior das cavernas. Enquanto estiverem lá no fundo, todos receberão um círculo a mais de Força de Vontade, mesmo que, com isso, o índice da característica ultrapasse o limite normal imposto pela soma Perseverança + Autocontrole.

A energia primitiva e inebriante das cavernas pode ser irresistível. Todas as paixões — como o amor, o medo, a luxúria e a raiva — são intensificadas. Você deve se sentir à vontade para usar esse fenômeno como melhor lhe convier. Uma das possibilidades envolve o uso de Vícios e Virtudes. Os Vícios são primitivos, mas as Virtudes são analíticas ou impostas contra a vontade. Os efeitos das duas características na recuperação de Força de Vontade são invertidos. Enquanto estiverem nas cavernas, os personagens vão recuperar toda a Força de Vontade ao saciar seus Vícios e só um ponto ao saciar suas Virtudes. Entregar-se aos Vícios, é claro, significa cometer atos egoístas e perniciosos. As pessoas podem fazer coisas horríveis umas com as outras lá embaixo e sentirem-se fortalecidas ao fazê-lo. O personagem que tem ciúme de outro poderia agir dominado pela paixão. Alguém que estava bravo com um companheiro poderia finalmente liberar sua fúria. Não são realizados testes de Moralidade no caso de atos perpetrados lá embaixo, mas pode ser que esses testes sejam apropriados quando o personagem retornar à superfície e ver-se obrigado a lidar com as consequências de seu comportamento.

Portanto, a visita às cavernas tem um enorme custo moral. As pessoas se recuperam fisicamente, mas podem ser levadas a cometer atos considerados amorais num contexto contemporâneo (na atmosfera primordial das cavernas, essas ações são naturais). Por isso, você poderia retratar os aldeões como ascetas ou “puritanos” rígidos que punem com rigor o crime e o prazer. Eles sabem que sucumbir ao hábito do egoísmo fora das cavernas pode ser letal se totalmente explorado no subsolo. Com o intuito de se preparar para as tentações das cavernas, os habitantes podem impor violentamente seus códigos de conduta e pureza, quer os recém-chegados entendam as regras ou não.

O dom da cura

Os verdadeiros benefícios das cavernas só são obtidos quando a pessoa toma a água das fontes termais ou quando cobre seus ferimentos com a lama preta. Tomar dessa água cura os seres vivos de todas as doenças físicas e mentais. Colocar lama sobre uma ferida a fará cicatrizar numa velocidade surpreendente.

Depois de beber a água, o personagem terá de passar um dia lá embaixo até se recuperar totalmente de uma enfermidade ou doença mental; dois dias se a doença for grave. As enfermidades e as doenças mentais não são curadas simultaneamente. Primeiro desaparecem as doenças físicas do indivíduo, depois as perturbações.

Os ferimentos agravados cicatrizam à razão de um ponto por dia. Os ferimentos letais cicatrizam à razão de um ponto por hora. Os ferimentos contundentes cicatrizam à razão de um ponto por turno. A recuperação ocorre da direita para a esquerda no painel de Vitalidade, como de costume; portanto, os ferimentos agravados são os últimos a serem reparados quando a pessoa permanece tempo suficiente no subsolo.

Se o personagem tiver ferimentos e uma doença física ou perturbação mental, os ferimentos serão curados primeiro. Os ferimentos e as doenças/os problemas mentais devem ser tratados em separado. A remoção de uma perturbação depois de uma temporada nas cavernas não restabelece nenhum círculo de Moralidade que tenha se perdido quando a aflição se manifestou pela primeira vez.

Tanto a água quanto a lama perderão seu poder de cura se forem removidas das cavernas onde afloram. Não esqueça que esses benefícios curativos se aplicam somente às criaturas vivas; nem os fantasmas nem os vampiros podem se beneficiar diretamente das cavernas.

Regra opcional: sangue vigoroso

Durante mais ou menos uma semana depois de se beneficiar dos poderes curativos das cavernas, o sangue da pessoa conservará um pouco da energia obtida. Tanto o dano letal quanto o contundente serão reparados na metade do tempo normal (consulte o **Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 175, para saber as taxas normais de recuperação). Além disso, essa qualidade também torna o corpo do indivíduo mais saboroso e poderoso para as criaturas que se alimentam de sangue. Em termos de jogo, o sangue do mortal conseguirá sustentar um vampiro que normalmente precisa da essência de sua própria espécie para subsistir (consulte a seção “Potência do Sangue”, na pág. 99 de **Vampiro: o Réquiem**). Uma semana depois da visita às cavernas, o sangue da pessoa voltará ao normal, bem como sua taxa de recuperação e a tentação representada por seu fluido vital.

É claro que, se soubessem desse efeito sobre a Vitae, os vampiros fariam tudo que estivesse a seu alcance para explorá-lo. Mas, da mesma maneira que os mortais, eles também fariam tudo que estivesse a seu alcance para impedir que outros membros de sua própria laia descobrissem o segredo. A ganância e a territorialidade do mundo dos mortais são dez vezes mais intensas entre os Amaldiçoados guiados pela Fera.



Histórias

Você pode usar o cenário remoto da aldeia e das cavernas para contar diversas histórias. Algumas delas abordam diretamente as cavernas, outras têm mais a ver com os vários relacionamentos que os personagens poderiam desenvolver com os habitantes da vila.

Romeu e Julieta

Os aldeões são mais do que um simples grupo de conspiradores que se opõe aos personagens. Eles formam uma comunidade de indivíduos. Isso significa que nem todos apóiam a decisão da maioria de expulsar os intrusos. Uma jovem aldeã pode se engajar com um dos personagens, principalmente se os recém-chegados permanecerem algum tempo na região. A atração pode até ser mútua, ou os personagens podem simplesmente usar a ingenuidade da moça para alcançar seus próprios objetivos.

Os aldeões fazem o possível para proibir todo e qualquer romance, mas, se falharem, não se mostrarão completamente avessos à idéia de novos membros se unirem a suas famílias por meio do casamento, no mínimo para evitar a endogamia. Ou um casamento forçado, se você preferir. Antes da realização (ou da imposição) do matrimônio, o(a) noivo(a) tem de fazer o juramento solene de jamais revelar a localização das cavernas a forasteiros, entre os quais encontram-se os outros personagens dos jogadores.

Segundo o costume, o casal “feliz” deve passar a noite de núpcias nas cavernas. Os outros personagens serão cuidadosamente vigiados e é possível que sejam amarrados ou presos, de acordo com o grau de honestidade ou integridade demonstrado até aquele momento.

O romance pode ser uma coisa magnífica, mas resta o fato de que se unir à aldeia significa nunca mais partir. Isso poderia ter algumas consequências importantes para a trupe. Da mesma maneira que a lealdade de uma aldeã poderia ser colocada à prova por um envolvimento romântico com um dos personagens, é possível que o romance de um personagem com uma aldeã abale seu compromisso com os outros personagens. E se um dos noivos porventura descobrir os segredos da aldeia, os habitantes com certeza o obrigarão a fixar residência fazendo ameaças ou prejudicando-o de algum modo.

Também existe a possibilidade de um aldeão se interessar por uma personagem porque ele quer fugir e conhecer o mundo exterior. O personagem que partir levando consigo um membro da aldeia será caçado. O jovem genioso poderia ter o mesmo destino de todos os outros ou simplesmente ser levado de volta à força. O romance é uma coisa boa e bonita, mas os aldeões valorizam muito mais a lealdade e a discrição.



Campos verdes e férteis

Nesta interpretação, os aldeões são predadores que contam com o fluxo constante de caçadores de cavernas para provê-los com suprimentos importantes. Eles dão a impressão de ser humildes fazendeiros, responsáveis por plantar o alimento de que precisam lá onde Judas perdeu as botas, totalmente à mercê da terra e dos elementos. Na verdade, eles usam os cadáveres desmembrados dos viajantes assassinados para fertilizar as plantações. Podem ser seguidores de uma estranha religião que cultua a natureza, ou então oportunistas cruéis e pragmáticos (apesar de anti-sociais). Para esse fim, eles poderiam “gentilmente” permitir que um pequeno número de indivíduos chegasse às cavernas e partisse, só para manter o fluxo de novos visitantes.

Neste tipo de história, o foco está no trabalho investigativo realizado pelos personagens para entender que alguma coisa está terrivelmente errada e, mais tarde, para descobrir o que é. Eles poderiam ser mantidos longe dos campos, bem como das cavernas. Se forem para os campos, eles poderão descobrir que a terra está cheia de fragmentos de ossos ou dentes. No entanto, eles fizeram algumas refeições deliciosas...

O que os personagens poderiam fazer a esse respeito — além de escaparem vivos — é outra questão. As autoridades competentes provavelmente não se preocuparão muito com o que acontece numa aldeia remota, ainda mais se as pessoas que relatam os “crimes” não parecerem bater muito bem da cabeça.

Os aldeões provavelmente aproveitarão ao máximo os “presentes” trazidos pelos forasteiros. Os personagens podem reparar que há algo errado ao perceber que as roupas dos aldeões parecem todas de segunda mão (a maior parte pertenceu aos visitantes anteriores). Do mesmo modo, aqueles que vêm à procura das cavernas podem acabar sendo a principal fonte de ferramentas, gasolina e sucata da aldeia. Os personagens percebem que alguma coisa está errada quando encontram um galpão inteiro cheio de peças antigas de automóveis, para as quais os aldeões não conseguiram encontrar nenhuma utilidade, já que ninguém dirige na aldeia.

Hemorragia planetária

As cavernas podem ser uma bênção para os seres humanos, mas, em escala global, elas são muito mais do que isso, e também algo muito pior. As cavernas são uma ferida que deixa escapar a força vital do próprio planeta. Nesta história, os aldeões ficam em segundo plano em relação aos espíritos que vivem no lugar. Os personagens sensíveis ao mundo espiritual (por exemplo, aqueles que têm a Vantagem Sexto Sentido) percebem uma certa agitação no lugar. Os espíritos estão alarmados, porque a ferida debilita o mundo. Portanto, os personagens podem procurar maneiras de destruir as cavernas ou fazê-las desmoronar. Eles não receberão nenhuma ajuda nem o apoio dos aldeões, e qualquer menção à heresia que eles têm em mente provocará uma represália imediata. Uma outra opção seria os personagens tentarem tirar o máximo proveito das cavernas e, nesse caso, o mundo espiritual se voltaria contra eles. Talvez a aldeia também se veja sitiada por espíritos. Sim, os habitantes têm vidas longas e saudáveis, mas o tamanho da população é constantemente ameaçado pelos acidentes bizarros que costumam acontecer.

Uma parasitose daquelas

Onde existe força vital, há sempre alguma coisa querendo se alimentar dela. Isso vale tanto para as cavernas quanto para

qualquer outro lugar. As criaturas que se alimentam da essência da vida não se beneficiam diretamente das cavernas, mas elas podem se alimentar — e o fazem — daqueles que se beneficiam diretamente da essência vital do lugar.

Nesta história, os aldeões travam uma guerra de duas frentes: não só tentam se livrar dos personagens curiosos e esconder a existência das cavernas, como também estão sujeitos à predação por parte de um bando de vampiros. Os chupa-sangues invadem a aldeia todas as noites e tomam todo o sangue que desejam dos moradores. Os vampiros só matam aqueles que os enfrentam, e a maioria dos aldeões aprendeu há tempos que o melhor é se esconder ou se submeter. Na falta de armas eficientes, os aldeões têm poucas alternativas.

Todas as manhãs antes do nascer do sol, os chupa-sangues saciados voltam a desaparecer no mato. Os moradores já tentaram caçar os vampiros durante o dia, mas nunca conseguiram localizar seu esconderijo.

Os vampiros se alimentam dos aldeões porque o sangue deles é particularmente delicioso e nutritivo, além de sustentar os mortos-vivos mais velhos (aplica-se a regra do “sangue vigoroso”). Não tenha dúvida de que se trata de um fato surpreendente para os Amaldiçoados, mas os poucos vampiros que conhecem o lugar defendem-no ferozmente, mais ainda do que seus correspondentes mortais.

Os aldeões adorariam poder contar com a ajuda de aliados competentes nessa luta contra os chupa-sangues, mas isso exige que eles confiem nos forasteiros. Além disso, será que os aldeões perceberam que alguns de seus companheiros são escravos dos mortos-vivos?

Os personagens podem ouvir gritos no meio da noite quando os vampiros atacam, ou então os vampiros podem transformar os personagens em alvos depois que os recém-chegados tiverem descido até as cavernas.

Num lugar remoto como esse, em relação ao mundo civilizado, os forasteiros terão acesso a uma quantidade ainda menor de armas para combater os mortos-vivos. Mesmo que tenham armas de fogo, a munição provavelmente será limitada.

Depois que os personagens ficarem sabendo da existência dos chupadores de sangue, os aldeões podem se mostrar dispostos a deixá-los voltar à civilização, desde que retornem trazendo ajuda (e depois de fazer o voto de sigilo). Por sua vez, os vampiros não querem que ninguém interfira em seu milagre sinistro. Eles farão de tudo para assegurar que os personagens não consigam voltar vivos.

Variações

A estrutura básica — ou seja, os aldeões protegem as cavernas — ficou bem clara, mas existem direções mais estranhas nas quais você pode levar essa premissa.

O poço da peste

Em teoria, uma vitalidade infinita parece ser uma coisa promissora, mas, na prática, ela pode se transformar numa maldição. As cavernas não são salutares apenas para os seres humanos, mas também para os agentes patogênicos. Na verdade, quem descer até as cavernas estará exposto a uma variedade de doenças, dentre as quais pelo menos uma será extremamente letal. Seria uma doença nos moldes do Ebola ou de uma variedade especialmente virulenta de SARS. Os personagens que entram nas cavernas são expostos, inoculados

e curados ao mesmo tempo — o mesmo acontece com todos os aldeões. Aqueles que foram expostos nunca terão sua própria saúde afetada de maneira adversa, mas serão portadores quando estiverem na presença de alguém que não tenha sido tratado de modo semelhante. No momento que chegarem à civilização, os personagens serão “pacientes zero” do que provavelmente será a pior pandemia que o mundo já viu.

Os aldeões poderiam ficar encantados em levar os personagens até as cavernas, seja com a intenção de recrutá-los (se perceberem que isso impediria os personagens de voltar à civilização), seja como uma espécie de represália violenta contra um mundo que os abandonou. Também é possível — e até mesmo provável — que os aldeões nem mesmo desconfiem que são bombas biológicas ambulantes. Quando os personagens ficarem doentes (o que acontecerá se eles permanecerem mais de uma semana na aldeia sem descer até as cavernas), os habitantes levarão voluntariamente os recém-chegados para as cavernas a fim de curá-los, sem perceber que as cavernas são a fonte da doença.

É óbvio que esta variante poderá ter consequências graves na crônica se for desfiada até sua conclusão lógica. Para aumentar o mistério da peste, você pode definir que, como os personagens são imunes, a doença desaparecerá do sangue deles no prazo de mais ou menos um mês. Eles parecem ter uma imunidade milagrosa — não são nem mesmo portadores — enquanto as pessoas que os cercam caem mortas feito moscas.

A ciência dos antigos

Há séculos, talvez milênios, os habitantes protegem aquilo que eles acreditam ser um lugar de cura natural. Nesta versão, os personagens estão prestes a descobrir que o cenário é mais complicado do que parece. Os poderes de cura das cavernas não vêm do eflúvio natural da força vital do planeta, e sim de um campo curativo gerado por um antigo construto alojado sob a superfície.

Esse construto foi implantado na crosta terrestre há milhares de anos. Os fenômenos vulcânicos locais (as fontes termais e as poças de lama) não são provocados por condições naturais, e sim pela incrível emissão de energias estranhas oriundas desse corpo. Você pode definir que o construto é obra de astronautas antigos, da “segunda prole” (**Livro de regras do Mundo das Trevas**, págs. 27–31) ou dos cientistas iluminados de Atlântida.

É pouco provável que os personagens descubram a verdade sobre as cavernas em uma ou duas visitas, pois os aldeões passaram lá a vida inteira e nunca descobriram nada. Contudo, também é possível que os aldeões nunca tenham tentado enxergar além das aparências. As razões para os personagens investigarem mais a fundo poderiam vir de qualquer frente. Eles poderiam ver, na aldeia, as ruínas de uma antiga estrutura coberta por estranhos escritos. Poderiam ter sonhos que os levassem à escotilha de acesso do construto. Ou poderiam

descobrir que a água de uma das maiores nascentes é fria o bastante para que eles — com dedicação e talvez um pouco de tecnologia ou conhecimento fora do alcance dos aldeões — possam nadar até o fundo da lagoa e descobrir a estranha e luminosa máquina que torna o lugar “sagrado”.

Será que os personagens conseguirão entrar no construto? A exposição direta a ele modificará os personagens de algum modo estranho ou horripilante? Fará com que eles evoluam ou adquiram habilidades psíquicas? Será que eles acabarão inadvertidamente quebrando o aparelho em suas tentativas desajeitadas de compreendê-lo? A maneira como a história vai se desenvolver a partir desse ponto fica a seu critério, mas poderia ser um trampolim para uma crônica inteira.

O subúrbio dos mistérios

Nesta variante, a aldeia *costumava* ser um lugar distante e inacessível, mas já não é mais. A rápida expansão da humanidade em direção a todos os cantos da Terra facilitou bastante o acesso a um lugar que antes era remoto. As cavernas ainda estão escondidas, só que agora sob os olhos de todos. Elas se encontram próximas a um antigo forte romano na Inglaterra, debaixo de uma casa de banho num subúrbio de Buenos Aires ou perto de um *spa resort* no norte da Califórnia. Os aldeões ainda são os mesmos e continuam a desempenhar seu papel de guardiães do segredo. Neste caso, talvez eles sejam mais uma sociedade secreta empenhada em manter as cavernas disponíveis somente para aqueles que prestam o juramento de proteção. Poderia ser uma antiga sociedade de cavaleiros, cujos membros parecem se manter sempre jovens e cheios de vida, ou uma sociedade de mulheres cujas integrantes usam seus corpos perenes e perfeitos, aliados a seu mistério sedutor, para distrair e afastar aqueles que se aproximam demais.

As cavernas poderiam estar situadas numa propriedade particular, no porão de um antigo solar ou debaixo de uma antiga loja maçônica, da sede de um clube exclusivo ou de algum outro edifício antigo, cuidadosamente construído para disfarçar a verdadeira natureza do local. Os pisos superiores poderiam abrigar um estabelecimento comercial perfeitamente comum, mas o porão conduz ao abismo.

Esta é a abordagem perfeita para um mistério gótico. Os invasores poderiam ser escolhidos para formar a próxima geração de “aldeões” quando os antigos protetores se cansarem de seus deveres. Na verdade, fazer parte dessa antiga irmandade poderia unir os personagens desde o início do jogo. Cuidado com o livre acesso dos personagens às cavernas. É ótimo ter uma fonte de cura rápida nas fases iniciais de uma crônica, quando os personagens ainda estão se estabelecendo, mas isso também vai destruindo aos poucos a ameaça e o perigo que formam a base do horror.

Até mesmo neste cenário deve prevalecer o tom de paranoia. Esta variante toma menos elementos emprestados de *O homem de palha* e mais de *O bebê de Rosemary*.





A estátua de Alice Lacrimosa

Se os fins não justificam os meios, então, em nome da sanidade e da justiça, o que justifica?

— Vladimir Lênin

Nada se consegue sem sacrifício. E ao contrário do dito popular, quem espera *nem sempre* alcança. Quem quer alguma coisa tem de pagar por aquilo que deseja. Era uma vez uma garota chamada Alice que sabia disso. Ela compreendia o significado do sacrifício e da renúncia, e o preço que pagou foi realmente muito alto. Os índios diziam que a terra estava faminta e, portanto, ela foi devorada pela terra para o bem de todos.

Mas os habitantes da região esqueceram a lição de vida que ela ensinou e sua história. A cidade está passando por dificuldades, e as pessoas já não têm mais tempo para histórias altruístas, apesar de trágicas. Nem mesmo a estátua de Alice, no centro da cidade, ajuda muito as pessoas a lembrar ou a se preocupar. Na melhor das hipóteses, consideram-na apenas uma curiosidade. São poucos os que procuram se lembrar do que seus pais lhes contaram sobre Alice e de como a cidade sobreviveu àquela terrível seca há mais ou menos duzentos anos. Eles vêem apenas uma figura de pedra com as mãos estendidas num gesto de rogo e os olhos cinzentos, grandes e súplices. A placa de identificação que havia na estátua caiu há muito tempo. As pessoas nem sequer se lembram do nome da imagem, muito menos da natureza de seu sacrifício.

Mas, em breve, elas vão se lembrar. Um ato trágico cometido nos ombros de mármore da estátua aviva a memória pública, e o sangue derramado ali desperta a terra novamente, operando um milagre. Como todas as coisas na vida, porém, o milagre tem seu preço. A estátua de Alice — e toda a terra ao redor dela — exige novos sacrifícios.

Personagens

Um homem comete suicídio na estátua de Alice e, no dia seguinte, ela começa a chorar. Lágrimas escorrem pelo rosto da menina, um verdadeiro milagre, e as pessoas ficam de boca aberta. Mas outras coisas também acontecem, coisas que as pessoas não associam de maneira alguma com o milagre, coisas que são boas demais para ser verdade. A cidade, que andava numa situação muito ruim, aparentemente a caminho de uma inevitável falência, consegue se reerguer por conta própria. Todo mundo pensa que se trata apenas da oscilação natural pela qual passam todas as cidades, grandes ou pequenas.

É claro que não é tão simples assim. As coisas boas não acontecem a troco de nada. Todo milagre tem seu preço. A cidade deu a volta por cima por uma razão, um motivo que poucas pessoas compreendem. Esse fato personifica de maneira emblemática uma das maiores verdades sobre o Mundo das Trevas: só se alcança o bem com sacrifício, mas a maioria das pessoas desconhece esse fato até ser tarde demais. A verdade é que as pessoas levam aquilo que compram, e a parte terrível é que não se aceitam devoluções.

Ao criar os personagens que serão usados neste cenário, é importante conectá-los imediatamente ao mistério central e também à difícil situação da cidade. Os personagens podem ser empresários locais com um interesse pessoal na cidade. Quando as coisas vão bem, eles não têm nenhuma explicação boa para isso (mas certamente querem que as coisas continuem dessa maneira). Eles poderiam testemunhar milagres grandes ou pequenos, teoricamente sem ligação com o mistério da estátua que chora. Talvez o câncer de um ente querido desapareça. Ou um casamento em crise de repente dê uma guinada e se restabeleça. Os personagens não pagam o custo dessa boa sorte — pelo menos não diretamente. Mas esse custo recairá sobre alguém, coisa que os personagens logo irão descobrir. Na verdade, os personagens devem ser capazes de explorar os conceitos de fé, sacrifício e custo, porque todas essas coisas são fundamentais neste cenário.

Onde?

A natureza do fenômeno milagroso da “Alice Lacrimosa” exige que este cenário se localize num centro populacional. É mais provável que seja uma cidade pequena, onde causa e efeito são mais ou menos mensuráveis (à medida que os sacrifícios para Alice aumentam, cresce também a prosperidade local). Dito isso, a história poderia facilmente ser ambientada numa cidade grande e importante (Chicago, Nova York ou Londres) com um mínimo de adaptação. Todos os incidentes simplesmente acontecem numa escala maior (e, por isso mesmo, mais complicada e inescrutável). Numa cidade grande, recomenda-se que o milagre e as oferendas afetem apenas um bairro, para que as coisas se mantenham sob controle. O tema do sacrifício ainda é intrínseco à estátua e ao local.

História

A região de seu cenário tem uma história, tanto antes da fundação da cidade quanto durante a existência do povoado. O histórico discutido a seguir é importante, mas não de fácil acesso para os personagens. Ao longo do caminho, vamos discutir como os personagens conseguirão (ou não) descobrir a verdade a respeito do ambiente que os cerca.

A seca

Há mais ou menos duzentos anos, a cidade e a região passaram por uma seca terrível. As colheitas se perderam e o gado morreu. Muitos habitantes fugiram, incapazes de sobreviver naquele lugar seco e empoeirado. A seca durou quase uma década, quando então a cidade se viu à beira da ruína. Até que um belo dia, a seca simplesmente... acabou. A chuva caiu demorada e continuamente durante vários dias e, com o passar do tempo, a cidade reencontrou seu caminho.

Os personagens que pesquisarem esses fatos (veja no quadro a seguir algumas idéias de como eles poderiam investigar a história da cidade) não terão dificuldade para encontrar essas informações. Basta um sucesso num teste de história para revelar essa parte do passado, muitas vezes pouco mais do que uma nota de rodapé ou um comentário casual em voz baixa. Os personagens que examinarem a história com mais profundidade poderão descobrir que ela é mais abrangente do que parece ser.

Pesquisa

Os personagens podem obter informações a partir de inúmeras fontes — bibliotecas, arquivos de jornais, *websites*, *blogs* de historiadores, diários ou conversas com os moradores certos. Entre esses habitantes podemos incluir aficionados por história, curadores de museus, jornalistas, descendentes dos índios nativos da região ou idosos. Os personagens estão sujeitos às regras de pesquisa (pág. 57 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). Aqueles que pretendem recolher fatos históricos a partir de conversas podem fazê-lo com um teste Social (que costuma envolver Astúcia, Intimidação, Persuasão

e Socialização), a menos que você permita que uma interpretação excepcional elimine a necessidade de testes.

Pode ser que você também queira permitir certos modificadores. Por exemplo, os personagens que se utilizam de um banco de dados pago, como o Lexis-Nexis, podem receber +2 de bônus. Os personagens que pesquisam na internet podem combinar Informática com Inteligência. Os personagens de ascendência indígena podem ganhar +1 de bônus nas tentativas de descobrir alguma coisa sobre a história da área, pois suas lendas são preservadas com mais cuidado do que as lendas dos habitantes da cidade.

A maldição

Se um jogador conseguir um êxito excepcional em algum teste relacionado à história da cidade, o personagem tomará conhecimento da chamada maldição. A região era habitada por índios, que foram expulsos pelo homem branco. Os recém-chegados estavam bem guarnecidos na colônia que haviam construído, e não havia muito que os índios pudessem fazer para recuperar a terra que lhes pertencia. O relacionamento entre os dois grupos era terrível. Apesar disso nunca ter resultado em violência direta, os dois lados guardavam um ressentimento muito grande um do outro. Com a seca, essa situação só piorou.

Os índios afirmavam que o clima era a prova de que os brancos tinham enfurecido os espíritos ao roubar a terra. Os colonos acusavam os nativos de “amaldiçoar” a cidade. (Aparentemente, nenhum dos lados percebeu que os dois grupos eram afetados negativamente pelo clima.)

Alice

A história de Alice e de como ela acabou com a seca é uma mistura de fato e mito. Isso aconteceu num passado tão remoto que poucos conseguem separar a realidade da ficção. Os personagens que pesquisarem com certeza vão encontrar informações esparsas sobre Alice, pois a história antiga liga intimamente a menina à cidade. As informações sobre esse período em particular devem ser inconsistentes e incompletas. Suponha que cada sucesso acumulado nos testes de pesquisa ou bate-papo concedam uma informação, conforme indicado a seguir. Essas informações não precisam ser encontradas numa sequência específica. Na verdade, elas podem ser ainda mais misteriosas se forem descobertas de maneira desordenada e confusa.

- Alice era uma garota de aproximadamente quatorze ou quinze anos. Ela morava na cidade com os pais e um irmão.
- Os índios perderam uma criança muito querida pela tribo. A natureza da morte dessa criança é obscura. Alguns sugerem que a criança morreu num ataque perpetrado pelos homens brancos, ao passo que outros dizem que a criança faleceu vítima de uma doença ou da seca.
- Alice foi viver entre os índios como uma espécie de “restituição”, um substituto para a criança morta. Não se sabe se ela foi por vontade própria ou se foi forçada pelos pais ou colonos. Os brancos esperavam aplacar os índios, e os nativos

esperavam que a troca agradasse aos espíritos e preenchesse o vazio deixado pela criança morta.

- Não muito tempo depois de ter ido morar com a tribo, Alice acordou certa noite e se pôs a vagar pela floresta. Ela nunca mais foi vista.

- O desaparecimento de Alice está envolto em várias lendas. A primeira diz que suas pegadas conduziam a um determinado local e de repente desapareciam. Alguns pedaços das roupas da garota ficaram para trás, bem como algumas gotas de sangue.

- Uma das índias (de acordo com a lenda) viu o que aconteceu com Alice, mas foi incapaz de comentar o assunto. Tudo o que ela conseguiu dizer foi que “a terra estava com fome”.

- Depois do desaparecimento de Alice, a seca terminou.

- Os índios se desinteressaram pela área. Algumas histórias sugerem que eles conseguiram aplacar os espíritos. Outras insinuam que o problema era mais profundo. De qualquer modo, a tribo se mudou, chegando até mesmo a escavar os túmulos de seus mortos e transferi-los para um novo local, como se o cemitério tivesse perdido a santidade.

Talvez você queira usar variações dessas histórias para mantê-las vagas e envoltas no mito. Alguns registros (diários dos colonos, por exemplo) poderiam afirmar que Alice não desapareceu, e sim foi queimada viva pelos índios para aplacar os espíritos. As versões orais dos nativos poderiam indicar que os homens brancos recuperaram Alice e a mataram por não ser mais “pura”. Outras variantes um pouco mais enfeitadas sugerem que a chuva chegou com muito mais estardalhaço do que os registros indicam: rãs ou peixes caíram do céu, uma terrível tempestade de verão ou chuva ininterrupta abateu-se sobre a região durante quarenta dias e quarenta noites. Claro que nenhuma dessas variantes foi comprovada, mas essa é a natureza das lendas.

Povos nativos

O uso de índios neste cenário insinua que a cidade e a estátua estão localizadas nos Estados Unidos ou no Canadá. Não precisa ser necessariamente assim. Toda região do mundo tem seus povos nativos, e qualquer um deles poderia ser apresentado nesta história como detentor de uma história e de um relacionamento com a colônia marcados pelo sacrifício. Você poderia usar druidas celtas, uma tribo laociana, pagãos lituanos ou guerreiros astecas: o que for mais adequado ao lugar onde se passa a história.

A estátua de Alice

Se os jogadores obtiverem êxito nos testes de pesquisa que envolvem a história ou o folclore local, os personagens conseguirão descobrir o seguinte a respeito de Alice:

- Depois que ela deixou a cidade, os habitantes começaram a dar pequenos presentes à família da menina para consolá-los pela perda e agradecer-lhes o sacrifício.

- Os familiares de Alice acabaram morrendo ou mudando de cidade e a casa deles foi destruída.

- O fato e a ficção relacionam (ou fazem coincidir) o sacrifício de Alice com o fim da seca ou maldição. Anos depois, os habitantes continuavam a deixar pequenas oferendas (pedaços de tecido, comida, botões) no mesmo lugar onde ficava a casa de Alice.

- Algumas décadas mais tarde, um escultor (Alfred Gleick) usou dinheiro público para erguer uma estátua de Alice naquele terreno. A cidade acabou crescendo ao redor da estátua.

Nos dias de hoje

Apesar de estar repleto de superstições, o Mundo das Trevas não tem muito espaço para a fé ou a caridade. Mesmo depois de a seca ter acabado, o mundo entrou em decadência, e com ele, a cidade também. O mundo contemporâneo surgiu, com rapidez e impetuosidade, tirando de seu caminho extravagâncias insensatas como lendas e oferendas. Os presentes deixados aos pés da estátua de Alice foram mingando com o passar dos anos. Das dezenas de moedas só restou uma. O enfeitezinho bordado em ponto cruz tornou-se um rolo de fios desbotados. Por fim, nada sobrou. Alguém roubou a placa dourada com o nome da estátua, que ficava em sua base de alvenaria, de modo que até mesmo o nome de Alice se apagou das mentes dos cidadãos.

Talvez fosse a inclemência do mundo contemporâneo, os maus tratos impostos por uma humanidade egoísta e cruel, ou quem sabe a falta de cuidado com a estátua, mas a cidade, bem como o resto do mundo, passou a viver tempos cada vez mais difíceis. A criminalidade, a dívida e o terror cresceram. A esperança diminuiu e a fé enfraqueceu.

A cidade, como os personagens a conhecem hoje, passa por momentos difíceis. Veremos a seguir algumas das provações que os personagens podem enfrentar:

- Uma fábrica próxima está indo à falência e demitindo a maior parte de seus funcionários.

- Uma epidemia repentina de gripe está se alastrando rapidamente — uma gripe “nova” (a gripe aviária, por exemplo).

- Todos os jornais noticiam: a criminalidade subiu; a taxa de juros subiu; a mortalidade infantil subiu. Tudo o que é ruim subiu, tudo o que é bom abaixou.

- Um conjunto habitacional ou um prédio de apartamentos tem sérios problemas — cupins, ratos, violações das normas de segurança contra incêndios — e será condenado. Espera-se que os moradores se mudem para outro lugar, quer tenham condições financeiras para tanto ou não.

- Um estabelecimento que vende bebidas nas redondezas (isto é, um bar, restaurante ou hotel) — possivelmente freqüentado pelos personagens — fechou as portas. A clientela não era grande o suficiente para mantê-lo funcionando, ou então a casa foi vítima dos fiscais da vigilância sanitária.

- Tudo parece estar muito sujo. Os lixeiros entraram em greve mais de uma vez no ano anterior, as paredes estão pichadas e o lixo se espalha pelas ruas.

Suicídio

Tudo muda na cidade por causa de um suicídio. Certa noite, alguém vai até a estátua de Alice e se mata. Uma das opções é ligar o suicídio diretamente a um dos personagens. Poderia ser um parente, um ente querido, uma antiga namorada ou namorado, ou um velho amigo que deixou de ser tão íntimo. Ou então o



suicida poderia ser um perfeito estranho. Veremos a seguir algumas opções dentre as quais você pode escolher, o que lhe permitirá personalizar esse acontecimento horrível de acordo com sua história e com seus personagens.

- Roger Bloom parece não ter sorte. Preguiçoso e depressivo, ele perdeu o emprego, destruiu o carro e levou um fora da namorada, tudo isso no prazo de um mês. E o vício da bebida não ajuda muito. Roger, tentando mandar uma “mensagem” à ex-namorada, sobe na estátua diante de várias pessoas e dá um fim a sua vida com um tiro na boca.

- Alice Henley ia ser mãe solteira e isso não a incomodava. Não dependia de ninguém, a não ser de si mesma, e a idéia de ter um filho a reconfortava imensamente. Mas, um dia, no banheiro da própria casa, ela tem um aborto espontâneo. Ela perde não só o bebê, mas também qualquer chance de engravidar novamente. Devastada, Alice vai até a estátua que fica no centro da cidade (ela recorda uma história boba sobre ter o mesmo nome da tal menina, quem quer que tenha sido), toma um frasco inteiro do lítio que lhe receitaram e morre.

- Derek Blatt é um garoto inteligente, um bom garoto, que com certeza vai entrar numa boa faculdade e ser alguém na vida. Mas ele tem um lado sombrio. Ele é alvo de piadas na escola, é maltratado pelos garotos que praticam esportes e zombado pelas meninas. Seu pai é um verdadeiro babaca, e sua mãe — bom, ela pouco se importa. Externamente, Derek parece bem, aceitando tudo com naturalidade, mas um dia ele sai da escola, vai até a praça da cidade, coloca-se ao lado da estátua com uma pistola na mão e começa a disparar. Ao terminar, ele volta a arma contra si mesmo.

- Florence Growicki é uma senhora de idade. O corpo dela é frágil, mas a mente está ainda pior. Nos últimos tempos, ela anda saindo de casa quando não deveria e perambulando pela cidade. Infelizmente, durante um inverno rigoroso, ela resolve dar uma volta e desaparece. Na manhã seguinte, ela é encontrada encolhida junto à base da estátua, congelada.

O milagre

Um dia após o suicídio, a estátua de Alice começa a chorar. Lágrimas de verdade escorrem pelas bochechas de pedra formando pequenos regatos. No início, poucas pessoas percebem. É provável que elas comentem a estranheza do fato. Mas, com o passar do tempo (dias ou semanas), alguém (um dos personagens, se possível) notará que o pranto não cessa. Não existe nenhuma explicação fácil para o *choro* da estátua. São muitos os que não acreditam e descartam o assunto, mas outros não têm tanta certeza. Algumas pessoas visitam a estátua diariamente, curiosas e maravilhadas com o fenômeno. Um tablóide poderia fazer uma reportagem, como se a estátua fosse um milagre genuíno, mesmo que a maioria dos habitantes encontre dezenas de razões para contestar essa alegação. Nesse meio tempo, outras coisas também começam a acontecer, mas as pessoas não vêem nenhuma ligação entre esses fatos discrepantes. Pelo menos, não por enquanto.

Oferendas

As pessoas deixam pequenas oferendas aos pés da estátua, como costumavam fazer nos “velhos tempos”.

Algumas deixam moedas, as meninas deixam bonecas velhas, os meninos deixam doces ou cadarços de sapato. É uma coisa boba, na verdade. Ainda mais estranho é o fato de ninguém saber por que faz isso. Parece ser a coisa certa a fazer, e as pessoas nem sequer pensam em questionar seus motivos. (Você pode pedir aos jogadores que façam um teste de Perseverança + Autocontrole. Em caso de falha, os personagens farão todo o possível para passar perto da estátua durante o dia e deixarão uma moeda ou alguma outra pequena recordação aos pés dela.) Além disso, parece que alguém fez uma nova placa com o nome da estátua — só que agora se lê “Alice Lacrimosa”.

Mudança para melhor

Nos dias e semanas que se seguem, começam a acontecer, em toda a cidade, pequenas coisas que melhoram as vidas das pessoas. Esses incidentes não são drásticos. Ninguém realmente lhes dá muita atenção, a não ser pelo fato de, em geral, as pessoas ficarem contentes (a maioria se lembra do provérbio que diz que “a cavalo dado não se olham os dentes”). O que veremos a seguir são alguns exemplos de pequenas melhorias. Relacione alguns desses incidentes aos destinos dos personagens. Dessa maneira, eles estarão intimamente ligados — e comprometidos — com o mistério central e o milagre do cenário (se achar interessante, o Narrador pode exigir que os jogadores tenham êxito em testes de Raciocínio + Autocontrole para que os personagens notem *algumas* dessas pequenas mudanças).

- Muros ou fachadas de lojas, antes cobertos com pichações, agora estão limpos. As pessoas pensam que a limpeza foi feita pela polícia ou por algum grupo do bairro.

- Aqui e ali, as pessoas com câncer se vêem curadas. Em geral, isso não é uma coisa incomum. Afinal de contas, esse é o objetivo do tratamento e o mundo da medicina não consegue explicar tudo de bom que acontece.

- As ruas parecem um pouco mais limpas. Há menos lixo, o mau cheiro desaparece e o ar não está tão poluído.

- Os estabelecimentos comerciais que estavam quase falindo vêem uma lenta inversão em sua sorte. O banco lhes dá uma segunda chance, ou talvez eles simplesmente comecem a aumentar o volume de negócios. O dinheiro não cai do céu; a boa sorte recente é atribuída à providência do mundo material.

- Um time da cidade (de qualquer esporte, seja nas categorias de base ou profissionais) começa a ganhar todos os jogos, dando um fim à sequência de derrotas que estava amargando.

- O clima anda um pouco fora de estação (de um modo bom). Os verões estão mais frescos que de costume. Os invernos estão mais ensolarados e mais quentes do que o esperado.

- Os impostos diminuem, ou então os personagens ouvem dizer que vão receber um desconto. São apenas cento e poucos dólares, mas isso não é uma coisa ruim, é?

Rumores

Nem todos se deixam convencer pela aparente mudança na sorte da cidade. Não estão necessariamente desconfiados, mas algumas pessoas poderiam comentar de passagem algumas coisas estranhas com os personagens. Os idosos de repente ficam nostálgicos, dispostos a falar sobre as histórias folclóricas da cidade. Um *blog* local afirma que tudo isso está acontecendo porque a estátua começou a chorar. Um socorrista, policial ou bibliotecário resmunga alguma coisa sobre “aquela lenda antiga” estar ressurgindo. Talvez os personagens notem que

as pessoas estão começando a se lembrar da lenda de Alice — uma coisa da qual é possível que eles nunca tenham ouvido falar, mas aqui e ali, as pessoas comentam o assunto como se compartilhassem um segredo. Nem todos participam dessa especulação sigilosa — pouquíssimas pessoas cogitam essas idéias. Mas, aquelas que o fazem, poderiam vir a sussurrar essas idéias no ouvido de um dos personagens, dando-lhe a motivação necessária para ver a cidade e sua sorte recém-descoberta com outros olhos. É nesse ponto que os personagens poderiam se interessar por investigar a história da cidade, visitar a estátua pela primeira vez para dar uma olhada nas estranhas lágrimas que lhe escorrem dos olhos de pedra, ou para deixar uma oferenda.

História secreta

A história da cidade, da maneira como foi apresentada anteriormente, talvez já baste para sustentar o elemento sobrenatural de sua história. No entanto, se quiser exemplificar a sutil influência paranormal da área em diversas situações, você pode permitir que os personagens tenham contato com a “história secreta” da região: a terra está faminta. A história de Alice e as circunstâncias atuais não são os únicos indícios dessa verdade fundamental. Sinta-se à vontade para introduzir na história da cidade qualquer um destes três aspectos ou todos eles:

- Mesmo antes dos índios habitarem a região, os animais iam até lá para morrer. Lendas indígenas, registros históricos e arqueológicos mostram uma abundância anormal de esqueletos de animais em todas as camadas geológicas da área.

- Os primeiros índios (os precursores daqueles que vieram a adotar Alice) costumavam enviar seus doentes e anciões para que morressem naquela área, na esperança de que isso lhes trouxesse boa caça, colheitas abundantes e gado saudável. Um dos efeitos colaterais foi a tribo ser abençoada com uma saúde excelente: a quantidade de doentes e de anciões diminuiu. Mas isso implicava que, para garantir sua boa sorte, os índios tinham de sacrificar membros vigorosos da tribo (essa história em particular pode indicar o que estaria reservado para a cidade e seus cidadãos).

- As cidades mais antigas da região (segunda metade do século XVII) faziam uma loteria todos os anos na presença de uma multidão. Os habitantes retiravam pedras de uma cesta. Uma das pedras tinha uma cor diferente das outras. Quem a tirasse era apedrejado pela turba até a morte.

Os personagens não devem obter nenhuma dessas informações com facilidade. Encontrá-las deve exigir um êxito excepcional num teste de pesquisa e pode até mesmo justificar uma ação prolongada independente. São necessários dez ou mais sucessos e cada teste corresponde a três horas de trabalho.

Por outro lado, essas informações podem ser apresentadas aos personagens na forma de uma narrativa que recorra a pesadelos, visões ou cidadãos lunáticos.

Motivações

No final das contas, os personagens de uma história que tenha Alice como tema podem ser qualquer pessoa. Basta estar perto do cenário para ser enredado na história. Os habitantes têm todo o interesse em averiguar esse tal milagre, quer acreditem que se trate de um prodígio genuíno ou duvidem de sua veracidade. Isso posto, o melhor é fazer com que os



personagens da história tenham laços fortes e autênticos com o fenômeno desde o momento de sua criação. Os personagens devem ser afetados pessoalmente pelo “milagre”. Durante o prelúdio, você pode indagar aos jogadores que conceitos os personagens fazem de Deus, da fé, do sacrifício ou até mesmo de ideais práticos. Eles são contrários à ideia de ferir pessoas e animais? Ou sua atitude em relação à vida e à espiritualidade segue mais a linha de “os fins justificam os meios”? Veremos a seguir alguns motivos específicos para fazer os personagens se envolverem neste cenário.

- **Fiéis:** Os personagens que têm algum tipo de fé podem achar o milagre particularmente cativante. A crença específica de cada um deles não precisa se limitar a uma religião. Aqueles que pertencem a uma das principais instituições monoteístas (cristianismo, islamismo e judaísmo) podem ficar intrigados com os incidentes, pois essas crenças apresentam uma mitologia central baseada em acontecimentos miraculosos. Os devotos de outras religiões, porém, não vão ignorar os incidentes. Os neopagãos e as bruxas com certeza acreditam em magia, e Alice Lacrimosa parece ser um fenômeno místico. Os agnósticos talvez se perguntem se a estátua não seria a resposta a suas perguntas, e os ateus podem subitamente questionar sua falta de fé (ou tentar desacreditar o milagre da estátua). Pense também em conceitos abstratos de fé. Por exemplo, os personagens com uma fé inabalável na cidade ou na humanidade em geral podem dar mais atenção ao prodígio local.

- **Oprimidos:** A cidade esteve em péssima situação nas últimas décadas. Os personagens devem se sentir tão desanimados e incomodados com a vida urbana quanto os outros habitantes. Os personagens poderiam, portanto, estar particularmente interessados numa súbita prosperidade, porque isso seria bom tanto para eles quanto para outras pessoas. Se a cidade vai bem, *eles* vão bem. Os habitantes só se preocupam com os benefícios de curto prazo e neles se esbaldam, mas os personagens podem se perguntar qual será o custo dessa prosperidade. Não há problema em fazer pequenas oferendas à estátua, mas o que acontecerá quando elas aparentemente não forem mais suficientes? As antigas lendas prevêm um futuro sombrio se as coisas continuarem na mesma direção. Seriam necessários novos suicídios? Quanto sangue terá de ser derramado? Será que outras pessoas precisariam morrer para aplacar a estátua, a cidade ou a terra?

Os personagens não são os únicos ligados à prosperidade local. Eles têm amigos, familiares e entes queridos que provavelmente também moram lá: pessoas que podem ter sido tão pobres, doentes ou desprivilegiadas quanto eles. Os personagens podem estar dispostos a renunciar a seu próprio bem estar por um bem maior, mas estariam dispostos a abdicar dos sonhos das pessoas que mais amam?

- **Forasteiros:** Os personagens podem chegar à cidade para testemunhar o milagre noticiado ou talvez para se aproveitar de seu crescente sucesso. Fora da cidade, o milagre não chamou muita atenção digna de crédito, mas atrai repórteres de tablóides e gera rumores. Os forasteiros provavelmente não estarão tão intimamente ligados ao sucesso da cidade e, portanto, poderão agir como observadores imparciais. Ou talvez ainda não tenham sido afetados pela estátua. Por serem objetivos, eles poderiam ser os primeiros a notar os efeitos estranhos. Mas o que acontecerá quando os personagens (que agora estão dentro da cidade) forem expostos à boa sorte local? Será que estariam dispostos a estragar tudo com medo do preço a pagar ou será que se deixariam levar?

- **Investigadores:** O espetáculo da estátua que chora com certeza vai atrair uma atenção desfavorável. É provável que os jornalistas (talvez de tablóides, *websites* ou outros canais de mídia de pequena expressão) venham a noticiá-lo. Os cientistas e outros “destruidores de mitos” também podem comparecer, prontos para investigar e desmistificar os incidentes. Toda vez que supostos milagres acontecem, quer se trate de uma estátua hindu que bebe leite ou do rosto de Jesus refletido na porta de um forno de microondas, as pessoas vêm correndo para participar da — ou desaprovar a — sensação.

- **Ligação pessoal:** Pense nos personagens que não têm uma ligação tão forte com a cidade, e sim com as pessoas envolvidas nos fenômenos locais. Os personagens têm alguma relação com a vítima de suicídio? Eles poderiam ser amigos ou parentes do suicida. Um dos personagens poderia ser a ex-namorada de Roger Bloom. E se os personagens tiverem uma relação de parentesco distante com Alice? Ela morreu, mas seu pai, mãe e um irmão sobreviveram, e qualquer um deles poderia ter dado continuidade à linhagem. Os descendentes estariam a par dos fatos estranhos ou seriam suscetíveis a eles? Seriam atormentados por visões perturbadoras ou assombrados pelo fantasma da garota? Outra possibilidade é os personagens terem ascendência indígena. Será que eles sabem de alguma coisa que os outros já esqueceram, ou a tribo lhes passou informações que não devem ser compartilhadas com o “homem branco”?

Fatos preliminares

É improvável que o povo da cidade venha a questionar sua boa sorte. A maioria está feliz pelo fato de ter sobrevivido aos tempos difíceis. Alguns estão preocupados com o suicídio, é claro, mas isso já são águas passadas. Outros pensam “naquela antiga lenda”, talvez pela primeira vez em anos ou até mesmo espontaneamente, sem saber onde foi que a ouviram. Mas ninguém conhece o mistério maior: que a própria terra está faminta e que ela concede favores em troca das oferendas.

Os personagens percebem os fenômenos estranhos e sutis que ocorrem a seu redor. As coisas não estão muito certas. Mesmo que as descobertas sejam acidentais, é provável que os personagens questionem o significado dos acontecimentos recentes. Os incidentes que descreveremos a seguir devem ajudar a despertar o interesse e a cautela dos personagens, além de intensificar o mistério sobrenatural geral.

- **Oferendas estranhas:** Tinha de acontecer: alguém decidiu que oferecer coisas como moedas ou outras bugigangas não era suficiente. Uma ou mais pessoas fazem ofertas estranhas e perturbadoras. Alguém derrama um pouco de sangue em torno da estátua, descrevendo um círculo. Outra pessoa deixa um pombo ou um esquilo morto nas palmas das mãos de Alice (e descobre-se que a criatura foi morta por uma bala de pequeno calibre). Entre os objetos estranhos encontrados próximos à estátua poderíamos ter uma bandeja com lascas de unhas, um chumaço de cabelo com sangue e couro cabeludo ainda grudado ou xícaras cheias de fluido corporal.

- **Viciados:** O ato do sacrifício parece ser quase um vício para algumas pessoas. Elas comparecem todas as manhãs, por volta do meio-dia ou à noite para ofertar *alguma coisa*. No início, elas deixam as mesmas coisas que todo mundo deixa: moedas, orações, cadarços de sapato. Depois começam a ofertar coisas maiores e melhores: jóias, notas de um dólar, notas de dez...

Alguém deixa um envelope com notas de vinte dólares. Uma pessoa tira as roupas que vestia e as pendura nos braços estendidos de Alice. Depois de algum tempo, as pessoas começam acampar ao lado da estátua, felizes, apesar de não terem nada, oferecendo orações e a própria saliva (pois isso é tudo o que têm) para Alice Lacrimosa.

- **Roubo:** Uma mulher foi encontrada inconsciente a cerca de cem metros da estátua. Parecia ter sido espancada e tinha a pele toda inchada de contusões. Nas mãos ela tinha algumas moedas e jóias. Ao despertar, ela diz que só queria ficar com alguns objetos, mas não se lembra de ter sido espancada. A única coisa que ela consegue recordar é a dor... muita dor.

- **Coletores de lágrimas:** As pessoas começaram a subir na estátua para colher as lágrimas de Alice. A maioria dessas pessoas tem uma aparência estranha, cabelos sujos e olhos desvairados. O que elas fazem com as lágrimas? Há quem pense ter visto uma delas colocar as lágrimas num recipiente. Uma outra pessoa pensa ter visto um dos malucos *beber* as lágrimas.

- **Pequenos movimentos:** Você viu a estátua se mexer? Os olhos dela não piscaram? Os dedos não se contraíram?

Sistemas

O fenômeno de Alice Lacrimosa pode exigir que você use alguns sistemas específicos para o cenário. Essas regras são, no fim das contas, opcionais. Você pode deixar de usá-las se sentir que elas depreciam o mistério ao incluir mecanismos inflexíveis no jogo.

As Lágrimas

A estátua está chorando. É difícil dizer se são realmente lágrimas ou apenas água. Os personagens que testarem o líquido poderão usar o seguinte sistema:

Parada de dados: Inteligência + Ciências + equipamento ou Inteligência + Medicina + equipamento.

Ação: prolongada; cinco sucessos exigidos; cada teste representa quinze minutos de análise.

Determinar a composição do líquido que escorre da estátua não é muito difícil. Exige formação científica mínima e algum equipamento. O personagem pega uma amostra do líquido e a analisa com o equipamento apropriado, ou então a faz reagir com outras substâncias químicas para determinar sua natureza. O bônus de equipamento só estará disponível para instrumentos de qualidade excepcional, e não para apetrechos comuns.

Os personagens *sem* equipamento também podem tentar. O teste fica sujeito a uma penalidade de -4. Não é possível obter um êxito excepcional quando não se emprega equipamento apropriado.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem falha não apenas na tentativa de determinar a natureza do líquido, mas também quebra seja lá qual for o equipamento que estava usando.

Falha: Nenhum sucesso é obtido no momento. Se não conseguir pelo menos cinco sucessos, o personagem será incapaz de identificar o fluido.

Êxito: Obtém-se cinco ou mais sucessos. O líquido tem base salina e contém uma alta concentração de proteína e

também de manganês. Tem a mesma composição das lágrimas humanas.

Êxito excepcional: Obtém-se um total de dez ou mais sucessos. O líquido tem uma composição exatamente igual à das lágrimas de “emoção” (as lágrimas humanas causadas por emoções boas ou ruins têm uma composição de proteínas diferente das lágrimas causadas por irritação).

Equipamento sugerido: kit de pH (+1), microscópio composto (+2), microscópio eletrônico (+4).

Penalidades possíveis: distrações (-1), amostra adulterada (-2), nenhum equipamento (-4).

Propriedades das Lágrimas

Além dos componentes científicos específicos das lágrimas, o líquido tem outras propriedades curiosas.

Beber as lágrimas provoca alucinações, tanto auditivas quanto visuais. Essas alucinações só acontecem uma hora após a ingestão (quer dizer, os personagens que têm visões não podem atribuí-las simplesmente às lágrimas da estátua). Siga as regras relativas a alucinógenos, pág. 176 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**, para saber como exatamente o líquido afetará um personagem. As visões estão quase que universalmente relacionadas à estátua, à terra e aos sacrifícios. Os personagens poderiam ver (ou *pensar* ver) índios sacrificando uns aos outros, cidadãos se apedrejando, a estátua de Alice tragada pela terra ou outras imagens estranhas.

Depois de um episódio visionário (que pode ser acompanhado por um pouco de euforia, não importa o teor lúgubre das alucinações), os personagens sentem-se muito mal (depois de um período em horas equivalente a 8 menos o Vigor do personagem). O personagem sucumbe a uma depressão induzida por substância química semelhante a uma ressaca e ficará sujeito a uma penalidade de -1 em todas as ações (exceto ações reflexas) durante o resto do dia.

O novo consumo de lágrimas faz as visões recomeçarem e alivia a penalidade, mas uma ressaca será inevitável. Toda vez que o personagem voltar para beber mais um pouquinho, o efeito irá durar uma hora a menos (os efeitos da segunda dose, por exemplo, duram [7 menos o Vigor do personagem] horas). Depois de um número suficientemente grande de doses, o personagem já não terá mais as visões nem ficará dopado. Ele passará diretamente à ressaca.

Sacrifícios

As ofertas deixadas na base da estátua ou sobre o próprio monumento trazem benefícios tanto tangíveis quanto intangíveis para a cidade, obedecendo aos seguintes parâmetros:

- As oferendas devem ser colocadas a menos de um metro de distância da estátua ou sobre a própria estátua.

- As oferendas devem ser inanimadas ou estarem mortas — oferendas vivas não contam.

- Os benefícios não afetam apenas o doador, e sim a cidade como um todo.

- As oferendas devem ser mantidas onde foram depositadas durante um período de três horas antes de “fazerem efeito”. Veja a seguir os possíveis efeitos relacionados a presentes específicos.

- As oferendas devem ser colocadas na estátua por uma pessoa. Os objetos que simplesmente estão perto da estátua (um pedaço de papel soprado pelo vento ou uma carteira que caiu acidentalmente) não contam.

Efeitos

Algumas ofertas concedem certos bônus à cidade. Cada efeito dura 24 horas. Os resultados não são cumulativos dentro das mesmas categorias. Por exemplo, os benefícios obtidos com a doação de uma ou cinco moedas são os mesmos. Nos dois casos, trata-se de “artigos pequenos”, que simplesmente concedem um círculo extra de Força de Vontade a cada manhã. Os grandes sacrifícios também têm um peso maior que os pequenos, não importa o tipo. Portanto, o sacrifício de um animal é o que vai ditar a bênção do dia, desconsiderando-se qualquer bênção que um punhado de moedas poderia trazer.

As pessoas não são capazes de relacionar diretamente os benefícios intangíveis aos sacrifícios oferecidos, mas todo mundo sabe que “quanto maior, melhor”, e isso leva a sacrifícios maiores e mais extremados.

Os efeitos que veremos a seguir são opcionais. Talvez seja suficiente realçar que um número maior de objetos implica maior prosperidade para a cidade. Não importa o que aconteça, use a política de “mostrar em vez de contar” ao narrar os benefícios. Não diga simplesmente aos jogadores que os personagens recebem um bônus: explique-o em termos narrativos. O personagem que tem um de seus Atributos Físicos incrementado (+1 nos testes) durante o dia não tem conhecimento da existência de um bônus sistêmico nas paradas de dados, mas pode se sentir “cheio de energia” ou “capaz de conquistar o mundo”. O que veremos a seguir são bônus recebidos devido à oferta de certos sacrifícios, como também os possíveis efeitos descritivos que vão melhorar a cidade ou o bairro:

- **Lixo:** Esta categoria abrange objetos quebrados, entulho ou comida estragada. Todas as pessoas da cidade sentem o efeito negativo do entulho colocado ao pé da estátua. Elas têm dores de cabeça, enjôos ou outras pequenas aflições. O bairro também fica mais sujo: pichações antigas voltam a se materializar, o vento espalha o lixo pelas ruas e tudo parece coberto de sujeira. Os habitantes ficam sujeitos a uma penalidade de -1 em todos os testes.

- **Artigos pequenos:** Estes artigos são de Tamanho 1 ou 2. Moedas, jarros de bolas de gude, sapatos, livros, jóias. Os moradores recuperam um ponto de Força de Vontade a mais ao despertar na manhã seguinte. Na verdade, as pessoas se levantam mais cedo para trabalhar, os vizinhos parecem mais amigáveis e os personagens talvez percebam uma leveza no andar das pessoas. Esse impulso provoca um ligeiro aumento na produtividade: as lojas abrem mais cedo, as construções ou reformas são terminadas com um pouco mais de rapidez.

- **Artigos grandes:** Estes artigos são de Tamanho igual ou superior a 3 e poderiam ser, entre outras coisas, roupas, móveis ou obras de arte. Os testes Sociais recebem +1 de bônus. Novos terrenos são negociados, os vendedores vendem mais, as pessoas se convencem a fazer mais obras de caridade (como participar de um daqueles programas de limpeza de rodovias) ou as empresas que estavam prestes a fechar ganham novos clientes.

- **Artigos pessoais:** Os artigos de grande valor pessoal podem ser de qualquer Tamanho. Um relógio não contará se não passar de um relógio. Agora, o relógio que um avô querido usava quando a pessoa que oferece o sacrifício nasceu... esse vale. Outros artigos pessoais poderiam ser poemas, diários ou fotografias. Os testes Mentais recebem +1 de bônus. Os relacionamentos pessoais são retomados, as notas escolares melhoram, o número de matrículas na faculdade aumenta, a comunidade científica faz uma descoberta importante (e subsequentemente recebe mais verbas), ou o bairro recebe uma inovação tecnológica, como a internet sem fio.

- **Artigos corporais:** Nesta categoria estão os artigos tirados de um corpo humano vivo. Eles precisam ter origem biológica, como lascas de unha, sangue, pedaços de pele, de dedos ou cabelos. Os testes Físicos recebem +1 de bônus. Os pacientes hospitalizados mostram uma recuperação surpreendente. O time local interrompe uma longa sequência de derrotas. Os edifícios parecem mais limpos e mais seguros.

- **Animais sacrificados:** Animais de qualquer Tamanho podem ser sacrificados na estátua ou próximo a ela. Se não tiver sido morto na estátua ou próximo a ela, o animal precisa ter sido morto na cidade, no máximo trinta minutos antes de ser depositado próximo à estátua. Todos os testes recebem +1 de bônus. O hospital ou a faculdade recebe uma doação considerável, as ações disparam na bolsa, novos negócios são abertos, a parte ruim da cidade passa por um surto de revitalização urbana.

- **Adultos sacrificados:** Os adultos devem ter pelo menos Tamanho 5. A idade é de quinze anos ou mais. Se não tiver sido morta na estátua ou próximo a ela, a pessoa precisa ter sido assassinada na cidade, no máximo quinze minutos antes de ser depositada na estátua. Todos os testes recebem +2 de bônus. Ocorrem grandes efeitos: alguns pacientes têm recuperações milagrosas; Hollywood decide rodar um filme na cidade; o time local sempre ganha as partidas com folga.

- **Crianças sacrificadas:** As crianças devem ter Tamanho igual ou inferior a 3 e precisam ser sacrificadas na estátua ou próxima a ela (a idade é de zero a quatorze anos). Todos os testes recebem +3 de bônus e as penalidades devidas a ferimentos serão ignoradas enquanto o efeito durar. Efeitos óbvios e anormais acontecem. Os hospitais ficam vazios, pois muitas pessoas doentes ou feridas se recuperam. Os lucros do comércio local triplicam. As pessoas normais parecem ser capazes de bater recordes a torto e a direito. As notas dos estudantes nas provas indicam uma súbita proliferação de altos níveis de inteligência.

Roubar oferendas

Qualquer pessoa terá a liberdade de roubar um artigo oferecido como sacrifício para a estátua, se os espectadores permitirem. Mas essa ação terá suas consequências.

O personagem terá problemas psicológicos durante 24 horas depois do ato. Ele ficará desanimado, deprimido ou irritável. E estará sujeito a uma penalidade de -1 em todos os testes durante esse período. Além disso, qualquer bônus gerado pela estátua em benefício da cidade será anulado durante esse dia, e as pessoas vão se sentir igualmente estressadas e mal-humoradas (apesar de não estarem sujeitas à mesma penalidade que o ladrão).

Se for “dedurado” e os habitantes ficarem sabendo que ele pegou alguma coisa, o personagem estará encrencado. As pessoas podem passar a encará-lo de um modo estranho ou segui-lo até em casa. Poderiam riscar a pintura de seu carro ou deixar mensagens ameaçadoras em sua caixa postal. Alguém pode travar uma disputa de gritos com ele no centro da cidade, ou as pessoas podem fazer de tudo para evitar falar com ele. É até possível que alguém sequestre seus animais de estimação para usá-los como os próximos sacrifícios.

As oferendas podem ser removidas sem penalidade 24 horas após terem sido colocadas na estátua ou próximo a ela.

Habitantes

As pessoas que veremos a seguir reagem de maneiras diferentes à estátua, ao milagre, à cidade e aos personagens. São

fornecidas para dar mais sabor ao cenário e ao trabalho dos investigadores.

• **Tommy Washington:** Tommy esteve envolvido com drogas nos últimos cinco anos. Nada que possa matá-lo em pouco tempo, mas a dependência é ruim o bastante para ele não ter conseguido parar em nenhum emprego mais de seis meses. Ruim o bastante para que viessem tomar-lhe de volta o carro e o aparelho de som. As coisas não pareciam nada boas para Tommy, mas, até aí, não pareciam nada boas para ninguém. Só que agora as coisas estão melhorando para as outras pessoas. Aquela loja de conveniência na esquina, que estava fechada, abriu de novo. O bar ao lado dela também reabriu. E a irmã de Tommy acabou de telefonar. Pelo que diziam, ela não poderia engravidar, mas ela está esperando um bebê. Tudo isso está fazendo Tommy se questionar. Talvez a vida dele possa dar uma melhorada também. Ele parou de usar drogas (apenas três semanas, mas mesmo assim...), conseguiu um novo emprego e está se sentindo ótimo. Ele não dá muita bola para a estátua que chora (“Estou cagando e andando”), mas está muito feliz com o jeito que as coisas vão e ele fará *qualquer coisa* para mantê-las como estão.

• **Jenny Cahill:** As coisas tampouco parecem boas para Jenny. Sua clínica veterinária anda passando por dificuldades. Os pacientes simplesmente não aparecem mais. No bairro onde fica a clínica, os animais vivem se machucando — desde ácaros nas orelhas até acidentes de carro. Mas agora aparecem apenas alguns “gatos pingados”. Para piorar, alguém arrombou o abrigo de animais que fica ao lado da clínica e roubou um bando de cachorros perdidos. Para que tudo isso? Alguma coisa está acontecendo. É tudo o que Jenny sabe. Se pelo menos ela conseguisse entender o que é, talvez pudesse fazer alguma coisa a respeito.

• **A. F. Gould:** Gould é um historiador local. Ele já escreveu alguns livros sobre o assunto para uma pequena editora e mantém o *website* da sociedade histórica local. Na semana passada, ele foi todos os dias até a estátua para deixar alguns objetos que trazia no bolso: duas moedas de 25 centavos, o provérbio chinês que encontrou dentro de um biscoito da sorte e até mesmo uma caneta bonita que ele ganhara de alguém. A coisa mais estranha é que foi só mais tarde que ele se deu conta do que tinha feito. Não tinha nem sequer passado pela cabeça dele que suas ações eram estranhas. Fazia muito tempo que as pessoas não deixavam nada para a estátua e, de repente, isso virou moda de novo. Será que foi por causa do tal milagre (que certamente não passa de cristais de sal que se desprendem do mármore da estátua)? Gould acha que deveria investigar com mais profundidade. Mas seus livros estão vendendo bem novamente e acabaram de ganhar uma segunda edição. Talvez ele não tenha tempo para se preocupar com uma estátua no momento.

• **Damon Patel:** Damon sempre foi meio maluco. Não que ele saísse por aí com papel alumínio enrolado na cabeça ou coisa do gênero, mas ele *sabia* que as pessoas falavam dele o tempo todo. Sussurravam, na verdade. Mesmo quando não era capaz de ouvi-las, ele sabia o que estava acontecendo. Mas tudo isso parou, e ele sabe o motivo. É por causa daquela estátua e suas lágrimas. Ah, ele mesmo chegou a experimentar. E ela lhe inspirou pensamentos maravilhosos: imagens de dor e sofrimento que o encantaram de uma maneira estranha. Sempre que pode, ele visita a estátua, mas está ficando mais difícil alimentar as visões. A polícia tentou mantê-lo afastado, mas agora outras pessoas passaram a colher as lágrimas também.

Em breve, todos eles saberão a verdade. Todos entenderão a natureza do sacrifício.

• **Theresa Sinclair-Moore:** Pouco tempo atrás, Theresa livrou-se do marido vagabundo (esse foi o quarto, um mais patético que o outro), mas seus advogados não lhe conseguiram mais do que algumas ações sem valor. Ou que pelo menos pareciam sem valor. Só que agora elas não param de subir. Sobem apenas alguns centavos por dia, mas com a quantidade de ações que possui, ela está empolgadíssima. A irmã de Theresa (a esotérica idiota) diz que se trata de uma coisa cármica ligada às oferendas feitas à estátua. É provável que ela esteja errada, mas, por via das dúvidas, Theresa vai incentivar os empregados de sua casa a ir até a estátua e deixar algumas coisinhas lá — como botões, linha, qualquer coisa. Será suficiente? Ou será de fato que quanto maior, melhor?

• **Carla Streznewski:** Carla teve um derrame há cinco anos. Suas funções motoras se reduziram e ela não conseguia vocalizar nada além de resmungos incoerentes. Até agora. Ela voltou a falar. Já recuperou algumas funções motoras. Alguns dias atrás, ela voltou a se sentar à mesa do jantar com sua família pela primeira vez desde o derrame! E ela sabe qual é a origem disso tudo. Ah, sua família não quer nem ouvir falar disso. Sempre dizem que ela está com a cabeça cheia de “superstições tolas”, mas é aquela “Alice Lacrimosa”. A estátua chora e as pessoas voltaram a depositar coisas aos pés dela, como nas antigas lendas. Muito em breve as pessoas vão entender.

Histórias

Este cenário trata da necessidade do sacrifício, de como as coisas boas não acontecem de graça. Todas as histórias que veremos a seguir abordam aquele ponto em que os meios excedem os fins (pelo menos para alguns). As histórias são independentes, embora possam ocorrer simultaneamente, retratando uma série de acontecimentos que giram em torno da estátua. Você poderia conduzir praticamente qualquer outra história na cidade e evocar o poder deste cenário como pano de fundo. Os personagens poderiam estar envolvidos com (ou ser afligidos por) forças fantasmagóricas ou sobrenaturais quando alguém se suicida junto à estátua. Eles poderiam, então, ouvir algumas coisinhas aqui e ali sobre os fenômenos milagrosos que vêm ocorrendo e se perguntar se não estariam ligados aos problemas que eles estão enfrentando. Apesar de exigir um pouco de malabarismo, para lidar com dois ou mais enredos, essa abordagem é uma boa maneira de “introduzir sorrteiramente” este cenário no jogo.

Escalada letal

O ato de oferecer coisas para a estátua é relativamente inofensivo. Algumas moedas aqui, um brinquedo favorito ali. É claro que tudo começou com um suicídio, mas as pessoas não gostam de pensar no lado ruim das coisas. Por que se preocupar com fatos sobre os quais não se tem nenhum controle? Além do que, se aquela pessoa cometeu suicídio, ela teve o que queria, certo? Infelizmente, a postura de ignorar o que há de ruim enquanto se busca o que há de bom cria um precedente perigoso. A intensidade das oferendas vai aumentando. Alguém deixa pombos mortos. Dias depois, as pessoas encontram um gato com a garganta cortada, pendurado no ombro da estátua. Um porco é sacrificado no local à meia-noite. São atos horríveis, mas a

cidade está indo bem. Existe um acordo tácito de ignorância, uma compreensão silenciosa de que “se é esse o preço...”. Entretanto, nos dias e nas semanas seguintes, a coisa fica ainda pior. Depois de mais alguns gatos e um *golden retriever* (cercado pelas já conhecidas moedas, tampinhas de garrafa e outros objetos pequenos), alguém assassina um sem-teto junto à base da estátua. Mais uma vez, trata-se de uma coisa terrível, mas, como diz o ditado: a ignorância é uma bênção. Será que os personagens tentarão impedir essa tendência mortífera? O que acontecerá quando um amigo ou parente dos personagens aparecer sobre a estátua sacrificial? O que acontecerá quando a vítima seguinte for uma criança? Será que os personagens aprenderão a aceitar esses exemplos grotescos de que os fins justificam os meios?

As autoridades

É importante definir exatamente como as autoridades locais lidarão com as oferendas aos pés da estátua. A princípio, elas são inofensivas, mas, à medida que os objetos começam a se amontoar, pode ser que a polícia mande as pessoas se retirem e peça aos funcionários públicos para cuidar da limpeza. A associação comercial da cidade vai se envolver? Os sócios vão pedir a um vereador para desencorajar a interferência policial? Dependendo da intensidade do horror do cenário, os sacrifícios acabarão aumentando progressivamente, tornando-se assustadores. Sem dúvida nenhuma, os policiais vão querer se envolver, mas, e se o filho do delegado se recuperar milagrosamente de uma doença grave como a leucemia? Alguns policiais tentarão ser mais repressivos, ao passo que outros seguirão o exemplo do delegado e tentarão proteger toda e qualquer oferenda? Onde é que os personagens se encaixam? Eles ajudarão secretamente um dos lados da força policial? A polícia inventará acusações fraudulentas para colocar os personagens na cadeia durante alguns dias ou até mesmo semanas? Em última análise, as autoridades devem estar por perto para complicar a vida dos personagens, mas não impedir totalmente o desenrolar dos acontecimentos aos pés da estátua.

Turba ensandecida

As lágrimas que escorrem dos olhos de Alice são um fenômeno curioso. As pessoas recolhem-nas e depois as bebem, e algumas afirmam que as lágrimas provocam visões e euforia. Outras pessoas parecem se viciar no líquido e voltam todos os dias. O que também vicia é o ato do sacrifício. As pessoas ficam emocionalmente ligadas à idéia de oferecer uma pequena parte de si mesmas (ou de outras pessoas) em prol de um bem maior. No início, isso não parece acarretar maiores consequências. As pessoas vêm e vão. A estátua fica rodeada de gente durante a maior parte do dia (e algumas horas por noite). Mas a multidão não demora a crescer. Cada vez mais pessoas se dirigem à estátua

para oferecer objetos e lambe as lágrimas que deslizam por seu rosto de pedra. Ficam de olhos arregalados e de boca escancarada. Algumas começam a falar em outras línguas. Outras têm convulsões extáticas. Será que os personagens se deixarão viciar? Ou tentarão conter a crescente obsessão, sabendo que essa paixão maníaca não ajuda mais a cidade, e sim a *prejudica*? Serão capazes de deter esse movimento antes que a multidão cresça demais? O que acontecerá quando a multidão passar de 25 para 50 pessoas? E de cinquenta para cem, da noite para o dia? Essas pessoas não estão mortas, mas sem dúvida nenhuma agem como zumbis. Em pouco tempo, a turba ensandecida abandonará a estátua a pequenos intervalos, desesperada para ofertar coisas *novas* para a divina Alice Lacrimosa. Será que invadirão hospitais à procura de inválidos para sacrificar? Atacarão animais de estimação e seus donos? Como é que os personagens darão um fim a essa histeria em massa?

John Carl Kane

Nesta história, supõe-se que os moradores da cidade não tenham a vontade necessária ou não estejam suficientemente desesperados para fazer oferendas “sensitivas” (animais e seres humanos). Ah sim, há quem cogite essa idéia, mas ninguém está disposto a dar esse passo, com exceção de um homem. John Carl Kane se transforma numa espécie de assassino sequencial para o bem da cidade. Ele ataca famílias à noite e seqüestra crianças e adolescentes para entregá-los a Alice Lacrimosa. Ele tapa suas bocas com seda, depois abre seus corpos e os recheia com flores secas. Ele o faz mais ou menos uma vez por mês, mas a freqüência provavelmente aumentará com o passar do tempo, à medida que ele começa a gostar cada vez mais do que faz. Ele é um assassino, uma ameaça terrível, pelo menos teoricamente. A cidade detrata publicamente as atrocidades cometidas por ele e as pessoas se escondem de medo. Em particular, muita gente acredita que ele faz isso por elas. Esse tal John Carl Kane está enfrentando o que elas não enfrentariam porque sabe o significado do sacrifício e do trabalho árduo! Os personagens aceitarão essa loucura até certo ponto? Ou tentarão localizar e capturar o ardiloso assassino (que consegue ludibriar a maior parte das investigações e deixa corpos aos pés da estátua, independente de quem o persegue)? O que acontecerá quando os personagens descobrirem que a polícia não está fazendo tudo o que pode? As autoridades andam com “dificuldades” para pegar o assassino, mas destroem provas e comprometem as cenas dos crimes aparentemente de propósito.

Oposição

Depois de perceberem que alguma coisa estranha está acontecendo, os personagens podem tomar algumas medidas contra a estátua. Talvez tentem interromper o pranto, roubar algumas das oferendas ou manter as pessoas longe da estátua. Pode ser que os personagens façam parte da polícia local, sejam bombeiros ou até mesmo descendentes dos índios que chegaram a ouvir as lendas terríveis. Quando eles começarem a se pronunciar contra a estátua ou a organizar uma oposição, os habitantes acabarão concordando que o distúrbio provocado pelos personagens é inaceitável. Então, os animais de estimação dos personagens vão desaparecer. Os pneus de seus carros serão cortados, suas caixas de correios serão destruídas e as janelas de suas casas quebradas. Alguns de seus pertences serão roubados e deixados junto à estátua. Os personagens darão algum tipo de resposta? Ficarão paranóicos e contra-atacarão (até mesmo

as pessoas que não estão envolvidas)? Será que essa guerra de agressão passiva seguirá sua escalada até as pessoas começarem a portar armas escondidas “só por via das dúvidas”? Como é que os personagens conseguirão abalar essa aliança informal dos moradores? Destruir a estátua romperia o feitiço ou seria apenas cutucar a onça com vara curta?

Investigação

Neste caso, os jogadores têm a oportunidade de representar personagens cujo envolvimento com os incidentes locais é muito menos pessoal e muito mais profissional. Eles são investigadores. Os fenômenos justificam a exploração aprofundada de inúmeras fontes. Talvez seja necessário envolver a polícia. Sem dúvida, as pessoas roubam pertences alheios para usar como oferendas, e há quem sacrifique animais de estimação e seres humanos, atos que exigem investigação policial. Os jornalistas da imprensa nanica ou da internet podem se envolver a fim de descrever em detalhes tanto o dito milagre quanto as coisas estranhas que o cercam. As figuras religiosas locais podem demonstrar interesse. Alice Lacrimosa não é um ícone religioso, mas os milagres estão sob os auspícios da fé e da espiritualidade. Outros tipos de investigadores poderiam ser escritores, documentaristas ou até mesmo céticos profissionais, cujas carreiras são dedicadas a desmascarar o sobrenatural.

Os personagens são investigadores do mesmo tipo ou de tipos diferentes, mas todos convergem no mesmo cenário. Conseguirão trabalhar juntos? Se alguns deles forem da cidade e outros de fora, os moradores locais terão interesse em manter o milagre a salvo? O que acontecerá quando os sacrifícios fugirem ao controle? Por serem observadores objetivos, os personagens vão se sentir compelidos a interceder? Eles assumirão um papel mais proativo e possivelmente violento?

Território

Alguém se declara dono da estátua — e, conseqüentemente, das oferendas que ela recebe. **A banda podre da polícia local**, a secretaria de meio ambiente ou **até mesmo uma gangue** poderia reivindicar autoridade ou posse. Eles permitem que as oferendas continuem, mas a um certo custo ou em troca de favores. Esse grupo não se preocupa com o “bem maior”, e sim com o poder e a riqueza pessoais. Os personagens pagarão esse preço? Ou eles mesmos assumirão o controle da estátua? Os habitantes vão simplesmente se submeter ou será que os personagens conseguirão insuflá-los a agir e tornar a estátua acessível ao público? Existem outros grupos brigando pelo território? Uma gangue contra a polícia, gangue contra gangue, incorporadoras ricas contra uma turba de sem-tetos? Esse tipo de história mostra que nem todo mundo está disposto a dividir igualmente os efeitos sobrenaturais da estátua. Quando todos prosperam, todos se tornam iguais de certa maneira. E em países como os Estados Unidos — onde o capitalismo impera numa suposta meritocracia —, as recompensas são distribuídas entre alguns pastores de elite, e não entre o rebanho.

Ilusões

Uma variação sobre o mesmo tema seria fazer com que a coisa toda — o milagre das lágrimas, os efeitos das oferendas, as visões — não fosse real. Alguma coisa na água ou nos alimentos, ou até mesmo no próprio ar, causa uma alucinação em massa. A cidade é real, assim como a estátua e as oferendas. Quando alguém sacrifica uma criança... isso, infelizmente, é genuíno. Irreais são todos os efeitos aparentemente sobrenaturais. As

pessoas, entre elas os personagens, estão sendo controladas mentalmente. Mas são os personagens que acabarão descobrindo a verdade. Talvez as lágrimas (ou a água da torneira) conttenham fungos incomuns ou outras drogas psicodélicas naturais (como peioté ou mescalina). Ou talvez as pessoas de fora da cidade não sintam os efeitos. Elas não vêem as lágrimas, não sentem qualquer diferença e não notam nenhuma melhora (quer dizer, até começarem a beber da água). Será que uma indústria local começou a colocar alguma coisa no lençol freático, seja inadvertidamente ou de propósito? Teria o descendente de um xamã indígena decidido aplicar seu poder recém-adquirido e *realmente* amaldiçoado a cidade? Ou será que a terra está mesmo faminta por sacrifícios e simplesmente engana os dóceis moradores para conseguir o que quer? Tão logo percebam o que está acontecendo, pode ser que os personagens queiram tomar alguma atitude para dar um fim a tudo isso ou então decidam sair da cidade. Seriam capazes de convencer os habitantes? Existiria uma maneira de purificar o ambiente ou eles teriam de destruir aquilo que causa as ilusões?

A terra faminta

A própria terra está viva. É consciente e voraz. Esta história permite que os personagens abordem o problema de maneira combativa. Parta da mesma introdução. Houve um suicídio, depois vieram as pequenas oferendas e, em seguida, a prosperidade da cidade, sem nenhuma ligação aparente com os fatos. Com o passar do tempo, as oferendas começam a ficar mais sérias, animais de estimação e pessoas são feridas, e as multidões se juntam ao redor da estátua. A essa altura, porém, a terra adquiriu um poder que nunca teve antes. Um poder alimentado por uma cidade inteira, seja grande ou pequena. A terra já não está mais viva de uma maneira metafórica: mostra literalmente uma bocarra escancarada e faminta. O truque é manter essa manifestação discreta, sem fazê-la se abrir no meio da cidade e começar a tragar as pessoas. Ela poderia se materializar em algum lugar fora da cidade (lembre-se de que a estátua e o centro da cidade não são corruptos, e sim toda a *região*). Ou talvez ela se faça presente nos esgotos ou no subsolo de um estacionamento, aeroporto ou colégio. Ou poderia se manifestar espiritualmente. Somente as pessoas que bebem das lágrimas conseguem vê-la ou enfrentá-la. Alguns habitantes veneram deliberadamente essa força. O que farão os personagens? Lutarão contra os moradores? Atacarão a bocarra propriamente dita? Ou simplesmente tentarão fugir da cidade, o que será muito mais difícil por causa dos devotos fervorosos?

Desfecho

Qualquer uma das histórias descritas anteriormente (ou qualquer uma que você venha a criar) provavelmente terá personagens interessados em dar um fim ao horror. Eles podem ou não querer acabar com o *milagre* propriamente dito. Obviamente, um milagre é uma coisa boa. Mas, mesmo assim, a cidade não está satisfeita com essa coisa boa, e os sacrifícios pioram à medida que os habitantes vão ficando cada vez mais estranhos e protegem ainda mais a estátua que chora. Se os personagens decidirem acabar com essa loucura, quais serão suas opções?

Destruir Alice

Destruir a estátua é uma opção e, plausivelmente, a mais óbvia. Então, o que acontecerá se os personagens tentarem fazer isso?



A cidade *ama* a estátua. Agora que alguém se suicidou aos pés dela, os moradores recordam o que Alice significa para eles. Sabem intuitivamente que ela lhes concede favores e permite que eles prosperem. Ela é sua mártir, sua padroeira. Durante o dia, as pessoas fazem filas para ver o milagre e deixam algumas lembranças no local. À noite, os habitantes oferecem sacrifícios estranhos e grotescos. Mesmo que consigam encontrar um momento em que ninguém esteja por perto (ou consigam afastar as pessoas durante algum tempo), atacar a estátua, seja com marretas ou explosivos, produzirá um bocado de barulho. Não importa o que aconteça, os personagens vão encontrar resistência física. Os habitantes formarão uma barreira humana. Os policiais tentarão prendê-los. É possível até que alguém tente matar os personagens e sacrificá-los em nome da estátua! Para os habitantes, atacar a estátua é a mesma coisa que atacar a própria cidade.

Digamos que os personagens consigam destruir a estátua. E depois? Apesar de você ter a opção de permitir que a destruição da estátua ponha um fim aos fenômenos, isso provavelmente não deveria acontecer. Não se esqueça de que, tempos atrás, a cidade pode ter apedrejado pessoas até a morte antes mesmo de a estátua de Alice Lacrimosa existir. É possível que, muito antes, os índios tenham sacrificado os fracos, os doentes ou os idosos naquele mesmo lugar. O poder está na terra, e não na estátua (apesar da estátua ainda ser um avatar dessa energia sobrenatural).

A destruição da estátua poderia ter um efeito: as pessoas deixariam de fazer sacrifícios ali durante algum tempo. Apesar do poder sobrenatural estar ligado à terra, e não estritamente à estátua... os habitantes não sabem disso. Eles poderiam interromper os sacrifícios. Ou não. Eles poderiam continuar fazendo oferendas para os destroços de sua amada Alice Lacrimosa enquanto uma turba persegue os perpetradores do crime. Se a turba não identificar corretamente os responsáveis, será que

os personagens conseguiriam assistir ao tormento de um bode expiatório sem nada fazer?

Alice Lacrimosa

“Alice Lacrimosa” é uma estátua de mármore de uma garota em posição de súplica. A figura foi erigida sobre uma base circular de tijolos e (incluindo-se a base) tem três metros de altura e 1,5 metro em sua maior largura (com os braços estendidos). O monumento tem as seguintes características:

Durabilidade 2, Tamanho 9, Estrutura 11 e Dano 2.

Se um personagem tiver a oportunidade ou a inclinação de danificar a estátua, faça o teste de ataque (provavelmente Força + Armamento + um bônus devido à arma ou à ferramenta, mas também é possível usar Força + Ofícios + bônus da ferramenta). Cada sucesso obtido que exceda a Durabilidade da estátua reduzirá a Estrutura do objeto. A eliminação de todos os pontos de Estrutura reduzirá a estátua a escombros. Se o personagem decidir usar explosivos para danificar a estátua, recorra às págs. 137 e 177 do Livro de regras do Mundo das Trevas.

Controlar as oferendas

Uma outra opção para resolver o problema local é exercer controle sobre a natureza das oferendas. Se o povo da cidade

doasse apenas o essencial — objetos em vez de cadáveres —, o lugar poderia prosperar e ninguém seria prejudicado.

Claro que a questão é *como* os personagens conseguiriam isso. Se forem policiais, eles poderiam patrulhar a estátua. Eles podem tentar controlar os sacrifícios, escondidos nas sombras. Mas o que acontecerá quando uma turba aparecer com uma criança esperneando, amordaçada com fita adesiva? E se os personagens forem atraídos para longe dali, para que alguns moradores astutos possam se aproximar sorrateiramente e mutilar o pastor alemão de alguém? A questão é, mesmo que os personagens consigam controlar ou impedir oferendas desse tipo, alguém sempre tentará oferecer a Alice alguma coisa maior e melhor. Alguma coisa viva.

Como os personagens poderiam mostrar aos moradores que existe um preço a ser pago pelos sacrifícios? Poderiam fazer alguma coisa para abalar as percepções dos habitantes? Isso exigiria o sacrifício de alguém totalmente inocente (uma criança, talvez)? Alguém que já foi venerado pelo bairro ou pela cidade teria de ser vitimado pelo fervor dos cidadãos? Alguma coisa tem de ser feita para mostrar aos habitantes a loucura do que estão fazendo. Talvez os personagens sejam obrigados a agir como a Alice de tantos anos antes e sacrificar a si mesmos em nome da terra para romper o feitiço.

Soluções abstratas

Os personagens, tentando dar um fim ao horror, também poderiam buscar soluções abstratas. Não importa qual método venha a ser usado, o fim da história não deve ser totalmente feliz. Os personagens têm de deter essa loucura por completo

ou conviver com um grau “aceitável” de maldade para permitir que o bem maior prevaleça.

- Os personagens assumem o controle dos sacrifícios e, como a tribo indígena fazia muito tempo atrás, permitem apenas *certos* sacrifícios. Os doentes, os anciões e os criminosos. É claro que, com a prosperidade alcançada pela cidade, tanto a doença quanto o crime diminuirão, o que leva à pergunta: quem deverá ser sacrificado a seguir?

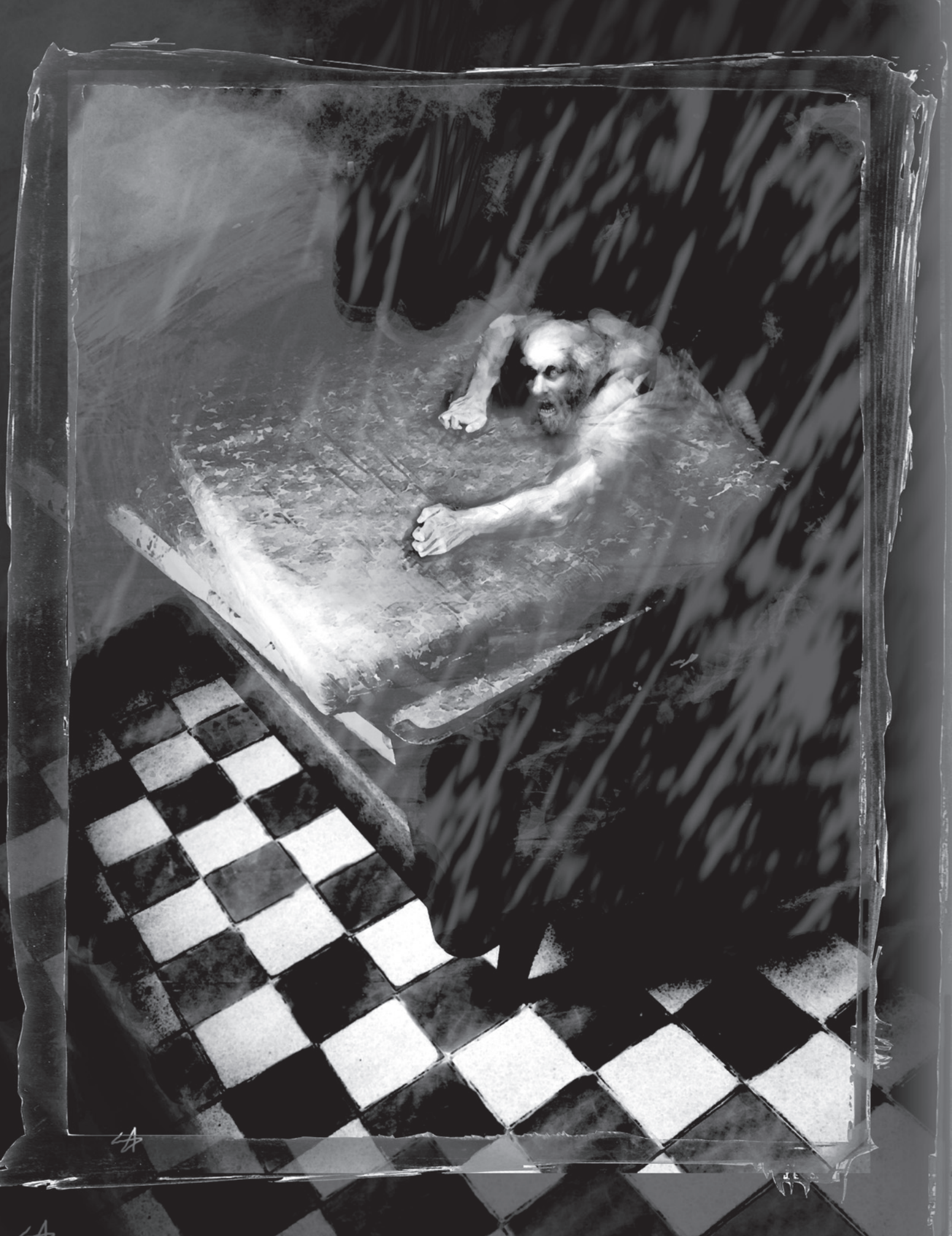
- Os personagens procuram algum tipo de solução por meio do ocultismo. Lêem atentamente os textos místicos ou religiosos (nas bibliotecas ou na internet), tentando encontrar um método amador de banir o poder da área. Claro que não é fácil, e é provável que uma série de efeitos colaterais venha a ocorrer quando os personagens usarem desajeitadamente um poder que está além de seu controle.

- Os personagens organizam uma campanha para arruinar a fé que as pessoas depositam na estátua. Eles deixam lixo como oferendas, perpetram atos criminosos ou tentam fazer com que a cidade pareça ruim.

- Os personagens tentam oferecer à estátua um homem realmente perverso. O sacrifício desse ser humano maligno será como um insulto sobrenatural? Provocará uma repercussão dolorosa em toda a comunidade? Ou a magia do sacrifício funcionará da mesma maneira e ajudará a cidade a prosperar?

- Os personagens tentam “envenenar o poço” de um modo diferente. Talvez eles sacrifiquem alguma coisa tão nociva ou prejudicial que a terra ficará espiritualmente maculada e o efeito sobrenatural será aniquilado. Que tipo de oferenda poderia ser tão nociva? Gado doente? Lixo biológico (fezes, sangue infectado, sacos de gordura podre)?





O Residencial Geriátrico Hillcrest

*É outono;
e não é por fora,
mas dentro de mim,
que está frio.*

*A mocidade e a
primavera estão em
toda parte;*

Eu é que envelheci.

— Henry
Wadsworth Longfellow,
“Autumn within”

Resumo

O Residencial Geriátrico Hillcrest é um lar auto-suficiente para pessoas de idade. Seus serviços variam desde o mais básico — os idosos simplesmente moram em apartamentos ligados ao complexo — até o cuidado intensivo e provavelmente sem igual dispensado a idosos que requerem atenção médica 24 horas por dia.

Você pode usar o residencial e seus habitantes para diversos fins. O Hillcrest difere de muitos dos lugares misteriosos deste livro por não ter nada de inerentemente sobrenatural. Entretanto, alguns moradores, funcionários e visitantes foram expostos ao sobrenatural. Eles podem ser a força motriz das histórias ou então figuras de realce, Contatos e Aliados dentro de sua crônica.

O gancho mais fácil para uma história no Residencial Hillcrest é um membro do grupo ter um de seus pais, avós ou outro parente idoso residindo no complexo. Os preços dos apartamentos estão ao alcance de casais idosos de classe média, mas os mais abastados também moram ali. Como veremos a seguir, vários moradores estiveram envolvidos em crimes na segunda metade do século XX. Os repórteres e policiais que investigam casos antigos poderiam seguir uma pista que os levasse ao Hillcrest. Para deixar as coisas mais interessantes para os jogadores, um personagem idoso poderia morar de fato no complexo.

Apesar da aparência tranquila, agradável e até mesmo soporífera, o Hillcrest é um cenário de desespero, cheio de canalhas de ambos os sexos e no fim de suas vidas. Alguns buscam redenção para os crimes que cometeram no passado. Outros ouvem a Morte bater à porta e são capazes de fazer qualquer coisa para escapar do Juízo Final.

De acordo com as necessidades do Narrador, o Hillcrest pode estar localizado na zona rural ou numa cidade. No primeiro caso, ele é rodeado por aproximadamente vinte hectares de gramados e árvores bem cuidadas. Se estiver na cidade, o edifício ficará num bairro misto (alguns edifícios comerciais, outros residenciais). Em qualquer um dos casos, trata-se de um prédio de cinco andares, amplo e baixo, no estilo funcional dos anos 1950.

História

Todos os personagens conhecem (ou podem descobrir facilmente) as informações básicas fornecidas no primeiro parágrafo do resumo. É possível obter várias outras informações com Contatos ou Aliados, ou por meio de pesquisa.

Testes de Inteligência + Manha podem revelar estas informações:

Falha dramática: O lugar é um antro da Máfia. Todo mundo lá é “homem feito”.

Falha: Nenhuma informação adicional além daquelas listadas no resumo.

Êxito: O residencial foi construído nos anos 1950 para abrigar os membros aposentados da família criminoso DiGelli. A idéia foi um desastre. Em 1958, quatro mafiosos que nunca se deram bem foram mortos num tiroteio não muito longe do edifício. O Tiroteio do Hillcrest quase fechou o residencial, que acabou sendo comprado, vendido e revendido. No final, o estabelecimento sobreviveu ao se concentrar numa clientela mais pacata e ao atender às necessidades especiais de clientes especiais.

Êxito excepcional: Ninguém sabe dizer exatamente quem é o dono do residencial no momento. Ele é administrado por uma tal de Sra. Carla Patrick, que supostamente recebe ordens por escrito de um escritório de advocacia.

Testes de Inteligência + Ocultismo podem revelar estas informações:

Falha dramática: O lugar está cheio de vampiros. O quinto andar todinho? Vampiros. Eles se alimentam dos outros moradores quando despertam à noite. São eles os donos do lugar.

Falha: Do ponto de vista místico, não há nada incomum a respeito do Residencial Hillcrest.

Êxito: Alguns espíritos rondam o Hillcrest, mas os fantasmas dos mafiosos que morreram no final dos anos 1950 não estão em parte alguma.

Êxito excepcional: Toda a estrutura do edifício é adornada com uma grande variedade de motivos oraculares. A arquitetura é grega, a decoração é uma estranha mistura de astrologia asiática com o espiritualismo do início da era vitoriana. Você nunca precisa abrir uma porta: alguém sempre parece chegar a sua frente. Esse lugar espera por você.

Testes de Inteligência + Investigação podem revelar as informações a seguir sobre atividades criminosas:

Falha dramática: Nenhuma informação, mas, por meio de contatos, Carla Patrick fica sabendo que alguém está investigando o residencial.

Falha: Nenhuma informação.

Êxito: Houve algumas mortes no residencial recentemente, mas isso é de se esperar num lar para idosos. Houve algumas mortes um pouco mais estranhas nas redondezas — numa delas, ocorreu violência sexual e mutilação e, na outra, o corpo foi parcialmente devorado por animais.

Êxito excepcional: Um homem que há muito se suspeita ser um assassino da Máfia, conhecido pelo nome de Marc Rocca, vive no residencial.

Disposição

O residencial é um edifício de cinco andares, com estacionamento próprio (se estiver localizado na zona rural) ou convênio com um estacionamento próximo (na cidade). No segundo caso, os carros não ficam nas dependências nem no subterrâneo do lugar: até mesmo os diretores, o Sr. Hillenbrand e a Sra. Patrick, estacionam do lado de fora.

O porão é limpo e bem iluminado e possui um aquecedor de água enorme que deve ter uns cinquenta anos de idade, além do equipamento mais moderno. Não há cadáveres escondidos ali.

O primeiro andar é ocupado por escritórios administrativos, áreas de visita pública e o centro de segurança, nada de anormal. Para entrar no edifício, os visitantes têm de passar pelo balcão do vigia. Durante o dia, isso não é difícil. Durante a noite, os visitantes precisam estar acompanhados por um dos moradores ou ter sua entrada liberada por um dos residentes. Há uma plataforma de carga e descarga e um elevador de serviço na parte de trás do edifício. Ambos são trancados depois do expediente e vigiados por câmeras 24 horas por dia.

A segurança é uma preocupação contínua no Hillcrest, já que um número extraordinariamente elevado de moradores se preocupa com isso de alguma maneira. O pessoal de segurança é bem treinado (a seguir) e há câmeras nas lanchonetes públicas e nas escadarias. Há um restaurante no primeiro andar (o “Hill House Café”), aberto ao público e aos residentes, além de uma loja de conveniência (a “Hillcrest Handi-Stop”) e uma farmácia para os moradores. Os médicos e enfermeiros ficam de plantão o tempo todo.

O segundo e terceiro andares são dedicados aos apartamentos de um a três quartos, com cozinhas próprias. Essas dependências são para os moradores mais auto-suficientes. Existe também um restaurante em cada um desses andares (o “Meadowlane”, no segundo, e o “Hillcrest World Café”, no terceiro).

No segundo andar vive uma série de internos com tendências violentas. Os agentes de segurança desse andar estão mais preocupados em proteger os moradores de si mesmos do que de ameaças externas. Georgia Jackson (pág. 90) mora no segundo andar, juntamente com um grupo de admiradores (Christopher Scott, Harry Evans, Daniel Forrest e Dale Reed). Esses quatro homens, em particular, consideram-se rivais: por isso, a esposa de Harry Evans, Reba, desconfia de Georgia Jackson. As rivalidades no segundo andar poderiam explodir por causa de um jogo de *bridge* ou chegar bem perto do ponto de erupção durante semanas a fio.

O quarto andar é dedicado à moradia assistida e há enfermeiros disponíveis por toda parte. Há um restaurante ali (o “Bistrô”), mas também é possível pedir a comida nos quartos. O andar não lembra tanto um condomínio para idosos, pois está mais para a idéia tradicional de uma casa de repouso. A ala Quatro Oeste é quase totalmente ocupada por pacientes incapazes de cuidar de si mesmos e que precisam de atenção durante o dia ou durante 24 horas.

O quinto andar fica reservado para os “moradores com necessidades especiais”: clientes ricos que podem exigir aquilo que quiserem de uma equipe preparada para lhes dar quase tudo. Marc Rocca e Mary Lewis (descritos a seguir) ficam no quinto pavimento, mas esse andar também pode servir como um coringa. É preciso que o edifício abrigue um vampiro? Coloque-o no “5”.

Ala Quatro Oeste

Oficialmente, a ala “Quatro Oeste” é conhecida como Unidade de Tratamento Total. Entre os funcionários, porém (fora do alcance do ouvido de moradores e visitantes ou da própria Sra. Patrick), costuma ser chamada de “a Horta da Sra. Patrick”, ou simplesmente “a Horta”. Todos os moradores da Quatro Oeste encontram-se em estado vegetativo e são considerados clinicamente “irrecuperáveis”. Esses pacientes requerem tratamento amplo, constante e muito caro para não morrer. A maioria é sustentada pelas fortunas acumuladas durante a vida. Por isso mesmo, a maioria não tem parentes nem herdeiros. Ou seja, ninguém que possa vir socorrê-los e lhes conceder a doce liberdade da morte. São recursos, uma maneira de garantir a renda pelo tempo que os funcionários conseguirem manter os corações e pulmões desses pacientes em ordem e satisfazer a fiscalização dos médicos (generosamente remunerados pelo residencial), que vêm uma vez por semana verificar a saúde dos moradores.

Apesar de certamente ser algo cruel, repreensível e de um cinismo desumano, defraudar aqueles que são incapazes de falar por si mesmos não é a coisa mais estranha que acontece na Quatro Oeste. Além das ordens para cultivar e manter a “lucrativa plantação” de inválidos ricos, a Sra. Patrick foi instruída por seus superiores a acomodar, a qualquer custo, um pequeno grupo de transcritores.

A qualquer hora do dia ou da noite existem no mínimo três e no máximo sete repórteres de plantão no andar, todos vestidos com o mesmo e característico uniforme privativo roxo. A função deles, pelo que a Sra. Patrick conseguiu descobrir, é

simplesmente transcrever toda e qualquer declaração feita por um dos “nabos” da Horta. Se eles têm outras responsabilidades, a Sra. Patrick não foi capaz de identificá-las. Ficou bem claro desde o início que esses agentes não lhe deviam satisfação e estavam completamente fora da alçada da diretora. Isso a irrita tremendamente e ela vem tentando descobrir o que eles fazem ali desde que foram designados para trabalhar no Residencial Hillcrest. Os transcritores chegam para cumprir seu turno sem fazer alarde, vão diretamente para sua ala e trabalham sem interrupção nem comentários. Eles vão embora precisamente oito horas mais tarde, levando consigo o resultado de seu trabalho, quando então são substituídos pelo turno seguinte. Nenhum tipo de equipamento de gravação é permitido no andar ou fora dele. Os médicos têm ordens estritas de fazer silêncio total fora dos limites do balcão da enfermaria e, dentro deles, de falar somente no volume e com a frequência absolutamente necessários.

Três meses depois dos transcritores começarem a trabalhar, a Sra. Patrick convenceu um assistente lotado no quarto andar a roubar um dos vários cadernos usados por eles. Uma semana depois de ser bem-sucedido, o ajudante foi encontrado morto e estuprado em sua cama. O caderno, que Patrick escondera num pequeno cofre em sua casa, foi recuperado, e deixaram um bilhete em seu lugar, contendo apenas três palavras: “Não vale espiar”. Desde então, ela não tentou mais interferir no trabalho dos transcritores, mas não parou de pensar num plano. O pouco que conseguiu ver do trabalho deles eram anotações que usavam uma forma de taquigrafia que ela não conhecia. E o pouco que conseguiu entender não parecia fazer sentido, mas ela está convencida de que há algo mais por trás disso.

Segurança

Os poucos visitantes recebidos na Quatro Oeste são obrigados a agendar a visita com antecedência. Somente os parentes mais próximos e as pessoas que possuem a tutela legal dos moradores são permitidos. Todas as portas que dão acesso para fora ou para dentro são mantidas trancadas e é necessário um cartão-chave para abri-las. Todos os moradores possuem tornozeleiras que fazem soar um alarme quando estão a três metros de uma saída. O alarme aciona automaticamente um alerta audível no balcão da enfermaria e bloqueia todos os cartões-chave até ser desligado pela diretora em pessoa. É notável que não exista nenhum tipo de câmera no andar (a restrição a dispositivos de gravação foi mencionada anteriormente).

O que realmente acontece

A ala Quatro Oeste, entre outras coisas, é um instrumento de adivinhação. Sua precisão e eficácia são discutíveis, mas está claro que os financiadores de Patrick acreditam que o investimento e o interesse consideráveis valem a pena. O produto do trabalho dos transcritores é coletado, cotejado, indexado e interpretado diariamente por uma grande equipe de profissionais. O mecanismo profético não parece depender particularmente dos próprios pacientes, e sim de suas condições de saúde. Apesar de todo o empenho dos funcionários, os moradores ainda morrem. Quando isso acontece, a pessoa simplesmente é retirada do quarto e substituída logo em seguida por outra num estado de saúde semelhante. A finalidade do produto fica em aberto. Seria usado para mapear os altos e baixos das bolsas de valores e maximizar os lucros? Ou para traçar o curso de um apocalipse iminente? Seriam os frutos dessa horta oferecidos a quem tivesse recursos suficientes, financeiros ou não, para pagar por esse privilégio?

Não importa como os pacientes são usados, está claro que as forças que governam o Residencial Geriátrico Hillcrest estão mais do que dispostas a fazer qualquer coisa para protegê-los. Aconselha-se extremo cuidado e precaução àqueles que tentarem se apoderar das profecias e previsões feitas pelos residentes da Quatro Oeste. E um pouco de atrevimento também não faz mal.

Sistemas

Invasão

O residencial fica aberto ao público durante o dia. Os visitantes têm de se registrar no balcão, assistido por um guarda, mas têm a liberdade de ir e vir como bem lhes aprouver nos dois primeiros andares.

A noite, o Hillcrest está fechado ao público. Os residentes têm suas próprias chaves, e os personagens talvez consigam arrombar uma porta ou roubar as chaves de um morador.

Teoricamente, roubar as chaves de um morador não deveria ser difícil. Bastaria subtrair uma bolsa, bater uma carteira ou partir para um assalto. A vítima alertará a polícia e/ou a segurança, a menos que os personagens apliquem algum tipo de golpe ou não a deixem perceber que alguém levou-lhe as chaves. Essa atenção, sem dúvida alguma, dificultará bastante as vidas dos personagens uma vez dentro do residencial.

Se a invasão ocorrer à noite, os personagens serão obrigados a passar pelas portas de entrada, dotadas de fechaduras e alarmes, e a se movimentarem sorrateiramente pelo prédio. Um pequeno grupo de enfermeiros e médicos faz plantão depois do expediente (principalmente no quarto e quinto andares), mas os três primeiros andares ficam tranquilos. Os escritórios administrativos do primeiro andar ficam fechados à noite, e os gabinetes do Sr. Hillenbrand, da Sra. Patrick e do Dr. Johnson ficam trancados.

Os guardas andam pelos corredores durante a noite, normalmente em rondas solitárias. Uma volta completa no edifício leva, em média, quarenta minutos, e um guarda dá uma volta a cada hora mais ou menos. A não ser que um dos personagens pareça ser um morador (ou seja, a menos que aparente ter mais de 55 anos), o guarda que os notar irá detê-los, tentará averiguar o que estão fazendo e escoltá-los para fora do edifício.

Sistema: É fácil entrar no prédio durante o dia. A menos que os personagens banquem os completos idiotas, entrando e saindo repetidas vezes ou chamando atenção de algum outro modo, o vigia diurno nem sequer vai notá-los. Não é necessário um teste para entrar.

Se os personagens tentarem roubar as chaves de um morador, são poucos os idosos com uma parada de Briga superior a 3.

Os vigias são os típicos seguranças descritos na pág. 204 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**. O personagem extremamente azarado pode acabar encontrando o Sr. Hillenbrand ou a Sra. Patrick, como se verá a seguir.

Arrombar as fechaduras das portas de entrada exige dez sucessos num teste prolongado de Destreza + Furto (pág. 76 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). Passar por alçapões de serviço situados no telhado é muito mais fácil (exige-se apenas um total de cinco sucessos no teste de Furto), mas antes é preciso chegar ao telhado (a escalada requer um total de seis sucessos num teste prolongado de Força + Esportes; tirolesas, helicópteros e outros equipamentos podem proporcionar



modificadores, a critério do Narrador). Também se faz necessário um teste prolongado e bem-sucedido de Destreza + Dissimulação contra Raciocínio + Autocontrole para não alertar os guardas do quinto andar.

Infiltração com documentos falsos

São tantas as atividades ilícitas no Hillcrest que é grande a rotatividade de pessoal, pois os funcionários acabam se envolvendo, são apanhados e demitidos (ou vêem alguma coisa que não conseguem compreender e, por medo, pedem a conta). A rotatividade de empregados normalmente acontece nos escalões mais baixos, entre os auxiliares, o pessoal da cozinha, os atendentes da portaria e, de quando em quando, os seguranças. Os moradores fazem pressão para manter um quadro de funcionários razoável. Afinal de contas, a maioria dos habitantes é auto-suficiente (e tem boa situação financeira) e, portanto, poderia trocar o residencial por outro lugar de sua preferência.

O Hillcrest ainda é um empreendimento com fins lucrativos e, por isso, manter um número elevado de moradores é importante para a administração. Por sua vez, isso leva os gerentes a relaxar um pouco na hora de contratar os empregados temporários. O residencial não contrata ninguém obviamente incompetente ou perigoso, mas as certidões negativas de antecedentes criminais e as referências exigidas pela legislação federal são quase sempre falsificadas ou verificadas sem o devido cuidado.

Na verdade, rostos e nomes mudam tão depressa em certos setores que um personagem poderia facilmente se passar por um funcionário.

Sistema: Se um personagem tentar falsificar documentos para conseguir um trabalho temporário, o jogador precisará ser bem-sucedido num teste disputado de Raciocínio + Astúcia contra a parada de Raciocínio + Astúcia do contratador (quatro dados). Nem as referências nem os antecedentes criminais serão conferidos. Se tiver êxito, o personagem receberá uma oferta de trabalho. Com um êxito excepcional, a oferta será imediata. Uma falha levará a um “No momento, não, obrigado”, ao passo que somente uma falha dramática levará o contratador a desconfiar do candidato.

O personagem que tentar se passar por funcionário estará sujeito às regras de disfarce (Raciocínio + Astúcia; pág. 78 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). Os personagens apanhados pelos supervisores fora da área de trabalho que lhes foi designada talvez tenham de passar em testes de engambelamento (Manipulação + Persuasão) para não levantar suspeitas (pág. 82 do livro de regras).

Personagens

Marc Rocca

Mote: “Isso foi há muito tempo. Eu já não faço mais isso.”

Histórico: O mafioso Marc Rocca se “aposentou” há coisa de seis anos, quando se cansou da vida que levava. Ele era assassino, e um dos melhores. Matou cerca de quinze sujeitos em sua carreira e nunca foi apanhado. O mais inacreditável é que o detiveram para interrogatório apenas uma vez, e isso porque pensaram que o primo dele poderia ser o assassino.

Mas ele se cansou. Quinze homens mortos. Tudo bem, não eram flor que se cheirasse, os grandíssimos filhos da puta. Todos mereceram o castigo que receberam. Mas isso corroía Marc por dentro. Quinze vidas. Ele fumava e bebia demais para disfarçar, mas, em todo bar que entrava, via os rostos daqueles quinze homens.

E então, Marc largou tudo para mudar de vida. Deus sabe que ele ganhava bastante dinheiro e estava *mesmo* ficando velho. Os rapazes mais jovens queriam ser como ele. Decidiu deixá-los ser. Marc arrancou dos tios a promessa de que o deixariam partir, contanto que ele não se intrometesse nos negócios.

Hoje, Marc joga pôquer com corretores de seguros da cidade de Buffalo. O Padre Mike, da igreja próxima, diz que ele precisará se reconciliar com o passado se quiser que Deus o perdoe. O Padre Mike é a primeira pessoa a acreditar que Deus talvez possa perdô-lo se ele se arrepender de verdade. Por isso, Marc está tentando. Não é fácil.

Descrição: Rocca é um italiano atarracado e de uma certa idade, cuja postura, modo de vestir e aparência geral gritam em uníssono que ele é um “homem feito”. Ele descarta essa dedução com uma risada e finge ser um fã da *Família Soprano*, como todos os homens do segundo andar.

Dicas de interpretação: Rocca é um exímio atirador, mas não está disposto a se envolver nos problemas das personagens, seja de que lado for. Ele guarda algumas armas no local, pois não acredita que os tios manterão a promessa que fizeram. Contatos na Máfia podem recomendar Rocca para os personagens que queiram aprender a atirar ou adquirir técnicas de infiltração, mas Rocca desconfia bastante desse tipo de coisa. Antes de tê-lo como instrutor, os personagens terão de conquistar a confiança dele.

Atributos: Inteligência 2, Raciocínio 3, Perseverança 3, Força 2, Destreza 3, Vigor 2, Presença 2, Manipulação 1 e Autocontrole 4.

Habilidades: Armamento 1, Armas de Fogo (Precisão de Atirador) 4, Astúcia 1, Briga 2, Condução 2, Dissimulação 3, Erudição 1, Esportes 2, Furto 3, Intimidação 2, Investigação (Analisar o Alvo) 2, Manha (Máfia) 2, Medicina 2, Ofícios 1, Política 1 e Socialização 1.

Vantagens: Contatos (Máfia, Polícia) 2, Recursos 2, Saque Rápido, Senso do Perigo e Status (Máfia) 2.

Força de Vontade: 7.

Moralidade: 4.

Virtude: Temperança.

Vício: Orgulho.

Iniciativa: 7.

Defesa: 3.

Deslocamento: 10.

Armas/Ataques:

Tipo	Dano	Alcance	Munição	Especial	Parada de dados
Pistola de gr. calibre	3	30/60/120	7+1	—	10
Fuzil	5	200/400/800	5+1	mira telescópica	12

Vitalidade: 7.

Perturbações: depressão (leve) e aversão (leve).

Victor Allen

Mote: “Eu me lembro de você. Aceita um doce?”

Histórico: Durante 26 anos, Victor Allen tocou a Corner Stop, uma vendinha de esquina que comercializava refrigerantes e revistas pornográficas no centro da cidade. Era a típica loja de conveniência independente: suas prateleiras estavam sempre bem abastecidas, o café era sempre feito na hora e havia muitos docinhos baratos. Depois de 26 anos, Victor decidiu que tinha economizado dinheiro suficiente para realizar o sonho de sua vida. Vendeu a loja, comprou um *trailer* e percorreu o país, seqüestrando e assassinando menininhas para obter satisfação sexual.

Nunca o pegaram. Em geral, ele entrava na cidade, consumava o ato e partia bem antes de as autoridades perceberem que uma garotinha havia desaparecido. Em todos os Estados Unidos, dezenove meninas morreram nos dez anos que Allen andou por aí. Ele espaçou os ataques de tal maneira que ninguém foi capaz de unir os pontinhos.

Agora isso também faz parte do passado. Ele se aposentou e mora numa agradável casa para idosos, acreditando-se capaz de controlar seus desejos. Ele está enganado.

Descrição: Allen tem pouco mais de setenta anos, mas o rosto redondo é liso como o de um bebê. Está quase totalmente calvo e abre um sorriso insinuante quando é apresentado a alguém. Não sabe conversar com adultos e costuma recorrer a um “Tenho de ir!” depois de um ou dois minutos.

Dicas de interpretação: Victor acredita ser mais forte do que realmente é. Se aparecerem policiais ou outros abelhudos e ele achar que está sendo investigado, Victor fará planos grandiosos, como seqüestrar uma criança ou um funcionário, por exemplo, para negociar sua liberdade e vencer seus “agressores”. Na prática, porém, pode lhe faltar a audácia necessária para levar a cabo esse plano — um bom teste de Intimidação vai assustá-lo e convencê-lo a fugir ou a se render.

Atributos: Inteligência 2, Raciocínio 3, Perseverança 1, Força 3, Destreza 2, Vigor 2, Presença 2, Manipulação 3 e Autocontrole 3.

Habilidades: Armamento 1, Astúcia 2, Briga (Corpo-a-Corpo) 1, Condução 1, Dissimulação 1, Empatia 2, Erudição (Varejo) 1, Esportes 1, Expressão 2, Furto 1, Informática 1, Intimidação 1, Medicina 1, Ofícios 1, Persuasão (Crianças) 3, Sobrevivência 1 e Socialização 1.

Vantagens: Memória Eidética e Recursos 2.

Força de Vontade: 4.

Moralidade: 2.

Virtude: Fortaleza.

Vício: Luxúria.

Iniciativa: 5.

Defesa: 2.

Deslocamento: 10.

Vitalidade: 7.

Perturbações: uma série de desordens psicosssexuais.

Sr. Hiltlenbrand

Mote: “Saia, por favor, senhor. Não quero envolver a polícia. Tenho certeza de que o senhor também não quer.”

Histórico: Michael Hillenbrand cresceu num lar cristão, evangélico e fundamentalista. De qualquer ponto de vista imaginável, sua infância foi marcada por maus-tratos e humilhações. Os pais instáveis tratavam a menor desobediência como um pecado e castigavam Michael com muito mais rigor do que ele merecia.

Depois de adulto, Hillenbrand passou a seguir linhas cada vez mais radicais do cristianismo e, a essa altura, poderia muito bem ser considerado uma seita de um homem só. Ele acredita num Deus colérico e purificador e espera que um segundo dilúvio venha varrer os ímpios da face da terra. Ele disfarça essas convicções fervorosas com uma calma hospitalidade. Na maior parte do tempo, pelo menos.

Hillenbrand é diretor de segurança do Residencial Hillcrest e sua autoridade solene impede que os problemas de segurança fujam totalmente ao controle. Na maioria dos casos, ele obedece à Sra. Patrick, mas não tarda a assumir o controle da situação quando ela não está disponível.

Descrição: Depois da grave desnutrição na infância, Hillenbrand continua magro, apesar da altura (ele tem bem mais de 1,8 metro). Sua voz é lúgubre na maioria das circunstâncias e ele se move rápida e calmamente, mesmo quando tem um problema de segurança nas mãos. Só deixa transparecer alguma emoção quando está realmente enfurecido ou é tomado por um arrebatamento religioso.

Dicas de interpretação: Hillenbrand é o oficial de segurança mais capacitado do Hillcrest, mas não o único. Dentre os demais, a maioria equivale a guardas de segurança (pág. 204 do Livro de regras do Mundo das Trevas).

Hillenbrand não ignora totalmente a existência do sobrenatural, mas seu próprio envolvimento é extremamente limitado e toma a forma de uma obsessão com o sangue de Cristo e o poder redentor dessa substância. Aproximadamente uma vez por semana, ele recolhe um pouco do sangue retirado dos moradores antes que seja enviado para exame. Os funcionários estão cientes do desaparecimento das amostras ou da aparente discrepância na quantidade, mas atribuem o fato à negligência de alguém. Se desconfiarem de alguma coisa, Hillenbrand ficará encarregado do caso e os desaparecimentos vão cessar, graças a seus “meticulosos” esforços. Ele terá, então, de obter sangue de outras fontes. Hillenbrand usa o sangue em rituais religiosos celebrados em sua casa. Normalmente, esses rituais não têm nenhum efeito sobrenatural, mas às vezes tomam um rumo inesperado (a seguir).

Atributos: Inteligência 2, Raciocínio 2, Perseverança 3, Força 3, Destreza 2, Vigor 4, Presença 3, Manipulação 2 e Autocontrole 2.

Habilidades: Armamento 2, Armas de Fogo 1, Briga 2, Condução 1, Erudição 1, Esportes 2, Informática 1, Intimidação 2, Investigação 2 e Ocultismo (Cristianismo) 2.

Vantagens: Gigante e Recursos 2.

Força de Vontade: 5.

Moralidade: 5.

Virtude: Justiça.

Vício: Ira.

Iniciativa: 4.

Defesa: 2.

Deslocamento: 10.

Vitalidade: 10.

Sra. Patrick

Mote: “Posso garantir que o pessoal do Hillcrest vai cooperar totalmente com a investigação da polícia.”

Histórico: Carla Patrick é a diretora do Residencial Hillcrest. Ela não é a dona do negócio, mas o administra em nome dos proprietários, cuja identidade ela desconhece completamente. As instruções do(s) proprietário(s) são repassadas por um escritório de advocacia local. Na maior parte do tempo, ela é a única responsável, o que lhe parece perfeito.

Ela teve uma infância relativamente comum, pontuada apenas por seus próprios surtos de crueldade, quando então manipulava outras crianças para obter o que desejava, quer soubessem que estavam sendo manipuladas ou não. Ela optou pela carreira militar depois da formatura e viu-se naturalmente na Polícia do Exército.

O trabalho excepcional que desempenhou junto à PE levou-a a trabalhar em alguns campos de prisioneiros de guerra, onde aprendeu a arrancar informações dos detentos sem deixar o menor traço de tortura.

Ao deixar o exército coisa de três anos atrás, ela recebeu a proposta de dirigir o Residencial Hillcrest, sem saber quem a indicara nem por que teria sido escolhida. Ela foi se adaptando ao cargo e, definitivamente, aproveitou-se da influência que exercia sobre os prisioneiros — há... moradores — e o quadro de funcionários. Sua interação com o sobrenatural é, até o momento, mínima — não mais do que reclamações ocasionais dos moradores sobre vozes e gritos no meio da noite.

Descrição: Patrick é uma mulher austera e de rosto afilado que parece relutar em abrir um sorriso. Ela é esbelta e de baixa estatura para uma norte-americana. Ainda está em excelentes condições físicas. Tem o sotaque do nordeste dos Estados Unidos, mas raramente perde tempo conversando com subordinados, visitantes ou moradores comuns, reservando sua atenção para aqueles que vivem no quinto andar.

Dicas de interpretação: Patrick é o primeiro obstáculo com o qual os personagens irão deparar ao tentar resolver os problemas apresentados por qualquer morador do Hillcrest. Ela não confia em gente de fora e dá pouca atenção aos funcionários temporários, o que, sem que ela perceba, proporciona às pessoas de fora um modo relativamente fácil de se tornar gente de dentro.

Atributos: Inteligência 3, Raciocínio 3, Perseverança 3, Força 3, Destreza 3, Vigor 2, Presença 3, Manipulação 3 e Autocontrole 3.

Habilidades: Armamento 1, Armas de Fogo 2, Astúcia 2, Briga 2, Condução 2, Dissimulação 2, Erudição 2, Esportes 1, Furto 2, Informática 1, Intimidação 3, Medicina 1, Ocultismo 1, Persuasão 1 e Política 1.

Vantagens: Estilo de Luta: Boxe 2, Mentor 3 (os donos do residencial) e Recursos 3.

Força de Vontade: 6.

Moralidade: 5.

Virtude: Prudência.

Vício: Avareza.

Iniciativa: 6.

Defesa: 3.

Deslocamento: 11.

Vitalidade: 7.

Ed Hill

Mote: “Os jovens não sabem aproveitar a juventude.”

Histórico: Há cinco anos, Ed Hill passou três minutos morto. Ele não se lembra muito bem disso. Não houve nenhuma luz branca, só um enorme abismo negro e a sensação de estar caindo. Os médicos o reviveram e, desde então, ele está sempre... cansado. Ele não dorme muito, e tem a impressão de que está cada vez mais difícil carregar o peso da idade, o que o deixa extraordinariamente letárgico.

Ano passado, Ed fez uma descoberta. O sobrinho da esposa dele, Brian, visitou o Hillcrest. O rapaz viera participar de um casamento na cidade e fez uma visita de cortesia ao Tio Ed e à Tia Karen, mas estava gripado na ocasião. Ele acabou dormindo no sofá enquanto Karen fazia compras. Ed foi ver se o rapaz estava com febre... e o viu envelhecer diante de seus olhos. Ao mesmo tempo, Ed sentiu-se revigorado. Ao se olhar no espelho, ele viu o rosto de Brian, dezenove anos e cheio de vida, e o velho Ed adormecido no sofá. Ele teria trocado corpos com o rapaz? Ou apenas roubado-lhe a juventude? Ed não fazia a menor idéia e, para falar a verdade, não estava preocupado. Ele saiu correndo do residencial.

Passou as duas semanas seguintes farreando pela cidade: bebeu, transou com garotas que poderiam ser suas netas e se divertiu a valer. Na lua nova seguinte, Ed se viu mais uma vez enrugado e cansado. Ele não era mais o Brian, e Brian voltou a ser ele mesmo, depois de ter ficado preso no Hillcrest durante duas semanas.

Karen ficou apavorada e confusa. Seu marido não só parecia ter ficado muito doente — e, depois de recuperado, um tanto quanto letárgico —, como também vieram lhe informar que Brian havia ficado catatônico de repente e morrido.

Ed só descobriu uma maneira de repetir a façanha outras duas vezes: em ambas as ocasiões, aproveitou-se do centro de convivência da universidade local. Bem tarde da noite, ele se insinuou no centro à procura de estudantes adormecidos. E foi assim que descobriu que a lua nova era a chave. O estudante mais recente foi atacado um dia depois da lua nova e Ed passou quase um mês inteiro dentro de um corpo jovem.

O que Ed não sabe é que as vítimas não se adaptam à mudança do mesmo modo que ele. O susto de despertar e ver-se no corpo de um homem idoso causa uma ferida na alma. Na melhor das hipóteses, elas conseguem balbuciar algumas palavras. Os fracos — aqueles que não assimilam de jeito nenhum o choque terrível provocado pela transformação — nem sequer conseguem controlar a bexiga ou o intestino. Se a transformação inicial já é chocante, o retorno é ainda pior. Ed deixa uma bagunça para trás quando é obrigado a sair. A maioria das vítimas morre dentro de uma semana depois de voltar a seus corpos originais. E essas são as que têm sorte, pois, para os sobreviventes, é como se não tivessem mais vida: sucumbem a um estupor catatônico e deliram feito loucos a respeito de um “estuprador” que os “abduziu”, ou então vêem-se diante de uma série de pessoas furiosas com o suposto perpetrador de vários atos horrendos.

Descrição: Ed Hill é um homem branco, baixo, calvo e nada atraente, barrigudo e, ainda por cima, coxo. Ele tem cerca de 75 anos e sotaque de Chicago, além de cheirar a Old Spice.

Dicas de interpretação: Ed está apenas ligeiramente arrependido de seus atos. Ele não sabe de onde vem seu dom nem se isso serve “para” alguma coisa. Sua autocrítica não chega

tão longe. Mentalmente, ele parece ter dezenove anos. Agora que arranjou um jeito de se divertir, ele pretende usá-lo.

Karen está morrendo de medo. Depois do primeiro episódio, pediu aos médicos que fizessem todos os exames possíveis em seu marido. A recuperação inexplicável de Ed foi apenas mais um sintoma desconcertante daquilo que os médicos só poderiam chamar de “demência geriátrica inespecífica”. Aconselharam-na a internar o marido e praticamente garantiram que haveria outros episódios. E, é claro, estavam certos. A cada vez que se ausenta, Ed tem lapsos mais longos. As únicas coisas que impedem Karen de transferi-lo para um outro andar do residencial é o medo que ela tem de ficar sozinha e sua teimosia em admitir que não é capaz de ajudá-lo. E até isso vai esmorecendo a cada mês que ele passa fora de seu próprio corpo.

Competências:

Roubar a juventude: Ao tocar com sua mão os olhos fechados de um mortal adormecido, Ed Hill é capaz de se apoderar brevemente do corpo jovem da vítima, obrigando-a a ocupar seu próprio corpo envelhecido. Ed não ganha nenhum dos Atributos Mentais ou Sociais do alvo (nem a vítima fica com os dele). Ele não adquire nenhum conhecimento nem as Habilidades do alvo. O efeito persistirá até a lua nova seguinte. Nem Ed nem as vítimas sabem que, se qualquer um deles morrer enquanto estiverem trocados, o outro morrerá quando o efeito terminar na lua nova seguinte.

Os típicos moradores do Hillcrest

Mote: “Eu caí e não consigo me levantar!”

Histórico: Depois de uma vida longa e frutífera, ele ou ela se mudou para um lugar onde pudesse ter uma velhice confortável. Ou talvez os filhos e netos insensíveis tenham-no(a) enfiado(a) num asilo para não precisar mais se preocupar com ele ou ela. De qualquer maneira, no Residencial Hillcrest ele ou ela tem a maior parte de suas necessidades atendida e amigos(as) da mesma idade com quem jogar baralho (ou pessoas do sexo oposto com quem flertar).

Descrição: Ele ou ela pode ser animado(a) ou estar quase com o pé na cova. Tem 55 anos de idade ou mais. É maior o número de mulheres que passam dos setenta anos, mas o residencial está cheio de homens e mulheres que variam bastante em vigor e nível de atividade. As borboletas sociais participam de numerosos eventos do residencial e ajudam a colar os cartazes do Mês da Conscientização sobre o Câncer de Próstata logo depois da sessão matinal de ginástica aeróbica. Os moradores quietos ou deprimidos só querem ter alguns anos de paz.

Dicas de interpretação: Os moradores do Hillcrest representam toda a variabilidade humana em termos de personalidade e interesses. Muitos desconfiam de estranhos, ao passo que outros ficam contentes em conversar demoradamente com qualquer um que tenha algo interessante a dizer. Não esqueça que os moradores têm muita experiência de vida e podem dar bons conselhos ou orientação. E, mesmo assim, alguns não passam de velhos canalhas rabugentos que odeiam ver suas rotinas diárias interrompidas. Alguns moradores do Hillcrest podem até servir como Mentores.

Competências:

Prontidão (parada: 4): A experiência de vida dos moradores ensinou-lhes muito sobre as motivações humanas e eles são capazes de perceber muita coisa com uma observação ligeira.

Dr. Johnson

Mote: “Vamos marcar aquele eletro para a senhora agora mesmo, Sra. Connors.”

Histórico: Bob Johnson nunca foi o sujeito mais ético da face da Terra. Ele subornava outros estudantes na faculdade de medicina. Aceitava propina para fornecer remédios sem receita quando era residente num hospital. Hoje, como médico-chefe do Hillcrest, ele se contenta em trabalhar para quem puder pagar mais.

Descrição: Johnson tem pouco mais de quarenta anos, é arrogante como poucos e ainda se considera um bom partido. Ele está solteiro (depois de um segundo divórcio) e paquera as pacientes ricas sem muito entusiasmo.

Dicas de interpretação: Johnson pode ser o melhor informante dos personagens no residencial. Ele sabe muita coisa sobre o que acontece no Hillcrest e não tem escrúpulos. Se tiver certeza de que ninguém ficará sabendo que ele abriu o bico, Bob ficará contente em revelar seus segredos em troca de alguns milhares de dólares ou o equivalente em favores de pessoas bem relacionadas. Ele espera ansiosamente receber um convite para entrar para um certo clube da cidade...

Competências:

Medicina (parada: 6): Apesar de seus defeitos, Johnson é um médico excelente.

Georgia Jackson

Mote: “Ah, meu bem, você já leu o último livro de Samantha McFadden? *Pradaria devassa*? Eu chorei até não poder mais!”

Histórico: Georgia Jackson mora no segundo andar do Hillcrest. Com 67 anos e recém-enviuada, ela é um dos melhores partidos do residencial e se diverte jogando os homens uns contra os outros. Há anos não se sentia tão desejável (ou desejada).

No fundo, Georgia é uma mulher romântica — algo que o falecido Thomas realmente nunca entendeu nem valorizou. Ela sempre tem nas mãos um desses romances adquiridos em bancas de jornais e chora ao ler as partes tocantes. Essa fixação com o romance fez dela uma presa fácil para Drialá, um espírito da luxúria e da manipulação. Drialá (a seguir) ainda não se *apossou* de Georgia, mas vive lhe sugerindo idéias e a impela em certas direções.

No momento, Georgia tem um plantel de quatro homens — em sua maioria, divorciados e viúvos — que ela joga uns contra os outros: Christopher Scott (74, viúvo), Harry Evans (69, ainda casado; mora no residencial com a esposa, Reba), Daniel Forrest (idade desconhecida, solteiro; mais detalhes a seguir) e Dale Reed (oitenta, divorciado). Ainda não foi para a cama com nenhum deles (“Sou um pouco antiquada”, ela diria), mas Drialá a conduz nessa direção por motivos próprios.

Georgia não está totalmente ciente da presença de Drialá. Tem para si mesma que o espírito não passa de um sonho que libertou seu eu mais jovem.

Descrição: Georgia tem cabelos castanho-avermelhados, usa óculos e suas rugas se devem mais ao riso do que a qualquer outra coisa. É esbelta e muito atraente para a idade que tem. Fala baixo e tem um resquício de sotaque sulista.

Dicas de interpretação: Georgia é apenas uma mulher vivaz que hoje desfruta o tipo de atenção que nenhum homem solteiro lhe deu nos últimos quarenta anos. Poderia muito bem

ser a mãe ou avó de um dos personagens. Com o passar do tempo — a menos que alguém interfira —, Georgia se deixará impelir por Drialá cada vez mais e tentará conquistar todo homem consciente no qual conseguir botar as mãos para satisfazer o espírito. Ao mesmo tempo, a aparência e o comportamento dela irão se tornar cada vez mais sobrenaturais.

Competências:

Empatia (parada: 4): Georgia acredita estar em sintonia com o estado emocional das pessoas a seu redor e sente um impacto genuíno quando um(a) amigo(a) sofre.

Sedução (parada: 4 ou mais): Seus talentos na arte da sedução estão um pouco enferrujados, o que não faz muita diferença, pois os talentos da maioria de seus “brinquedinhos” também estão. Com a ajuda de Drialá, essa parada melhora consideravelmente.

Drialá

Histórico: O espírito da luxúria sabe pouco sobre o tempo ou sua própria história. Sabe que já se *apossou* de outros quatro mortais anteriormente: três mulheres e um homem. Ela extrai seu poder diretamente do sêmen dos homens mortais. Insinuou-se no mundo material mais uma vez e encontrou em Georgia Jackson uma hospedeira voluntária (apesar de ignorar o fato). Escondendo-se da Igreja e dos caçadores humanos mais hábeis, Drialá espera aumentar substancialmente seu poder antes de ser obrigada a abandonar sua atual hospedeira.

Descrição: Fora do corpo hospedeiro, Drialá é uma forma feminina, translúcida e quase sem traços característicos, com seios e quadris muito exagerados (semelhante às estátuas da deusa-mãe encontradas em antigos sítios arqueológicos).

Dicas de interpretação: Drialá é discreta quando está fraca, mas torna-se arrogante tão logo adquire poder. Drialá não tem a menor idéia de que Daniel Forrest (a seguir) não é totalmente mortal.

Atributos: Poder 2, Refinamento 4 e Resistência 3.

Força de Vontade: 5.

Moralidade: 4.

Virtude: Fé.

Vício: Luxúria.

Iniciativa: 7.

Defesa: 4.

Deslocamento: 16.

Tamanho: 5 (especial).

Corpus: 8.

Nunes: Consulte as págs. 210–212 do **Livro de regras do Mundo das Trevas** no caso de todos os Nunes não descritos em detalhes nesta seção.

• **Compulsão (um ponto de Essência, parada: 6):** Drialá é capaz de obrigar o hospedeiro a obedecer a suas ordens, mas isso a esgota. Esse poder só funciona no hospedeiro de Drialá.

• **Sedução (um a três pontos de Essência, parada: 1–6):** A cada ponto de Essência investido, Drialá pode contribuir com, no máximo, dois dados para a parada de Sedução de seu hospedeiro.

• **Consumção:** Quando o hospedeiro de Drialá consuma uma relação sexual sem proteção com um homem mortal, o espírito rouba um ponto de Força de Vontade do homem, convertendo-o em um de seus próprios pontos de Força de

Vontade ou em três pontos de Essência. O homem considera a experiência agradável, ainda que cansativa.

• **Possessão (um ponto de Essência, parada: 10):** Depois que o hospedeiro permitir que o espírito use o Nume Consumpção em quatro homens diferentes, Drialá poderá se aposar completamente do corpo que a abriga. O espírito ganha um bônus de +3 nessa tentativa devido a sua relação prévia e íntima com o hospedeiro.

Mary Lewis

Mote: “...”

Histórico: Mary Lewis foi atropelada por uma limusine na frente do velório de um vizinho no final dos anos 1980. Ela está em coma desde então. Tem 94 anos, porém seu corpo não apresenta nenhum sinal de fraqueza. Na verdade, os sinais vitais do coração, do cérebro e dos pulmões são notáveis. Ela simplesmente não consegue ficar acordada durante muito tempo.

Um fundo de investimentos criado tempos atrás banca a permanência contínua de Mary na ala Quatro Oeste. Ela parece despertar de poucos em poucos meses e às vezes abre os olhos ou pronuncia algumas palavras. Os períodos de atividade são suficientes para impedir que os netos a declarem clinicamente morta e fiquem com a herança.

Mary não está dormindo nem completamente em coma. Seu espírito foi desalojado do corpo e ela não consegue voltar mais do que alguns minutos de cada vez, não importa quanto ela tente. Ela gostaria de ter sua vida de volta, mesmo que quase todo mundo com quem ela se preocupa já esteja morto ou então pense que *ela* está. A essa altura, ela também aceitaria morrer e ir para o céu ou para seja lá o que for que a aguarde.

Enquanto isso não acontece, Mary segue sem destino. De quando em quando, ela encontra um fantasma ou espírito disposto a conversar, mas, na maior parte do tempo, observa os mortais viverem suas vidas, sem que ela mesma consiga viver a sua. Leva meses para juntar a energia necessária para entrar em seu corpo, mesmo que apenas durante alguns minutos. Para seu horror, ao despertar, ela só consegue lembrar que alguma coisa horrível lhe aconteceu e parecia não ter fim. As recordações retornam quando termina seu tempo acordada. É como se seu corpo agora rejeitasse completamente o espírito e não quisesse ter nada a ver com isso.

Descrição: A não ser pelo fato de ser uma velha encarquilhada que está sempre dormindo, de ter um tubo de alimentação preso à boca e inúmeros monitores conectados ao corpo, Mary é bastante saudável, principalmente considerando-se a idade que tem.

Dicas de interpretação: Os personagens que possuem a Vantagem Sexto Sentido, em sintonia com fantasmas ou com os mortos, talvez reparem no espírito de Mary, ou então notem que o espírito dela não está no corpo. Se descobrirem uma maneira de se comunicar de verdade com ela (permitindo, talvez, que ela se aposse de um deles), os personagens conhecerão uma velha intratável que não agüenta mais ser ignorada. Apesar de ser invisível e intangível na maior parte do tempo, o espírito de Mary pode aconselhar os personagens de quando em quando, ajudando-os a resolver os problemas que enfrentam. Ela não vai se colocar em perigo por causa deles nem servir de detetive. Uma vez ou outra ela estará por perto para despejar sua sabedoria e afastar-se logo em seguida, irritada. Se os personagens descobrirem uma maneira de devolvê-la em definitivo ao próprio corpo, ela será grata pelo resto de sua vida... os três meses que lhe restam.

Competências:

Prontidão (parada: 5): A essa altura, Mary já se acostumou a meter o bedelho onde não é chamada. Ela não terá o menor escrúpulo em ouvir uma conversa particular se considerá-la interessante. Afinal de contas, viver semimorta todo esse tempo mostrou-lhe que praticamente ninguém repara em sua existência.

Ocultismo (parada: 3): A vida de Mary como semifantasma ensinou-lhe que existem fantasmas e outros espíritos por aí. Ela não sabe muita coisa, mas pode ser que consiga revelar alguma informação de quando em quando.

Daniel Forrest

Mote: “Ora, se você não é um colírio para os olhos, querida? Venha dar um beijinho aqui no velho, venha!”

Histórico: Daniel Forrest não lembra onde nem quando nasceu. Não se lembra de nada de sua infância. Não tem nenhuma recordação dos pais, nem faz idéia se teve irmãos. Contudo, ele se lembra distintamente de ter votado em McKinley na eleição presidencial de 1896. Lembra-se do dia em que Frank Poole morreu na Batalha do Marne. Ele estava em Peoria, Illinois, no dia em que os japoneses atacaram Pearl Harbor, e em Berlim quando a bomba atômica caiu em Hiroshima. E recorda vividamente o sabor do fígado de Martha Newman depois de tê-lo frito com cebolas e pimentões vermelhos.

Daniel Forrest está vivo há muito tempo. Nem mesmo ele sabe há quanto. Tem dificuldade para se lembrar de qualquer coisa que tenha acontecido antes de 1900, apesar de certas memórias retornarem muito vividamente de quando em quando. Não sabe como nem por que tem uma vida longa assim. Não é particularmente forte nem inteligente. E, pelo que sabe, não tem nenhum poder. Ele simplesmente continua vivendo. E, às vezes, ele tem fome.

Até onde se lembra, ele matou oito pessoas (sem contar aquelas que matou na guerra, dentre as quais, uma delas, ele devorou numa trincheira). Ele as matou, retirou-lhes os rins, fígados ou corações e os comeu. As brumas do tempo não lhe permitem dizer com certeza onde tudo começou, mas a primeira pessoa de quem se lembra é Laura Miller, uma doce e linda garota que ele conheceu num salão de baile em Boston, em 1918. As pontadas de fome o enlouqueceram. Tudo terminou antes mesmo que ele entendesse o que tinha acontecido.

Ele embarcou e partiu no dia seguinte. Vinte anos se passaram e então ele sentiu fome outra vez. Conseguiu se segurar durante um mês, mas foi subjugado pela fome, assassinou e comeu Lonnie Kerrigan, que voltava para casa depois de deixar a taverna do pai, em Chicago. Em 1956, Daniel sabia o que esperar. Ele suportou a fome durante três meses enquanto procurava a refeição apropriada. Em 1971, ele passou a morar na Casa de Repouso Wilson, em Duxbury, Massachusetts. Seu corpo começara a mostrar os sinais da idade. Sua saúde nunca vacilou nem deu qualquer indicação de que ele estava perto da morte, mas seus cabelos tornaram-se grisalhos e o rosto ficou marcado por rugas. A natureza, ou o que quer que fosse no caso de Daniel, havia lhe proporcionado o disfarce perfeito. Ele passou a se esconder entre as pessoas que estavam prestes a morrer, sabendo que mais cedo ou mais tarde a fome o dominaria e ele teria de se alimentar. Em 1973, Daniel sufocou Larry Hilliard, um colega de asilo, enquanto dormia. Larry tinha 89 anos e passava a maior parte do tempo amarrado a uma cadeira para não sair vagando por aí e acabar se ferindo. Apesar de nunca ter se sentido bem com o que fez, Daniel pelo menos podia dizer a si mesmo que, no caso do Larry, o fizera por misericórdia... até certo ponto.

Só recentemente passou pela cabeça de Forrest que o período de calma entre uma refeição e outra poderia ter alguma coisa a ver com o vigor das vítimas. Desde que começou a se alimentar exclusivamente de idosos, seu período de latência encurtou de maneira dramática. Nos últimos 25 anos, ele teve de se alimentar quatro vezes, sendo que a última foi há um ano e meio, e ele já recomeça a sentir as dores. Seu corpo continua vivo e a fome segue aumentando.

Descrição: Alto e garboso. Os cabelos totalmente brancos ainda são bastos e lustrosos. Os olhos azuis são úmidos e claros e causam admiração nas amigas dele. Veste-se bem, ainda que com modéstia, e está sempre sorridente.

Dicas de interpretação: Daniel Forrest é um homem bom, apesar do estranho apetite. Ele é charmoso, amigável e cortês. Arrepende-se genuinamente do que tem feito ao longo dos anos e teme o que pode acontecer se não descobrir um modo de saciar a fome terrível que volta a crescer dentro dele.

A Daniel nunca faltou companhia feminina, mas, desde que chegou ao Hillcrest, ele desenvolveu uma paixão por Georgia Jackson. Ela parece corresponder o sentimento, mas eles ainda não consumaram esse desejo, em parte porque Daniel teme o que poderia acontecer se perdesse o controle num momento de fraqueza e fizesse dela sua próxima refeição.

Competências:

Astúcia (parada: 5): Goste ou não, Daniel aprendeu a contar uma boa mentira com o passar dos anos. Ele não gosta do que faz, mas tampouco quer ser apanhado. Os anos de prática encontram apoio num carisma pessoal que leva as pessoas a confiar nele. O que um velhinho tão doce teria a esconder?

Motivações

O Residencial Hillcrest abriga indivíduos estranhos, misteriosos e excêntricos, mas o que inspiraria os personagens a fazer uma visita ou a estar por perto para descobri-los?

- O pai, o avô, o Mentor ou outra relação qualquer de um personagem mudou-se recentemente para o residencial. O personagem vai fazer-lhe uma visita. Os personagens particularmente sensíveis ou atentos ao sobrenatural poderiam ouvir sinais de alerta só de entrar no lugar. Ou então um ou vários membros do elenco poderiam levá-los a pensar que algo está errado. Talvez seja o convite estranhamente irresistível de Georgia Jackson para tomar um chá ou o fato de alguém reconhecer o rosto de Mark Rocca de reportagens e livros sobre a Máfia.

- A condição mental de uma parenta que mora no Hillcrest deteriora-se alguns meses depois de ela se mudar para lá, e o personagem marca uma hora com a diretora para discutir o caso. A Sra. Patrick expõe as vantagens de transferir a anciã para a Quatro Oeste. Na verdade, Patrick é incomodamente insistente. Faltam corpos para ocupar os leitos da Horta e a Sra. Patrick vem sendo pressionada pelo escalão superior para preencher as vagas a qualquer custo, mesmo que isso signifique induzir a degeneração de moradores saudáveis.

- O Dr. Johnson teve uma súbita crise de consciência. Talvez tenha aceitado suborno da pessoa errada ou falado em hora imprópria sobre coisas que não deveria mencionar. Ou talvez um de seus antigos pacientes — alguém ali do residencial que tenha tido uma morte horrível e misteriosa — tenha voltado para assombrar, assediar ou aterrorizar o médico, que simplesmente lavara as mãos. Johnson precisa da ajuda dos personagens para denunciar os negócios escusos que têm lugar



no residencial e dar um pouco de paz à alma penada (e a si mesmo).

- Uma perspectiva completamente diferente seria um ou mais personagens residirem no Hillcrest. Os moradores devem ter 55 anos ou mais, mas os personagens também podem ser funcionários ou visitantes regulares. A maioria das histórias listadas nesta seção ainda funcionaria bem com um grupo desses, mas talvez seja necessário tomar os próprios personagens como ganchos narrativos.



Fatos preliminares

Quando os personagens já estiverem no residencial, que tipos de circunstâncias ou fenômenos vão sugerir que as coisas não são o que parecem ser?

- Dizem os boatos que alguns moradores simplesmente desaparecem do residencial e nunca mais são vistos. Nunca são moradores que ainda têm família.

- Houve dois assassinatos recentes a alguns quarteirões do residencial. Um deles foi o estupro seguido de morte de uma garotinha. O outro foi perpetrado por um assassino que parece ter arrancado e destruído, ou levado embora, os órgãos da vítima.

- Um personagem lembra-se de uma fotografia de sua avó em *Times Square* na Véspera de Ano Novo, 1942, ao lado de um amigo e dois soldados, um dos quais é Daniel Forrest. Pelos seus cálculos, o homem deveria ter uns oitenta anos hoje em



dia, mas Forrest certamente não aparenta ter essa idade nem age como se a tivesse.

- Georgia Jackson convida um dos personagens masculinos para o chá: um convite extraordinariamente irresistível. Logo depois, o personagem é atacado por um (ou mais) dos pretendentes de Georgia.

- Mary Lewis se “intromete” acidentalmente numa sessão espírita (ou outro ritual esotérico semelhante) freqüentada ou conduzida por um ou mais personagens e dá uma ou duas dicas sobre a próxima refeição de Daniel Forrest, os passeios devassos de Ed Hill ou a passageira de Georgia Jackson.

Histórias

Veremos a seguir fatos que podem acontecer no Hillcrest ou perto dele durante as sessões de jogo.

- Uma menina de nove anos, Ellie McDonald, foi seqüestrada e assassinada ali perto recentemente. Os personagens policiais ou jornalistas podem descobrir que o *modus operandi* do crime é idêntico ao de uma série de assassinatos que aconteceram em vários estados vizinhos durante os anos 1990, apesar de quase ninguém ter correlacionado esses crimes. O assassino é Victor Allen, morador do Hillcrest. Estas são as pistas que conduzem a ele:

Seu *trailer* ainda está à venda numa loja de veículos usados a alguns quarteirões do residencial. Um *trailer* idêntico é mencionado em artigos de jornais que descrevem dois dos assassinatos (faz-se necessário um teste bem-sucedido de Inteligência + Investigação, sujeito a uma penalidade de -2, depois de um dia inteiro pesquisando artigos de jornais sobre as mortes).

Se conhecerem Allen, os personagens talvez também saibam (ou descubram) que ele tem um interesse curioso por crimes antigos e mantém um álbum de recortes sobre o “assassino do *trailer*”. Em segredo, Allen gostaria que a polícia e a mídia tivessem percebido que os crimes foram cometidos pela mesma pessoa, porque assim teriam lhe dado um apelido bacana e ele seria o alvo de uma caçada de âmbito nacional.

Allen foi desleixado na cena do crime mais recente — mais desleixado do que nunca. Ele deixou pegadas (mas já comprou sapatos novos e jogou o par antigo no lixo do residencial) e impressões digitais borradas na faca que usou. Os peritos criminais de plantão vão gostar de saber que ele lavou bem as roupas e o próprio corpo depois do assassinato para tirar o sangue, deixando nos ralos e na máquina de lavar do residencial vestígios que um investigador inteligente e perceptivo (ou talvez simplesmente sortudo) poderia encontrar.

- Um personagem recebe um telefonema do amigo de um amigo. Esse conhecido comum (um dos Contatos do personagem) foi hospitalizado e sua saúde está se deteriorando rapidamente. Antes de ficar inconsciente, o Contato instruiu o autor do telefonema a procurar o personagem. O Contato é uma vítima de Ed Hill. Durante o último mês, Ed anda fazendo com o corpo do Contato: bebendo, transando e, em geral, bancando o idiota. Uma investigação diligente pode levar os personagens ao Moorman’s Tap, um estabelecimento freqüentado pelo Contato e, ultimamente, por Ed Hill. Quando descobrirem o que está acontecendo (ou pelo menos que Ed está por trás disso), será que eles confrontarão o velhinho, fazendo-o ver as conseqüências de seus atos? Ou irão se vingar com brutalidade? E o Contato que está à beira da morte por

causa do passeio espiritual e não autorizado de Ed? Será que existe uma maneira de sanar as feridas que Ed causou antes que seja tarde demais?

- Alguns moradores do Residencial Hillcrest são conhecidos como “monges” ou “eremitas”. Essas pessoas nunca recebem visitas de amigos e familiares. Alguns já perderam toda a família, outros alienaram seus parentes e amigos, e outros ainda simplesmente acabaram esquecidos por lá. Esses moradores raramente se socializam ou fazem refeições nas lanchonetes públicas. Muitos deles têm dificuldades financeiras. Para as pessoas de fora, os monges simplesmente não existem.

Carla Patrick aprovou um protocolo para lidar com os monges que estão lá há muito tempo: eles desaparecem. Depois de seis meses sem receber visitas ou sem que ninguém pergunte por ele, o monge é colocado numa lista. Dezoito meses de lista depois, Patrick gera documentos falsos sugerindo que o monge teria deixado o residencial em caráter permanente e por conta própria, sem comunicar um endereço alternativo.

A essa altura, o monge é vendido. Patrick conhece alguns cartéis criminosos e outras organizações ainda mais desonestas que pagam bem por seres humanos vivos e inteiros.

Desde que Patrick assumiu o Hillcrest há cinco anos, três monges já foram vendidos. Existem outros quatro na lista atualmente.

Esta história começa quando os personagens ficam sabendo, por intermédio de um amigo ou ente querido, que um parente distante desapareceu depois de se mudar para o Hillcrest. Os personagens que forem ao residencial investigar o desaparecimento serão apresentados a um funcionário do baixo escalão que fornecerá os documentos falsos mencionados anteriormente.

- No decorrer de uma investigação sobre uma morte suspeita nas dependências do Hillcrest, os personagens descobrem que andam sumindo amostras de sangue. Apesar de não esclarecerem em nada a morte misteriosa, esses furtos permitem que os investigadores tomem conhecimento dos hábitos curiosos do chefe de segurança, o Sr. Hillenbrand.

Em sua casa, ele pratica um tipo estranho de autoflagelação e realiza rituais sanguinolentos, de inspiração ostensivamente cristã, com a intenção de suscitar a segunda vinda de Cristo. As tentativas ainda não deram resultado, mas causaram um efeito: todas as pessoas que tiveram suas amostras de sangue utilizadas tornaram-se completamente invisíveis ao mundo paranormal.

Na realidade, nenhum dos afetados tem um espírito discernível. Os personagens dotados de Sexto Sentido ou outros meios de percepção espiritual talvez notem essa ausência. Em suas preces, Hillenbrand descobriu por acaso uma antiga técnica para roubar as almas dos vivos. O pior é que ele não tem a mínima idéia do que está fazendo. Ele pensa que o êxtase do culto se deve à presença do Espírito Santo, quando, na verdade, trata-se da euforia de capturar e consumir a essência espiritual de uma vítima.

Não há como devolver aquilo que Hillenbrand tomou sem saber. O ritual consome a alma como se esta não passasse de óleo de lamparina, deixando o corpo vazio (adubo propício para a Horta!) e sem qualquer dano aparente. Se os furtos forem descobertos, Hillenbrand se verá obrigado a parar, pelo menos até encontrar um fornecimento de sangue mais seguro. Se os personagens conseguirem convencê-lo de que os rituais são a causa do problema, ele ficará desesperado e é bem provável que venha a cometer suicídio.

• Christopher Scott, que mora no terceiro andar, está convencido de que existem “espaços secretos” no edifício. Ele garante ter ouvido vozes e tiros a leste de seu quarto, que é justamente o último da ala leste. Clandestinamente, começou a abrir um buraco na parede do quarto, escondendo-o atrás de um quadro. Ele não quer que ninguém pense que está louco, mas está *convicto* de que existe alguma coisa do outro lado.

As vozes poderiam ser qualquer coisa. Talvez haja assaltantes espionando o lugar. Talvez seja algo tão trivial quanto alguns empregados parando para fumar na antiga escada de incêndio. Ou as vozes e os disparos podem estar relacionados aos tiroteios que aconteceram cerca de cinquenta anos antes, perto do residencial.

• Reba Evans não suporta mais Georgia Jackson. Não suporta a maneira como a mulher olha para todos os homens do andar, como se os possuísse. Não suporta a civilizada indiferença de Georgia. Não suporta os malditos romances açucarados que se acumulam na biblioteca do segundo andar. E Reba está convencida de que seu marido Harry a trai com Georgia.

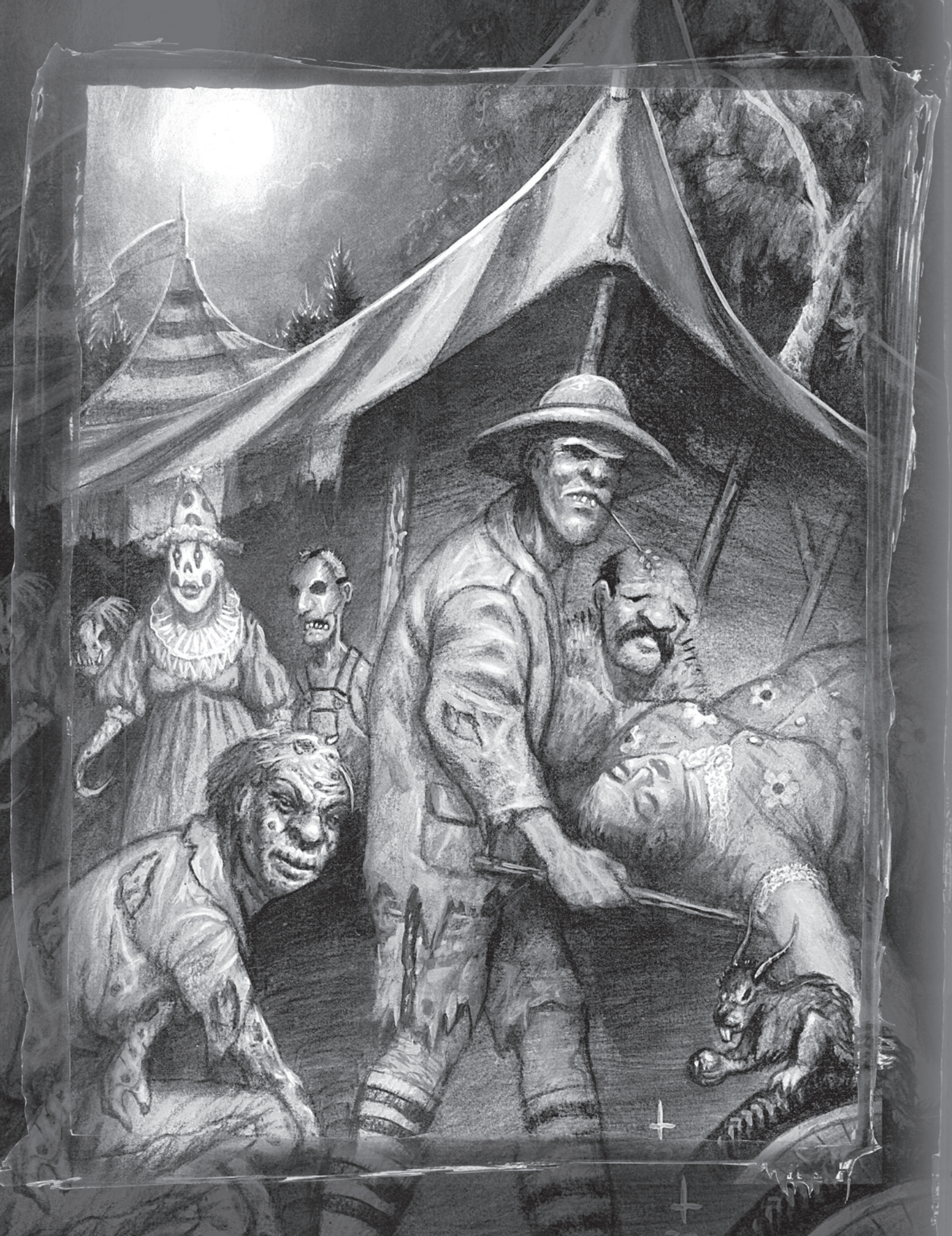
Talvez Reba seja tia de um dos personagens, ou talvez eles sejam detetives particulares contratados por ela. Os personagens investigam o relacionamento de Harry com Georgia (e, ao fazê-lo, podem perceber que há algo de estranho e sobrenatural nessa mulher: Driala, por intermédio de Georgia, pode tentar seduzir um personagem masculino, por exemplo).

• Por mais detalhistas que sejam, os transcritores da Quatro Oeste são seres humanos. Eles cometem erros de tempos em tempos, e não há forças neste mundo capazes de reunir os recursos necessários para manter um lugar como o Hillcrest que não tenham competidores. As equipes de transcrição podem ser seqüestradas ou se envolver em acidentes de trânsito. Nessas

circunstâncias, a Sra. Patrick ficará frenética e fará de tudo para encontrá-las ou ajudá-las antes que seus superiores descubram o que aconteceu e queiram se vingar. Por outro lado, talvez ela contrate os personagens para fazer um transcritor desaparecer. Nesse último caso, o trabalho só poderá acabar em desastre, pois Patrick usará os personagens como bodes expiatórios para encobrir suas próprias fraudes.

• Apesar de muitos internos da Quatro Oeste não terem família, pode ser que alguns ainda tenham sócios ou colegas preocupados e interessados em seu bem-estar ou na preservação de seus bens. Uma dessas pessoas poderia contratar os personagens para investigar o Hillcrest, descobrir qual é o verdadeiro estado de saúde do interno e interromper o fluxo de dinheiro. O primeiro obstáculo diante dos personagens é simplesmente chegar ao andar. Sem parentesco direto e comprovado com um dos internos, eles precisarão apresentar uma prova de tutela legal para ter o direito de fazer uma visita. O principal adversário é a Sra. Patrick. Entre os possíveis aliados poderíamos ter o Dr. Johnson, contanto que lhe ofereçam uma boa compensação.

• Daniel Forrest foi amaldiçoado. Sua maldição, porém, traz consigo certos benefícios, em comparação com os quais, outras pessoas poderiam considerar a ocasional refeição de carne humana um preço pequeno a se pagar. Uma dessas pessoas poderia contratar os personagens para tirar Forrest do Hillcrest e livrá-lo do fardo de sua longevidade. Talvez o empregador dos personagens (ou até mesmo um dos personagens!) seja parente de uma das vítimas de Forrest. O que os personagens farão quando finalmente descobrirem o segredo dele e virem-se não diante de um assassino e canibal monstruoso, e sim de um velhinho doce e amigável, atormentado por uma fome que escapa a seu controle?



A Floresta Sussurrante

*A meio caminhar
de nossa vida fui me
encontrar em uma selva
escura: estava a reta
minha vida perdida.**

— Dante Alighieri,
A divina comédia

Perder-se faz parte da vida. Às vezes, entramos numa estrada que não conhecemos e não conseguimos encontrar o caminho de volta. Os barcos se perdem no oceano. As crianças largam as mãos de suas mães e perdem-se num *shopping center* abarrotado de gente. Perdemos carros em estacionamentos, andamos em círculos pelas ruas emaranhadas de uma cidade ou descemos do metrô na estação errada. Todo mundo se perde. Naturalmente, com um pouco de sorte ou talento, a maioria das pessoas consegue retomar sua rota ou é encontrada por alguém.

Mas, e se você se perder e nunca for encontrado?

Em todas as florestas do mundo existe a possibilidade de alguém se perder. As árvores não têm marcas; as trilhas não seguem nenhuma lógica. Em toda selva escura vive alguma coisa primitiva, um coração secreto que bate, impulsionado por um sangue antigo. Esse lugar primordial escapa a nossas percepções, está sempre além das fronteiras da civilização. Poucas pessoas chegam a ver esse lugar, mas aquelas que entram na mata com dúvidas em seus corações podem se ver obrigadas a andar em círculos. As árvores crescem e aumentam sua circunferência, os espinhos se prendem às roupas e perfuram a pele, e todo tronco podre é um marco no qual não se pode confiar. Aqueles que esqueceram seus princípios ou têm outras aflições ouvem no vento uma voz suave, que, aos sussurros, pede para se aproximarem. Aqueles que seguem o chamado chegam a uma clareira que outros já alcançaram. Aí sim estarão realmente perdidos e nunca mais serão vistos.

Personagens

Perder-se não é só uma coisa física, não quando se trata da Floresta Sussurrante. Perder-se na floresta, apesar de assustador, não é o verdadeiro dilema. O problema mesmo é quando o indivíduo perde de vista o caminho *moral*, quando as emoções formam um emaranhado labiríntico e ele não consegue ver uma saída dessa agitação interior. Perder-se na floresta é uma coisa temporária. Ser incapaz de galgar o declive escorregadio da degradação moral pode ser algo permanente. Se uma floresta tenebrosa é ruim, um coração tenebroso é pior ainda.

Os jogadores assumem os papéis de personagens perdidos na floresta. Qualquer floresta serve, quer seja a Floresta de Thetford, em Norfolk, Inglaterra, a Floresta de Allegheny, na Pensilvânia, Estados Unidos, ou aquele meio hectare de árvores que se estende para lá do quintal. Os personagens, porém, não estão apenas fisicamente perdidos: primeiro, eles devem estar perdidos no sentido figurado. O criminoso que rouba para viver, a mulher que trai o marido, o homem que mata outro por raiva ou vingança. Todas essas pessoas estão perdidas moral e emocionalmente. Já desapareceram nas sombras de suas almas. Agora estão perdidas na mata, pois o coração sombrio da Floresta Sussurrante reflete os lugares escuros nos próprios corações dos personagens.

Os protagonistas podem ser quaisquer pessoas que correm o risco de se perder no mato: guardas florestais, crianças, campistas, turistas de férias, policiais ou agentes do FBI, jornalistas ou outros tipos de investigadores. Cada personagem tem de ser criado com uma viagem interior em mente, tem de ser alguém que violou os próprios princípios e precisa encontrar o caminho de volta para a luz. Talvez os personagens tenham perdido um círculo de Moralidade recentemente, ou pode ser que tenham tido êxito em preservar essa característica, mas ainda lutam contra o problema que a colocou em risco. Para encontrar a saída da floresta física, os personagens terão primeiro de se preparar para seguir as migalhas de pão que levam para fora de suas próprias mentes e de seus próprios corações.

Observe que não é necessário que os personagens se conheçam: eles podem se encontrar pela primeira vez na Floresta Sussurrante. Entretanto, este roteiro sugere algumas maneiras para que os personagens que *já* se conhecem possam se reunir e se perder nesse lugar terrível.

* N. do E.: Tradução de Italo Eugenio Mauro.

História

Em 1964, o Circo Irmãos Tremblay se perdeu. Isso não deveria ter acontecido: a viagem entre Brewigstown e Killdare era de apenas alguns quilômetros. Além disso, um empregado do circo sempre ia adiante da caravana para marcar o caminho, colocando setas amarelas em árvores e placas de sinalização, para que todos soubessem exatamente por onde seguir. Era simplesmente impossível que se perdessem.

E, ainda assim, o comboio — onze caminhões e três carros — não foi capaz de encontrar o caminho. Os motoristas deixaram de ver as marcas feitas pelo funcionário. Alguém as teria removido? O vento as teria arrastado? O homem que colocara os marcadores retornou e disse que nem mesmo *reconhecia* o bosque escuro que margeava a estradinha pela qual viajavam. Consternados e com muita dificuldade, eles fizeram a caravana dar meia-volta, um veículo de cada vez, e regressaram. Foi inútil. Apesar de entrar numa estrada diferente ou passar por curvas que não tinham visto, eles foram parar no mesmo lugar, na mesma estradinha desolada que serpenteava pela floresta escura. Tentaram várias vezes, sabendo que tinham de chegar a Killdare antes de escurecer e se preparar para as festividades do dia seguinte. Não demorou muito para os ponteiros dos medidores de combustível encostarem no zero e o sol se pôr.

Foi nesse momento que os sussurros começaram.

A trupe

Todo grupo de pessoas tem sua própria ordem hierárquica, e o Circo Irmãos Tremblay não era diferente. No topo da cadeia alimentar social estava um dos epônimos irmãos Tremblay, um senhor de idade chamado Delvin, que tinha seu próprio *trailer* e a mania de juntar dinheiro (lembrava-se dos horrores da Depressão norte-americana e tinha a avareza como um princípio sagrado). Abaixo dele estava o animador do picadeiro, um fanfarrão bêbado com uma veia narcisista de dois quilômetros de largura. Um degrau abaixo ficavam os acrobatas (os Casacos de Palha Voadores) e os domadores (Safári Joe e sua esposa, Matilda). Logo abaixo deles vinham os cinco palhaços, depois os adolescentes, fugitivos e ex-presidiários contratados para subir a lona e limpar a sujeira dos animais. No *nadir* dessa hierarquia ficavam as aberrações do circo.

As aberrações — com destaque para Sheehara, a Menina Selvagem, Roderick, o Rapaz Elástico, e Sebanha, o “Homem Mais Gordo do Mundo” — atraíam muita gente. Algumas pessoas vinham ao espetáculo só para vê-las e ignoravam completamente as grandes atrações. As aberrações do circo (juntamente com os jarros que continham fetos anormais conservados em formol) faziam um grande sucesso, mas havia aí um problema grave que acabaria se revelando fatal. As aberrações, apesar de todo o fascínio mórbido que exerciam, eram pobres. Tremblay não lhes pagava nem a metade do salário dos garotos que limpavam os excrementos dos animais. Essa injustiça acabaria causando a todos eles grande sofrimento.

Os sussurros

A princípio, os sussurros mal formavam palavras. Eram apenas murmúrios indecifráveis ao longe. A maioria dos ansiosos integrantes do circo ignorou os sons ou atribuiu-os ao vento. Mas, ao cair da noite, os sussurros ganharam volume, e logo a trupe passou a distinguir palavras proferidas

por vozes suaves. No começo, todos ouviram a mesma coisa, mas nas vozes de pessoas diferentes. Alguns ouviram a voz da própria mãe ou a de um amigo morto havia muito tempo. Outros não distinguiram ninguém em particular, mas perceberam intuitivamente que alguém de sexo indefinido zelava por eles. Algumas pessoas chegaram a acreditar ter ouvido as vozes de Deus e dos anjos.

Os sussurros disseram a todos: *Tragam seus pertences, entrem na floresta, eu lhes mostrarei o caminho*. E não foi apenas uma vez: a mensagem se repetiu inúmeras vezes. Não demorou muito para a reiteração sibilante começar a fazer sentido, como se fosse um bom conselho. Não muito depois disso, a trupe começou a empacotar tudo o que era possível. Pegaram as barracas e os postes de sustentação. Juntaram várias ferramentas, comida, cordas e pertences pessoais. Em seguida, acreditando que os sussurros da floresta ofereciam não apenas um bom conselho, mas também sabedoria infinita, todos eles entraram na mata e desapareceram da face da Terra.

Descaminhos cíclicos

Os empregados do Circo Irmãos Tremblay não foram as primeiras pessoas a desaparecer na floresta e baldear-se para uma outra realidade. Eles foram apenas os mais recentes de uma longa lista de tolos, infelizes, perdidos e almas transformadas. Veremos a seguir apenas *algumas* das pessoas, de várias épocas e lugares, que desapareceram nas florestas deste mundo. Todas elas foram parar no mesmo lugar e ficaram presas numa clareira pouco além da membrana que separa este mundo do outro.

- No final do século I d.C., uma caravana de soldados e dignitários romanos corruptos viajava pela Floresta de Epping, a caminho de Londres e Dunmow, na antiga Bretanha. De repente, a estrada deixou de ser claramente visível e desapareceu por entre a folhagem e os arbustos, tanto à frente quanto atrás deles. Os sussurros atraíram-nos para além da linha das árvores e eles nunca mais foram vistos.

- Inúmeras lendas das tribos norte-americanas falam de índios infelizes “engolidos pela floresta faminta”. Grupos de caçadores, mulheres em busca de comida e até mesmo *tribos* inteiras supostamente desapareceram. Essas histórias eram comuns antes mesmo da colonização da América. Os índios diziam que lugares assim eram o castigo reservado para aqueles que traíam o próprio povo.

- Em 1790, um sacerdote da Virgínia e seu jovem sacristão teriam seqüestrado uma menina na cidade de Norfolk, afirmando que ela era uma bruxa. Eles entraram na mata para “castigá-la”, mas ela fugiu. Ao segui-la, ficaram confusos e não conseguiram achar o caminho de volta. Somente a menina voltou para a vila: prova do pacto que ela tinha com o Diabo...

- Em 1855, um grupo de taverneiros bêbados saiu da vila de Utley, na parte alemã da Floresta Negra. A poucos minutos da cidade, uma roda da carroça se quebrou e eles tentaram voltar para pedir ajuda, mas a vila já não estava mais lá. Deram meia-volta, mas não conseguiram encontrar a própria carroça. Eles estavam perdidos e os sussurros atraíram-nos para as profundezas da floresta.

- Em 1929, um trem que viajava da costa leste para a costa oeste dos Estados Unidos descarrilou. Os conectores dos vagões se romperam e os carros foram batendo uns nos outros, matando a maioria das pessoas a bordo. Alguns passageiros

sobreviveram, e aqueles de moral questionável ouviram uma voz suave na brisa noturna que vinha da floresta, uma voz que prometia ajuda. Eles desapareceram e seus corpos nunca foram encontrados.

• Em 1953, uma sala de aula inteira desapareceu. Os estudantes, todos pertencentes à Brechthouse Academy (uma escola particular no estado norte-americano de Connecticut), tinham combinado colar numa prova. Ao saírem da escola, depois da aula, ouviram sussurros vindos da floresta. Eles se afastaram a pé, sumiram da vista dos professores e nunca mais se ouviu falar deles.

Pesquisa

Os personagens podem entrar neste cenário sem querer. Por exemplo, campistas que se metem a explorar o bosque não conseguem encontrar o caminho de volta. Outros tipos de personagens, sejam eles jornalistas ou investigadores, podem pesquisar o fenômeno propriamente dito. Poderiam tentar elucidar o caso de uma pessoa desaparecida, investigar desaparecimentos locais a serviço de um jornal ou pesquisar as propriedades paranormais de florestas da região para determinar se as lendas urbanas são realmente verdadeiras. Se os personagens fizerem pesquisas *antes* de se perderem, aplicam-se as regras da seção “Pesquisar”, pág. 57 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**. A pesquisa pode ser efetuada em bibliotecas próximas, na redação ou nos arquivos dos jornais, por meio de buscas em bancos de dados jurídicos e jornalísticos, ou por meio de entrevistas com moradores da área ou parentes/amigos da pessoa desaparecida. As entrevistas talvez exijam testes Sociais, como o de Presença + Persuasão ou Manipulação + Intimidação. Os resultados podem ser histórias como aquelas já contadas anteriormente.

Para os personagens que desaparecerem espontaneamente, você poderia permitir aos jogadores testes de Inteligência + Autocontrole ou Inteligência + Erudição, para que os personagens relembrem vagamente parte das histórias relatadas nesta seção (os testes de Autocontrole provavelmente permitirão recordar lendas e mitos, ao passo que os testes de Erudição poderiam ajudar alguém a se lembrar de fatos históricos, como datas ou exemplos específicos). Os personagens poderiam até mesmo lembrar uma história contada pelos pais, ou por babás cruéis, a respeito de um circo que desapareceu e deixou para trás uma caravana vazia e alguns animais abandonados, uma versão moderna do caso do navio *Mary Celeste*.

Observe que essas histórias que tratam de pessoas desaparecidas não são as únicas aplicáveis. Você pode adaptar outras lendas para atender às necessidades e aos interesses dos personagens e tentar personalizar a história. O personagem vai se interessar mais por histórias sobre pessoas da região ou seus antepassados do que pela lenda de um bando de taverneiros alemães.

A clareira na floresta

Todas as pessoas convocadas pelos sussurros, não importa em que parte do mundo estejam, vão parar num só lugar: uma clareira ampla no meio de uma floresta. É uma área praticamente destituída de árvores, apesar de exibir vegetação seca e cerrada. A clareira tem cerca de cem metros de largura e talvez duzentos metros de comprimento, uma forma oblonga imperfeita, cercada por uma estranha mistura de pinheiros

grossos, álamos brancos e carvalhos negros. Um pequeno riacho cruza uma das extremidades da clareira. Suas águas têm um forte odor de enxofre e o gosto é tão ruim quanto o cheiro. Próximo ao riacho há algumas árvores frutíferas (pereiras, macieiras e cerejeiras), todas nodosas e anêmicas. As frutas são comestíveis, mas amargas. Qualquer um que tentar sair da clareira terá uma surpresa desagradável (e também invisível) depois de percorrer entre trezentos e setecentos metros. Para além das árvores fica um círculo tortuoso de espinheiros retorcidos, de altura anormal (todos densos e com mais de três metros) e periculosidade também anormal (cada espinho tem tranquilamente mais de dois centímetros de comprimento, e o menor arranhão provoca uma dor excruciante). Essa barreira retorcida e farpada cerca por completo a clareira e os bosques que ficam além dela.

Existem outras coisas que também parecem estar erradas na área. À noite, a lua se mostra sempre cheia e radiante. Durante o dia, o sol é uma esfera pálida e descorada. Os raios de sol sempre chegam em ângulos baixos, independente da estação, e são claros, mas acinzentados. As sombras na clareira são longas e escuras e nem sempre correspondem a uma fonte luminosa. O vento sopra o tempo todo e a temperatura é ligeiramente baixa: cerca de onze graus centígrados. Às vezes garoa um pouco ou caem algumas pancadas de chuva. No fim das contas, temos aí um trecho cinzento de floresta que circunda uma clareira horrorosa. O mundo é um bocado estranho e opressivo ali, como se estivesse eternamente prestes a receber o inverno. A aparente constância dos sussurros ao vento não é nada reconfortante.

Desejos sombrios

A trupe circense — e todos que a antecederam — aprendeu uma terrível lição. Depois de atraí-los até a clareira, a mensagem dos sussurros mudou. Já não era mais a promessa benévola (e sinistra) de segurança. Tornou-se um convite aos desejos mais tenebrosos das pessoas. Os sussurros (ainda assumindo vozes familiares ou respeitáveis) traziam à tona os impulsos mais horríveis de quem os ouvia: desejos proibidos, ânsias impróprias e compulsões assassinas.

O pior foi a divisão que provocaram na trupe. Disseram às aberrações e aos esquisitos que o circo os explorava e maltratava, e que eles precisavam se rebelar contra seus opressores. Os “normais” ouviam vozes que lhes diziam que as aberrações não eram apenas curiosidades físicas, e sim abominações aos olhos de Deus, manifestações materiais do mal. Aquelas pessoas chegaram à clareira como colegas de trabalho, mas tornaram-se cúmplices de atos perversos.

A rixa que terminaria em assassinato começou muito simples: uma invectiva em voz baixa e alguns gestos impróprios. As pessoas normais do circo culpavam as aberrações pela situação difícil na qual se encontravam, ao passo que as aberrações alegavam que a opressão à qual eram submetidas não lhes deixava alternativa. O conflito tornou-se físico quando Edgar, o Menino com Cara de Cão, pegou um pedra pontuda que encontrou sobre a relva descorada e a jogou nos outros. A pedra atingiu Matilda na testa, abriu um corte e cobriu-lhe os olhos de sangue. Foi demais para Safári Joe, que sacou a faca e lançou-se sobre o Menino Cachorro, enterrando a lâmina no flanco de Edgar.

A disparidade entre as aberrações e os normais ficou patente de uma maneira fatal. As pessoas normais detinham a maioria dos bens da caravana. “Não se podia confiar” itens tão



valiosos às aberrações. Isso significava que os normais tinham acesso às ferramentas, como as marretas que eram usadas para fincar as estacas ou as machadinhas e os facões usados para cortar as cordas. Eles tinham as armas e atacaram violentamente as aberrações.

Manchas de sangue

A disputa sangrenta não durou muito. As aberrações causaram estrago. Antes de cair no chão frio, Edgar arrancou a orelha de Joe com uma mordida. Roderick, o Rapaz Elástico, tirou um canivete de dentro da meia e distribuiu algumas estocadas rápidas antes de levar uma machadinha no peito. Apesar de todo o esforço, as aberrações caíram depressa. Marretas esmagaram cabeças; facões enferrujados laceraram a carne. O chão ficou encharcado de sangue e, à medida que os sussurros iam se calando, os sobreviventes da trupe começaram a perceber o horror do que haviam feito. Eles nunca tinham tratado as aberrações com muita dignidade — e olhe lá —, mas nunca haviam considerado o assassinato uma opção razoável. Alguns fugiram da clareira, outros caíram ao chão e puseram-se a chorar. Aqueles que tentaram fugir depararam com a muralha de espinhos e não conseguiram transpô-la. O restante sentiu alguma coisa ceder em seus corações, um minúsculo movimento interno que fez com que suas almas se resinassem a viver naquele lugar.

O desgaste emocional dos sobreviventes não foi a única consequência do assassinato das aberrações. Uma coisa daquela natureza jamais acontecera no solo da clareira. As aberrações não foram os primeiros a serem assassinados ali, mas foram os primeiros a serem assassinados em número tão grande e com tamanha paixão. O sangue encharcou o solo, deixando uma marca permanente, tanto física quanto sobrenatural. Aquilo manchou a própria alma da floresta, o que mudaria drasticamente as vidas das pessoas aprisionadas ali.

Metamorfose

Durante os dias e as semanas que se seguiram ao massacre, os sobreviventes passaram por... mudanças. A musculatura mudou e os ossos se refizeram dolorosamente. Brotaram chifres da testa de Safári Joe, e a esposa dele foi inchando e ficando cada vez mais gorda, transformando-se num mórbido saco de carne gelatinosa. Os olhos do animador do picadeiro encheram-se de cataratas esbranquiçadas e uma cauda coriácea surgiu na base de sua espinha arqueada. O velho Delvin Tremblay viu-se com mais um par de braços e dedos palmados, e sua pele ficou escorregadia e verrugosa como a de uma rã. Os pecados do passado e do presente vieram à tona quando se manifestaram as manchas de cada alma. Toda a trupe ficou deformada: nenhum deles escapou às alterações. Horrorizados, eles viram a si próprios transformarem-se nas aberrações que haviam destruído.

Floresta de Abehrrantópolis

Seria cruel sugerir que essas “aberrações” recém-(de)formadas teriam vivido felizes para sempre. Mas viver, elas viveram, embora sem muita alegria. Usaram o que tinham retirado dos caminhões do circo e construíram uma favela provisória. Subiram a grande lona para dormir dentro dela (apesar de alguns postes quebrados inclinarem a tenda para um dos lados). Conseguiram fazer uma fogueira — e mantê-la acesa — sob os pedaços de metal

corrugado que outrora formavam a parede lateral da grande lona (vale mencionar que a madeira da floresta próxima dificilmente pega fogo). Cortaram galhos e construíram alpendres precários, além de uma série de placas, nas quais escreveram velhas máximas do circo, tais como: *Acidentes sempre acontecem em três* ou *Nunca olhe para trás durante um desfile*. Como uma piada irônica e cruel, eles também entalharam mensagens nas árvores próximas à clareira, usando o velho chiste de P. T. Barnum: *Siga em frente para a Grande Egressão*.

A comida, apesar de desagradável, não era difícil de obter. As frutas azedas e bolorentas alimentavam a todos, e o riachinho fornecia a água (que também tinha gosto ruim). Como fonte de proteína, havia carne para quem estivesse disposto a caçá-la. De tempos em tempos, apareciam animais na clareira ou no bosque ao redor. Ninguém sabia de onde esses animais vinham. Será que entravam na clareira à procura de comida e água? Será que os animais também estavam perdidos? Essas criaturas eram débeis, esqueléticas e de pelagem irregular. Algumas tinham cataratas iguais às do animador do circo. A outras faltavam um ou dois membros. Era fácil matá-las (+1 em todos os testes de Sobrevivência), mas a carne era gordurosa e de sabor incomum.

Não demorou muito para os habitantes encontrarem os restos mortais daqueles que tinham chegado anteriormente à clareira. Na mata, a trupe achou cadáveres de crianças (os alunos da Brechthouse Academy), muitos dos quais estavam presos à muralha de espinhos, com os corpos trespassados por farpas que mais pareciam ganchos. Encontraram também os corpos de alguns dos passageiros do trem de anos antes (esqueletos totalmente limpos por insetos e animais famintos, em sua maioria). Os cadáveres tinham algumas quinquilharias que o pessoal do circo levou: um relógio de ouro aqui, uma mala aberta e vazia ali. Outro boato que correu na clareira era o de que alguns integrantes da trupe tinham encontrado outros objetos ainda mais antigos, como pontas de flechas indígenas e rolhas de garrafas de vinho. O próprio animador do picadeiro achou por acaso um antigo elmo romano e nunca mais o tirou da cabeça.

As aberrações transportaram todos os corpos para um “cemitério” improvisado no lado mais longínquo da floresta, fora da clareira. Penduraram todos os corpos e esqueletos na muralha de espinhos, decorando os rostos mortos com maquiagem de palhaço. Alguns o fizeram para demonstrar sua “veneração”, pois acreditavam que a floresta-prisão e a clareira tinham algum tipo de consciência invisível. Outros o fizeram como uma advertência: tentar escapar significava morrer espetado nas sarças.

Mitologia

Com o passar dos anos, a trupe circense (com a ajuda de Tremblay e, mais tarde, do animador) desenvolveu uma espécie de mitologia demente sobre a Floresta Sussurrante. A princípio, alguns especularam que ali seria o inferno, uma prisão criada pelos atos terríveis cometidos por eles. Mas muitos descobriram que haviam aprendido a amar a clareira, ainda que a contragosto, e passaram a vê-la como sua própria casa. Além disso, os sussurros tinham de vir de algum lugar, não tinham? Não demorou muito para as aberrações começarem a atribuir à área um tipo de consciência mística, pois supunham que a clareira deveria ter sido um lugar divino ou amaldiçoado. Se estava isolada era porque merecia ser cultuada.



O animador tornou-se o “sacerdote” da floresta e passou a organizar sessões de oração aleatórias para cultuar a Floresta Sussurrante. Essa homenagem tomava várias formas, mas geralmente envolvia sacrifício de animais, ingestão de sangue humano e automutilação com os espinhos.

Novos visitantes surgem de tempos em tempos e são vistos como possíveis fiéis que ainda não conhecem a “glória” do lugar. Caso se recusem a ouvir e rezar, os recém-chegados serão torturados até se curvarem e prestarem culto.

O que é?

Afinal, o que é a Floresta Sussurrante? Certamente não é algo que possa ser explicado pela ciência, e ali não há nenhum guia turístico para contar a história toda. Ainda assim, os personagens capturados que conseguirem fugir talvez queiram algum tipo de explicação à guisa de desfecho. Não precisa ser o óbvio ululante: pode ser algo insinuado durante a pesquisa ou uma conversa com alguns dos habitantes mais “racionais” da clareira. Veremos a seguir três possíveis explicações dentre as quais escolher:

- Não é o inferno, mas uma extensão dele. Recentemente, os personagens vacilaram em questões de Moralidade e se perderam. Esse inferno é uma advertência, um alerta de que, se não tomarem cuidado, serão condenados por seu comportamento.

- Trata-se de um lugar como o Triângulo das Bermudas: uma daquelas partes estranhas do mundo que parecem engolir vivos os viajantes. É um exemplo de ligação primitiva com uma época anterior à civilização, um bolsão do universo iso-

lado da humanidade. A moral da história pode muito bem ser *não entrem na floresta*.

- A clareira não é real: é uma armadilha da mente. Quando os personagens se libertarem, todos os indícios da existência do lugar desaparecerão. Não importa quanto tempo eles passem por lá, nem um dia terá se passado fora da clareira. Ela é uma prisão da mente e da alma, um cárcere imaterial criado para testar o caráter moral das vítimas.

Hoje

As aberrações ainda residem na clareira perdida. Algumas já morreram. Outras se casaram e tiveram os próprios filhinhos deformados. De quando em quando, uma delas decide que não agüenta mais e tenta transpor a muralha de espinhos — e morre ali, espetada nas sarças, mais uma sanguinolenta decoração natalina a enfeitar a ramagem farpada.

Tremblay morreu há uns dez anos, com a improvável idade de 113. Mas seu corpo não é mantido com o resto dos cadáveres. Encheram-no de folhas e frutas em decomposição e fizeram-lhe um trono precário, dotado de varas, para ser carregado como uma liteira. De quando em quando, as aberrações dançam ao redor do fogo e tiram de seu lugar de repouso o velho Delvin Tremblay, com seu corpo empalhado e esfarrapado, e desfilam com ele ao redor da clareira numa celebração improvisada.

Safári Joe ainda está vivo, mas sua esposa já morreu. O animador do picadeiro, hoje com quase oitenta anos, proclamou-se rei depois da morte de Tremblay. Alguns palhaços já faleceram; a maioria do pessoal jovem que trabalhava para o circo ainda está viva.

Ocasionalmente, alguém mais se perde na floresta em algum lugar do mundo. Quando isso acontece, a pessoa vai parar na clareira que existe no final da Floresta Sussurrante e vê-se aprisionada com as aberrações, cercada por uma muralha de espinhos. Com o passar do tempo, ela também desenvolverá estranhas anomalias e deformidades curiosas, e, quando isso acontecer, as aberrações a aceitarão, mesmo que a contragosto. Todos farão parte da mesma “família”. As aberrações fizeram da clareira um lar e pretendem mantê-la assim. Afinal de contas, fugir é uma espécie de traição.

Sistemas

Este cenário tem alguns sistemas especiais inerentes.

Perder-se

A clareira no final da Floresta Sussurrante convoca somente aqueles que estão física e emocionalmente perdidos. Não basta perder-se no mato. O personagem tem de estar confuso por dentro. Em termos de jogo, a clareira chama apenas aqueles que perderam Moralidade recentemente. Isso propicia as condições adequadas (ou seja, a ambigüidade moral necessária) para que a clareira exerça seu fascínio. É apropriado pedir aos jogadores para criar personagens que tenham perdido essa característica recentemente; pode até ser aconselhável uma sessão de jogo para representar o acontecimento que provocou a redução dos índices, seja no começo do jogo ou como *flashbacks* ao longo dele.

Com a aprovação do Narrador, os personagens não *precisam* ter perdido Moralidade. Há outros modos de se “perder” emocionalmente, como os que veremos a seguir:

- A morte de um amigo ou de um ente querido (filho, melhor amigo, pai ou mãe).
- Um divórcio recente ou uma separação dolorosa.
- Uma doença mental (desenvolvimento de uma perturbação devido ao sofrimento ou a circunstâncias estressantes, e não devido à perda de Moralidade ou ao agravamento de uma condição pré-existente).
- Uma doença terminal (câncer, AIDS).
- Um caso de falência.

Do ponto A ao ponto B

Uma das opções é os personagens se perderem quando estiverem realizando uma ação motivada pela recente perda de Moralidade. Por exemplo:

- O personagem que tenha cometido um crime passionai recentemente pode se perder ao se esconder no mato ou ao entrar na floresta para ocultar o corpo.
- A família que há pouco tempo se envolveu numa briga terrível e cheia de insultos talvez descubra, ao deixar para trás a discussão mesquinha, que a estrada não parece familiar... E o que seriam esses sussurros...?
- O homem que agrediu a esposa ou xingou o filho pode ir até o quintal fumar um cigarro, clarear as idéias e ponderar sobre o que fez. Ele dá meia-volta e vê que sua casa desapareceu.
- O ladrão de carros e uns amigos roubam um automóvel e vão escondê-lo numa garagem localizada numa velha estradinha margeada por bosques, mas descobrem que a garagem não está onde deveria estar e a mata parece mais tenebrosa e mais densa do que costumava ser.

- No meio de uma sessão de psicoterapia, decorrente de um sentimento de culpa esmagador (devido a algo recente, como um ato ofensivo ou uma escolha ruim), o personagem ouve os sussurros chamando-o lá para fora e para dentro do bosque que fica do outro lado do estacionamento do hospital.

Convocação aos sussurros

Numa história ambientada na Floresta Sussurrante, os personagens certamente vão experimentar o fascínio lúgubre das vozes suaves que murmuram por entre as árvores. Os sussurros se manifestam de maneira pessoal para cada ouvinte: a voz de um parente, de um amigo falecido, de uma ex-esposa. Às vezes, as vozes não são tão pessoais, mas se adaptam abstratamente aos desejos de quem ouve. Para o mulherengo inveterado, a voz poderia parecer a de uma mulher bonita. Para a alma religiosa e devota, as vozes poderiam parecer uma manifestação de Deus ou da Deusa. No início, quando os sussurros são fracos, é provável que sejam ignorados pelos personagens, pois eles ainda não estarão convencidos quanto à autenticidade desses sons. Mas não vai demorar muito para as vozes soarem irresistíveis, quase hipnóticas. É nesse momento que os personagens apropriados (a seguir) se perdem. A trilha parece diferente ou some por completo. Os pontos de referência mudam de lugar ou desaparecem. Todos os equipamentos de localização (bússola, GPS) tornam-se inúteis. Os personagens, nesse momento, podem tentar escapar dos sussurros e encontrar o caminho de volta.

Parada de dados: Raciocínio + Sobrevivência contra a parada de vinte dados da floresta.

Ação: Prolongada e disputada. Cada teste representa uma hora. O primeiro a obter dez sucessos vencerá a disputa. Se a floresta ganhar, o personagem sucumbirá à convocação e irá para a clareira. Se o jogador ganhar, o personagem resistirá aos sussurros e perceberá que o caminho estará livre mais uma vez. Se quiser garantir que todo o grupo de personagens chegue à clareira ou não resista à sedução, faça o teste em nome do personagem que tiver a menor parada de Raciocínio + Sobrevivência e aplique os resultados ao grupo todo. Talvez esse indivíduo se afaste e o restante do grupo não queira partir sem ele, ou pode ser que se separem à procura dele e, sem querer, acabem se encontrando na clareira.

Resultados dos testes

Falha dramática: Uma falha dramática em qualquer teste realizado em nome de um personagem significa que ele perde a disputa imediatamente. A ovelha desgarrada será subjugada tão completamente pelas vozes que fará de tudo para persuadir os demais a entrar ainda mais na floresta ou para arrastá-los lá para dentro (não se aplicam penalidades aos testes realizados em nome da floresta e, portanto, uma falha dramática é impossível nesse caso).

Falha: Nenhum sucesso é acumulado no teste mais recente, o que diminui as chances de o personagem resistir. Se a floresta vencer a disputa geral, o personagem surgirá na clareira.

Êxito: O personagem vence o teste mais recente e os sucessos obtidos são acrescentados a seu total acumulado. Ele tem certeza (por enquanto) de que é capaz de encontrar o caminho de volta e de que as vozes não passam de alucinações. Se reunir primeiro os dez sucessos, o personagem realmente encontrará o caminho de volta e resistirá às vozes... desta vez. Todos os equipamentos voltarão a funcionar normalmente.

Êxito excepcional: O personagem que acumular quinze sucessos ou mais e vencer a disputa nunca mais será enganado pela malícia sobrenatural da Floresta Sussurrante.

Modificadores sugeridos: O personagem tem a Vantagem Mente Meditativa (+1), tem a Vantagem Senso do Perigo (+1), tem a Vantagem Senso de Direção (+2), tem uma perturbação leve (-1), tem perturbação grave (-2).

Mutações aberrantes

Ao chegar à clareira onde ficarão presos, os personagens (sejam eles controlados pelo Narrador ou pelos jogadores) logo começarão a passar pelas transformações físicas intrínsecas ao lugar. As mutações evoluem um pouco de cada vez num prazo de três dias. Os chifres, por exemplo, podem começar como hematomas e calombos no primeiro dia, passar a feridas abertas no segundo dia e a genuínas protuberâncias no terceiro dia.

Essas mudanças estão associadas exclusivamente ao Vício do personagem. Essa característica, que representa o lado do personagem mais propenso ao pecado, materializa-se como um aspecto físico. Cada mutação impõe bônus e penalidades de acordo com sua natureza. O personagem fica sujeito a uma das mutações listadas a seguir para o Vício que lhe compete (como regra opcional, os personagens que tiveram sua Moralidade reduzida a um índice igual ou inferior a 5 podem manifestar duas dessas anormalidades). Cabe ao Narrador escolher a mutação que representará melhor a personalidade do personagem ou aquela que se revelará mais divertida ou frustrante para o jogador.

Se os personagens fugirem da clareira, as mudanças desaparecerão à mesma velocidade com que surgiram, num prazo de três dias.

Avareza

A Avareza tem a ver com a necessidade doentia de obter bens materiais e status. A perversidade desse pecado se materializa de algumas maneiras:

- **Cara de sapo:** Os antigos teólogos cristãos atribuíam o pecado da Avareza às rãs e aos sapos. O personagem assume as características desses anfíbios: olhos saltados, pele verde ou amarela, dedos palmados nas mãos e nos pés, pernas compridas e braços curtos. O personagem ganha um bônus de +1 em blindagem, já que sua pele é grossa e elástica. Ele também está sujeito a uma penalidade de -1 em todos os testes que envolvem Força, já que seus músculos tornam-se fracos e flexíveis.

- **Braços vestigiais:** Quer maneira melhor de agarrar aquilo que você tanto deseja do que ter dois braços a mais? O personagem desenvolve dois braços novos abaixo daqueles que já tem, exceto que esses braços não são realmente *funcionais*. Em geral, são apenas nadadeiras dotadas de mãos flexíveis. Ele ganha um bônus de +1 nos testes de Defesa e Briga (é possível brandir os braços para evitar ou provocar ataques). Ele fica sujeito a uma penalidade de -1 nos testes que envolvem Destreza, pois os braços extras às vezes atrapalham.

- **Língua pegajosa:** O personagem talvez não vire um sapo, mas não deixará de ganhar uma língua comprida e pegajosa, capaz de agarrar objetos. Ela concede um bônus de +1 nas tentativas de iniciar combate corpo-a-corpo e acrescenta +1 aos testes de Iniciativa em combate próximo (é possível apanhar objetos a até um metro de distância, desde que tenham Tamanho igual ou inferior a 1). A língua também obstrui a boca: o

personagem fica sujeito a uma penalidade de -1 em todos os testes Sociais que dependem de conversação.

Gula

O pecado (e Vício) da Gula implica consumir muito mais do que o corpo e a mente necessitam (normalmente comida e bebida, mas também vale qualquer substância consumível). A Gula pode deformar o corpo de três maneiras:

- **Corpo de suíno:** Os porcos são associados à Gula. O personagem exibe as características físicas de um porco ou javali. O nariz se transforma num focinho, os dentes inferiores se alargam e crescem para cima, como as presas de um cachorro, e o corpo exibe os pêlos grossos dos porcos selvagens (além disso, o personagem emite um odor bastante desagradável). O personagem ganha um bônus de +1 em todos os testes que envolvem Vigor, pois o corpo se torna mais resistente. Ele fica sujeito a uma penalidade de -1 em todos os testes de Presença e Manipulação (exceto aqueles que se baseiam em Intimidação).

- **Gordura anormal:** A obesidade é um sinal inegável deste pecado. Não é só uma questão de estar acima do peso ideal: o personagem adquire *obesidade mórbida*. O corpo incha e a pele se distende até o personagem chegar à marca de duzentos quilos. Seu Tamanho aumenta em +1 (e, portanto, a Vitalidade também), mas o personagem fica sujeito a uma penalidade de -1 em todos os testes que envolvem Destreza ou Vigor.

- **Boca enorme:** Quanto maior a boca, maior a quantidade de coisas que se pode enfiar dentro dela. Esse efeito da Gula faz a mandíbula da vítima se dilatar extraordinariamente e os dentes crescerem até se juntarem, como o teclado de um piano. Torna-se difícil falar e, portanto, qualquer teste Social que envolva a fala estará sujeito a uma penalidade de -1. O personagem agora pode morder o oponente — e provocar dano letal — com um bônus de +1 no ataque, sem precisar primeiro travar combate corpo-a-corpo.

Inveja

A Inveja tem a ver com desejar aquilo que os outros têm: aparência, habilidades, objetos e relacionamentos. Na clareira que fica no fim da Floresta Sussurrante, a Inveja se manifesta de três maneiras:

- **Cara de cão:** Os antigos teólogos cristãos associavam o pecado da inveja ao cachorro. Sendo assim, o semblante do personagem se transforma numa “cara de cão”. Não se trata literalmente de uma cabeça de cachorro, e sim da imitação humana de um focinho canino: pêlos, nariz achatado, topografia facial distorcida e dentes afiados. O personagem ganha um bônus de +1 em todos os testes realizados com o intuito de atacar com uma mordida e fica sujeito a uma penalidade de -1 em todos os testes de Presença e Manipulação (a não ser aqueles que se baseiam em Intimidação). A mordida provoca dano letal e não exige combate corpo-a-corpo.

- **Olhos estranhos:** A Inveja implica contemplar fixa e longamente as outras pessoas com um desejo intenso. Os olhos do personagem ficam “estranhos” (enormes, sem pupilas, vermelhos, ligeiramente brilhantes). As pálpebras encolhem e o personagem não consegue mais piscar. Todos os testes de Percepção que envolvem a visão recebem um bônus de +1. O personagem fica sujeito a uma penalidade de -1 em todos os testes de Presença e Manipulação (a não ser aqueles que se baseiam em Intimidação).

- **Emaranhado de cicatrizes:** Há quem diga que o pecado da Inveja se deve a um ódio secreto (ou nem tão secreto assim)

por si mesmo. Com esta mutação, o corpo *todo* do personagem manifesta uma rede dolorosa de cicatrizes vermelhas e intumescidas. Ele também perde os cabelos. Todos os testes que envolvem Intimidação recebem um bônus de +1. As cicatrizes provocam dor constante e, portanto, o personagem fica sujeito a uma penalidade de -1 em todos os testes de Vigor.

Ira

A Ira é o Vício da raiva e da vingança. Este pecado pode se manifestar no corpo de um personagem das seguintes maneiras:

- **Garras:** A Ira é representada por vários animais, entre eles ursos, tigres e lobos. Cada uma dessas criaturas apresenta garras terríveis, e o personagem também passará a tê-las. As garras crescem nas pontas dos dedos, alongando-se cerca de dois centímetros ou mais. Elas oferecem um bônus de +1 nos ataques que fazem uso de Briga e causam dano letal, mas atrapalham a Destreza manual: os testes relacionados ficam sujeitos a uma penalidade de -2.

- **Corpo primitivo:** O pecado da Ira vem de um lugar primitivo dentro do indivíduo, vem da raiva perversa de um coração selvagem. Com esta deformidade, torna-se impossível conter esse ser bestial. Do corpo do personagem brotam pêlos grossos, e sua forma hirsuta se arqueia, como a de um neandertal. O personagem ganha um bônus de +1 em todos os testes de Força, mas fica sujeito a uma penalidade de -1 em todos os testes que envolvem Presença ou Manipulação (a não ser aqueles que se baseiam em Intimidação).

- **Ira à flor da pele:** O corpo do personagem desenvolve hematomas e, ao que tudo indica, marcas de nascença que lembram imagens de chamas, facas, relâmpagos e animais predadores: conceitos associados ao Vício da Ira. Toda vez que o personagem se enfurecer ou sentir dor, ele estará sujeito a uma penalidade de -1 em todos os testes de Perseverança e Autocontrole. Contudo, toda vez que essa penalidade for aplicada, ele também poderá *ignorar* todas as penalidades devidas a ferimentos. Os dois efeitos têm a duração de uma cena.

Luxúria

O desejo anormal, geralmente relacionado ao sexo, é da competência da Luxúria.

- **Corpo elástico:** O corpo é o domínio do lascivo: é um instrumento de dor e prazer. A forma do personagem torna-se atipicamente flexível. Ele é capaz de dobrar as juntas ao contrário, de contorcer membros e dedos em direções estranhas. O personagem ganha um bônus de +1 em todos os testes que envolvem Destreza, mas, se o corpo fica mais ágil, os músculos enfraquecem. Ele fica sujeito a uma penalidade de -1 em todos os testes baseados em Força.

- **Chifres:** O sátiro é a representação mitológica deste pecado. O personagem manifesta chifres: ossos afiados, como os de Pã, brotam de sua testa. Eles permitem que o personagem desfira “cabeçadas” com um bônus de +1 no ataque. O dano é letal, mas exige primeiro que se trave combate corpo-a-corpo. Os chifres também pressionam a carne e os ossos para dentro do crânio, e o personagem é obrigado a semicerrar os olhos. Todos os testes de percepção baseados na visão ficam sujeitos a uma penalidade de -1.

- **Bissexuado:** A maioria dos corpos é um templo de carne dedicado a um sexo ou outro. O personagem que apresenta esta mutação desenvolve características dos dois sexos. Para todos os efeitos, ele passa a ser andrógino, podendo tornar-se um hermafrodita ou perder toda e qualquer diferenciação genital.

O personagem é sinistramente atraente: os testes de Presença e Manipulação recebem um bônus de +1. No entanto, o corpo do personagem é um caldeirão borbulhante de hormônios, o que provoca confusão mental. Todos os testes de Perseverança ou de Autocontrole ficam sujeitos a uma penalidade de -1.

Orgulho

O pecado do Orgulho é uma fé narcísica e exagerada em si mesmo.

- **Cara de cavalo:** Os teólogos associavam o cavalo a este Vício, acreditando que fosse o mais orgulhoso (e o mais teimoso) dos animais. O rosto do personagem assume uma forma equina: ossos aparecem e mudam de posição, a face se alonga e as orelhas crescem. A cabeça do personagem não é literalmente a de um cavalo, ela só faz lembrar características equinas deformadas. O personagem fica sujeito a uma penalidade de -1 em todos os testes de Presença e Manipulação (a não ser aqueles que se baseiam em Intimidação), mas ganha a teimosia de um cavalo e recebe um bônus de +1 em todos os testes de Perseverança e de Autocontrole.

- **Cataratas:** Dizem que aqueles que possuem o Vício do Orgulho não enxergam a verdade. Essa cegueira se manifesta na forma de cataratas espessas e brancas. O personagem não está completamente cego e consegue distinguir formas e alguns detalhes. Todos os testes dependentes da visão ficam sujeitos a uma penalidade de -1, mas os outros sentidos compensam essa deficiência. Os testes que envolvem outros sentidos (olfato, paladar, tato e audição) recebem um bônus de +1.

- **Macrocéfalo:** A alma orgulhosa valoriza muito a si mesma e sua cabeça se expande proporcionalmente a essa deformidade. O personagem recebe um bônus de +1 em todos os testes que envolvem Inteligência e Raciocínio, mas sua cabeça é extraordinariamente pesada. Todos os testes que envolvem Destreza ficam sujeitos a uma penalidade de -1, pois o personagem tem de equilibrar o crânio aberrante sobre ombros que não estão acostumados a tamanho peso.

Preguiça

A Preguiça é a aversão pecaminosa a todo e qualquer tipo de esforço: o trabalho é evitado a todo custo.

- **Membros mortos:** O preguiçoso adora não fazer nada. Esta deformidade ajuda a satisfazer esse desejo. Um par de membros (braços ou pernas) se atrofia um pouco e “acaba morrendo”. Esse par de membros torna-se quase inútil. Curiosamente, o outro conjunto de membros compensa pela fraqueza. Qualquer teste de Força ou Destreza que envolva os membros mortos fica sujeito a uma penalidade de -2. Qualquer teste de Força ou Destreza que envolva o outro par de membros fica sujeito a um bônus de +2. O personagem também pode receber a Desvantagem Manco ou Maneta.

- **Microcéfalo:** De certo modo, pensar também dá trabalho. É algo que exige esforço por parte do cérebro, e o preguiçoso evita o esforço sempre que possível. A cabeça do personagem encolhe e se afila (como a das aberrações microcéfalas de alguns circos). O cérebro fica apertado e é difícil pensar. Os testes que envolvem Raciocínio e Inteligência estão sujeitos a uma penalidade de -1. Em compensação, o corpo do personagem tem uma resistência sobrenatural e ganha um círculo a mais de Vigor (e Vitalidade).

- **Coberto de feridas:** Os especialistas neste Vício fazem pouco mais do que ficar na cama e, conseqüentemente, têm escaras como deformidade. Independente de ficar ou não na

cama, o corpo do personagem se cobre de bexigas e feridas abertas que expõem um líquido turvo. As feridas não doem, mas debilitam o corpo. A vítima perde um círculo de Vitalidade, não importa o índice que apresente nessa característica. E mais, o personagem ganha um bônus de +1 em todos os testes de Presença e Manipulação realizados com a intenção de causar medo.

Outros efeitos

A Floresta Sussurrante e a clareira estão sujeitas a diversos sistemas especiais.

Muralha de espinhos

O círculo de sarças que envolve a clareira e a floresta adjacente é uma barreira cruel e curiosa. A princípio, parece ser possível vencê-la. Sim, ela tem mais de três metros de altura e é claramente um emaranhado feroz de espinhos aguçados, mas é provável que os personagens acreditem existir *alguma* maneira de transpô-la (e pode ser que os personagens autodesestrutivos, mas determinados, consigam passar, dependendo dos resultados dos testes e de outras circunstâncias). Todos aqueles que tentam superá-la sofrem efeitos colaterais desagradáveis.

- A picada dos espinhos é extremamente dolorosa. Eles são grandes como as garras de um urso e tão afiados que só podem ser sobrenaturais. Os espinhos perfuram roupas e outras proteções sem nenhum esforço e penetram músculos e tendões como se cortassem carne tenra. Nenhum teste de ataque é necessário. A cada turno de exposição à muralha de espinhos (ou seja, de contato corporal), o personagem estará sujeito a um ponto de dano letal.

- As blindagens oferecem certa proteção, mas só um pouco e durante um determinado tempo. Todo dano causado pela muralha é ignorado durante um número de turnos igual ao índice da blindagem usada. Desse ponto em diante, a blindagem será danificada e destruída e não oferecerá mais proteção.

- Apesar de o dano ser bastante ruim, cada espinho é como um pequeno anzol que se engancha na pele ou na roupa. É necessário passar num teste instantâneo de Força para que o personagem escape até mesmo de um único espinho. Se não conseguir se desvencilhar, o personagem receberá dano continuamente, de turno a turno, até se soltar. Outras pessoas podem ajudar o personagem a se desvencilhar (veja a seção “Trabalho de equipe”, pág. 133 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). Em geral, somente duas outras pessoas podem ajudar alguém a se soltar.

- Cortar os espinhos também é problemático. O jogador faz um teste de “ataque” prolongado e disputado com a parada de Força + Ofícios do personagem. Em resposta, dez dados são lançados em nome das sarças. Cada teste equivale a uma hora de trabalho, e o personagem precisará de um total de quinze sucessos para abrir uma trilha do tamanho de um homem através da muralha. Mas, devido à possibilidade da ferramenta se enroscar, todos os testes estão sujeitos a uma penalidade de -2. Além disso, em qualquer teste no qual os sucessos da muralha excederem os do personagem, os sucessos *adicionais* da barreira serão aplicados ao personagem como pontos de dano letal (por exemplo, se Marty obtiver três sucessos e você conseguir cinco em nome da muralha de espinhos, o personagem de Marty receberá dois pontos de dano letal). Portanto, o personagem que tentar cortar a muralha basicamente vai comparar sua vontade de escapar (os sucessos acumulados por ele) com o dano que sofrerá durante a empreitada. No caso de uma falha dramática

por parte do personagem, além do dano que ele provavelmente receberá, sua ferramenta ficará presa para sempre na muralha de espinhos.

Uma hora depois de o personagem parar de cortar, o buraco aberto na muralha será preenchido outra vez. Isso não significa necessariamente que ele ficará preso lá dentro: está implícito no esforço que o personagem cuidará da manutenção da trilha. No entanto, terminado o esforço, os arbustos voltarão a se fechar. Se ficar inconsciente durante mais de uma hora, o personagem estará preso dentro da muralha e ficará sujeito ao dano provocado pelo contato com os espinhos.

Também é possível recorrer ao trabalho de equipe para cortar os arbustos. No máximo duas outras pessoas podem ajudar um personagem.

- Os arranhões ardem bastante. A cada corte é como se tivessem nos injetado na pele um enxame de lava-pés embebidas em alvejante. O personagem picado ou arranhado estará sujeito a uma penalidade de -1 em todos os testes durante o período subsequente de doze horas. Essa penalidade não será somada às dos ferimentos que o personagem vier a sofrer.

- As árvores mais próximas à muralha de espinhos ficam a mais de três metros de distância e não apresentam superfícies nem galhos que possam ajudar a escalada. Nenhum ramo se estende por cima dos arbustos e, portanto, os personagens não podem simplesmente subir numa árvore e pular para o outro lado da muralha.

- Os personagens podem arranjar um jeito ou inventar alguma coisa que lhes permita passar por cima da muralha: uma ponte tosca, uma cama elástica construída com pedaços de lona ou até mesmo uma “torre humana” feita de corpos (vivos ou mortos). A criação de qualquer tipo de aparato exige um teste prolongado de Raciocínio ou Força + Ofícios ou Esportes (o número-alvo é determinado por você; provavelmente algo entre quinze e vinte sucessos). Cada teste pode representar o trabalho de um turno ou uma hora, dependendo da façanha desejada. O perigo dessas tentativas, naturalmente, é cair nos arbustos.

Através dos arbustos

O que acontecerá se o personagem passar por dentro ou por cima dos arbustos? Aonde ele chegará? Dependendo do tipo de história que está sendo contada, você poderá escolher uma destas opções:

- O personagem volta à floresta natural onde tudo começou. Mas, se não tiver aceitado a perversidade que floresce em seu próprio coração (isto é, seu Vício e/ou a Moralidade perdida), os sussurros vão afetá-lo outra vez. Se não conseguir resistir, ele acabará de volta ao mesmo lugar com os outros personagens.

- O personagem atravessa a muralha ou passa por cima dela e vai parar... no lado da clareira diametralmente oposto ao local onde ele começou. Ele não escapou e continua preso.

- O personagem escapa e está livre. Pode ser que só os personagens que obtenham êxito consigam se libertar. Todos os outros continuarão presos. Se um personagem livre quiser se “perder” de novo para ajudar os companheiros, ele terá de cometer um ato que justifique uma possível perda de Moralidade e tentar se perder no mato para ser chamado novamente pela clareira. Naturalmente, é improvável que os personagens reconheçam a existência de todos esses pré-requisitos para o retorno e, por isso, podem perder um tempo considerável. Ou talvez o desespero por não conseguir voltar seja a razão para que a floresta retome o chamado.

Personagens

A clareira abriga vários habitantes estranhos. Dois deles são detalhados aqui, mas esta lista não é definitiva. Pode haver entre quinze e trinta aberrações vivendo ali. Simplesmente não há espaço suficiente para descrever todas elas, mas você pode criar quantas aberrações desejar, de acordo com as necessidades de sua história.

O animador do picadêiro

Mote: “Dava para saber pelo cheiro que você estava chegando. Já prestou seus respeitos à clareira, forasteiro?”

Histórico: Quando era pequeno, o animador não era muito querido na escola nem popular entre seus vários irmãos e irmãs. Mas, ao entrar para o circo, ele encontrou um lugar que o aceitava. Com o passar do tempo, ele foi galgando os degraus, desde o humilde menino que cuidava do esterco até o *showman* da grande lona, mas isso pouco ajudou a aliviar sua baixa auto-estima. Ele procurou consolo no álcool, em grande quantidade. Isso não afetava... muito... seu desempenho. Agora que é o autoproclamado rei da clareira, ele parou de beber (obviamente) e se considera uma espécie de sacerdote a serviço da Floresta Sussurrante.

Descrição: O animador é um velho maluco. O corpo, a não ser pela barriga que faz volume sobre as calças feito um pneu murcho, é magro e sem cor. Raramente remove o elmo de centurião romano que achou e, por baixo dele, fulmina as pessoas com os olhos fundos e encobertos pelo branco das cataratas túrgidas.

Dicas de interpretação: O animador nem se lembra do próprio nome. A mente dele foi se deteriorando aos poucos durante as décadas de cárcere na Floresta Sussurrante. Seu humor flutua entre a violência causada pela raiva e o pranto provocado pela nostalgia. De uma hora para outra, ele tem um acesso de raiva e brande desvairadamente o facão; no instante seguinte, ele reúne as aberrações a seu redor para contar histórias dos “bons e velhos tempos”. À noite ele fica acordado e reza para que a clareira lhe dê sabedoria.

Atributos: Inteligência 2, Raciocínio 3, Perseverança 3, Força 1, Destreza 2, Vigor 1, Presença 4, Manipulação 3 e Autocontrole 3.

Habilidades: Armamento 1, Astúcia 2, Briga 1, Dissimulação 2, Empatia 3, Expressão (Monólogos) 4, Intimidação 2, Investigação 2, Medicina 1, Persuasão 2 e Política 1.

Vantagens: Aliados (Aberrações) 3, Habitué, Sexto Sentido e Status (Aberrações) 3.

Força de Vontade: 6.

Moralidade: 4.

Virtude: Fé.

Vício: Orgulho.

Iniciativa: 5.

Defesa: 2.

Deslocamento: 8.

Armas/Ataques:

Tipo	Dano	Tamanho	Especial	Parada de dados
Facão	3 (L)	2	enferrujado; quebra com uma falha dramática	5

Blindagem:

Tipo	Índice	Defesa*
Elmo de centurião (arcaica)	2/1 (só a cabeça)†	—

* Penalidade imposta à Defesa.

† Em combate, o índice de blindagem é reduzido a 1/0. Se os ataques forem direcionados à cabeça dele, aplicam-se os índices totais de blindagem.

Vitalidade: 6.

Perturbações: ansiedade (grave).

Deformidade: cataratas.

O Menino Selvagem

Mote: “Te corto. Te mordo.”

Histórico: O Menino Selvagem é filho de Safári Joe e sua esposa, Matilda. A mulher morreu durante o parto: seu coração inchado parou logo depois de essa estranha criatura hirsuta sair-lhe do útero. Safári Joe queria que o menino se chamasse Matt (lembrando Matilda, de certa maneira), mas o animador vetou o nome e insistiu em Menino Selvagem, que seria mais condizente com o mundo circense no qual a criança nasceria. O Menino Selvagem é assombrado pela ausência da mãe e isso provoca nele uma fúria e uma aflição terríveis.

Descrição: O Menino Selvagem teve seu crescimento tolhido. Apesar dos quase vinte anos, ele só tem um metro e meio de altura e pesa cerca de cinquenta quilos. Seu corpo é coberto por uma camada irregular de cerdas e o rosto é quase um exagero de tão primitivo (dentes afiados, a óbvia mordida cruzada anterior e sobrecenho protuberante).

Dicas de interpretação: Inicialmente, o Menino Selvagem se mostrará hostil aos forasteiros. Afinal de contas, os recém-chegados estão invadindo seu território. A maior parte do tempo, o pai dele ou uma outra pessoa o manterá preso a uma correia feita com a corda de uma velha barraca. Quando os personagens manifestarem suas deformidades, o Menino Selvagem talvez venha a aceitá-los e a não demonstrar agressividade logo de imediato. Ele responde melhor às mulheres do que aos homens e, em segredo, deseja ardentemente uma figura materna.

Atributos: Inteligência 1, Raciocínio 4, Perseverança 2, Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Presença 2, Manipulação 1 e Autocontrole 2.

Habilidades: Armamento 1, Briga 3, Dissimulação 2, Esportes 2, Intimidação 2, Sobrevivência 3 e Trato com Animais 3.

Vantagens: Esquiva [Briga], Ligeiro 2 e Senso do Perigo.

Força de Vontade: 4.

Moralidade: 6.

Virtude: Esperança.

Vício: Ira.

Iniciativa: 6.

Tamanho: 4.

Defesa: 2.

Deslocamento: 11 (13 com Ligeiro).

Armas/Ataques:

Tipo	Dano	Tamanho	Especial	Parada de dados
Marreta	3 (C)	3	explosão do 9; requer Força 3	8 (+1 pela deformidade)

Vitalidade: 7.

Deformidade: corpo primitivo.

Motivações

É improvável que os personagens se percam de *propósito* na floresta, ou decidam permanecer presos numa estranha clareira no meio do mato, fora do tempo e do espaço normais. Isso posto, entrar numa floresta é o trampolim para este cenário, pois ninguém pode se perder no mato sem entrar no mato primeiro. Que motivações você poderia usar para levar os personagens até lá?

- **Pessoas desaparecidas:** Às vezes as pessoas desaparecem e as autoridades nunca as encontram. Pode ser que amigos e entes queridos não aceitem essa possibilidade e tentem eles mesmos localizar os desaparecidos. Os personagens perderam alguém que conheciam nas matas. Não importa quem: poderia até mesmo ser uma pessoa de muita responsabilidade e bom senso, cujo desaparecimento pareça extremamente insólito. Ou talvez a pessoa perdida fosse irresponsável: um alcoólatra, um viciado em heroína ou um jogador inveterado. Os personagens (que podem não conhecer uns aos outros, mas certamente conheciam o desaparecido) tentam fazer aquilo que as autoridades não conseguiram. No final, o rastro conduz a uma floresta comum, e eles partem à procura de pistas ou de um cadáver. Ou então imagine que as autoridades ainda não fracassaram nas buscas e os personagens são as autoridades (polícia local ou estadual, ou ainda o FBI).

- **Férias:** Nem todos vão à praia ou ao Disney World nas férias. Alguns vão acampar, esquiar ou caçar em lugares nos quais é bem possível “se perder na floresta”. Algumas pessoas se hospedam em pousadas que oferecem como atividade matutina um “passeio ecológico” pela floresta madura mais próxima. Até mesmo as pessoas que vão à praia ou ao Disney World podem se perder no mato: os Everglades não ficam muito longe do Disney World na Flórida. A caminho do litoral, o carro poderia quebrar no meio dos pinheirais do estado norte-americano de Nova Jersey. Os personagens podem ser membros de uma mesma família ou amigos, ou então completos estranhos hospedados no mesmo hotel ou alojamento. Isso não fará a menor diferença quando os pontos de referência sumirem e começarem os sussurros.

- **Exploração:** As florestas estão espalhadas pelo mundo inteiro. Algumas são enormes, como a Floresta Boreal do Canadá. Outras nem mesmo se qualificam como verdadeiras “florestas” e não passam de um aglomerado de árvores em alguns hectares de terra. A mata poderia ficar logo depois do quintal de alguém, ao longo de uma rodovia, atrás da escola ou do trabalho. Às vezes, as pessoas exploram esses locais por várias razões. As crianças vão lá para brincar de faz-de-conta, subir nas árvores ou construir fortes. Os adolescentes entram nos bosques para curtir um barato, fazer sexo ou simplesmente evitar os adultos durante algum tempo. Os adultos entram na mata em busca de alguma coisa (caçar com arco e flecha, observar pássaros) ou só para fazer uma caminhada. Todas essas pobres almas estão sujeitas aos caprichos da Floresta Sussurrante (desde que estejam moral ou emocionalmente perdidas), e pode ser que olhem para trás, para a trilha que estavam seguindo, e percebam que ela desapareceu.

- **Fuga:** As florestas dão bons esconderijos. As árvores e o mato proporcionam abrigo suficiente. Somente os rastrea-

dores experientes conseguem encontrar alguém no meio da mata. Mas quem é que tenta se esconder numa floresta? Os criminosos, por exemplo. Não é o esconderijo mais confortável do mundo, mas vândalos, ladrões de banco, seqüestradores e assassinos podem tentar se esconder entre as árvores até as coisas esfriarem. Pacientes fugidos de manicômios podem entrar na floresta que fica perto da instituição ou do outro lado da estrada para tentar escapar dos médicos ou da polícia. Por fim, crianças e adolescentes que fogem de casa no meio da noite são ótimos candidatos, pois podem achar que serão capazes de sobreviver na mata durante alguns dias (e talvez consigam, se levarem comida enlatada e uma barraca).

Fatos preliminares

Depois de os personagens se perderem no bosque e, possivelmente, de se deixarem capturar pela clareira, é provável que passem por alguns dos fenômenos estranhos da área. Veremos a seguir alguns fatos que podem introduzir os personagens no mundo paranormal da Floresta Sussurrante:

- **A aldeia desabitada:** Perdidos e atraídos pelos sussurros, os personagens atravessam a mata e chegam à clareira, onde encontram a favela das aberrações totalmente destituída de vida. Onde estão os habitantes? Será que foram caçar? Estariam rezando ou sacrificando animais no cemitério? Os personagens vão roubar algumas ferramentas ou comida? Quando finalmente retornarem, as aberrações vão atacar os personagens assim que os virem? Capturá-los? Recebê-los com uma estranha festa de boas-vindas, cobrindo-os com o sangue de animais para comemorar?

- **O grupo de caça:** Imagine o que aconteceria se as aberrações encontrassem os personagens *primeiro*. Os personagens ainda não chegaram à clareira, mas estão completamente perdidos. Talvez as aberrações tenham preparado armadilhas (fossos, laços, estacas recobertas com fezes) e os personagens sejam capturados. Ou talvez preparem uma emboscada depois de ouvirem os passos ruidosos dos recém-chegados no meio do mato. Os personagens tentarão fugir? (Provavelmente.) Serão perseguidos como caça até a muralha de espinhos, ou será que as aberrações tentarão atraí-los para dentro da clareira com fala mansa e promessas de comida e abrigo? As aberrações estarão vestidas como seres humanos normais até revelarem sua verdadeira aparência?

- **Mudanças anormais:** Com que rapidez as deformidades dos personagens vão se manifestar? Se aparecerem imediatamente (os chifres começam a nascer, os pêlos a crescer e os membros a definhar), é provável que os personagens associem a mutação ao cenário em geral. Se as mudanças se manifestarem somente *depois* do encontro com os habitantes monstruosos do lugar, pode ser que os recém-chegados culpem as *aberrações* pela transformação, o que poderia afetar profundamente qualquer relacionamento.

- **Bizarrices circenses:** Antes mesmo de os personagens chegarem à clareira, coisas estranhas acontecem. As aberrações realmente deixaram sua marca na área, e os recém-chegados perceberão isso logo depois de se perderem. Começa com o cheiro enjoativo de algodão doce e bolinhos de chuva que paira na floresta, depois ouve-se ao longe a música dissonante de um órgão a vapor. Talvez os personagens pisem em cascas secas de amendoim ou dêem de cara com o cemitério, repleto de corpos maquiados como palhaços. Pode ser que os

sussurros recitem máximas circenses, como a já mencionada *Siga em frente para a Grande Egressão* ou *Venha ver a mulher mais gorda do mundo!*. Os personagens fugirão apavorados? Ou serão atraídos por esses fenômenos perturbadores relacionados ao circo, na esperança de que ao menos indiquem algum tipo de civilização?

• **Fuga testemunhada:** Os personagens são apresentados ao conceito de fuga quando se vêem diante de um dos habitantes que tenta fazer exatamente isso (talvez seja um dos ocupantes “mais recentes” da clareira ou uma das antigas aberrações que teve um chique). É possível que encontrem o foragido antes mesmo de chegarem à clareira e sejam aconselhados a evitar os

habitantes. Talvez os personagens ouçam os gritos abafados do indivíduo que tenta escalar a muralha de espinhos. Ou então só o encontram momentos antes de as outras aberrações aparecerem para “recupera-lo” e arrastá-lo de volta à clareira — e provavelmente aos personagens também —, com o intuito de ensinar a todos que é preciso respeitar a Floresta Sussurrante e venerar seu poder macabro.

• **Natureza estranha:** Os personagens que conhecem bem a natureza podem notar algumas coisas estranhas (isso pode ou não exigir um teste de Inteligência + Trato com Animais, Ciências ou Sobrevivência). As árvores podem não ser nativas da região onde os personagens se perderam: não havia álamos



brancos nem carvalhos na floresta em que estavam antes. Ou talvez eles encontrem os animais adoentados que acabam entrando na Floresta Sussurrante: veados-galheiros de saúde debilitada, coelhos de pelagem desigual e cheios de feridas ou corvos maltratados e aberrantes.

- **A muralha de espinhos:** É possível que os personagens deparem primeiro com a muralha de espinhos. Afinal de contas, depois de se perderem, eles estarão presos dentro do círculo de sarças. Pode ser que comecem a acompanhá-la e voltem ao mesmo lugar um dia depois, percebendo então que estão mesmo presos. Ou talvez descubram alguns dos corpos espetados nos (ou dentro dos) arbustos, com as bocas e as



órbitas cheias de trepadeiras. Por outro lado, a muralha de espinhos pode ser um bom lugar (ainda que perturbador) para encontrar uma ou duas aberrações. Talvez Safári Joe esteja na muralha, apanhando espinhos para fazer armas. Ou quem sabe o animador esteja lá, proferindo orações absurdas para a Floresta Sussurrante. O que os personagens vão fazer? Interagir com a aberração? Atacá-la? Esconder-se e segui-la de volta à clareira?

Os sussurros

As vozes suaves da Floresta Sussurrante talvez sejam o primeiro fenômeno ao qual os personagens serão expostos. O som é uma maneira de ir revelando aos poucos a estranheza geral do lugar aos personagens. As vozes podem ser usadas de várias maneiras:

- Os personagens escutam os sussurros pela primeira vez em lugares *próximos* à floresta, mas não ainda dentro dela. Talvez os ouçam a caminho do acampamento, ou então os sons do bosque cheguem até eles em seu local de trabalho ou estudo. Nesse ponto, os sussurros são em grande parte indecifráveis.

- As vozes ouvidas pelos personagens estão associadas a seus problemas morais ou emocionais, num contexto relacionado à perda recente de Moralidade. Se tiver roubado dinheiro da mãe, o personagem ouvirá a voz dela. Se um outro personagem tiver atropelado uma garotinha quando estava bêbado ao volante, ele ouvirá a voz *dela*, ou a voz do garçom que lhe vendeu a bebida antes do acidente.

- A princípio, os sussurros simplesmente atraem os personagens para a clareira. Com o passar do tempo, os sussurros vão se transformar numa narrativa perturbadora. Convidam os personagens a se entregarem a seus Vícios pessoais, não os deixam esquecer as coisas horríveis que fizeram e incitam-nos a desconfiar dos companheiros. As vozes aconselham-nos a não fugir e exigem respeito (de fato, os sussurros fornecem dicas sobre a natureza do cenário; encorajados a se entregarem a seus Vícios, os personagens podem perceber que é prudente agir de acordo com suas Virtudes).

- Os sussurros mudam de identidade no decorrer da história. Talvez os personagens ouçam as vozes de outros andarilhos ou das aberrações. Talvez ouçam suas *próprias vozes*.

- Quando os personagens fizerem algum progresso na tentativa de escapar da clareira — ao agir de maneira virtuosa (a seguir) ou danificar a muralha de espinhos —, os “sussurros” gritarão como loucos ou cessarão completamente durante algum tempo. Ou então, pense na possibilidade de os sussurros cessarem quando os personagens forem aprisionados e só recomencem quando os personagens estiverem perto de solucionar o mistério.

- Os sussurros poderiam mentir. Poderiam sugerir maneiras de fugir da clareira, incitando os personagens a cometerem atos vis para “se libertarem”. Os sussurros podem encorajá-los a prejudicar uns aos outros, a matar as aberrações ou até mesmo a ferir a si mesmos.

Histórias

Como cenário, a Floresta Sussurrante pode oferecer uma série de histórias para qualquer trupe que queira participar de um jogo bem esquisito no Mundo das Trevas. A maioria dessas histórias envolve o principal tema do lugar: o desespero de



estar perdido e o medo do reino primitivo e labiríntico que existe fora dos limites de nossa civilização “normal”. Algumas delas afastam-se desses princípios e permitem que vocês contem um tipo totalmente diferente de história.

Fuga

Esta é provavelmente a história mais fácil e evidente que uma trupe pode contar. Tem três “atos”: perder-se na floresta ao ouvir os terríveis sussurros, ser aprisionado pela clareira e depois fugir (ou tentar fugir) das garras da floresta. Esta história tem como foco livrar-se da realidade física da Floresta Sussurrante. Os personagens têm de superar a monstruosidade de seus próprios corpos, têm de negociar com os habitantes deformados da clareira e encontrar uma maneira de destruir ou contornar a muralha de espinhos. As aberrações que já vivem ali provavelmente serão ora ameaçadoras (ao odiar aqueles que ousam desafiar a clareira), ora prestativas (ao ajudar secretamente os personagens a fugir ou até mesmo ao tentar escapar com eles). Os personagens conseguirão sobreviver tempo suficiente sem enlouquecer? As aberrações tentarão prendê-los e mantê-los ali? Existiria uma maneira de passar pela muralha de espinhos sem ser dilacerado? (Você encontrará algumas idéias de como escapar e/ou destruir a Floresta Sussurrante na seção “Desfecho”.) Trata-se de um desafio para sobreviver tanto fisicamente quanto emocionalmente.

Virtudes contra Vícios

Se a primeira idéia para uma história é livrar-se do coração negro da floresta, esta tem a ver com o rompimento das correntes nos próprios corações enegrecidos dos personagens. Os personagens espertos talvez notem que suas deformidades correspondem a seus Vícios (se não repararem nisso nos primeiros dias de cativeiro, você pode permitir que os jogadores façam testes de Raciocínio + Empatia para ajudar os personagens a perceber a verdade). A maldade da clareira está ligada à fraqueza interior de cada personagem. Nesta história moral, as vítimas têm de encontrar uma maneira de superar seus próprios Vícios — e, ao fazê-lo, derrotar a autoridade sobrenatural da Floresta Sussurrante.

Os parâmetros exatos que definirão a derrota dessa perversidade interior ficam a seu critério, mas é recomendável que envolvam a exploração das Virtudes e um comportamento condizente com elas. Se o personagem agir de acordo com sua Virtude, o poder do cenário diminuirá. Um certo número de atos virtuosos (talvez três) permitirá que esse personagem escape da clareira (atos virtuosos são aqueles que concedem pontos de Força de Vontade ao personagem, segundo as regras para as Virtudes; consulte o **Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 100). A cada ato deve corresponder uma pequena recompensa, para que o personagem perceba que suas ações são capazes de afetar o poder da clareira. Pode ser que, a cada ato, a muralha de espinhos estremeça ou encolha, ou talvez cada tentativa virtuosa faça com que a estranha deformidade do personagem diminua um pouco. Tão logo desempenhe todos os atos virtuosos necessários, o personagem estará livre. Talvez ele simplesmente desapareça da clareira e reapareça na área

da mata onde ouviu os sussurros pela primeira vez. Ou talvez os espinhos abram caminho para ele, mas ameacem se fechar novamente para qualquer outro personagem que não tenha se comprometido a seguir a trilha da virtude. De qualquer modo, ele se desprenderá da escuridão espinhosa que trazia dentro de si.

Monstros malvados

Se seus jogadores não se interessam por mistérios nem por dificuldades morais, as aberrações podem oferecer uma ameaça clara. Deformadas e perturbadas, elas estão intimamente relacionadas à clareira. Destruir as aberrações equivale a eliminar a armadilha e, por conseguinte, dar liberdade aos personagens. Naturalmente, os personagens terão de encontrar um jeito de destruir uma favela inteira: são dezenas de aberrações, se não mais. É improvável que um confronto direto termine bem; portanto, os recém-chegados terão de organizar uma guerrilha clandestina. Será que conseguirão envenenar o riacho ou derubar as árvores frutíferas? Vão se esconder na extensa floresta que cerca a clareira, ainda no interior da muralha de espinhos, e preparar armadilhas ou atrair os habitantes para longe da segurança de suas tendas? Será que algumas aberrações — talvez os “visitantes” mais recentes da Floresta Sussurrante — estariam dispostas a se voltar contra as demais? Os personagens podem ter de roubar ou fazer as próprias armas, talvez até mesmo improvisá-las a partir dos espinhos emaranhados que cercam a clareira.

Modo de vida

Esta história permite uma ligeira transferência de papéis. Ao invés de controlarem os personagens que se perdem, os jogadores controlam os personagens que já estão presos na clareira. Eles poderiam assumir os papéis dos membros originais da trupe circense (ou de seus descendentes), ou poderiam ser as pobres almas que chegaram depois (lenhadores canadenses, campistas norte-americanos e excursionistas britânicos). Não importa a origem dos personagens, esta história tem mais a ver com explorar a estranha vida dos moradores da favelinha do que com a possibilidade de se perder e reencontrar o caminho. Você inventa um modo de vida e uma função para cada aberração aprisionada na Floresta Sussurrante. Algumas caçam, outras constroem, algumas cuidam da fogueira, outras vão buscar água. Com certeza, os habitantes da clareira têm suas próprias versões da política e da religião, por mais deturpadas que sejam. Será que todos eles concordam com a estranha religião que venera a clareira e cultua a Floresta Sussurrante com o sacrifício de animais (ou seres humanos) espetados na muralha de espinhos? Eles disputam o comando com o animador do picadeiro? Como os personagens reagirão quando outras almas perdidas toparem com a clareira? Os personagens irão tratá-las com desdém ou dar as boas-vindas e devorar com avidez as notícias sobre a civilização? É possível que, em algum momento, os personagens percebam a futilidade e a falta de sentido de suas vidas e tentem fugir (ou, ao contrário, impedir que outros tentem a mesma coisa). O que acontecerá quando esses pobres personagens

conseguirem voltar para a sociedade e descobrirem que essa mesma sociedade tem aversão a suas deformidades?

Luzes brancas, olhos negros

Esta história começa como qualquer uma das outras. Os personagens entram na floresta, perdem-se, ouvem sussurros e acabam chegando à clareira. Mas é aí que a cortição começa: imagine que, quando os personagens respondem a certos estímulos (são arranhados pelos espinhos, praticam um ato virtuoso, entregam-se a um Vício), a clareira e seus habitantes desaparecem brevemente. Em seu lugar, aparece um laboratório totalmente branco, e os personagens estão amarrados às mesas, com as bocas e as pálpebras escancaradas por pedaços de arame. Vultos movem-se na periferia do recinto: criaturas pequenas e pálidas, com olhos grandes e negros, ou então homens altos, de postura estranha e ternos mal ajustados. Logo depois dessa revelação, a imagem desaparece e os personagens estão de volta à clareira. O que está acontecendo? Seria apenas outro efeito esquisito do cenário? Ou a própria clareira seria uma ilusão, um truque mental elaborado por criaturas diabólicas, agentes do governo ou outros seres? Os personagens conseguirão se libertar desempenhando

as ações de estímulo-resposta que lhes foram designadas (ou proibidas)? Será que a fuga de um lugar tão pavoroso só os conduzirá a um outro pesadelo?

Desfecho

É impossível destruir a Floresta Sussurrante. Naturalmente, os personagens vão querer fazer isso e é bem provável que tentem. Mas a floresta sobrenatural é irredutível. A madeira não queima muito bem e as árvores costumam estar sempre ligeiramente úmidas. A muralha de espinhos é imensa: enreda as ferramentas e dilacera a carne. Os personagens podem derrubar as árvores, mas a floresta contida pela muralha tem milhares delas. A resistência oferecida pelas aberrações e o cansaço são dois dos maiores obstáculos. Mesmo que os personagens consigam causar algum dano sério à floresta ou à clareira, o que mudaria? A menos que abram caminho através da muralha de espinhos (o que é improvável), eles ainda estarão presos. Pode ser que consigam erradicar a favela, mas aí estarão presos num inferno criado por eles mesmos. Para fugir, é preciso ter grande intuição e inovar: não basta simplesmente destruir tudo.





O ferro-velho

Eu também ia a outros ferros-velhos. Um deles, onde comprei um Ford 312 Y-8 por 114 dólares, tinha cachorros bravos e sarnentos que pulavam nas pessoas e só não as alcançavam porque eram impedidos pelas correntes, e também um barraco instável, com uma mesa dentro, onde jogavam cartas constantemente com um baralho encardido. Nunca me senti à vontade ali.

— Bob Freudenberg, *Junkyards I've known*

Os norte-americanos amam seus carros e fazem grandes sacrifícios para obtê-los. Para alguns, os automóveis são símbolos de status, uma forma de compensar a sensação de inadequação ou uma maneira de reviver a mocidade perdida. Para outros, o carro é sinal de liberdade — o poder de estar a centenas de quilômetros de distância quando o sol voltar a nascer. Muitas pessoas personificam seus carros, dando-lhes nomes e identidades imaginárias. O carro torna-se um segundo lar e até mesmo um amigo de confiança.

Então, o que seria um ferro-velho? Um cemitério de automóveis, um lugar para receber esses objetos tão importantes quando não é mais possível consertá-los ou quando foram inutilizados pelo tempo? Seria o paraíso do caçador de peças sobressalentes, o lugar onde elas ficam expostas logo ali no chão, prontas para serem colhidas e reutilizadas por qualquer um que tenha dinheiro e habilidade suficientes? É possível que sim. Mas, se os carros têm suas próprias personalidades, e até mesmo almas, como sugerem alguns aficionados, então o ferro-velho é realmente um lugar mórbido, abarrotado de corpos e membros amputados.

Um certo ferro-velho no Mundo das Trevas contém mais do que simples ferrugem e lembranças. Um passeio por entre o labirinto de carros empilhados e peças sobressalentes já é assustador em plena luz do dia. Depois de escurecer, o ferro-velho é realmente letal.

Resumo

Os ferros-velhos são lugares perigosos, mesmo na ausência do sobrenatural. Pilhas enormes de carros destruídos e entulho de metal ameaçam tombar, o chão fica coalhado de cacos de vidro e as pessoas que trabalham nesses lugares, na melhor das hipóteses, são inescrupulosas. Entretanto, este ferro-velho em particular abriga perigos muito piores do que fraudes e acidentes. Quanto mais os invólucros físicos dos habitantes (seres humanos, animais e até mesmo máquinas) se deterioram, mais eles se tornam agressivos e violentos. Os visitantes descobrem que, quanto mais se aprofundarem no ferro-velho, mais perigoso será o lugar. O coração do ferro-velho guarda segredos que jamais deveriam ver a luz do dia, enterrados entre as carcaças putrefeitas dos automóveis.

Onde fica o ferro-velho?

Este cenário não se situa em nenhum estado ou país em particular e, portanto, você pode colocá-lo onde preferir. Isso posto, faça as seguintes considerações ao decidir onde o ferro-velho deve ficar:

- **Carros:** Obviamente, para ter um ferro-velho, você precisa de sucata. Este cenário presume que o lugar é composto de automóveis e peças relacionadas. Esses ferros-velhos são comuns nos Estados Unidos, onde a maioria da população possui carros, ao contrário das pessoas de outros países, como na Europa, por exemplo. Costumam aparecer próximos a áreas com alta densidade populacional. Um número maior de pessoas se traduz em mais carros, e mais carros significam mais sucata.

- **Fora da cidade:** Os ferros-velhos às vezes surgem em áreas urbanas, mas são mais comuns nos arredores das cidades. Áreas grandes e desabitadas dão bons lugares para o descarte de veículos fora de uso. Alguns ferros-velhos ficam ao lado de pátios de veículos apreendidos. Depois de um certo tempo, os carros não reclamados pelos donos simplesmente são transferidos para um ferro-velho, onde são vendidos inteiros ou desmanchados para o comércio de peças usadas.

Personagens

Que tipo de pessoa tem motivos para ir a um ferro-velho? Qualquer um que precise de uma peça para seu veículo. Isso posto, a idéia que a maioria de nós tem de um ferro-velho — terrenos enormes, com pilhas e pilhas de automóveis, onde se pode comprar carros ou peças a preços extremamente baixos — já não é tão comum quanto costumava ser. As peças agora são encontradas na internet, o que elimina o incômodo de procurar um ferro-velho e pechinchar (sem contar os cães ferozes, os proprietários ranzinzas e os perigos de um lugar como esse).

As pessoas que freqüentam ferros-velhos à procura de peças provavelmente se interessam por carros e mecânica de automóveis. Os aficionados por carros, sejam profissionais ou amadores, bem como os mecânicos, gostam de se aventurar nos ferros-velhos só por diversão. Da mesma maneira, as pessoas que, por uma razão ou outra, não confiam em mercadorias compradas pela internet, ou que não entendem muito bem como esse tipo de comércio funciona, ou então sempre compraram carros e peças em ferros-velhos, poderiam se aventurar num deles.

Este ferro-velho em particular também tem seu fascínio. Os boatos sobre o lugar circulam há décadas. Por exemplo, dizem que é local de desova das vítimas do crime organizado (você encontrará mais informações a respeito desses rumores na seção “Motivações”, pág. 118). Estudiosos da história local, oportunistas ou fãs de programas televisivos que tratam de crimes poderiam fazer uma visitinha, esperando encontrar um suvenir.

E, é claro, há tempos os adolescentes da região pulam a cerca e passam a perna nos cães de guarda para namorar ou curtir um barato entre os destroços. O fato de alguns deles não retornarem parece não intimidar os colegas.

Tema e tom

O ferro-velho pode servir de pano de fundo para vários tipos de histórias. É um cenário soberbo para histórias de terror, principalmente se os personagens forem mortais, e não seres sobrenaturais. As criaturas que se escondem no ferro-velho (e o próprio local) podem facilmente matar ou mutilar pessoas comuns, de modo que o objetivo poderia ser sobreviver uma noite lá dentro ou escapar antes de ser apanhado pelos cachorros ou pelo proprietário.

O ferro-velho também pode conter pistas para outros mistérios. Os personagens poderiam investigar um assassinato cometido décadas antes e descobrir que ainda existem provas na carcaça enferrujada do carro da vítima. Esse local pode servir de depósito para os torpes segredos da cidade. A natureza territorial do proprietário, nesse caso, pode ser dirigida para manter o passado enterrado, o que significa manter os curiosos longe das dependências ou evitar que eles fujam, caso descubram alguma coisa.

Quanto ao tema, pense um pouco no que o ferro-velho representa. Os carros são caros e complexos, mas o tempo e a entropia os tornam inúteis. Os ferros-velhos são emblemas de uma cultura que pode se dar ao luxo de esbanjar recursos com quinquilharias. As histórias que envolvem lembranças, arrependimentos, materialismo e desperdício são apropriadas para esse local.

O tom do ferro-velho vai depender do momento em que os personagens estiverem lá e por qual motivo. Durante o dia, podem ficar maravilhados com as montanhas de metal e encolherem-se

quando os cachorros esticarem as correntes e se lançarem contra eles. A atmosfera é ameaçadora, mas não chega a ser realmente perigosa: o risco dá o tom. Os personagens poderiam cogitar por um instante o que aconteceria se os cachorros escapassem ou se uma pilha de carros tombasse, mas depois deixariam esses temores de lado e continuariam procurando aquilo que os levou até lá. É aí que reside um segundo tom: a possibilidade de encontrar um tesouro no meio do lixo.

Durante a noite, o ferro-velho não é seguro para ninguém, com exceção dos donos. Cães à solta atacam os invasores imediatamente, e as pilhas de automóveis parecem instáveis, como se esperassem o momento certo para cair. A sensação de perigo é constante e inconfundível. Ainda assim, o outro tom dominante, de que há algo valioso à espera dos personagens corajosos ou persistentes, não desaparece. De fato, quanto maior o risco, maior a recompensa. O ferro-velho pode ser um verdadeiro baú de tesouros, desde que os personagens consigam escapar vivos.

História

O ferro-velho está situado fora da cidade. A área que o cerca já foi terra cultivada, mas a poluição e os problemas econômicos obrigaram a maioria dos fazendeiros a abandonar o negócio com o passar dos anos.

Dennis Odell, um desses pequenos agricultores, tinha jeitinho para a mecânica e fazia bicos consertando os carros dos moradores da área. Como a agricultura nunca tinha sido seu forte, ele criou os filhos para serem mecânicos, e não lavradores, e as terras da família foram entrando em declínio. Há aproximadamente trinta anos, Odell se cadastrou na prefeitura e obteve o alvará para vender carros e peças de automóveis e operar um ferro-velho. A família Odell abandonou de vez a agricultura e Dennis tornou-se mecânico em tempo integral e proprietário de ferro-velho.

O ferro-velho cresceu consideravelmente nos 25 anos que se seguiram, até que a maior parte das terras, que antes abrigavam plantações, acabou ocupada por carros destruídos, um pequeno pátio de veículos usados, mas ainda operacionais, e um enorme guindaste usado para empilhar as carcaças. A casa da fazenda caiu no abandono e foi demolida (Odell era um bom mecânico, mas não tinha muita habilidade como carpinteiro nem para fazer reparos domésticos) e o celeiro fora convertido em oficina havia muito tempo. Odell mandou construir uma casinha perto da estrada, ao lado do ferro-velho. A esposa o deixara, e ele e os dois filhos ficaram para cuidar do negócio.

Dennis Odell morreu cinco anos atrás e deixou o negócio para seu primogênito, Byron, mais conhecido pelos amigos como “Vermelho”, que tinha se casado e ido morar na cidade, onde trabalhava como mecânico numa concessionária. No entanto, um ano antes do pai falecer, Vermelho voltara para casa, trazendo a esposa e os três filhos (a pedido de Dennis). O irmão caçula, Steven (que nunca saíra de casa e ficara profundamente ressentido com a decisão do pai), partiu logo após o retorno de Vermelho e nunca mais foi visto.

A esposa morreu três anos depois de Vermelho herdar o negócio. Nem ela nem Dennis morreram de causas naturais. O corpo de Dennis Odell foi encontrado numa fria manhã de inverno, com o rosto voltado para o chão, entre duas pilhas de carros. A reconstrução da cena feita pela polícia indicou que ele estivera no pátio na noite anterior, que havia escorregado e cortado o pescoço



num pedaço afiado de metal. Ainda conseguiu se arrastar quase quinze metros antes de sangrar até morrer. O interessante é que nem os cães de guarda nem os numerosos ratos do ferro-velho perturbaram seu corpo, um fato que sobreviveu no folclore local (“Denny Odell era tão mau, que até os ratos ficaram com medo de comê-lo”).

Natalie Odell (cujo sobrenome de solteira era Mayhew), a esposa de Vermelho, teve um destino tão horrível quanto o do sogro. De acordo com o relato emocionado de Vermelho, eles haviam discutido e ela saía correndo da casa, aos prantos, fugindo para o pátio. Ao passar por entre as pilhas de automóveis, uma peça de carro caiu (as histórias variam quanto a que peça teria sido; algumas pessoas afirmam ter sido um pneu; outras, um pára-choque). A peça atingiu Natalie na cabeça, matando-a instantaneamente. Assim como Dennis, Natalie só foi encontrada na manhã seguinte. Vermelho afirma que estava com muita raiva por causa da briga e por isso não tinha ido atrás dela. Dessa vez, porém, os animais não tiveram o menor pudor de se alimentar do corpo de Natalie. De manhã, os cães e os ratos já a haviam deixado irreconhecível.

Vermelho Odell agora é proprietário e administrador do ferro-velho, mas os visitantes e os clientes raramente o vêem. Ele adquiriu uma reputação particularmente ruim entre os moradores da região. Dizem que ele não sai de casa desde o dia da morte da esposa e que mandou os filhos atirarem em qualquer um que entrar no pátio depois de escurecer. Qualquer que seja a verdade por trás desses e outros boatos (a seguir), Vermelho definitivamente merece a reputação de territorial e detestável.

O funcionamento do ferro-velho está a cargo do filho primogênito, Dennis, agora com vinte anos. Os outros dois rapazes, Roger e Byron Jr. (dezessete e quinze anos, respectivamente), ajudam o irmão na oficina e às vezes lidam com os clientes, mas, em geral, cabulam aula e se escondem no pátio,

matam ratos com espingardinhas de chumbo e lêem revistas pornográficas roubadas.

Vermelho e sua família

Veremos a seguir alguns boatos que os personagens talvez ouçam por aí caso saiam perguntando sobre os Odell. Quando necessário, mencionamos o que há de verdadeiro nesses boatos.

- **Vermelho matou o pai e a esposa.** Eis aí um boato persistente. Apesar do fato de as duas mortes terem sido investigadas e declaradas acidentais, as pessoas gostam de falar, e a idéia de que Vermelho teria assassinado o pai (“por causa do dinheiro e das terras”) e a esposa (nesse caso, as razões são variadas: algumas pessoas acham que ela tinha um caso, outras dizem que ela planejava deixá-lo) é um ótimo assunto para quem gosta de sentar na varanda e fazer fofoca. Ninguém tem provas que possam realmente implicar o Vermelho.

- **Vermelho cumpre pena em regime de prisão domiciliar.** Um dos vários boatos que aparecem de quando em quando para explicar por que Vermelho nunca sai de casa é o de que ele teria confessado um crime menor para se livrar de uma acusação de homicídio (ou o da esposa, ou o de um invasor) e por isso está confinado à propriedade. Naturalmente, o boato é falso, e é fácil descobrir que sim, pois as decisões judiciais e as ordens de prisão encontram-se nos registros públicos.

- **Vermelho é um bêbado violento.** Não se trata tanto de um boato, e sim de um fato aceito de maneira generalizada. Vermelho *bebe e fica* violento quando bebe, mas não é um bêbado inveterado.

- **Vermelho espanca/molesta os filhos.** Vermelho Odell certamente é daqueles que castigam os filhos para não deixá-los mimados e já levantou a mão para os garotos mais de uma vez depois de ter exagerado na cerveja. Mas os filhos são extremamente

leais ao pai e não existe nenhum indício de que sejam espancados, maltratados ou violentados de maneira sistemática.

• **Vermelho matou a tiros vários invasores e escondeu os corpos nos carros.** Os filhos de Odell gostam de assustar as pessoas dizendo que vão matar os invasores a tiros e esconder os corpos nos porta-malas. Às vezes, os meninos apontam carros enterrados debaixo de vários outros veículos e dizem: “Foi aí que papai escondeu o corpo do cabeludo de sandálias”. Ninguém acredita realmente nos garotos, mas é verdade que pelo menos um invasor foi alvejado, apesar de não ter morrido. O invasor pulou a cerca para roubar uma peça de carro. Um dos garotos (os três assumem a autoria) acertou-lhe um tiro de 22 na perna só pela audácia. Ele conseguiu pular a cerca de volta e pedir ajuda. Ninguém foi denunciado.

• **Os cachorros matam e comem os invasores.** A montanha de carros no centro do pátio serve de toca para os cães de guarda. Os moradores dizem que os invasores azarados são mortos, arrastados para a toca e devorados. De acordo com alguns relatos, o interior da “caverna” está repleto de ossos, roupas e bens pessoais dos invasores, mas, na verdade, ninguém admite ter visto realmente a tal toca.

• **O(s) fantasma(s) de Dennis Odell e/ou Natalie Odell assombra(m) o ferro-velho.** É uma coisa que as pessoas dizem quando não gostam do Vermelho ou não o conhecem. Nunca houve um relato sequer a respeito de qualquer coisa que lembrasse remotamente uma aparição fantasmagórica no ferro-velho. Ainda assim, as mortes horríveis e o fato de Vermelho ter se tornado cada vez mais recluso levam as pessoas a concluir que almas penadas assombram o lugar.

Descrição

O ferro-velho está localizado ao lado de uma estrada rural. O “vizinho” mais próximo é uma casa de fazenda dilapidada a cinco quilômetros de distância, e a estrada une-se a uma rodovia estadual a mais ou menos vinte quilômetros das terras dos Odell.

Dá para ver a casa a partir da estrada, mas as pilhas de carros e o guindaste fazem-na parecer minúscula. Um alambrado de três metros de altura, encimado por arame farpado, cerca o ferro-velho (mas não a casa). O alambrado anda frouxo em vários pontos, devido ao hábito da família de cortá-lo e prolongá-lo quando precisam abrir espaço no pátio. As pilhas de carros são mais altas na parte central. Os carros colocados ali estão enferrujando há quase vinte anos. Para chegar a essa montanha de carros, é preciso passar por cima ou através de uma pilha de destroços afiados e instáveis (veja a seção “Sistemas”). Nem mesmo os filhos de Odell ousam fazer isso (não esqueceram como o avô morreu).

O resto do pátio é praticamente um labirinto. As pilhas de carros criam caminhos, mas os Odell certamente não fazem o menor planejamento antes de empilhar os destroços. As trilhas se bifurcam, formam becos sem saída e voltam por onde vieram sem razão aparente. Os rapazes (e presumivelmente o pai deles) conhecem o lugar de trás para frente e de cabeça para baixo, mas um visitante pode se perder com facilidade. Obviamente, sempre é possível passar por cima dos carros, mas isso não deixa de ser perigoso.

O guindaste é um monstro, um equipamento usado na construção civil que Dennis Odell já comprou avariado e passou mais de um ano consertando. Fica na entrada principal do ferro-velho, mas é possível usar as esteiras para conduzi-lo pelas trilhas mais largas (não há espaço suficiente para manobrar, por isso o motorista tem de engatar a ré ou contornar

toda a torre central para voltar ao ponto de partida, o que leva pelo menos uma hora). Só o filho mais velho de Odell tem habilidade suficiente para deslocar o guindaste em marcha à ré. O guindaste usa um ímã enorme para mover as carcaças dos automóveis de um lado para outro.

Os cães do ferro-velho

Dois a cinco cachorros perambulam pelo pátio o tempo todo. Os Odell não se deram ao trabalho de batizá-los (ou vaciná-los). O filho mais velho às vezes se lembra de alimentar os cães, mas, a maior parte do tempo, eles vivem à base de ratos. Os cachorros são magros e anti-sociais. Apesar de os animais não incomodarem nenhum dos Odell, nem as pessoas acompanhadas por um dos membros da família, quem for apanhado sozinho no ferro-velho, principalmente à noite, será alvo de um ataque.

Os cachorros são vira-latas cor de terra ou cinza e branco. Não são realmente grandes, mas rápidos e esguios, e conseguem ziguezaguear entre os carros atrás da presa ou fugir de um inimigo com uma velocidade muito superior à de uma pessoa comum.

Informações

Os personagens podem investigar o ferro-velho ao visitá-lo, ao verificar registros contábeis ou falar com os moradores da região. Uma visita ao ferro-velho permitirá que os personagens conheçam sua disposição e falem com os filhos de Odell, caso a visita se dê durante o dia, ou então que experimentem o verdadeiro horror do lugar, caso entrem sorrateiramente depois de escurecer.

Os registros contábeis e policiais contam a história do ferro-velho da maneira como foi apresentada anteriormente. Com um teste bem-sucedido de Inteligência + Erudição, o personagem ficará sabendo quando Dennis Odell transformou a fazenda num ferro-velho; as circunstâncias de sua morte, de acordo com os jornais locais (o personagem que tiver acesso a relatórios policiais descobrirá que as informações dos jornais correspondem ao que foi relatado); o fato de Vermelho Odell ter herdado a propriedade e os detalhes sobre a morte de sua esposa. Um êxito excepcional nesse teste também revelará que, logo após a morte de Natalie Odell, o irmão mais velho dela, Timothy Mayhew, entrou com um processo civil contra Byron Odell, alegando que ele fora responsável pela morte da mulher. Mayhew desistiu do processo depois de uma reunião a portas fechadas com Odell e o advogado dele. Nenhuma outra reclamação oficial foi feita contra Odell ou o ferro-velho, e o único outro incidente digno de nota informado pela imprensa envolvia o homem baleado ao invadir a propriedade.

Falar com os moradores locais a respeito do ferro-velho produzirá uma grande quantidade de informações, a maioria delas na forma de fofocas e boatos. O que os personagens descobrirão dependerá do método empregado. Ir de porta em porta fazendo perguntas sobre Odell e o ferro-velho provavelmente vai deixar as pessoas desconfiadas, ao passo que puxar conversa num bar (e pagar algumas rodadas de bebida) deixará as pessoas mais dispostas a falar. Em todo caso, você pode pedir testes de Manipulação + Persuasão ou Presença + Intimidação, dependendo do que os personagens fizerem. O êxito num desses testes significa que o indivíduo relatará o que sabe (ou pelo menos o que acredita saber) sobre Vermelho e seu negócio. Um êxito excepcional significa que o indivíduo tem uma pequena informação que, não só é verdadeira, como ajudará

de alguma maneira na investigação (o que seria essa pequena informação dependerá da trupe e daquilo que os personagens estão tentando obter).

Sistemas

Os possíveis componentes sobrenaturais do ferro-velho não exigem nenhuma regra de jogo em particular. É o ambiente especializado do cenário que requer algumas regras especiais.

- **Passar por cima/entre (d)os destroços:** Os personagens podem descobrir que é necessário rastejar por entre os carros sucateados ou passar por cima deles para escapar de um perseguidor ou alcançar um objetivo (na realidade, é o único modo de chegar ao interior da torre central, sem o uso do guindaste). Para passar por cima dos carros destruídos, é preciso ter êxito num teste de Destreza + Esportes. O êxito significa que o personagem não sofre dano (o êxito excepcional não tem efeitos adicionais). Uma falha significa que o personagem escorrega e recebe três pontos de dano contundente (desconte a blindagem, se for o caso). Uma falha dramática significa que o dano é letal. Será necessário fazer um novo teste toda vez que o personagem sair de terra firme e tentar passar por cima dos destroços.

Rastejar por entre os carros e o entulho é mais perigoso. O teste é o mesmo (mas os personagens com a Vantagem Gigante ficam sujeitos a uma penalidade de -1). O êxito significa que o personagem percorre metade de seu Deslocamento em um turno, ao passo que o êxito excepcional significa que o personagem percorre seu índice normal de Deslocamento. Uma falha significa que ele se corta no metal afiado ou no vidro quebrado, recebendo um ponto de dano letal. Uma falha dramática significa que o personagem recebe dois pontos de dano letal e corre o risco de ter uma infecção (pág. 176 do *Livro de regras do Mundo das Trevas*). Será necessário fazer um novo teste toda vez que o personagem rastejar por entre os destroços ou se tiver de cobrir uma distância maior. Alcançar o centro da torre principal é uma ação prolongada, com um teste a cada turno, e que exige cinco sucessos.

- **Usar o guindaste:** Operar o guindaste é difícil, não só porque esse tipo de equipamento pesado exige treinamento, mas também porque a máquina está velha e a manutenção que recebe é precária. O teste para operá-lo envolve a parada de Raciocínio + Condução, mas, a menos que o personagem tenha sido treinado no uso desse equipamento, o teste ficará sujeito a uma penalidade de -1. Dar marcha à ré no guindaste impõe uma penalidade de -2, quer o personagem tenha ou não a especialização apropriada (o que dará um total de -3 se o personagem for inepto). No caso de uma falha, o motor do guindaste morre. No caso de uma falha dramática, o guindaste colide com uma pilha de carros, o que pode ser desastroso para quem estiver no chão ali por perto.

- **Pular a cerca:** Não é particularmente difícil, já que a cerca está frouxa em muitos lugares. Um teste bem-sucedido de Destreza + Esportes é suficiente para entrar ou sair do ferro-velho, pulando a cerca ou passando por baixo dela. A critério do Narrador, o teste poderá ter uma penalidade se os personagens forem perseguidos por cães ferozes. Uma falha no teste significa que o personagem cai da cerca ou não consegue rastejar por baixo dela nesse turno, ao passo que uma falha dramática tem como resultado um ponto de dano letal, devido ao arame farpado.

- **Orientar-se no ferro-velho:** O ferro-velho é um labirinto. Basta um teste bem-sucedido de Raciocínio + Sobrevivência de poucos em poucos minutos para impedir que o personagem

se perca. Uma falha significa que ele pegou o caminho errado e se perdeu, ao passo que uma falha dramática significa que ele se encrencou com um dos cachorros. A Vantagem Senso de Direção anula a necessidade de fazer esses testes.

Elenco de apoio

Os personagens coadjuvantes mais importantes do ferro-velho são os cães de guarda e a família Odell. Fornecemos as características de Vermelho e Dennis Odell (o filho mais velho de Vermelho), mas as características dos outros dois rapazes ficam a cargo do Narrador. Os parâmetros adequados para os cães do ferro-velho podem ser encontrados na pág. 202 do *Livro de regras do Mundo das Trevas*.

Byron Odell, o "Vermelho"

Mote: (Olhar ameaçador.)

Histórico: Vermelho quase escapou. Estava casado, saíra do ferro-velho e tinha esposa, filhos e uma casa. E então o pai dele fez a única coisa que poderia tê-lo trazido de volta àquela pedaga de terra. O velho canalha pediu desculpas.

Dennis Odell disse ao filho que sentia muito pelas surras e pelos longos anos em que havia obrigado os garotos a trabalhar tanto quanto ele. Sentia muito por ter transformado os dois em *workaholics*, cansados o tempo todo e só capazes de encontrar descanso na bebida. Mas tudo isso pertencia ao passado, dissera Dennis, e agora ele precisava da ajuda do Vermelho. Vermelho voltou, trouxe a esposa e os filhos e assumiu o negócio da família. Naturalmente, foi preciso acertar as contas com Steve, seu irmão caçula, que achava merecer a "honra" de administrar o lugar. Steve e Vermelho foram ao pátio certa noite e resolveram suas diferenças. Na manhã seguinte, Steve fez as malas e partiu. Ele nem sequer disse adeus, e ninguém questionou nada.

Vermelho pôs-se a trabalhar, mas a tragédia o atingiu duas vezes em cinco anos. Primeiro seu pai, depois a esposa, mortos em acidentes sangrentos, e Vermelho tornou-se um recluso, deixando o negócio para seu filho mais velho, Dennis. Hoje, ele raramente sai de casa: só faz espiar pelas frestas das venezianas e espreitar atrás de portas semicerradas. Na maioria das noites, seus filhos o encontram limpando armas, assistindo à TV e bebendo. Eles trocam poucas palavras hoje em dia. Os três filhos sabem que, às vezes, Vermelho sai de casa à noite para perambular pelo pátio e leva consigo uma espingarda e uma machadinha.

Descrição: Vermelho é baixo e atarracado. Apesar de raramente sair de casa durante o dia, o rosto dele parece estar sempre queimado de sol, e os cabelos, que já foram ruivos, estão ficando grisalhos. Ele usa macacão e botas bem gastas e esfrega a aliança de casamento quando está agitado.

Dicas de interpretação: Vermelho odeia a própria vida, odeia o ferro-velho, odeia aquilo no que se transformou e, acima de tudo, odeia seu pai por tê-lo arrastado de volta. Tem vontade de entrar no guindaste e destruir tudo, mas falta-lhe a coragem. Ele já se considera parte do ferro-velho, um prisioneiro nesse cemitério de sonhos esfacelados e sentimentos esquecidos, apesar de Vermelho nunca conseguir articular seus pensamentos com essas palavras. Ele sabe que há corpos de seres humanos enterrados no ferro-velho, escondidos nos porta-malas, mas não tem a coragem de procurá-los, já que não sabe ao certo como foram parar lá. Ele sabe que dá umas saídas à noite, mas nunca se lembra dos passeios nem tem idéia de como sua machadinha acaba toda suja de sangue.

Atributos: Inteligência 2, Raciocínio 3, Perseverança 2, Força 4, Destreza 2, Vigor 3, Presença 3, Manipulação 2 e Autocontrole 1.

Habilidades: Armamento 2, Armas de Fogo (Espingarda, Revólver) 3, Astúcia (Trapaças) 3, Briga 3, Condução (Guindaste, Tração nas Quatro) 4, Dissimulação 3, Esportes 2, Furto 2, Intimidação 3, Ofícios (Consertar Automóveis) 4, Persuasão 2, Sobrevivência 2 e Trato com Animais (Cães) 2.

Vantagens: Esquiva [Briga], Recursos 2, Resistência Férrea 2, Senso de Direção e Sexto Sentido.

Força de Vontade: 3.

Moralidade: 3.

Virtude: Fortaleza.

Vício: Ira.

Iniciativa: 3.

Defesa: 2.

Deslocamento: 11.

Armas/Ataques:

Tipo	Dano	Tamanho	Especial	Parada de dados
Machadinha	2 (L)	2	—	8

Tipo	Dano	Alcance	Munição	Especial	Parada de dados
Calibre .38 especial	2	20/40/80	6	—	8

Espingarda calibre 12	4	40/80/160	5+1	explosão do 9	10
-----------------------	---	-----------	-----	---------------	----

Vitalidade: 8.

Dennis Odell

Mote: "Proibido entrá!"

Histórico: Dennis largou o ensino médio aos dezesseis anos por ordem do pai. Seu avô e homônimo, o velho Dennis Odell, morreu um ano depois de a família ter retornado ao ferro-velho, e Vermelho disse que precisava do filho para ajudar a administrar o lugar. Apesar da desaprovação da mãe, o jovem Dennis ficou extasiado com a possibilidade de largar aquilo que ele via como um objetivo inútil (a educação formal) e tornar-se um mecânico, seguindo a tradição da família. Durante três anos, não saiu do lado do pai, com quem aprendeu a consertar carros, operar o guindaste e arrancar dinheiro dos trouxas.

Aí sua mãe morreu e o pai se fechou por completo. Dennis sabe que o pai teve longas conversas particulares com policiais e advogados, mas sempre se recusou a acreditar que Vermelho poderia ter tido qualquer coisa a ver com a morte da mãe. O rapaz vivia com medo do dia em que a polícia viria prender o pai, em parte porque tinha medo de perdê-lo, mas principalmente porque não sabia ao certo se Vermelho iria para a cadeia numa boa. Felizmente, esse dia nunca chegou. Mas, depois da morte de Natalie, Vermelho transferiu de fato o negócio para o filho.

Foi difícil no começo, mas, com o passar dos anos, Dennis foi se habituando ao papel de supervisor. Os dois irmãos querem seguir seus passos e sair da escola, mas Dennis não deixa, pois insiste que alguém na família deve ter estudo. Quando discutem, ele costuma lembrá-los, em voz baixa: "É o que a mãe ia querer".

Descrição: Dennis, assim como o pai, mal passa de 1,7 metro de altura, mas, ao contrário de Vermelho, é magro como um palito. Perdeu dois dentes devido a um incidente com uma chave inglesa alguns anos atrás e traz o rosto sempre sujo de graxa. Veste macacão ou calças de carpinteiro e carrega um cinto de ferramentas todo manchado.

Dicas de interpretação: Dennis começa a entender como seu pai deve ter se sentido. Vermelho é o dono do ferro-velho, o nome e o rosto que as pessoas associam ao lugar, apesar de trabalhar muito pouco e há anos não mostrar a cara a um cliente. Dennis não pensa em matar o pai, mas vive se perguntando se sua vida seria mais satisfatória se seu nome estivesse na escritura, se fosse ele quem oficialmente administrasse o lugar, se ele pudesse entrar no bar e ouvir "Como é que vai o ferro-velho, Denny?", e não "Como é que vai o ferro-velho do seu pai, Denny?".

De um modo geral, Dennis é razoavelmente bem-ajustado. Ele lida com os clientes e interpreta à perfeição o papel de mecânico. A verdade é que ele é muito vivo e normalmente acaba levando a melhor nas transações que faz. Dennis é extremamente protetor em relação aos irmãos, mas tem um pouco de medo do pai. Sabe que Vermelho passeia pelo ferro-velho à noite e está sempre armado. Dennis está tentando criar coragem para perguntar o que Vermelho anda caçando.

Atributos: Inteligência 2, Raciocínio 3, Perseverança 2, Força 2, Destreza 3, Vigor 2, Presença 2, Manipulação 3 e Autocontrole 3.

Habilidades: Armamento 1, Armas de Fogo (Fuzil) 2, Astúcia (Trapaças) 3, Briga 1, Condução (Guindaste) 3, Esportes 1, Intimidação 2, Ofícios (Consertar Automóveis) 3 e Trato com Animais (Cães) 2.

Vantagens: Mentor (Vermelho) 3, Recursos 2, Reflexos Rápidos 1 e Senso de Direção.

Força de Vontade: 5.

Moralidade: 6.

Virtude: Esperança.

Vício: Avareza.

Iniciativa: 7 (com Reflexos Rápidos).

Defesa: 3.

Deslocamento: 10.

Armas/Ataques:

Tipo	Dano	Tamanho	Especial	Parada de dados
Chave inglesa	2 (C)	1	—	5

Tipo	Dano	Alcance	Munição	Especial	Parada de dados
Fuzil calibre 22	4	200/400/800	5+1	—	10

Vitalidade: 7.

Motivações

O ferro-velho é um local remoto e especializado, portanto, você e os jogadores terão de arranjar um jeito de fazer com que os personagens cheguem lá.

• **Corpos:** Uma antiga lenda urbana fala de duas carretas que foram dadas como perda total depois de uma colisão frontal. Com os dois motoristas mortos, os caminhões foram rebocados

para um ferro-velho (ou um terreno baldio, em algumas versões) até que se tomasse alguma outra providência. Mais tarde, o dono do terreno teria separado os dois caminhões para descobrir a fonte de um cheiro terrível: um carro compacto, ainda com passageiros, esmagado entre as ferragens.

Deixando de lado a absurda logística de rebocar duas carretas sem separá-las, essa base pode ser um bom pano de fundo para as histórias que envolvem o ferro-velho. Um carro esmagado poderia conter o corpo de uma vítima de assassinato ou seqüestro — alguém que os personagens estariam procurando. É claro que contar a qualquer membro da família Odell que o ferro-velho abriga um cadáver provavelmente vai deixá-lo assustado e, com certeza, ninguém vai querer ajudar. Pode ser que os personagens tenham de entrar sorrateiramente no pátio, encontrar e abrir o carro sob o manto da escuridão.

Os acidentes de trânsito não são as únicas razões para se encontrar corpos nas terras da família Odell. Os boatos dizem que o crime organizado (seja em que forma ele se apresente na cidade de sua crônica) costumava usar o lugar como cemitério. Que homens de boa ou má fama estariam enterrados sob os carros sucateados e o que eles poderiam ter para interessar tanto aos personagens?

- **Zona proibida:** Às vezes, basta saber que um determinado lugar é proibido para que se queira ir até lá. O ferro-velho poderia ser um chamariz irresistível para personagens jovens que queiram matar aula. Os personagens mais velhos poderiam ficar intrigados com a idéia de que não se vê Vermelho Odell há tempos e tentar passar por baixo da cerca para dar uma olhada no recluso esquisitão, que lembra o Boo Radley de *O sol é para todos*. Um desafio também é uma boa razão para entrar no ferro-velho depois de escurecer. As pessoas fazem coisas bem mais estúpidas do que invadir propriedade alheia por causa de um desafio.

Existem motivos melhores (ou pelo menos mais concretos) para alguém entrar no ferro-velho. Dennis Odell frauda as pessoas regularmente, elevando os preços dos consertos e alterando os carros de modo que, mesmo resolvidos os problemas originais, os donos logo venham a precisar de outros reparos. Alguém que não tenha dinheiro suficiente para procurar uma solução legal para a questão poderia entrar furtivamente no ferro-velho com a intenção de se vingar. E, é claro, o personagem poderia precisar de uma peça de carro e talvez não estivesse disposto a pagar por ela. Os Odell não notariam a falta de algumas peças, não é mesmo? Se os personagens precisarem de um chamariz ainda maior, lembre-se da suposta conexão com o crime organizado. Talvez eles ouçam alguns boatos sobre o dinheiro sujo enfiado no porta-malas de um carro.

- **Azar:** Os personagens que passam pelo ferro-velho podem ter problemas com o carro, ou então um personagem leva até lá o automóvel já nas últimas, para que o consertem. Obviamente, os motivos para alguém estar nas proximidades do ferro-velho não precisam ser tão corriqueiros. Os personagens podem ser seqüestrados por um grupo de pessoas (quem sabe criminosos, quem sabe até mesmo vampiros, se você quiser introduzi-los na crônica) e talvez consigam escapar, entrando no pátio na esperança de despistar os perseguidores. Se não conseguirem sair do ferro-velho antes de escurecer, os personagens estarão, para todos os efeitos, encalhados ali. O vizinho mais próximo fica a vários quilômetros (e nada garante que os vizinhos estarão em casa ou prestarão auxílio). Os Odell não têm o menor interesse em ajudar quem quer que seja depois do expediente, e pode ser que os telefones celulares fiquem

sem sinal ali no meio do nada (ou então, para conseguir um sinal, os personagens tenham de subir na pilha de destroços mais alta). A idéia clássica de se ver preso num lugar hostil e perigoso e ter de escapar ou sobreviver é bem o estilo do Mundo das Trevas.

- **A trabalho:** Apesar de Dennis não gostar de lidar com as autoridades municipais, elas fazem parte de sua vida. Policiais, investigadores de companhias de seguro, a carrocinha, inspetores de segurança das montadoras de automóveis e até mesmo repórteres podem visitar o ferro-velho a trabalho. Às vezes, eles levam alguns carros embora. Às vezes, trazem a equipe e desmancham o veículo no local. Qualquer uma dessas pessoas poderia ver alguma coisa no pátio que a fizesse querer voltar mais tarde, seja no desempenho de suas funções ou por conta própria (dependendo das inclinações do indivíduo). Além disso, o ferro-velho é um labirinto. Não é inconcebível que um personagem se separe da trupe e se perca em meio às pilhas de automóveis.

Os personagens que detêm posições de autoridade podem requisitar que porta-malas sejam abertos, que o terreno seja escavado ou que Vermelho Odell o acompanhe para dar uma declaração. E, ainda assim, é provável que o personagem que dá entrada a procedimentos oficiais para resolver um problema descubra que o sistema é muito lento. Por exemplo: tentar condenar o local para ganhar tempo e fazer uma busca sem interrupções. A máquina burocrática é muito vagarosa e o personagem precisa de alguma coisa que está no ferro-velho *para ontem*.

- **A toca do monstro:** O ferro-velho abriga algumas criaturas violentas e perigosas. Vermelho não sai de casa durante o dia, mas as “caçadas” que faz à noite podem ultrapassar os limites do pátio (veja a seção “As caçadas do Vermelho”, pág. 122). Além disso, os dois garotos mais jovens metem-se em todo tipo de traquinagem, desde vandalismo e pequenos furtos a assalto à mão armada. Até mesmo os cães poderiam sair do pátio à procura de presas. Qualquer um desses acontecimentos poderia levar os personagens até o ferro-velho.

Naturalmente, depois de passar pela cerca, Vermelho, os rapazes ou os cachorros estarão novamente em seu território e terão uma vantagem nítida. Se forem obstinados ou confiantes, os perseguidores poderão segui-los mesmo assim.

Uma variação desse gancho poderia ser alguma coisa perseguir os personagens ferro-velho *adentro*. Nesse caso, eles teriam de enfrentar não apenas os habitantes, mas também aquilo que os perseguia.

- **Achados e perdidos:** Um personagem precisa recuperar alguma coisa que deixou no carro rebocado até o ferro-velho. Ou talvez o carro tenha sido dado como perda total, o personagem é o parente mais próximo do motorista e o falecido teria deixado um pertence do personagem no veículo. Talvez o carro tenha sido simplesmente vendido como sucata e só bem mais tarde o personagem teria se dado conta de que havia esquecido algo lá dentro. De qualquer maneira, os Odell não estão interessados em ajudar o personagem a encontrar o objeto. Basta uma conversa para convencê-lo de que fornecer muitas informações aos Odell a respeito do objeto não vai ajudar a recuperá-lo.

Fatos preliminares

Veremos a seguir seis ocorrências que demonstram a natureza horrível do ferro-velho sem deixar óbvio o caráter



sobrenatural do lugar. Apesar de horrendos, medonhos e certamente pavorosos, todos esses fatos têm explicações terrenas e sugerem que há realmente alguma coisa errada com o local e a família Odell.

• **O paraíso dos animais de estimação:** Os cães de guarda e os ratos não são os únicos animais que moram no ferro-velho. Cães e gatos pertencentes a moradores da região vão parar entre os carros, onde se alojam nos bancos de trás e observam os visitantes, desaparecendo em meio aos escombros quando alguém se aproxima. Um cliente preocupado chama as autoridades, que mandam um investigador verificar se é um caso de crueldade para com os animais. Ele não encontra sinal de outros animais além dos cães de guarda (e insiste para que sejam vacinados e tenham um abrigo apropriado, uma ordem que a família Odell ignora de imediato). Mas as histórias não param. Os motoristas que passam perto do ferro-velho às vezes vêem animais passando por baixo da cerca e os visitantes percebem olhos amarelos e famintos fitando-os por baixo dos carros e de dentro dos porta-malas abertos.

O fato mais perturbador é que os clientes insistem em dizer que reconhecem alguns dos animais. Dizem que cães e gatos do bairro rondam as pilhas de veículos, apesar de os animais em questão terem sido dados como mortos. O mais interessante é que todos os animais considerados mortos haviam sido levados e eliminados pela prefeitura ou por um veterinário, e não enterrados em propriedades particulares. Será que os Odell ganham um dinheirinho extra administrando um cemitério de animais de estimação? Mas o que poderia ter dado errado?

• **Ratos:** É natural que um lugar com tantos espaços minúsculos atraia roedores. O ferro-velho tem uma enorme população de ratos. Os roedores servem de alimento para os cães do ferro-velho, para as aves de rapina e as cobras.

Mas o que é que os ratos comem?

Os ratos comem qualquer coisa que consigam pegar e matar. Atacam em massa qualquer vítima presa ou desamparada. Os personagens poderiam encontrar um corpo completamente descarnado, com as roupas rasgadas, sem as jóias que talvez usasse, que teriam sido levadas para o ninho dos ratos. Um personagem, tentando rastejar por entre os carros, poderia ficar entalado (ao invés de ferido) no caso de uma falha ou falha dramática, o que não parecerá ser um problema muito grande até os ratos atacarem. Talvez os Odell tenham um modo cruel de se vingar dos inimigos, alvejando-os nas pernas e deixando-os caídos no meio do ferro-velho. Se os cachorros não derem um fim neles, os ratos darão.

As características listadas para os Morcegos na pág. 203 do **Livro de regras do Mundo das Trevas** funcionam igualmente bem para os ratos, com a diferença que os ratos não conseguem voar.

• **Mordedores para cachorros:** Cães ferozes e subnutridos são parte daquilo que torna os ferros-velhos lugares horripilantes e assustadores. Os cães que patrulham o terreno dos Odell são exemplos perfeitos. Não se limitam a rosnar para os visitantes ou atacar os invasores. Eles gostam de guardar lembrancinhas.

Os personagens falam com alguém que teve um encontro violento com os cães dos Odell (ou talvez um dos personagens tenha passado por essa experiência em primeira mão). Apesar de a vítima ter escapado com vida, os cachorros ficaram com alguma coisa. Talvez um pedaço de roupa, um telefone celular, uma arma ou até mesmo um dedo. Dependendo de sua

natureza e do interesse que têm no ferro-velho, os personagens podem desprezar essa informação ou tentar descobrir mais a respeito. De qualquer modo, eles ouvirão histórias semelhantes de outras pessoas.

Para onde os cachorros levam esses objetos? O centro da torre principal pareceria o lugar mais provável, mas talvez cada um dos cachorros tenha sua própria toca em algum lugar naquele mar de carros. Por que os cachorros colecionam essas bugigangas das vítimas? Que tesouros — ou horrores — os investigadores poderiam encontrar nesses ferros-velhos em miniatura?

• **Carros “amaldiçoados”:** Segundo dizem, as peças de automóveis compradas do ferro-velho são amaldiçoadas. As peças transplantadas, de acordo com os boatos, fazem o carro sofrer um acidente grave logo em seguida. É claro que “grave” e “logo em seguida” são termos relativos. Se investigarem essas histórias, os personagens descobrirão que um número extraordinariamente grande de pessoas que compraram (ou roubaram) peças do ferro-velho morreu ou se feriu gravemente em acidentes.

Mais interessantes ainda são os relatórios desses acidentes. A maioria dos sobreviventes descreve que o veículo apresentou algum defeito, como se estivesse possuído. Os volantes dão trancos, jogando o carro contra os veículos que circulam na mão oposta. Os freios falham ou são acionados por conta própria em momentos críticos. As caixas de transmissão mudam a marcha do automóvel da terceira para a ré em plena hora do rush. E, mesmo assim, toda vez que essas declarações são investigadas, nenhum defeito é encontrado no veículo. O relatório oficial, em todos os casos, é “falha do motorista”.

As histórias sobre a maldição ainda não afetaram o negócio dos Odell e, se alguém comentá-las na frente de Dennis, ele cairá na gargalhada, dizendo não ter culpa pelo fato de as pessoas não saberem dirigir. Ele também ressaltará que muitas pessoas compram peças do ferro-velho, instalando-as elas mesmas, o que poderia muito bem significar que essa gente simplesmente não sabe o que está fazendo.

Existe realmente uma maldição sobre as peças do ferro-velho? Se houver, de onde foi que ela veio? Será que Vermelho é o responsável ou a própria essência da morte e do infortúnio simplesmente satura tudo o que se encontra no pátio?

• **Graças a Deus não é comigo:** Os automóveis param de funcionar perto do ferro-velho. Desde que colocaram uma placa de pare no cruzamento que fica a quase um quilômetro de distância, subindo a estrada, as pessoas têm se queixado de que os motores dos carros andam morrendo. Geralmente voltam a funcionar depois de algumas tentativas, mas às vezes morrem de uma vez e precisam de uma chupeta ou até mesmo de um guincho (dois serviços que Dennis fica contente em oferecer, mas não de graça). Não acontece com todo mundo. Por exemplo, parece ser mais freqüente com os habitantes locais do que com gente de fora da cidade, e aparentemente nunca acontece com motoristas de caminhões ou veículos oficiais (polícia, correios e até mesmo entregadores de pizza).

Nenhum carro chegou a morrer ainda em movimento, mas o assunto está deixando de ser uma piada e começando a se tornar uma preocupação. A maioria das pessoas acha que o problema está relacionado à gasolina de má qualidade, às condições meteorológicas, a um defeito de projeto ou a alguma outra causa, mas alguns habitantes da região comentam em voz baixa que seus carros têm medo de serem levados ao ferro-velho.



• **Vermelho-Sangue:** As crianças dos bairros residenciais que ficam a poucos quilômetros do ferro-velho contam histórias a respeito de um “cara mau com um machado e coberto de sangue”. Essa história é comum nas escolas públicas das proximidades, onde ela se funde com os boatos sobre Vermelho Odell. E, portanto, o homem passa a ser chamado de “Vermelho-Sangue”. Os boateiros de plantão espalham histórias sobre mortes ocorridas no ferro-velho. Não demora muito, e a maioria das crianças se convence de que Vermelho Odell sai do ferro-velho à noite à procura de meninos e meninas para fatiá-los com seu machado. Seus filhos espancam aqueles que espalham essas mentiras, mas isso só agrava o problema.

Até que, certa noite, a polícia atende a uma chamada feita por um grupo de adolescentes apavorados. Os garotos estavam numa festa e dizem ter visto um homem surgir à porta, vestindo um macacão ensanguentado e empunhando uma machadinha, com o olhar fixo neles. Os policiais encontram marcas de botas e gotas de sangue do lado de fora, mas nenhum outro indício. Eles não se dão ao trabalho de questionar Vermelho (afinal de contas, todo mundo sabe que ele nunca sai de casa).

Dois dias depois, um dos adolescentes da festa é dado como desaparecido. Recomeçam os boatos: pedaços do corpo do garoto foram esparramados por todo o ferro-velho. O que é fato e o que é ficção nesses rumores?

Histórias

Veremos a seguir cinco histórias que se passam no ferro-velho. Até agora, a presença do sobrenatural foi apenas insinuada: nada de evidente foi apresentado. Estas histórias mostram como incorporar o desconhecido com base naquilo que é aparentemente comum e ordinário.

Sem descanso

O ferro-velho é um lugar onde a morte não traz descanso. E, ainda assim, nenhum fantasma (nem mesmo os de Dennis Odell, o avô, e Natalie Odell) assombra o lugar. Os mortos realmente voltam, mas são os corpos que vagam pelo ferro-velho, e não suas almas.

Até agora, só animais foram reanimados. Quando morrem dentro da propriedade, os cães do ferro-velho permanecem inertes até o momento em que o restante da matilha arrasta as carcaças para a toca na torre central. Ali, passam a um estado de “morte em vida” e ressurgem prontos para matar e devorar tudo o que cruzar seus caminhos.

Nem todos os cachorros são mortos-vivos. Alguns ainda estão vivos e vigiam o ferro-velho durante o dia. Depois que o sol se põe, os cadáveres ambulantes saem das tocas para caçar, e os cães vivos abrigam-se onde puderem, pois nem mesmo eles estão a salvo da avidez dos canídeos mortos-vivos.

Que estranho poder o ferro-velho possui para deixar os mortos nesse estado? Talvez a terra seja amaldiçoada, talvez abrigue um espírito malévolo e suficientemente poderoso para reanimar os mortos, ou talvez uma explicação mais científica (como substâncias químicas tóxicas enterradas no ferro-velho) seja apropriada, dependendo do tom do jogo. Qualquer que seja a verdade, é extremamente difícil matar esses cães. Eles não estão sujeitos a penalidades devidas a ferimentos e têm um número adicional de círculos de Vitalidade igual a sua Força. Durante o dia, eles se enfiam debaixo dos carros, dentro de porta-malas e em outros espaços escuros, onde esperam imóveis e em silêncio. A luz do sol não lhes faz mal — apenas causa-lhes um certo incômodo — e, portanto, eles irão se entranhar no ferro-velho se forem descobertos durante o dia.

Combinar essa história com “O paraíso dos animais de estimação”, descrito anteriormente, introduz a possibilidade de lidar com cadáveres ambulantes de cães e gatos, mas resta responder por que os animais domésticos da região são levados para o ferro-velho ou enterrados nele. Talvez os cães residentes saiam do pátio à noite e arrastem os animais de estimação mortos para lá, ou talvez os Odell ganhem dinheiro ilegalmente “desfazendo-se” desses animais.

Pense na possibilidade de os Odell desconhecem o fenômeno. Em caso afirmativo, Vermelho o teria provocado por vontade própria ou acidentalmente? Como? Será que as mortes do pai e da esposa foram sacrifícios oferecidos a um poder tenebroso com a intenção de gerar essa abominação? E se um cadáver humano fosse levado à torre central ou enterrado no ferro-velho?

Filme Z

Seguindo o exemplo de um filme independente bastante popular, um grupo de jovens cineastas entra no ferro-velho durante a noite com suas câmeras e equipamento de som. A motivação pode ser tão simples quanto “vai dar um filme legal e de arrepiar” ou tão complexo quanto investigar o que há de verdadeiro por trás de um dos inúmeros boatos que correm a respeito do lugar. Naturalmente, durante a produção do filme, eles poderiam ser atacados por cachorros, mordidos por ratos, alvejados por Dennis ou um de seus irmãos, ou esquarterados por Vermelho. Poderiam também ser presos por invasão, mas os Odell não gostam de envolver a polícia.

De qualquer modo, a gravação vai parar nas mãos dos personagens. Eles poderiam entregá-la à polícia, mas alguma coisa contida na fita poderia inspirá-los a investigar o ferro-velho pessoalmente. Esse fator crucial fica a seu critério, já que você sabe melhor o que estimula seus jogadores. Se os personagens se interessam por recompensas financeiras, talvez alguém comente sobre o dinheiro do crime organizado na gravação. Se tiverem interesse no outro mundo, talvez os personagens vejam algo que consigam reconhecer como sobrenatural, algo que a polícia provavelmente ignoraria.

Como outra opção, talvez os jogadores queiram assumir os papéis dos cineastas, numa espécie de prelúdio da história principal. Os personagens vão encontrando destinos horríveis e talvez incertos no decorrer da história, e caberá aos personagens “principais” descobrir o que aconteceu realmente durante a filmagem.

As caçadas do Vermelho

O que Vermelho Odell procura quando sai de casa à noite? Será que ele realmente não se lembra do que faz? A quem ou a o que pertence o sangue que banha sua machadinha? As respostas para essas perguntas podem muito bem ser a base de uma história. Pense nas seguintes possibilidades:

- **Loucura desconhecida:** Vermelho tem uma condição clínica chamada comportamento de fuga e ronda o ferro-velho durante as crises. Não se lembra de nada do que viu ou fez, o que é uma bênção, porque ele é um assassino frio. Já matou vários invasores e escondeu os corpos (às vezes esquarterados). Conhece a disposição do ferro-velho como a palma da mão e é capaz de correr por entre as carcaças ou rastejar em meio aos carros sem risco de se ferir (nenhum teste se faz necessário e o deslocamento de Vermelho nunca é tolhido).

O que causa esses episódios? Há quanto tempo Vermelho sofre disso? Ele teria matado o pai e a esposa? Por que ele não matou os filhos nem os cães?

- **O protetor:** Vermelho sabe muito bem o que faz quando sai de casa. Ele protege sua família das pessoas que lhes desejam mal, que querem roubar o que é deles ou até mesmo entrar em suas terras sem permissão. Vermelho já matou vários invasores e escondeu os corpos. Ele lembra onde os colocou e tem usado o guindaste para enterrar os “carros-caixões” no fundo das pilhas.

Cabe a você decidir se Vermelho matou ou não o pai e a esposa devido a algum desliz que só existiu na cabeça dele. Pode até ser que essas mortes tenham sido os “estopins” que o deixaram maluco. Em todo caso, Vermelho ficará cada vez mais paranóico e verá qualquer pessoa que demonstrar muito interesse no ferro-velho como uma ameaça. Ele ainda não começou a caçar do outro lado da cerca, mas já está pensando nisso.

- **O monstro:** Se você tem acesso a **Vampiro, Lobisomem ou Mago**, imagine que Vermelho tenha se tornado uma dessas criaturas ou um tipo de personagem a elas relacionado, como um ghul, por exemplo. Isso traz à tona todo tipo de perguntas e possibilidades interessantes: como foi a transformação dele, como ele mantém isso em segredo e se outras criaturas iguais a ele sabem o que ele anda fazendo ou se aprovam suas atividades.

- **A fúria do justo:** E se a explicação para as caçadas fosse diferente? Vermelho não é um homem mau: as pessoas que ele matou mereceram morrer. O ferro-velho é uma espécie de papa-moscas de pessoas corruptas e maléficas. Assassinos, estupradores e outros tipos desprezíveis são atraídos até lá, principalmente depois de escurecer. Vermelho os espera com a machadinha, a espingarda e os cães ferozes.

Resta saber quem ou o que autoriza Vermelho a fazer o que faz. Será que o ferro-velho atrai o mal porque ele mesmo é maligno (os semelhantes se atraem), ou porque alguma força cósmica ou divina confere poderes ao lugar? Será que Vermelho simplesmente *acredita* estar fazendo a coisa certa, mas, na verdade, está sendo enganado por uma força poderosa? O propósito do ferro-velho seria capturar e aniquilar o mal? Sendo assim, que pecados Dennis e Natalie Odell teriam cometido? E quanto aos “invasores” que Vermelho matou e desmembrou desde então?

A vingança de Mayhew

Esta história funcionará melhor se os personagens tiverem alguma experiência negativa com o ferro-velho ou se prestarem algum tipo de serviço profissional.

Timothy Mayhew perdeu a irmã, Natalie, por causa do ferro-velho. O laudo policial diz que a morte dela foi acidental, mas Timothy nunca acreditou nisso. Está convencido de que Vermelho Odell matou Natalie, só não tem certeza do porquê. Ele processou Vermelho, tentando provar que o cunhado teria sido o responsável (já que não havia provas para abrir um processo criminal), mas retirou a queixa depois de uma reunião com Vermelho e seus respectivos advogados.

Não foi um advogado quem convenceu Mayhew a deixar o assunto morrer. Ele é um médico bem-sucedido e dinheiro não foi o problema. O que o convenceu a abandonar o caso foi uma discreta conversa com Vermelho enquanto os advogados discutiam. Vermelho deixou claro que, se Timothy não desistisse, os sobrinhos dele — os filhos de sua irmã — sofreriam as consequências.

Mayhew não queria acreditar que Vermelho chegaria realmente a ferir os próprios filhos por mero despeito, mas tampouco quis colocar o homem à prova. Depois de passar anos acompanhando o movimento do ferro-velho por meio de detetives particulares e de ver os meninos ficarem cada vez

mais parecidos com o pai, ele decidiu que era hora de eliminar o cunhado. Está à procura de cúmplices, pessoas que têm algo contra Odell ou uma razão para investigar o ferro-velho.

Outra possibilidade é envolver profissionalmente Mayhew e os personagens, antes mesmo de apresentar o ferro-velho. Isso é fácil: os personagens são seres humanos comuns e foram feridos em encontros anteriores com o sobrenatural. Ao tratá-los, Mayhew descobre que estão escondendo a causa dos ferimentos, o que poderia ser a base de um relacionamento com o médico, que serviria como Contato ou Aliado, ou então ele poderia chantageá-los para que o ajudassem.

Mayhew conhece os boatos que circulam sobre o ferro-velho e seus donos. Ele não acredita no sobrenatural, o que significa que tanto ele quanto os personagens poderão ter uma surpresa desagradável.

Demolição

O ferro-velho não é o clássico lugar “maligno” ou “mal-assombrado”. Ele será tão sobrenatural quanto você quiser. Coisas horríveis acontecem ali, mas o lugar não faz as coisas acontecerem. No entanto, e se os personagens decidirem entrar no guindaste e destruir tudo só para “corrigir” o lugar? Ou então, e se recorrerem ao fogo ou a explosivos para fazer a mesma coisa?

Se esse for o plano deles e se conseguirem levá-lo a cabo, tudo bem. Claro que isso é, no mínimo, destruição de propriedade, e os personagens poderão esperar repercussões graves se forem apanhados ou implicados. No final das contas, porém, trata-se de um *ferro-velho*. Tudo ali já está quebrado ou danificado. O máximo que os personagens conseguirão fazer será amassar os carros um pouco mais. As soluções destrutivas provavelmente não resolverão o problema nem a história sinistra do lugar, mas podem revelar novos fatos.

Algumas poucas horas

Uma história muito boa para um prelúdio ou sessão de jogo única seria simplesmente escapar ou sobreviver ao ferro-velho. Isso já foi mencionado brevemente, mas merece ser examinado um pouco mais.

• **Como os personagens chegaram lá?** Por que os personagens estão no ferro-velho depois de escurecer? Você encontrará algumas idéias na seção “Motivações”, mas a principal preocupação é saber se estão lá por livre e espontânea vontade. Se os personagens decidirem invadir o lugar, você poderá ser um

pouco mais duro ao imaginar o que terão de enfrentar, pois eles provavelmente estarão preparados para qualquer dificuldade, e isso seria mais do que justo. Se forem seqüestrados, jogados no porta-malas de um carro, apanhados pelo guindaste e deixados sobre uma das pilhas de automóveis, você talvez não deva atirar uma chusma de ratos, cães espumando pela boca e maníacos homicidas para cima deles (pelo menos não todos de uma vez).

• **Por que eles simplesmente não vão embora?** O ferro-velho ocupa bastante espaço. Nem os cães nem os Odell conseguem estar em todos os lugares ao mesmo tempo. Com alguns testes de Dissimulação, os personagens deveriam ser capazes de encontrar uma saída, ou pelo menos chegar até a cerca, certo?

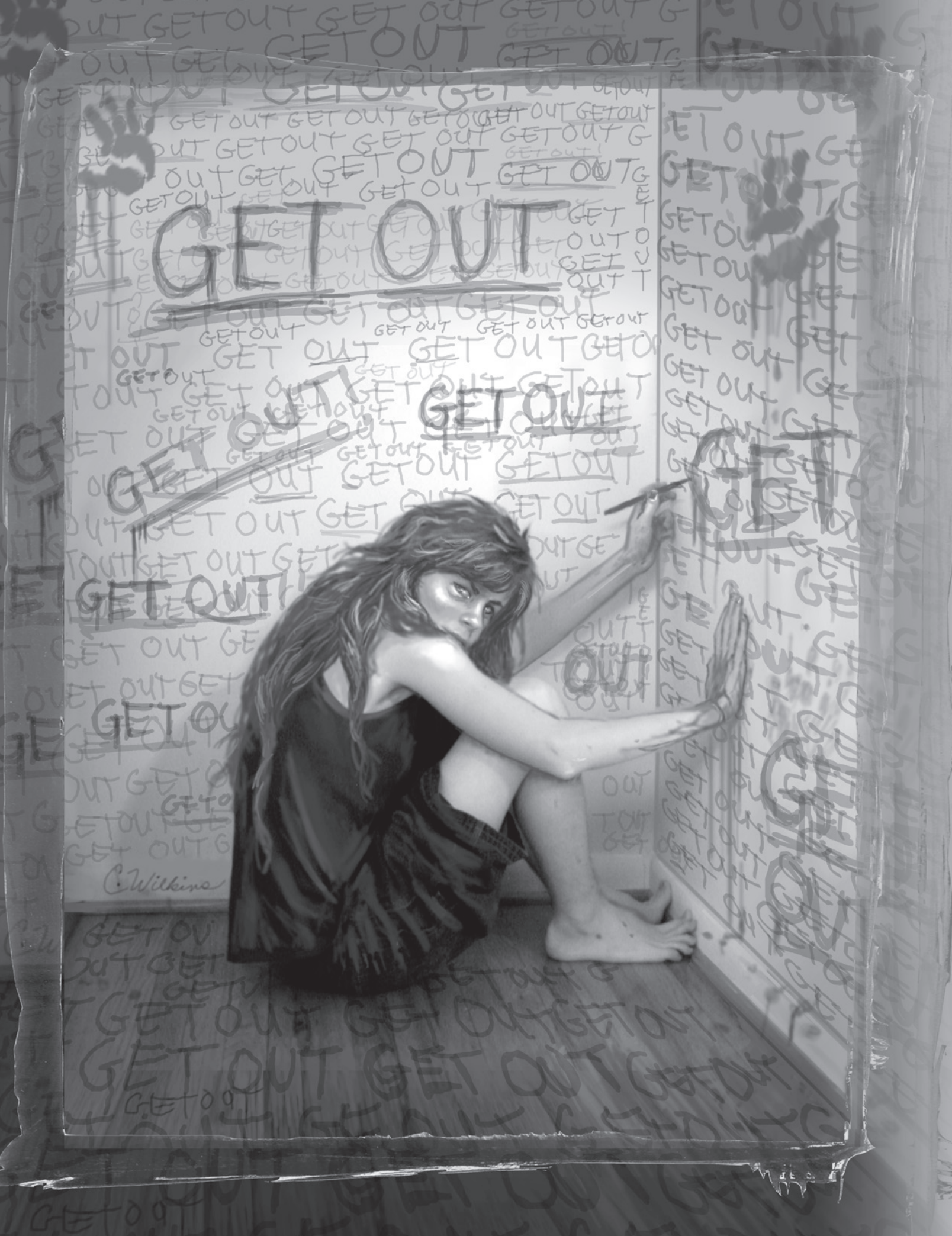
Existem obstáculos. O primeiro é o fato de os personagens não enxergarem a cerca no meio do labirinto de carros. Escalar as pilhas de veículos é sempre uma opção, mas não deixa de oferecer riscos. Tentar se orientar no ferro-velho durante a noite provavelmente imporá penalidades adicionais por causa da escuridão, e, se trouxerem ou criarem uma fonte de luz, os personagens vão acabar denunciando sua localização.

Se você precisar de outra maneira para manter os personagens no ferro-velho, um dos filhos de Odell poderia se instalar no guindaste com um fuzil de precisão. Um projétil passará zunindo bem perto da cabeça de um dos personagens toda vez que ele tentar correr até a cerca. Os personagens poderão evitar essa sorte se encontrarem um ponto cego ou subirem no guindaste para desarmar o atirador.

• **É possível pedir ajuda?** Os telefones celulares, como já foi discutido, nem sempre funcionam bem fora das áreas normais de recepção, mas os modelos mais novos funcionam em quase todos os lugares (e, sabe-se lá por que, os personagens dos jogadores parecem ter sempre a melhor tecnologia disponível). Isso não é problema quando os personagens são forçados a entrar no ferro-velho (nesse caso, seus pertences podem ser recolhidos). Se entrarem por vontade própria, você terá de pensar em maneiras inteligentes de deixá-los incomunicáveis. Se o personagem falhar no teste ao tentar rastejar entre os carros, em vez de deixá-lo ferido, faça com que ele perca ou quebre o celular, ou então faça com que os cães ouçam o toque da campainha e ataquem. É só não exagerar e você não terá dificuldade para impedir os personagens de arranjar facilmente para quem os resgate.

O único telefone nas dependências do ferro-velho fica na casa dos Odell. Chegar até ele pode tomar a maior parte de uma história.

• **Quando é que eles estarão a salvo?** Em que momento a história termina? Você poderia decidir que os personagens estarão a salvo se conseguirem sair do pátio, seja por cima da cerca ou pelo portão principal; se conseguirem pedir ajuda; se chegarem ao vizinho mais próximo; ou se sobreviverem até o amanhecer. Ou quem sabe eles só estarão a salvo depois de matar ou incapacitar os Odell e/ou os cães. Talvez os Odell sigam os personagens se eles saírem do ferro-velho, e talvez estejam mais do que dispostos a matar todos que encontrarem no caminho para garantir que ninguém abrirá o bico. Tudo dependerá daquilo que você decidir a respeito do ferro-velho e da verdadeira identidade do lugar.



GET OUT

GET OUT

GET OUT

OUT

C. Wilkins

O Quarto Vazio

*Agora está escuro e
estou sozinho,*

*Mas não vou ficar
com medo*

*Em meu quarto...
em meu quarto.*

— “In my room”,
letra de Brian Wilson
e Gary Usher

Introdução

As pessoas se perdem. As coisas se perdem. E, às vezes, os lugares se perdem. O fenômeno nômade conhecido como o Quarto Vazio provavelmente começou com uma construção comum, composta de paredes, chão e teto. Mas, de alguma maneira, sem querer ou intencionalmente, sua conexão com o tempo e o espaço normais foi cortada. Agora o Quarto Vazio aparece e desaparece da realidade, inserindo-se temporariamente no mundo real para, em seguida, sumir sem deixar rastro. Muitas vezes, as incursões do quarto pela realidade passam despercebidas. Mas a pessoa que entrar no quarto para uma visita rápida se arrependerá amargamente. O quarto desaparecido também remove da realidade os visitantes mais recentes. Aqueles que são apanhados nessa maldição reaparecem repetidas vezes no Quarto Vazio e têm de encontrar uma maneira de quebrar o feitiço antes que sua prisão se torne permanente... e fatal.

História

O Quarto Vazio é um aposento de quatro por seis metros, com um pé-direito de três. O quarto não tem janelas e, depois de escolher suas vítimas, nem portas. A construção é simples e sem nenhum ornamento: teto e paredes de alvenaria, caiados de branco, e piso de madeira com tábuas de largura variável. As paredes, o piso e o teto mostram sinais de desgaste. Rachaduras, manchas e áreas puídas dão definitivamente ao quarto a aparência de ter sido usado e habitado. Não há tomadas elétricas. O quarto costuma ser iluminado por uma lâmpada que pende do teto, que às vezes é substituída por candelabro e velas acesas. O quarto é mantido a uma temperatura constante de 22 graus centígrados. Não há aberturas de ventilação nem outras fontes de ar fresco, mas a atmosfera permanece respirável, não importa quanto tempo venha a se passar (apesar de o quarto ficar um pouco abafado ao se ausentar do mundo real durante muito tempo). A estrutura visível do quarto sugere que foi construído com uma tecnologia anterior à do século XX (os pregos do assoalho não foram industrializados; as tábuas parecem ter sido cortadas à mão). Fora isso, é difícil dizer ao certo a verdadeira idade do Quarto Vazio.

Pode ser que os personagens que caem na armadilha do quarto queiram pesquisar o fenômeno para tentar escapar dos episódios recorrentes de encarceramento (eles são devolvidos ao mundo normal e depois transportados de volta ao quarto de maneira intermitente). Eles descobrirão que não há muitas informações disponíveis. O quarto surge esporadicamente em lugares diversos e, depois de ter capturado algumas pessoas, é improvável que reapareça de novo no mesmo local (mas não impossível, caso seja apropriado para sua história). Por isso, o quarto não deixa um rastro seguro para os investigadores localizarem. Uma pesquisa cuidadosa, porém, pode produzir alguns relatos que parecem estar ligados aos aparecimentos anteriores do quarto.

Localizar esses fatos (quase anedóticos) exige o emprego da Habilidade Investigação, Erudição ou Ocultismo, numa ação prolongada, na qual cada teste representa alguns dias de trabalho. Por outro lado, você poderia usar os relatos sobre o quarto para alertar os personagens antes de encontrarem o lugar. Essas histórias poderiam ser obtidas enquanto os personagens pesquisam um outro mistério, ou então podem ser contadas por um membro excêntrico do elenco de apoio no meio de uma outra história. Obviamente, os personagens só reconhecerão a importância da informação muito mais tarde — e provavelmente vão se arrepender de não ter prestado mais atenção (claro que nenhum teste de pesquisa será necessário se você quiser que os personagens encontrem a informação, mas os jogadores não precisam saber disso). Eis o que os personagens podem vir a descobrir:



- Uma antiga descrição da vida colonial em Salem, Massachusetts, Estados Unidos, descreve uma “casa enfeitada” e um “quarto mal-assombrado”. O dono afirmava que seu filho caçula entrava no quarto e sumia durante horas a fio, mas ninguém conseguia encontrar a entrada. Tempos depois, o homem declarou que o quarto desaparecera completamente, levando sua esposa e filho com ele. O homem foi enforcado por assassinato quando os dois corpos foram encontrados no porão. (Informação obtida depois de cinco sucessos.)

- No final do século XIX, um arquiteto foi encontrado morto no canteiro de obras de um edifício comercial que ele projetara. Descobriu-se que ele morreria de fome. Entre seus pertences, havia numerosas plantas do edifício, alteradas de maneira a incorporar um aposento de cinco por seis metros no terceiro andar. O estranho é que a planta não poderia ter sido executada, pois o cômodo extra não teria nenhuma sustentação estrutural. (Informação obtida depois de dez sucessos.)

- No início do século XX, ocorreu uma série de suicídios numa instituição mental para criminosos. Aparentemente, vários prisioneiros ficaram obcecados com um quadro pendurado num dos corredores, que representava um quarto vazio, e alegaram que estavam “presos na pintura”. A instituição foi fechada logo depois disso. (Informação obtida depois de quinze sucessos.)

É a história recente do quarto que os personagens acharão mais útil, apesar de não haver nenhum registro desses fatos. Há uns trinta anos, o Quarto Vazio anexou-se ao sótão de um modesto sobrado. As crianças da casa, Krista e Mason King, descobriram o quarto, que logo se tornou seu refúgio secreto. Elas perceberam que os adultos aparentemente não conseguiam encontrar o lugar, nem encontrá-las quando estavam dentro do aposento, apesar da entrada ser totalmente visível. À medida que cresciam, foi ficando cada vez mais difícil entrar e sair do quarto. Depois de um incidente em que levaram horas para encontrar a saída, as crianças decidiram nunca mais voltar. Logo em seguida, descobriram que o quarto já não estava mais na casa.

As crianças, enfim, cresceram. Krista tornou-se artista plástica e seu trabalho foi muito influenciado pelas lembranças do Quarto Vazio. As pinturas e os desenhos que ela fazia do quarto tinham um aspecto assombroso, algo que lhe angariou o elogio da crítica e um pequeno, porém fiel grupo de fãs entre os colecionadores. Certa noite, ela, Mason e alguns amigos estavam admirando seu último trabalho quando o impossível aconteceu. O grupo percebeu que já não estava mais olhando para uma pintura: estava, de fato, no próprio quarto. Era exatamente como Krista e Mason se lembravam dele, exceto que agora não havia como sair.

Foi breve o tempo que passaram no quarto naquela noite. Depois de vários minutos, o grupo se viu de volta ao estúdio de Krista. Aterrorizados, eles destruíram o quadro e disseram a si mesmos que tudo não passara de um tipo de alucinação coletiva. Infelizmente, o quarto ainda tinha planos para eles. No dia seguinte, viram-se transportados para dentro do quarto mais uma vez. Cada um deles foi misteriosamente “teletransportado” a partir do local onde se encontrava naquele momento. Dessa vez, ficaram enclausurados durante uma hora. Depois de um terceiro e quarto incidentes, eles perceberam que cada temporada no aposento durava duas vezes mais que a anterior. Nesse ritmo, eles ficariam presos lá durante dias, depois semanas, e então meses. Como o quarto parecia limitar

a quantidade de comida e água que os convidados relutantes conseguiam trazer consigo (ser seqüestrado pelo quarto tornou-se um evento quase esperado), uma morte lenta por inanição ou desidratação parecia inevitável.

Mas Krista tinha um plano. Transtornada pelo período mais recente e prolongado de confinamento, ela resolveu que mataria a fome e a sede de qualquer jeito. Levava sempre consigo várias lâminas de barbear — chegando a prendê-las à perna com fita adesiva quando dormia — e, quando se viu novamente enclausurada, descobriu que ainda as tinha consigo. Krista poderia ter esperado o irmão e os amigos morrerem antes de se alimentar deles, mas não tinha como saber se ela mesma não morreria primeiro. Por isso, poupou suas forças o melhor que pôde. Quando a hora chegou, ela rastejou até os companheiros semiconscientes e cortou-lhes as gargantas, um a um. Quando terminou, ela tinha toda a comida de que precisava para esperar pacientemente sua libertação.

Por fim, Krista abriu os olhos e viu-se de volta em sua própria casa. Os outros — seus cadáveres — foram igualmente devolvidos aos lugares onde estavam quando o quarto os levou pela última vez. O FBI viu-se com um mistério horrível nas mãos: várias vítimas, assassinadas e mutiladas de maneira semelhante, em localidades diversas. Interrogaram Krista, que conhecia todas as vítimas, mas não havia nada que a ligasse às mortes e, portanto, a polícia continuou com as investigações e Krista nunca foi considerada suspeita. Ela seguiu adiante com sua vida. Parou de vender suas obras e passou a viver da fortuna deixada pelo irmão supostamente falecido. O quarto nunca mais a convocou, mas as lembranças daquele último e terrível episódio afetaram ainda mais sua sanidade.

Hoje, Krista acredita ser a única que sabe o que aconteceu, mas está enganada. O irmão dela, Mason, sobreviveu ao massacre e quer vingança.

O próprio quarto pode fornecer algumas pistas quanto à existência dos King, como será mencionado a seguir, o que motivaria os personagens a procurar qualquer um dos dois irmãos. Ou então os personagens podem deparar com uma das obras de Krista e reconhecer o quarto que se tornou objeto de seus próprios pesadelos. Levantar a história dos irmãos King ajudará os personagens a criar estratégias para quebrar a maldição do quarto. Como Krista desconfia de estranhos e está mentalmente perturbada, será preciso um esforço considerável para extrair a verdade dela. De fato, se você quiser, localizar Krista poderia ser um dos principais desafios da história. O irmão dela, Mason, é ainda mais difícil de encontrar, mas ele poderia se aproximar dos personagens enquanto procura sua irmã. Mason está mais disposto do que ela a compartilhar o que sabe, mas só o fará em troca de favores — em sua maioria, moralmente questionáveis, quando não simplesmente sacrílegos.

Motivações

Ao aparecer no mundo real, o Quarto Vazio se encaixa na arquitetura de uma construção já existente. A parede, antes contínua, “ganha” uma porta despretensiosa que conduz a um quarto sem janelas. Parece que o quarto prefere as áreas de pouca circulação ou edifícios desabitados, como se quisesse deliberadamente manter a discrição. Quando o posicionamento exige que o quarto invada o espaço de outros aposentos, as paredes existentes se deslocam para acomodar o novo espaço.



Mas, a menos que alguém conheça a planta original, não haverá o menor indício de que o novo quarto não fazia parte do edifício hospedeiro desde sua construção.

O quarto permanece no edifício hospedeiro de várias horas a várias semanas. Durante esse tempo, qualquer visitante pode entrar e sair do quarto sem maiores problemas. Mas o quarto parece afetar algumas pessoas. Aqueles que passam algum tempo dentro dele podem ter sonhos recorrentes com o aposento, ou então flagram-se pensando nele quando estão à toa. Sons muito tênues, que poderiam ser vozes, talvez ecoem pelo quarto, que também pode provocar arrepios repentinos ou nausear os visitantes. Os móveis ou outros objetos colocados no quarto podem aparecer ligeiramente fora de lugar. Esses efeitos costumam ser sutis e não afetam todos os que entram.

Depois de horas, dias ou semanas, o quarto rompe sua conexão com o mundo material e desaparece (tudo o que foi guardado no quarto é deixado para trás, num espaço adjacente no mundo real, mas pode ser que as coisas reapareçam e desapareçam enquanto as vítimas estiverem enclausuradas). Quando o quarto desaparece, o lugar ocupado por ele no mundo real reverte a seu estado original, sem deixar vestígios de que ali existiu um dia uma porta ou outra entrada. Nem mesmo a poeira e as teias de aranha, quando apropriadas ao cenário, parecem ter sido incomodadas. Os antigos visitantes que retornam ao local talvez duvidem da própria sanidade, ou então, se o quarto estivesse situado em território pouco conhecido, talvez cheguem à conclusão de que devem ter se confundido.

Logo depois de desaparecer, o quarto volta a proclamar sua existência. Sem aviso, aqueles que entraram no aposento durante sua manifestação mais recente são transportados de volta ao Quarto Vazio. Ou então o quarto parece selecionar determinadas pessoas que tenham passado por ali como suas

vítimas. As pessoas que cruzaram a soleira da porta durante a última conexão do quarto com a realidade aparecem dentro do aposento simultaneamente, mesmo que suas visitas originais tenham acontecido em separado (às vezes o quarto também se manifesta brevemente em vários locais sucessivos antes de convocar suas vítimas; nesse caso, aqueles que o encontraram em lugares diferentes aparecem juntos).

A transição instantânea do mundo exterior para o quarto é uma experiência que mais parece um sonho. O indivíduo sente um pouco de tontura. Ao recobrar as faculdades mentais, descobre que está no Quarto Vazio de novo. Só que, desta vez, não há portas nem saídas.

Como o quarto pode aparecer quase em qualquer lugar num cenário relativamente contemporâneo, urbano ou suburbano, e como não aparenta ser particularmente ameaçador, não é difícil dar um jeito para que os personagens dos jogadores entrem nele. Tão logo o façam, estarão presos e terão de descobrir uma maneira de romper sua ligação com o quarto se quiserem sobreviver aos retornos contínuos. Pode ser um pouco complicado garantir a captura de vários personagens, se essa é a história que você vai contar (na verdade, o quarto pode ser o elemento que reunirá os personagens dos jogadores pela primeira vez). Veremos a seguir algumas sugestões para atrair um, alguns ou todos os personagens para este cenário:

- **Um quarto todo seu:** O Quarto Vazio pode se anexar à casa nova de um personagem, num lugar isolado, como um porão, sótão ou garagem. Parece ser um cômodo que passou despercebido durante as primeiras inspeções. Se o quarto aparecer na casa onde o personagem morou durante anos, a entrada poderia ser “revelada” durante uma reforma ou descoberta quando uma estante velha e pesada fosse retirada da parede do porão.





- **Só de passagem:** Você poderia começar a história com os personagens hospedados no mesmo hotel ou pousada de sempre. O quarto se liga ao hotel e os personagens entram nele em horários diferentes, à procura de uma bebida gelada ou da chapelaria. Se os personagens ainda não se conhecem, pode ser que isso só mude mais tarde, quando a maldição do quarto for ativada.

- **A trabalho:** Os personagens que exercem profissões que exigem a entrada nas propriedades de outras pessoas — encanadores, corretores de imóveis, policiais, arquitetos, carregadores e pintores — podem entrar no Quarto Vazio quando estiverem em serviço. Qualquer um que tenha um bom motivo para estar num edifício desconhecido, como o estudante que tenta achar a sala de aula ou o empresário que vai encontrar um cliente, pode entrar no quarto porque ele corresponde às orientações que recebeu (“segundo andar, terceira sala à direita”). Você pode usar várias circunstâncias desse tipo para atrair personagens geograficamente distantes uns dos outros ou cujos caminhos provavelmente não se cruzariam.

- **Pequeno detalhe:** Você pode apresentar os personagens ao quarto no meio de uma outra história. Talvez tenham encontrado a saída de um depósito sem serem apanhados pelo dono. Talvez tenham entrado na área de uso restrito de uma grande biblioteca. Podem entrar e sair do Quarto Vazio e esquecê-lo completamente. Mais tarde, quando essa história terminar, a maldição do quarto terá início.

- **Quadro numa exposição:** Às vezes, as imagens do Quarto Vazio capturam os desavisados, principalmente as imagens criadas por aqueles que já estiveram presos ali. Os personagens podem ir a uma exposição, a uma galeria de arte ou a uma festa na casa de um colecionador, e um dos quadros pintados por Krista King chama-lhes a atenção (talvez o quadro ative a Vantagem Sexto Sentido, encorajando alguém a examiná-lo atentamente). Mais tarde, eles — e talvez outras pessoas que ficaram intrigadas com a obra — se verão transportados para o quarto representado na pintura.

- **Às portas da Morte:** Um amigo ou parente de um ou mais personagens é encontrado morto em sua própria casa, vítima de suicídio ou inanição. Apesar de as autoridades não descobrirem nenhuma pista útil com relação a essa morte, os personagens encontram informações — uma carta extraviada no correio, fragmentos de um diário secreto — que os levam ao Quarto Vazio.

- **O testamento:** Um ou mais personagens poderiam receber uma herança inesperada de um parente distante ou de um benfeitor. O(s) personagem(s) tem(têm) em suas mãos uma casa velha ou outra propriedade arruinada. Ao inspecionar o presente inesperado, eles deparam com o quarto vazio (que parece ser só mais um espaço inútil num edifício indesejável).

Sistemas

Depois de se acostumarem a sua estranha situação, os convidados relutantes do quarto descobrirão que o espaço tem algumas propriedades incomuns. Primeiro, estragos e mudanças físicas desfazem-se por conta própria, como a cena de um filme exibida de trás para frente. A gravidade dos danos determina o tempo necessário para que os consertos sejam efetuados. O piso arranhado “sara” lentamente, no prazo de mais ou menos meia hora, ao passo que o reboco arrancado da parede recompõe-se em um minuto. A lâmpada incandescente, se estilhaçada, refaz-se em dois ou três segundos (o quarto fica escuro durante

esse tempo). Palavras escritas na parede ou no chão podem levar uma hora ou mais para desaparecer. Sangue e outros fluidos corporais desaparecem em um minuto ou dois, mas os cheiros podem perdurar (se alguém morrer dentro do quarto, o cadáver não voltará ao mundo real até o grupo inteiro retornar; contudo, o sangue e os tecidos expelidos pelo corpo irão desaparecer, como se o quarto não tolerasse nenhuma sujeira). A auto-regeneração do quarto vai deixá-lo exatamente como antes, até a última mancha ou rachadura.

Outra característica distintiva do quarto é manifestar objetos, sons e outros produtos de visitantes anteriores (e possivelmente futuros). Às vezes, essas manifestações já esperam os personagens que chegam. Outras vezes, as manifestações vêm e vão no decorrer de um dos períodos de confinamento. Algumas delas são óbvias relíquias de antigas vítimas: bilhetes desesperados, rabiscados em pedaços de papel (ou no chão), gritos de socorro, fragmentos de conversas (talvez em outros idiomas), forte odor de suor ou vômito. Outras são inexplicáveis. O chão aparece coberto de mariposas negras e mortas. Uma cascavel viva surge do nada. A campainha de um telefone antiquado e invisível segue tocando durante horas. Os personagens podem até mesmo ouvir fragmentos de conversas que eles mesmos tiveram anteriormente (anote algumas das coisas que os personagens disseram ou fizeram nas primeiras visitas e use-as depois, ou, se houver um personagem controlado pelo Narrador no grupo, ele poderia ser usado mais tarde para dar um grito ou produzir um som característico, algo que os personagens teriam ouvido quando foram transportados para o quarto pela primeira vez).

Os objetos do quarto costumam aparecer e desaparecer quando ninguém está olhando ou em lugares que ninguém consegue ver. O personagem dá meia-volta e vê, encostado na parede, um vaso de gerânios que não estava lá antes. Depois ele percebe que o vaso desapareceu de novo. Às vezes, manifestações grandes ou numerosas aparecem em movimento, como se tivessem sido jogadas para dentro do quarto. Uma poltrona rechonchuda desliza de um lado para outro (quem sabe derrubando alguém no trajeto). Centenas de chaves de bronze caem do teto feito chuva. Os personagens que tentarem vigiar cada centímetro do quarto talvez descubram que nenhum objeto vem ou vai enquanto eles estão atentos, ou então que as coisas aparecem ou desaparecem no instante em que alguém espirra ou esfrega os olhos cansados.

Serviço de quarto

As aparições, os sons e os objetos estranhos do Quarto Vazio podem ajudar os personagens a achar uma saída, a transformar cada período de confinamento numa coisa diferente ou simplesmente ajudar a criar um ambiente perturbador. Eis algumas sugestões de experiências para os personagens. Lembre-se de que menos é mais. Submeter os personagens a um desfile ininterrupto de fenômenos acabará diluindo o efeito geral.

- O desenho que uma criança fez do quarto, com o nome “Krista” escrito embaixo. Do outro lado do papel, está desenhado um sobrado típico de um bairro da cidade, com um endereço escrito no topo da página.

• A palavra “FOME” rabiscada no chão. Mais tarde, duas outras palavras são acrescentadas: “VAZIO” e “SEDE”.

• Um bilhete escrito por uma criança: “Krista, me encontre no quarto depois da aula. Papai não vai nos achar lá. Ninguém vai. m”.

• Várias lâminas de barbear ensanguentadas, que deslizam pelas paredes e caem no chão.

• O forte odor de dejetos humanos.

• O choro de uma mulher histérica.

• Uma gaiola vazia. O som de asas batendo preenche o quarto, mas não há nenhum pássaro a vista.

• Uma lista rabiscada na parede, em tinta preta:

1	1/2
2	1
3	2
4	4
5	8
6	16
7	32?
8	64?
9	128?

Idas e vindas

A primeira visita involuntária ao Quarto Vazio dura exatamente trinta minutos, caso os personagens se dêem ao trabalho de cronometrá-la ou tenham a presença de espírito necessária para fazer uma coisa dessas. Termina com outro breve período de desorientação, depois do qual os visitantes estarão de volta ao mundo real, nos lugares onde estavam antes. Nesse momento, outra surpresa os aguarda. Ninguém notou o desaparecimento deles e, ainda por cima, parece que o tempo nem sequer passou. Até mesmo os relógios que traziam nos pulsos — e que funcionaram normalmente dentro do quarto, mostrando que trinta minutos haviam se passado — agora indicam que não se passou nem um segundo. As pessoas que estavam por perto quando o personagem “desapareceu” afirmam ter notado apenas que ele pareceu momentaneamente um pouco tonto (talvez tivesse deixado um copo cair ou precisasse se apoiar na parede).

Somente objetos pequenos mantidos junto ao corpo, com o mesmo peso e tamanho de uma carteira, acompanham o personagem quando ele é transportado para o quarto. Mesmo que tenham sido destruídos ou não estejam mais na posse do personagem quando se esgotar o tempo passado no quarto, esses objetos estarão de volta ao mesmo lugar e inteiros quando o personagem retornar à realidade. O mesmo vale para as roupas: elas sempre permanecem no estado em que estavam antes do personagem desaparecer, mesmo que tenham sido manchadas, rasgadas ou removidas enquanto ele estava no quarto. Os objetos que aparecem dentro do quarto não costumam acompanhar os personagens quando é hora de partir, mas você poderá abrir uma exceção se isso ajudar sua história (talvez você

queira que os personagens fiquem com uma fotografia desbotada da casa que abrigava o Quarto Vazio originariamente, para que possam reconhecê-la quando a virem). A falta de provas físicas que corroborem as afirmações dos personagens torna quase impossível convencer parentes ou amigos de que a experiência foi real. De fato, os próprios personagens podem se perguntar se tudo não teria sido apenas fruto de sua imaginação (e talvez tenha).

Os personagens enredados na maldição são transportados para o quarto vez após vez. Cada visita dura duas vezes mais que a anterior: meia hora da primeira vez, depois uma hora, depois duas, depois quatro — um padrão que provavelmente ficará evidente para quem ficar de olho no relógio durante o confinamento. Depois de algumas temporadas no quarto, é provável que alguns deles percebam que, se o padrão for seguido, eles acabarão enfrentando confinamentos mais prolongados sem água nem comida. Para agravar ainda mais a situação, as provisões que conseguem levar consigo são limitadas. Por tentativa e erro, eles saberão que apenas os objetos mantidos junto ao corpo — no bolso ou na mão — são transportados. E, com exceção das roupas, cada pessoa só consegue levar cerca de cem gramas de peso extra.

Entrada pela saída

Os personagens podem provocar mudanças deliberadas ou acidentais, ferir a si próprios ou uns aos outros enquanto estiverem no quarto. O impacto causado por essas ações quando retornarem ao mundo exterior vai variar (lembre-se de que, em relação a qualquer espectador, nenhum tempo se passou e o personagem nunca foi a lugar algum). Pequenas mudanças físicas, como a barba por fazer ou o corte de cabelo, são restabelecidas. A fome, a sede e a fadiga acompanham os enclausurados. Os personagens que permaneceram no quarto durante vários dias estarão concomitantemente estressados, desnutridos e cansados quando voltarem à realidade. O dano contundente, letal e agravado os acompanha de igual maneira, mas leva um pouco mais de tempo para se manifestar fisicamente. Como regra geral, os personagens feridos no quarto manifestam esses ferimentos à razão de um ponto contundente por hora, um ponto letal a cada trinta minutos e um ponto agravado por minuto (depois de saírem do quarto). As lesões se manifestam na ordem em que foram provocadas. Portanto, os ferimentos permanecem na ficha de personagem, mesmo depois do retorno. Eles só demoram a aparecer no mundo real, como cortes, escoriações e contusões. Os personagens sabem que os ferimentos estão a caminho, mas as lesões só poderão ser tratadas ao se manifestarem; no entanto, os personagens podem aproveitar esse intervalo para se preparar ou procurar um hospital.

Naturalmente, as implicações psicológicas de saber, por exemplo, que a dor da punhalada será sentida não uma, mas duas vezes, poderiam acarretar uma perturbação. Esperar que o ferimento se manifeste uma segunda vez pode ser desalentador. Se uma pessoa presa no quarto for assassinada ali, ela retornará ao mundo como um cadáver.

Horário de visita

Fica a seu critério a frequência com que os personagens são convocados pelo Quarto Vazio. Se as visitas acontecerem de acordo com um ciclo previsível — digamos, à 1h17min, de três em três dias —, os personagens terão um prazo final com o qual se preocupar enquanto procuram respostas ou maneiras

de escapar. Ou talvez descobrir qual é o padrão seja parte da história. Poderia ter algo a ver com as fases da lua ou depender de uma fórmula matemática rabiscada no teto do quarto. Por outro lado, não saber quando o quarto vai convocar os personagens é algo que cria uma tensão toda própria.

Pense também na maneira como o espaçamento entre as visitas afeta sua história. Se os intervalos ficarem nitidamente menores a cada vez, o nível de tensão aumentará na mesma proporção dos riscos. Uma longa calmaria pode dar aos personagens a esperança de que o quarto não voltará a convocá-los. Você pode deixar passar semanas ou até mesmo meses antes de seqüestrar os personagens novamente. As visitas subseqüentes poderiam acontecer entre ou até mesmo durante outras histórias. A busca por uma solução poderia levar os personagens a lugares estranhos e a caçadas interessantes, porém inúteis. E se estiverem enfrentando uma terrível ameaça quando a convocação imprevisível acontecer? Eles terão, por exemplo, oito horas para discutir o que fazer a respeito da ameaça no mundo real. Mas, quando chegar a hora, eles só terão alguns segundos para agir.

Personagens

Krista King

Mote: “Não, minha vida não é muito interessante... Vamos falar de você.”

Histórico: Krista pinta e desenha o Quarto Vazio desde pequena. Houve um tempo em que suas obras lhe traziam renome e sucesso, mas hoje ela mantém a maioria de seus trabalhos trancada em algum lugar e vive da herança deixada pelo irmão. A maior parte do mundo artístico a esqueceu, mas ficaram alguns fãs mais dedicados, que valorizam ainda mais o trabalho dela por causa de sua raridade. Krista tem a impressão de que alguma coisa a espreita, algo que quer castigá-la pelos atos terríveis que cometeu dentro do Quarto Vazio. Ela não sabe — ou não quer admitir — que se trata de seu supostamente falecido irmão, Mason. Depois de ter escapado por pouco algumas vezes, ela desenvolveu talentos e recursos para se proteger. Normalmente, ela tem sempre uma arma de fogo e uma ou duas facas afiadas por perto, e sabe como usá-las. Krista costuma viajar, pois acredita que um alvo móvel é mais difícil de ser atingido. Quando não está na estrada, divide seu tempo entre várias propriedades bem fortificadas e nunca adota uma rotina previsível.

Descrição: Krista está em forma para uma mulher de quase quarenta anos, e suas roupas, com um leve toque cigano, revelam as raízes artísticas. É elegante, mas os olhos deixam escapar o fato de que ela raramente dorme. Fuma incessantemente e nunca se sente de costas para portas e janelas. Krista prefere o barulho ao silêncio e teima em deixar o rádio, a televisão ou o aparelho de som ligado. Apesar da tagarelice, ela raramente fala sobre si mesma.

Dicas de interpretação: Os personagens podem vir a saber sobre Krista por meio de bilhetes, desenhos, fotografias ou outros indícios que ela tenha deixado no quarto quando criança. Apesar de não citarem o nome completo dela, essas pistas poderiam levar os personagens até a casa onde ela passou a infância e, a partir daí, eles teriam de procurar um pouco mais. Os investigadores também podem descobrir Krista ao deparar com um de seus quadros: uma imagem inconfundível do mesmo quarto que é agora a prisão deles. O personagem que tiver formação artística poderá até mesmo ter visto o trabalho de Krista no passado, o que fará o Quarto Vazio parecer um tanto familiar quando ele for aprisionado.

Localizar Krista é um desafio. Suas informações para contato não estão disponíveis ao público em geral. Os aliados que possui na polícia local desencorajam qualquer um a tentar invadir sua privacidade (esses aliados foram conquistados depois dos supostos confrontos com o maníaco que a persegue; em vez de acreditar nela, a polícia ficou com pena da pobre mulher “perturbada”). Apenas seu agente talvez tenha alguma idéia de onde ela pode estar, e mesmo ele nem sempre tem certeza. Depois de encontrada, Krista se revelará paranóica, e o fato de realmente haver algo lá fora a fim de pegá-la praticamente a impede de confiar nas pessoas e baixar a guarda. Se os personagens perguntarem diretamente sobre o Quarto Vazio, ela negará qualquer conhecimento a respeito do aposento e se recusará a falar de novo com eles. Se persistirem, talvez ela decida que eles são perigosos e faça de tudo para evitá-los ou para atrapalhar as investigações. Pressionada, pode ser que ela se convença de que os personagens querem lhe fazer mal e responda com violência.

A melhor chance de descobrir o que Krista sabe sobre o Quarto Vazio é o personagem ganhar a confiança dela com o passar do tempo (ajudá-la a escapar de um ataque de Mason é um bom começo). Os personagens que conseguirem provar (ou fingir) suas boas intenções descobrirão que ela está desesperada para desabafar. Mas encorajar Krista a revisitar o passado poderia deixá-la ainda mais louca. Os personagens desesperados para escapar da maldição do quarto ficarão extremamente tentados a persegui-la e pressioná-la para obter informações. Nesse caso, pode ser que eles consigam algumas dicas antes de Krista cortar o contato. A critério do Narrador, ela pode reaparecer mais tarde e oferecer alguns conselhos aos pobres coitados presos no mesmo pesadelo que ela enfrentou uma vez. Ou então os personagens terão de arcar com as consequências de tê-la espantado.

Atributos: Inteligência 2, Raciocínio 3, Perseverança 3, Força 2, Destreza 3, Vigor 2, Presença 3, Manipulação 4 e Autocontrole 2.

Habilidades: Armamento 3, Armas de Fogo 3, Astúcia (Disfarçar Emoções) 4, Briga 3, Condução 3, Dissimulação 3, Erudição 2, Ofícios (Pintura/Desenho) 4, Persuasão (Engambelar) 4 e Socialização 2.

Vantagens: Aliados (Polícia) 1, Estômago de Avestruz, Ligeiro 2, Recursos 3, Saque Rápido e Senso do Perigo.

Perturbações: histeria (não tolera espaços fechados nem cômodos sem janelas), paranóia, fobia (cômodos com as portas fechadas).

Força de Vontade: 5.

Moralidade: 4.

Virtude: Fortaleza.

Vício: Orgulho.

Iniciativa: 5.

Defesa: 3.

Deslocamento: 12.

Armas/Ataques:

Tipo	Dano	Tamanho	Especial	Parada de dados
Faca	1 (L)	1	—	6

Tipo	Dano	Alcance	Munição	Parada de dados
Pistola de peq. calibre	2	20/40/80	17+1	8

Vitalidade: 7.

Mason King

Mote: “Me faça um favor e eu mostro a você como fugir. Tente me enrolar e eu vou fazer você passar o resto da eternidade olhando para aquelas paredes brancas.”

Histórico: Mason King era um garoto magro e tão alto que se sentia desajeitado e esquisito. Somente sua irmã, Krista, o tratava com carinho. Estimulado por ela, Mason aceitou sua constituição física e transformou-se num jovem atlético e musculoso. Passou um tempo pulando de um empreendimento duvidoso a outro, até que descobriu ter uma certa aptidão para trabalhar com imóveis. Alcançou o sucesso muito rapidamente, graças a sua crueldade e disposição para burlar a lei. Mason era dedicado à irmã e a sustentou enquanto ela ainda lutava para ser reconhecida como artista. Quando ela fez o que fez no Quarto Vazio, essa devoção foi substituída por um desejo ardente de castigá-la, não só pelos atos hediondos que Krista cometera, mas também por tê-lo traído.

Mason acabou sobrevivendo devido a uma combinação de sorte e resistência. Krista não usou a lâmina com eficiência suficiente para matá-lo, apesar de ter confundido o estado debilitado do irmão com a morte e se alimentado da carne do braço esquerdo do rapaz. Quando o confinamento terminou, Mason foi devolvido ao lugar remoto para onde havia fugido e valeu-se dos suprimentos médicos que armazenara ali. Durante sua convalescença, ele foi declarado desaparecido e, por fim, morto. Krista herdou a fortuna considerável que ele acumulara.

Contudo, não é o fato de Krista ter se apropriado de seus bens materiais que deixa Mason indignado. Na verdade, ele acredita ter se desligado do luxo e dos confortos materiais. Mason está convencido de que foi poupado para punir a irmã pelos crimes que ela cometeu. Mas ela é engenhosa e tem sido cada vez mais difícil localizá-la. Enquanto aguarda uma oportunidade, Mason passa o tempo localizando e destruindo as dezenas, ou talvez centenas de versões do Quarto Vazio que Krista criou e vendeu ao longo dos anos. Fazendo isso, ele espera eliminar todas as chances de o Quarto Vazio convocá-lo outra vez.

Descrição: Mason está longe de ter uma aparência comum. Tem mais de dois metros de altura, mantém a cabeça raspada e exibe cicatrizes horríveis ao longo da garganta, do braço esquerdo e da mão (de onde Krista removeu nacos de carne). Ele é magro, mas tem uma musculatura compacta, e parece um pouco mais fraco do que de fato é. Como não é fácil encontrar roupas do tamanho dele, principalmente para alguém que não dá a mínima para o dinheiro, ele usa as mesmas roupas até elas virarem trapos.

Dicas de interpretação: Mason prefere agir sem ser visto e colhe as informações que pode por telefone ou pela internet. Ele tem acesso a um pouco de dinheiro e outros recursos que escondeu enquanto estava vivo, mas não deixaria de roubar se precisasse de alguma coisa. Não é maldoso, mas não hesitaria em ferir quem quer que viesse a cruzar seu caminho. É implacável no que toca a seus objetivos, mas pode ser extremamente sutil. Se a força bruta não funcionar, ele vai manipular, subornar ou chantagear as pessoas para conseguir o que quer. Mason já foi um bom papo, mas agora prefere ficar calado. E fala com uma voz suave e tranqüila quando absolutamente necessário.

Se os personagens frustrarem ou atrapalharem suas tentativas de atacar Krista ou de destruir um dos quadros, ele irá considerá-los um obstáculo a ser removido. Se os personagens se apresentarem como vítimas do Quarto Vazio e não se opuserem a ele, Mason talvez compartilhe informações. Ele estaria

disposto a negociar, mas não terá nenhum escrúpulo quanto a mentir, enganar ou trair os personagens se isso ajudá-lo a atingir seus objetivos. Se perceber que os personagens estão desesperados, ele os usará enquanto isso for possível, fazendo-os espionar a irmã e levá-la até ele.

Atributos: Inteligência 3, Raciocínio 2, Perseverança 4, Força 4, Destreza 3, Vigor 5, Presença 3, Manipulação 2 e Autocontrole 3.

Habilidades: Armamento 3, Armas de Fogo 3, Briga 4, Erudição (Mercado Imobiliário) 3, Esportes 3, Furto 3, Intimidação 3, Investigação 3, Manha 4 e Ofícios (Carpintaria) 3.

Vantagens: Costas Fortes, Esquiva [Briga], Gigante e Resistência Férrea 1.

Perturbações: fixação (destruir os quadros de Krista), comportamento de fuga (estopim: ficar num cômodo sem janelas durante mais de trinta minutos); comportamento: esmurrar as paredes e gritar incessantemente).

Força de Vontade: 7.

Moralidade: 5.

Virtude: Justiça.

Vício: Ira.

Iniciativa: 6.

Defesa: 3.

Deslocamento: 13.

Tamanho: 6.

Armas/Ataques:

Tipo	Dano	Tamanho	Especial	Parada de dados
Faca	1 (L)	1	—	8

Tipo	Dano	Alcance	Munição	Parada de dados
Pistola de grosso calibre	3	30/60/120	7+1	9

Fatos preliminares

Tão logo os personagens comecem a aparecer periodicamente no quarto, a história ganhará impulso próprio. Eles precisam achar uma solução a todo custo. Mas antes disso acontecer, talvez você queira aumentar a tensão gradualmente com alguns elementos narrativos menos sobrenaturais. Esse também poderia ser um bom momento para fornecer algumas pistas sobre o quarto que, mais tarde, acabarão indicando uma saída. Veremos a seguir algumas idéias para fazer avançar a primeira parte de sua história:

- **História de fantasmas:** O quarto pode produzir fenômenos estranhos mesmo antes de estar totalmente ativo. Barulhos esquisitos parecem vir do quarto à noite, ou será o vento? Pequenos objetos, como chaves ou sapatos, começam a desaparecer e são encontrados no quarto mais tarde. Alguns personagens, se já tiverem passado anteriormente por experiências sobrenaturais, poderiam desconfiar de que o quarto é assombrado por um fantasma e chamar os colegas para ajudar a investigar. O grupo pode até mesmo recorrer ao exorcismo ou a um ritual de banimento, e, quando o quarto desaparecer, talvez pensem que tiveram êxito.

- **Você viu isso?:** As tentativas do quarto de convocar sua mais recente lista de prisioneiros não funcionam logo de



início. Os personagens podem ter alucinações breves, nas quais vêem as paredes e o assoalho do quarto sobrepostos ao ambiente onde se encontram. Ou podem ter um vislumbre do quarto num espelho. Ou então o aposento no qual estão de fato de repente parece desprovido de mobília, carpete e janelas durante alguns minutos. Se nem todos os integrantes do grupo tiverem entrado no quarto até esse momento, essas experiências poderiam fazer com que eles evitassem entrar, poupando-os do destino de seus companheiros.

- **S.O.S.:** É possível que as vítimas anteriores — ou suas almas desencarnadas — ainda estejam ligadas ao quarto de alguma maneira. Ou talvez os ecos de seu tormento extravasem quando o quarto está conectado ao mundo real. Depois de encontrarem o quarto, os personagens podem receber avisos ou pedidos desesperados de ajuda: um telefonema pouco audível, uma frase escrita na superfície embaçada do espelho do banheiro, um bilhete estranhamente chamuscado, encontrado de manhã em meio à correspondência. Essas mensagens podem motivar os personagens a examinar o quarto com mais atenção ou a pesquisar seu passado. Os sinais podem levar a pistas evidentes que serão úteis mais tarde, ou então apenas ajudar você a estabelecer uma atmosfera de pavor. Os personagens poderiam até mesmo ver de relance as vítimas anteriores do quarto. Devaneios, pesadelos ou visões com Krista, Mason ou outras pessoas poderiam ajudar os personagens a encontrar os sobreviventes mais tarde.

Contagem do tempo

Digamos que os personagens dos jogadores estão presos num quarto há doze horas. Eles passam as três primeiras horas estudando cada centímetro acessível do chão e das paredes. Experimentam quatro fenômenos estranhos e reagem a eles. Bom, e agora? Em vez de dizer “acontece pouca coisa, nove horas se passam e vocês estão de volta a suas respectivas varandas”, estimule a interpretação entre os jogadores, para fazer o tempo passar de maneira dramática, com algumas das idéias a seguir:

- **Ponha lenha na fogueira:** Os personagens famintos ou cansados interpretam mal aquilo que vêem ou ouvem. Até prova em contrário, eles verão o engano como realidade. Se você sussurrar para um dos jogadores que “Carla acaba de enfiar alguma coisa no bolso: parece ser uma barra de chocolate”, como o personagem dele irá reagir? Exigirá que Carla divida a barra com eles (porque talvez todos tenham concordado em dividir a comida)? O personagem acusado ficará indignado? E se os personagens já tiverem um histórico de desconfiança e animosidade?

- **Explore Virtudes e Vícios:** Apesar de os personagens estarem presos, os jogadores talvez não queiram perder a oportunidade de recuperar um pouco de Força de Vontade. Você poderia lembrar o personagem que tem a Ira como Vício que foi o colega quem comprou o “quadro estúpido” que meteu todos eles naquela confusão e ver se isso dá em briga. Você poderia contar ao personagem caridoso que parece ser água potável aquilo que está pingando de uma rachadura na parede. Formou-se uma pequena poça no chão, mas a fonte já está secando. E aí? Ele vai dividir a água com os colegas?

- **Dê início a um flashback:** Havendo um fato importante no passado de um personagem, talvez relacionado ao quarto, o confinamento poderia desencadear uma reconstrução da cena, tendo os outros personagens como elenco de apoio (veja o Livro de regras do Mundo das Trevas, pág. 194).

Como todos participarão da cena, o *flashback* poderia fornecer informações reveladoras sobre um personagem cujo passado o grupo não conhece muito bem (só tome cuidado para não revelar mais do que o jogador gostaria que você revelasse sobre o personagem).

- **Dê tempo aos jogadores:** Se seus jogadores tiverem o mínimo interesse pela interpretação, o tempo passado dentro do quarto pode ser uma boa oportunidade para exercitá-la. Quando não estiver acontecendo muita coisa, tente se afastar um pouco e deixar os personagens conversarem entre si. Às vezes, o simples fato de o Narrador ficar calado encoraja os jogadores a preencher o silêncio. Se os jogadores não interagirem por conta própria, você poderá estimulá-los recorrendo às diferenças que existem entre eles. “Você nota que Jim tem uma tatuagem incomum no antebraço esquerdo.” “Você ouve Alice cantarolar baixinho uma canção estrangeira.” “Você vê Greg coçar uma cicatriz que ele tem no pulso.”

- **Fique atento às perturbações:** Os personagens poderão desenvolver perturbações se perderem Moralidade. Também poderão desenvolver certas condições se forem expostos à pressão excessiva — e horas ou dias de cativeiro e fome certamente correspondem a essa descrição. Você pode decidir que, em algum momento, será necessário passar num teste de Perseverança + Autocontrole para evitar que um personagem seja afetado por depressão, fobia ou outra perturbação leve durante o resto do período de confinamento. À medida que o tempo de prisão aumenta, esses testes poderiam ser exigidos toda vez que os personagens tentassem cooperar ou raciocinar em conjunto dentro do quarto. Se os personagens já tiverem essas perturbações, e se já tiverem sido expostos aos estopins de praxe, os testes terão de ser feitos mais cedo.

Histórias

Como os personagens podem escapar do Quarto Vazio? Como vão descobrir a resposta? Veremos a seguir algumas soluções que você pode combinar de várias maneiras. Você pode até mesmo deixar as decisões dos jogadores determinarem os resultados. Se eles se mostrarem interessados em procurar as crianças cujos bilhetes e brinquedos vivem encontrando no quarto, você poderia decidir que Krista King tem a solução para o dilema deles. Se quiser uma história mais extensa e desafiadora, talvez seja interessante fazer com que os personagens esgotem várias fontes de informação antes de enxergar o quadro geral.

Estratégias de fuga

- **Basta sobreviver:** É possível que o quarto libere suas vítimas depois de completarem um ciclo inteiro de visitas. Aqueles que sobrevivem ao período mais longo de clausura estarão livres da maldição. Cartas ou fotografias descobertas no quarto poderiam ajudar os personagens a localizar Krista, Mason ou outros sobreviventes criados por você (ou então os documentos apontam um diário ou outro relato escrito séculos antes por um sobrevivente). Esses sobreviventes, ou os registros deixados por eles, poderiam fazer os personagens pensar que, se sobreviverem, digamos, à décima visita, o pesadelo chegará ao fim. Alguns personagens talvez tenham o vigor físico necessário para resistir a um confinamento prolongado (principalmente se tiverem uma Vantagem Física apropriada, como Estômago de Avestruz). Outros talvez sobrevivam caso

se prepararem cuidadosamente. Esta história pode ser uma boa oportunidade para interpretar seriamente os personagens. Como eles reagirão ao enfrentar a morte quase certa? Tentarão resolver algumas pendências? Os personagens que possuem uma resistência mais alta vão dividir comida e água com aqueles que provavelmente não agüentarão muito tempo? Como o comportamento desesperado de um personagem afetará seu relacionamento com os outros sobreviventes mais tarde?

Como só conseguem levar uma quantidade limitada de água e comida para o quarto, os personagens precisam planejar com cuidado. Se as convocações são imprevisíveis, os personagens são obrigados a manter os suprimentos consigo o tempo todo (até mesmo enquanto dormem). A escolha da comida é importante. Os alimentos com alto teor calórico são os mais úteis (a barra de cereais de um kit de sobrevivência na selva poderia adiar os efeitos da falta de comida durante várias horas; aquelas que são compradas em supermercados talvez não passem de doces metidos à besta). Os personagens que, entre uma visita e outra ao quarto, passarem fome, se machucarem ou ficarem desidratados correrão o risco de começar o próximo período de confinamento com a saúde debilitada.

O próprio quarto poderia criar oportunidades para que os personagens aumentem sua sobrevivência. Talvez apareça um cervo vivo dentro do aposento. Se capturarem e matarem o animal antes que ele desapareça, os personagens terão carne para comer. Poderia aparecer um cofre trancado. Se alguém conseguir arrombar a fechadura a tempo, encontrará lá dentro água suficiente para sobreviver mais um dia. Essas ocorrências podem ser oportunidades para que os personagens exercitem Habilidades que não conseguem usar com frequência (por exemplo, tocar bem o piano de cauda que acabou de aparecer). Mas o excesso desses episódios reduz a história a um *videogame* em que os níveis de energia são recarregados quando necessário.

Se você fizer da sobrevivência a chave para quebrar a maldição, revise as regras de “Fadiga” e “Privação”, pág. 180 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**, para ter uma idéia de como os personagens são afetados pelo cativeiro prolongado. Pense também na maneira como a privação afetará os personagens quando eles voltarem ao mundo real. Estarão vulneráveis a doenças e precisarão de um fornecimento contínuo de comida e água para recuperar a Vitalidade perdida devido à fome e à sede.

• **Consertar ou restaurar:** O Quarto Vazio, por acaso ou intencionalmente, parece ter se separado do mundo real. Seria possível reconectá-lo à realidade? Talvez os personagens precisem localizar o edifício ao qual o quarto pertencia originariamente e restaurá-lo. Isso talvez implique procurar plantas e depois encontrar um arquiteto meio louco e capaz de interpretá-las. Talvez seja necessário realizar no local um ritual de ocultismo que exige materiais difíceis de obter ou atos moralmente questionáveis (violação de sepulturas?, roubo de órgãos humanos?). Talvez os personagens tenham de encontrar e reconstruir a porta original do quarto, que a essa altura foi dividida em pedaços, que, por sua vez, são valiosas possessões de ocultistas ou vampiros poderosos.

O quarto poderia ser consertado de outras maneiras, o que daria aos personagens a oportunidade de recorrer a Habilidades até então subtilizadas. Talvez não tenha





começado como um quarto, e sim como um desenho ou a pintura de um quarto. Se encontrarem a obra original, os personagens talvez consigam quebrar o feitiço ao adicionar uma porta ou janela à imagem. (Teria sido Krista a criadora do quarto, ao inventar um refúgio imaginário que a protegesse dos maus tratos quando ainda era criança? Quando ela deixou de precisar do quarto — talvez porque o molestandor tenha sido preso ou morrido —, o aposento começou a surgir em outros lugares, alimentando-se do medo inspirado nas vítimas). Mudar a imagem original talvez exija uma habilidade artística considerável ou a participação do artista original. A imagem pode rejeitar as alterações que não sejam perfeitas e, como resposta, poderia convocar novamente os prisioneiros. Ou talvez o quarto tenha sido criado num poema, romance ou peça de teatro, todos inacabados. Os personagens teriam de deduzir ou descobrir o final que o autor tinha em mente, e depois representá-lo dentro do quarto. Mas os elementos perigosos do enredo transformam-se em realidade — alguém leva um tiro, um animal selvagem ataca, ocorre um incêndio —, o que torna arriscado dar uma conclusão à história.

- **Brincadeira de criança:** Ao desaparecer, o quarto está além da percepção da mente comum. As crianças, porém, que têm mentes mais flexíveis, poderiam enxergar uma entrada onde os adultos vêem apenas uma parede ou um assoalho. Elas podem notar que os personagens amaldiçoados pelo quarto “somem” durante um ou dois segundos. Podem ser capazes até mesmo de entrar e sair do quarto desaparecido no local de sua manifestação mais recente (como fizeram os jovens Krista e Mason King em seu sótão). Os personagens podem ficar chocados ao encontrar uma criança — um de seus próprios filhos, um vizinho, um estranho — dentro do quarto quando aparecerem lá. A capacidade do quarto de alterar o tempo pode permitir que Krista e Mason, ainda crianças, interajam com os personagens, mas os dois desaparecerão se alguém tentar feri-los.

Interagir com crianças que estiveram no quarto anteriormente pode ajudar os personagens a recolher informações a respeito da origem do lugar e de como acabar com o ciclo (a jovem Krista, por exemplo, poderia indicar que criou o quarto para que ela e Mason pudessem se esconder do parente que os molestava). Pode ser que as crianças de hoje que vierem a entrar no quarto por conta própria consigam ajudar outras pessoas a sair (mas talvez só uma pessoa por vez). Quem sair desse modo estará livre do quarto, mas a experiência pode ser traumática, cansativa ou nociva para a criança. Pode ser que os personagens precisem conquistar a confiança de uma criança amedrontada para fazê-la ajudar.

- **Estado alterado:** Talvez as crianças não sejam as únicas a apresentar a inclinação adequada para encontrar um modo de entrar e sair do quarto. Os adultos que possuem uma visão alterada da realidade poderiam ser capazes de fazer a mesma coisa. Os personagens hipnotizados, em transe, psicóticos, drogados ou que, de algum modo, tiveram seu estado mental normal alterado podem ser capazes de conduzir outras pessoas para a liberdade (ou talvez acabem parando num lugar pior). Pode ser que uma antiga vítima tivesse conseguido escapar depois de desenvolver uma perturbação por causa do cativeiro. Talvez ela consiga libertar os personagens, mas sua psicose faz dela um aliado incerto e perigoso.

- **Matar ou morrer:** Talvez o Quarto Vazio clame por sangue. Somente a morte é capaz de romper a ligação do aposento com aqueles que foram apanhados em sua maldição. Talvez a

maneira de morrer seja específica, e esse seria o motivo pelo qual certas armas continuam reaparecendo no quarto. Será que um dos personagens estaria disposto a se sacrificar? Ele tentará fazer o ato coincidir com o término do período de confinamento, para que o resto do grupo providencie cuidados médicos imediatos tão logo retornem ao mundo real? Ou o grupo irá procurar outra solução, algo menos sangrento, mas também com uma chance menor de funcionar (até onde sabem)? Se existir entre os personagens um criminoso ou assassino desumano, seria “aceitável” sacrificá-lo para o bem de todos? Se um dos personagens morrer, essa pessoa continuará morta ou retornará como um fantasma ou reencarnado vingativo? Ou será que a vítima do assassinato voltará a viver quando a maldição do quarto for desfeita, como se nada tivesse acontecido?

Em busca de respostas

Os objetos, sons e outros fenômenos que acontecem no Quarto Vazio podem fornecer pistas sobre seus segredos. Veremos a seguir outras maneiras pelas quais os personagens podem descobrir o que é necessário fazer para ganhar a liberdade.

- **Encontrar outros sobreviventes:** Se os personagens localizarem Krista King, talvez ela tenha informações que eles poderão usar para escapar do destino que os aguarda. A conexão dela com o quarto poderia vir à tona se os personagens encontrassem um de seus quadros ou os desenhos que ela deixou no quarto ainda na infância. Se tiverem apenas o primeiro nome e o endereço dela — escritos no fundo de uma velha lancheira do Charlie Brown encontrada no quarto —, localizá-la pode não ser tão fácil. A primeira dica poderia levar os personagens até a casa onde ela passou a infância (que poderia ficar na cidade onde moram os personagens ou exigir que eles percorressem uma distância significativa). Os moradores atuais talvez não saibam nada a respeito dos antigos donos, o que motivará os personagens a arrombar a porta e procurar pistas (mais desenhos antigos ou cartas de Krista, escondidos no sótão ou embolorando no porão). A casa poderia estar desocupada e abandonada, mas sob os olhos vigilantes de Mason, que ficaria indignado se alguém a invadisse. Quando Krista for encontrada, os personagens terão dificuldade para obter informações com ela por causa de sua paranóia. E mesmo que, por exemplo, ela diga que bastaria alguém morrer dentro do quarto para quebrar a maldição, será que alguém acreditaria nela? Os personagens também podem ter de lidar com Mason e comparar a versão dele com a da irmã.

Mason King tem suas próprias observações ou deduções sobre como escapar do quarto, que podem ou não concordar com a opinião de Krista. Talvez o fato de quase ter morrido dentro do quarto tenha lhe concedido algum conhecimento especial sobre o aposento, ou até mesmo a habilidade de entrar e sair de quando em quando. Mesmo se não for esse o caso, ele poderia afirmar ter essa conexão para convencer os personagens a negociar com ele. Em troca da liberdade, ele pedirá que os personagens façam algumas coisas para que ele possa atingir seus objetivos. A princípio, seus pedidos parecerão relativamente inofensivos: pesquisar alguma coisa ou bater pernas atrás de informações, ou então invadir uma galeria de arte para destruir um quadro. Mas, quando ele pedir que alguém se infiltre na atual residência de Krista para descobrir a rotina da irmã, será que os personagens adivinharão por quê?

Você poderia criar outros sobreviventes. Quem escapa do Quarto Vazio raramente o faz com a psique incólume. Um dos sobreviventes poderia ter reprimido todas as lembranças

do incidente. Talvez ele passe a detestar os personagens por fazerem-no reviver o trauma, ou talvez tema que o fato de falar sobre o que aconteceu venha a enredá-lo novamente. Um outro sobrevivente pode passar o tempo todo fugindo, com medo de que o quarto reapareça caso ele fique muito tempo num mesmo lugar. Ou talvez um deles tenha deliberadamente tomado parte no episódio, alguém que se escondeu no quarto para fugir de uma infância traumática e que agora não quer reviver antigas recordações. Um outro sobrevivente poderia ser um ocultista ou vampiro perigoso que entrou no quarto em busca de poder (e talvez o tenha encontrado). Os sobreviventes podem ter todo o tipo de razões para dar aos personagens dicas ruins ou propositalmente falsas.

- **Chamar um especialista:** Os personagens que já passaram por situações estranhas podem ter Contatos ou Aliados versados no sobrenatural, clarividentes ou especializados em coisas bizarras. Essas fontes provavelmente não terão informações específicas a respeito de um fenômeno tão singular quanto o Quarto Vazio, mas talvez consigam dar um palpite bem fundamentado ou descobrir parte da verdade. Eles não saberão, por exemplo, que o quarto cessará sua atividade se os personagens pintarem a imagem da porta original numa das paredes e a destrancarem com a chave que está enterrada no lugar de onde veio o aposento. Contudo, um vidente poderia adivinhar que ajudaria bastante encontrar o local de origem do quarto, ou predizer que “um maçom [Mason] alto” teria a resposta. A intuição dos ocultistas poderia apontar que o quarto perdeu contato com a realidade por causa de uma grande injustiça cometida, e, para os personagens, a única esperança é descobrir o que aconteceu e fazer justiça. Esse tipo de dica nunca sai de graça, mas a dívida pode ser cobrada numa história subsequente.

Variações

O Quarto Vazio é uma espécie de tábula rasa, uma estrutura básica que você pode enfeitar da maneira como quiser para contar qualquer tipo de história. Eis algumas variações interessantes:

- **Muita ação:** E se os personagens depararem com algo terrível toda vez que forem convocados pelo Quarto Vazio? A duração do confinamento poderia ser a mesma, mas a cada visita, os personagens estariam aprisionados com antagonistas

cada vez mais perigosos: um cão raivoso, um tigre-de-bengala, um assassino seqüencial armado, um vampiro meio louco. Se a convocação for imprevisível, os personagens terão de manter armas e kits de primeiros socorros o tempo todo com eles. Talvez o quarto só convoque os personagens quando eles matarem ou destruírem um antagonista numa outra história. Talvez eles tenham de enfrentar o inimigo que acabaram de derrotar, só que, desta vez, dentro do quarto, e o oponente lembra-se dos truques ou das estratégias que eles usaram para vencê-lo. Até a maldição ser quebrada, os inimigos poderosos que foram destruídos por pura sorte terão de ser derrotados novamente. Ou talvez o quarto seja a maldição lançada por um inimigo agorizante, que obrigará os personagens a enfrentá-lo repetidas vezes até desfazerem o feitiço.

- **Desta vez é pessoal:** Em vez de os personagens descobrirem que o tempo não passa no mundo real enquanto estão presos no quarto, o tempo corre normalmente e a ausência dos personagens passa despercebida porque alguma coisa toma o lugar deles e vive suas vidas. Talvez sejam substituídos por cópias exatas, ou seus corpos sejam possuídos por outras entidades. No início, os duplos farão apenas o básico, realizando tarefas que os personagens fariam de qualquer maneira. Mas, à medida que a história se desenvolve, os substitutos passam a destruir as vidas dos personagens. Talvez as duplicatas tentem aprender o que significa ser humano convivendo com outras pessoas. Ou talvez sejam espíritos malignos que cometem atos cada vez mais atrevidos por mero prazer. Mesmo que acabem com a maldição do quarto, os personagens podem levar meses ou anos para desfazer os estragos causados em suas reputações e relacionamentos. Pode ser que alguns personagens sejam procurados por crimes cometidos por seus sócios.

- **Consequências inesperadas:** E se o Quarto Vazio não for uma armadilha para os personagens dos jogadores, e sim para alguma outra coisa? Uma entidade invisível e intangível mora no quarto, incapaz de escapar, mas capaz de atrair outros seres para sua prisão. Se os personagens encontrarem uma maneira de quebrar a maldição do quarto, o prisioneiro misterioso também será libertado. Talvez os personagens só descubram isso quando for tarde demais, o que poderia levar a uma outra história, na qual eles procurariam uma maneira de devolver o gênio à lâmpada. Ou então eles podem receber pistas sobre o verdadeiro propósito do quarto e aí terão de decidir se vale a pena salvar as próprias vidas e soltar uma coisa perigosa no mundo.