

CHAMADO de
CTHULHU

A Semente da Destruição



*por Kairam Hamdan e
Mauro Lucio Campos Amado*

A Semente da Destruição

para Chamado de Cthulhu

Autores: Kairam Hamdan e Mauro Lucio Campos Amado

Edição, Diagramação e capa: Pedro Ziviani

COPYRIGHT © Terra Incognita Editora e Comércio de Livros Ltda.

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra poderá ser reproduzida, seja quais forem os meios empregados, sem a permissão, por escrito da editora.

Call of Cthulhu é marca registrada da Chaosium Inc, California, EUA.
Publicado sob licença. 2015.





Trata-se inicialmente de um simples fenômeno astronômico, que leva, porém, às mais sinistras repercussões. **Veja o quadro: O que está realmente acontecendo e a seção Acontecimentos recentes.**

Como Salvar Nosso Mundo

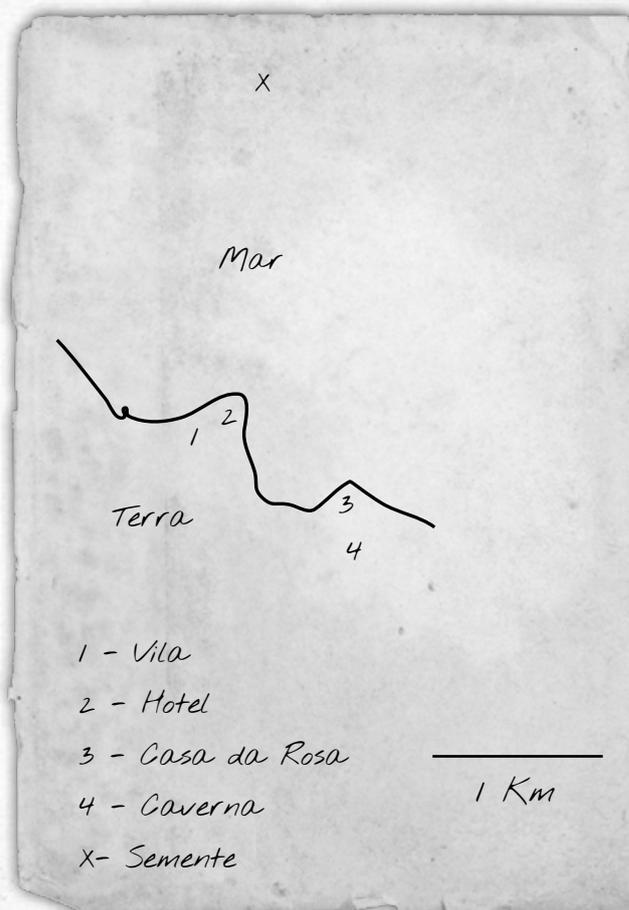
O grupo de investigadores está em uma corrida contra o tempo para evitar que toda vida em nosso mundo seja envenenada, devorada, dominada ou substituída por seres trazidos pela semente da destruição. A fim de terem sucesso em sua empreitada, os investigadores devem expulsar a semente do mundo ou destruí-la. Sua destruição é extremamente difícil, pois ela se encontra em mar aberto a

Essa é uma aventura curta, própria para ser jogada com investigadores experientes, que podem ter planejado bons momentos de descanso em um local idílico após ter passado por algumas dificuldades, embora nada catastrófico, em aventuras anteriores. Sem saber, os investigadores serão os únicos capazes de salvar o planeta de uma tenebrosa invasão.

mais de cem metros de profundidade e é completamente imune a ataques não mágicos. Expulsá-la, todavia, é uma alternativa viável, já que o feitiço necessário para tal pode ser encontrado com nativos exóticos. Trata-se do feitiço Maldição da Escuridão. O feitiço precisa da participação em um ritual de alguém que tenha visto a semente ou que saiba seu nome para ter alguma chance sucesso. Uma habilidade bastante útil nesta aventura é História Natural e o conhecimento de línguas clássicas.

Tudo se passa em Aguirre, um pequeno vilarejo a beira-mar no Brasil, cuja localização específica deve ficar a critério do guardião. Recomendamos qualquer local que tenha praias paradisíacas, especialmente no nordeste brasileiro. A vila depende, quase exclusivamente, da pesca. Embora recentemente tenha sido construído um hotel de luxo de frente para o mar em uma praia da região.

A época é a década de 1920, os inesquecíveis Anos Loucos. O ano específico fica a cargo do guardião. Caso queira, a data pode ser alterada para tempos atuais sem muito esforço, o que tornaria a aventura bem mais segura para os investigadores, mas não solucionaria o sombrio problema.



Envolvendo os Investigadores

Nossos relaxados investigadores podem ser simplesmente pegos no turbilhão de eventos que os cerca durante esse paradisíaco momento de descanso. A partir desse momento, devem tomar atitudes que pesarão no futuro da espécie humana no planeta.

Uma segunda opção, bastante comum nos contos de Lovecraft, seria eles fazerem parte de uma expedição formada por uma instituição de renome, tal como uma Universidade, um Museu ou mesmo uma expedição financiada por algum patrocinador, para investigar os estranhos acontecimentos ocorridos recentemente no local.

Eles podem também ter sido contatados por alguém, um parente ou amigo, que tenha presenciado o fenômeno.

Ⓜ Que Realmente Está Acontecendo

O objeto negro caído do céu é na verdade a Semente de Egdlus, um singelo objeto não-euclidiano que permite ao Deus Exterior Egdlus-Suvar enviar seus filhos e demais crias aos confins do nosso universo, em uma *sui generis* sequência evolutiva. Nos períodos de lusco-fusco, quando o sol está pouco acima do horizonte, muitas das crias germinam da semente e infestam o mundo onde ela se encontra. Para a infelicidade dos investigadores, dessa vez este mundo é a Terra. Espécies diferentes podem ser geradas de tempos em tempos, em uma sequência impossível de ser reconhecida pela mente humana. Dentre essas espécies estão os gastrópodes que infestaram as praias dias atrás, assim como o tubarão que atacou o filho da Rosa e a serpente marinha avistada por alguns pescadores. Outras espécies continuarão sendo trazidas, ainda mais perigosas que as anteriores. Em poucas semanas, a região local deve estar totalmente tomada. Pode levar anos, mas toda a vida na Terra está ameaçada. Para o bem de todos, é melhor os investigadores agirem rápido.

Um grupo de nativos bastante exótico, formado por híbridos abissais aparentemente bem intencionados ou totalmente insanos, já tentou resolver o problema por conta própria, sem sucesso. Eles agora estão raptando pessoas a fim de resolver o problema com um ritual

Acontecimentos Recentes

- ▶ Um mês atrás, durante um belo pôr do sol, um grande objeto negro riscou os céus e atingiu o mar próximo da costa. Aparentemente sem causar maiores estragos ou outra repercussão como ondas ou até mesmo barulho.
- ▶ Duas semanas atrás houve uma infestação de gastrópodes nas praias da região. Os funcionários do hotel trabalharam duro para limpar a praia durante a noite para que tudo estivesse limpo no nascer do sol. Eram moluscos venenosos semelhantes ao *Conus tornatus*, apesar de maiores – com até 30 cm de comprimento – e em tons de cinza e preto. Um carregador do hotel pegou uma febre e está de repouso em casa.
- ▶ 10 dias atrás teve o início o desaparecimento de pessoas da comunidade. Uma copeira do hotel sumiu faz poucos dias.
- ▶ 8 dias atrás houve um incidente envolvendo tubarões, um jovem pescador de 17 anos, filho de uma camareira do hotel, perdeu parte de uma perna e está convalescendo em casa. Ele foi atacado por um tubarão “negro” de quase dois metros de comprimento.
- ▶ Uma semana atrás seres incríveis foram avistados por embarcações pesqueiras na região. Os relatos descrevem escorpiões negros gigantes, semelhantes ao *Jaekelopterus rhenanie*, só que de até 3 metros de comprimento.
- ▶ 3 dias atrás foi avistada uma grande serpente do mar, semelhante a um espinossauro, com quase vinte metros de comprimento.
- ▶ Hoje é o dia da chegada dos investigadores

A Chegada no Plaza

O Hotel Plaza em Aguirre ainda não é tão conhecido nas mais altas rodas do mundo, mas segue um padrão de qualidade internacional e é uma bela construção de dois andares no estilo *art-déco* que se destaca no visual local. Ele fica afastado dezenas de metros da vila. Lá podem se hospedar até 20 pessoas, mas, normalmente, apenas metade dos quartos estão ocupados. A diária é de \$5 por pessoa e o serviço é aceitável, já que o hotel passa por uma recente falta de mão-de-obra. Os investigadores são os únicos hóspedes, os últimos registros de saída são de horas atrás. É possível que os investigadores tenham até cruzado com os últimos hóspedes no caminho para cá. Tudo parece estar calmo e eles são recebidos de maneira muito cortês pelo gerente do hotel; por trás de uma máscara de normalidade há, todavia, um clima de tensão no ar, principalmente nos modos dos serviços.

O investigador que tiver sucesso em um teste de Psicologia é capaz de notar algo estranho no jeito dos trabalhadores e, se passar em um teste de Persuadir com alguém que não seja da gerência do hotel, pode obter uma informação da lista de boatos. No máximo uma de cada funcionário com quem conversarem. Veja o quadro **Boatos**.

Emanuel Farias, o gerente, é um homem fechado e não fala, senão de amenidades, com os hóspedes. Jamais mencionaria os tenebrosos acontecimentos recentes. Ele recomenda aos hóspedes não entrarem no mar. Leona Rocha, a secretária da gerência, não fala nada na presença de seu superior, mas pode relatar um ou dois boatos em uma conversa em particular.

Na cozinha, há três pessoas trabalhando quase todo o tempo. O hotel conta também com três arrumadeiras, duas lavadeiras, um porteiro e um carregador de malas. O cozinheiro Miguel (50 anos, Cozinhar 85%) tem muito

BOTOS

- ▶ O gerente, seu Emanuel, terminou há alguns meses o caso com a Cristina, lavadeira do hotel, e foi amaldiçoado por ela.
- ▶ A família de Maria, uma moça da vila, acredita que ela morreu envenenada duas semanas atrás após comer um marisco.
- ▶ O Joaquim, filho da Rosa, a arrumadeira do hotel, foi atacado por um tubarão enorme e está a beira da morte.
- ▶ O Pobre do João foi trabalhar catando caramujos na praia e quase morreu.
- ▶ Vão abrir um restaurante de frutos do mar chique bem aqui na cidade.
- ▶ Desde ontem os passeios de barco estão proibidos por causa dos monstros.
- ▶ Parece que há uma serpente do mar negra como a noite no oceano, que ataca tudo o que vê.

orgulho de seu trabalho e sente falta do fornecimento de peixes trazidos por Carlos, irmão de Rosa.

A lavadeira Cristina foi demitida porque furtou objetos do hotel e sumiu da cidade faz mais de um mês. Alguns dizem que ela foi embora com um senhor que se hospedava por lá.

A copeira Glória desapareceu a dois dias, a verdade é que Rosa e Zuleica prenderam-na em uma caverna próxima da casa da família (veja na seção **O Ritual de Expulsão**).

Há um aviso bem grande na praia do hotel para os hóspedes não entrarem no mar. Caso um dos investigadores tente pescar, nadar ou entrar na água, há uma chance dele encontrar 1D4 peixes negros (Veja a seção **Caminhada pela Vila de Aguirre**).

CONVERSANDO COM ROSA

A arrumadeira do hotel tem uma aparência um pouco estranha, mas é muito cordial e parece bem educada, talvez até demais. Caso questionada sobre os acontecimentos recentes, ela responde de modo superficial e breve, até sentir que pode confiar na pessoa com quem fala. Caso os investigadores apresentem interesse em ajudar seu filho, que foi atacado por um tubarão recentemente e sejam confiáveis, Rosa se dispõe a levá-los até sua casa que fica a quase um quilômetro na direção oposta da vila.

Rosa é na verdade um híbrido abissal que está começando a sua fase de transformação e constantemente tem sonhos perturbadores,

a maioria de natureza erótica. Durante as noites, ela procura se relacionar com os hóspedes do hotel para saciar os seus desejos. Aquele investigador que estiver no próprio quarto e falhar em um teste de Sorte, receberá uma visita inesperada e precisará lidar da melhor maneira possível com a situação. Se algum investigador a tiver maltratado em qualquer momento, precisará fazer um rolamento de Sorte duas vezes. Caso não tenha sucesso em algum dos rolamentos, acordará na praia na manhã seguinte e irá pensar que tudo não passou de um pesadelo perturbador.

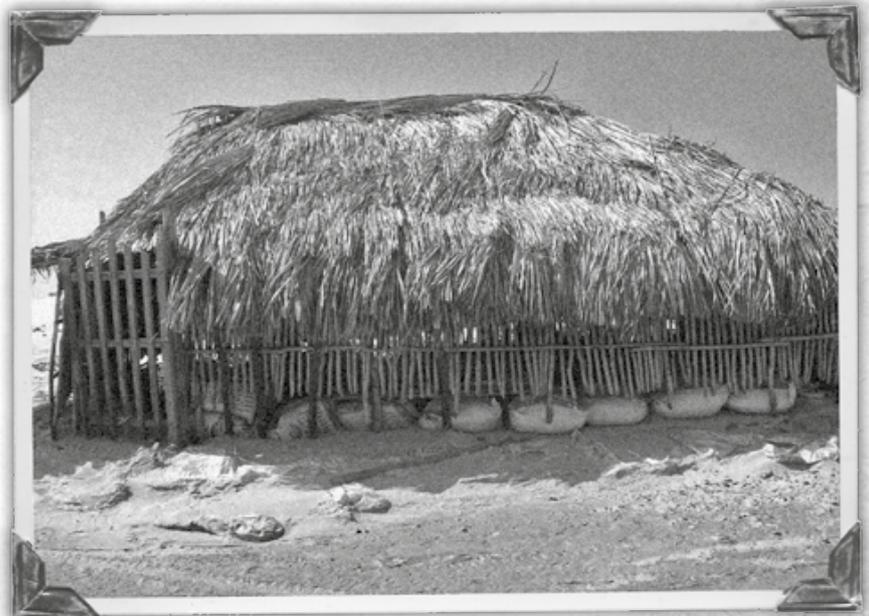
VISITANDO A FAMÍLIA DE ROSA

Ela mora com o irmão Carlos(29), três filhos homens Joaquim(21), Mario(12) e José(5) e sua avó Zuleica(?) em uma pequena choupana beira-mar. É uma construção simples de dois cômodos, uma cozinha e um quarto/sala.

Carlos é um pescador assim como Joaquim e estava com ele no barco quando ocorreu o ataque de tubarão. Ele não quer falar com estranhos sobre o incidente. O investigador precisa fazer um rolamento bem sucedido de Persuadir para conseguir que ele fale sobre o caso, ainda assim, o pescador se mostrará arredio e só uma intervenção da sua irmã o fará falar abertamente sobre o ocorrido.

“Era um tubarão não muito grande, mas muito feio. Era do tamanho d’uma pessoa, com a cabeça achatada com duas ponta e negro como a noite. Atacou sem nenhum aviso, nem vimo ele chegá.”

Zuleica parece estar cozinhando para mais de dez pessoas e não se afasta um só instante da cozinha, mas fica atenta escutando a conversa com os forasteiros. Ela é uma anciã abissal com mais de cem anos e cuja face se parece mais com uma cara de sapo do que com algo humano (SAN 0/1D6); ao falar com estranhos, ela toma o cuidado de usar um lenço ou chapéu na cabeça. A cozinha parece uma mistura de herbário com laboratório de alquimia em porcelana e conchas. Com muito esforço,



tanto por parte da Rosa como de um investigador, ela vai ao encontro dos investigadores e acaba falando um pouco sobre o que sabe.

“Eu sei muito bem o que é que tá acontecendo. Cês devia ir embora se num quiser perder, como nós perdemos, alguma coisa preciosa na luta que vai vir.” Ela então fala, cabisbaixa: “É, mas arguém tem que enfrentá esse mar terrível. O pedaço do céu caiu trazendo todo tipo de bicho pra cá e se nós num enviá ele de vorta, será o fim de tudo.”

Se os investigadores se oferecerem para ajudar e até participar como voluntários do “canto” que pode salvar todo mundo, Rosa e Zuleica os verão com outros olhos. Zuleica poderá até ser convencida a ensinar o “canto” a um deles, ou, no máximo, ensinar 1D4 dos feitiços que conhece.

Ⓣ Livro de “Receitas” da Zuleica

O livro fica muito bem escondido enterrado na cozinha perto do fogão. É necessário um rolamento bem sucedido de Localizar, com metade da chance, para algum investigador encontrá-lo. Junto do livro há seis pequenos frascos (30 ml) contendo um líquido estranho. Trata-se de um conjunto de poções mágicas que Zuleica pretende dar aos “voluntários” do feitiço, o efeito é imediato após a ingestão e faz com que a pessoa, durante um estonteante delírio (SAN 1/1D4) no qual fica indefesa, recite sem parar as palavras “*salkh oius mnegrif*” por três minutos e perca 1 POD permanentemente. Caso a pessoa que bebeu do frasco tenha visto o pedaço caindo do céu ou saiba seu nome, há 5% de chance da *Semente de Egdlus* retornar para Azathoth. Para cada pessoa que beba um frasco ao mesmo tempo “brindando”, os 5% são cumulativos; apenas uma delas precisa ter visto ou saber o nome ‘*Semente de Egdlus*’. Ao ver algum estranho em sua cozinha, Zuleica se enfurece e expulsa todos da casa.

Ⓣ Ritual de Expulsão

Doze dias atrás, todos na casa da Rosa participaram da cerimônia do feitiço *Retorne para Azathoth* na tentativa de expulsar o pedaço de céu, conhecido por eles como *Semente de Egdlus* que caiu faz um mês. Infelizmente, o ritual fracassou e agora eles estão desesperados na busca de “voluntários” para um novo ritual. Joaquim está disposto a se sacrificar para que todos se salvem, já que sua ferida parece não melhorar mesmo com a ajuda de Zuleica. Tanto Zuleica quanto a Rosa não aceitam isso, pois ele está perto de iniciar sua transformação em um abissal completo e isso poderia até curá-lo, além do mais Joaquim é o mais promissor membro da família em muitas gerações.

Perto da casa, dentro de um matagal, há uma caverna. Com um rolamento bem sucedido de Rastrear, um investigador pode encontrar, próximo da casa, rastros de pegadas que seguem para dois lados. A primeira leva à praia onde há uma pequena jangada (ou barco) e outra entra para o meio de um matagal atrás da casa e leva até uma caverna. Caso os investigadores perguntem, as pessoas da casa falam que é um lugar onde eles buscam temperos e um ou outro alimento quando a pesca não vai bem. Avisam, porém, que é um local traiçoeiro. Na caverna estão presas 6 pessoas da vila: Cristina, a lavadeira do hotel, dois meninos de 13 e 7 anos; duas moças de 16 e 19 anos, a mais velha se chama Glória e é copeira no Hotel e um rapaz de 15. Eles serão utilizados no ritual que a Zuleica deseja realizar em breve. Caso um dos investigadores pareça uma presa fácil, pode ser a próxima vítima de rapto e “voluntário” do ritual. No momento certo, os voluntários serão dopados, levados mar adentro e beberão uma das poções mágicas da Zuleica. Rosa e Zuleica sabem que o ritual, para ser bem sucedido, deve ser feito há pelo menos 250 metros mar adentro na região próxima de sua casa.

Ictus orabilis

É um livro pequeno quadrado (21x21cm) com uma capa feita do que parecem ser escamas de tubarão ou de algum peixe desconhecido. Suas páginas parecem pergaminhos, mas são feitas de pele de algum animal, provavelmente golfinhos. É um livro antigo escrito em grego, com anotações em grego e latim. Nele há um tratado sobre animais marinhos (História Natural +10%), além de uma série de feitiços e relatos do povo Abissal. No tomo estão também contidas algumas lendas sobre as criaturas dos Mitos. As mais sombrias dessas lendas contam que Egdlus-Suvar seria um rival de Abboth e sempre procurava substituir os filhos deles pelos seus por todo lugar, além de ter relações incestuosas com Ubbo-Sathla. *Perda de Sanidade 1D4/1D8; +7% de Mitos de Cthulhu; média de 18 semanas para estudar e compreender.* Feitiços: Perdição dos marinheiros (Canto da se-reia), Retorne para Azathoth (Maldição da escuridão), Chamar nossos irmãos (Contatar abissais), Autarqueim Ictus (Comandar tubarão/golfinho), Deleixo Ictus (Atrair peixes)



Caso o próximo feitiço, a ser realizado daqui a dois dias, falhe, Zuleica e Rosa pretendem convocar seus parentes abissais com o feitiço *Chamar Nossos Irmãos* para pedir ajuda (Consulte a seção **Encontro entre abissais**, p. 6). Um grupo de abissais aparecerá e prometerá levar Joaquim e outros abissais para a cidade de Xiqtamotl, nas profundezas do mar, onde serão ajudados. Todavia, o que os espera lá é um sofrimento maior que a morte. Os que forem para lá serão usados em experimentos e oferendas a Dagon na tentativa de enfrentar a ameaça caída do céu. Nenhum esforço por parte dos abissais de Xiqtamotl será suficiente para controlar essa nova ameaça. Talvez Dagon os tenha rejeitado ou seja essa a vontade dele.

Caminhada pela Vila de Aguirre

Em um passeio pela vila, os investigadores notam que todos os olham com receio e ninguém se aproxima. Algo bastante estranho, uma vez que na maioria das vilas do interior do Brasil, os moradores são cordiais com os forasteiros. Caso tentem alugar um barco para um passeio, ninguém aceitará, mas após alguma conversa e um pequeno "agrado" (equivalente a aproximadamente \$20, 150\$000 Rs [cento e cinquenta e três mil réis]) eles conseguem arrumar um barco pesqueiro para até 6 pessoas (sem muita carga) com um guia não muito experiente ou meio bêbado. O passeio de barco não será um passeio turístico (Confira a seção **Passeio de barco**). Caso queiram conhecer ou insistam em conversar com o melhor pescador da região, todos indicarão Carlos, irmão da Rosa (ver **Visitando a Família de Rosa**). A maioria sente uma ponta de inveja pelo sucesso do pescador.

Caso a notícia que eles estão ali para ajudar se espalhe, uma bela jovem nativa, chamada Carla (APA 15, Implorar pela Ajuda de Estranhos 88%) se aproxima

e pede a eles que encontrem seu filho: Mateus, de 7 anos, que sumiu quatro dias atrás. Ela está desesperada e criou o menino sozinha depois que o pai faleceu alguns anos atrás.

Se os investigadores conseguirem conversar com algum pescador, podem ficar sabendo das infestações de moluscos e peixes negros que estão exterminando com a pesca local há alguns dias. Trata-se de um peixe horripilante, parecido com uma mistura de baiacú com uma criatura abissal, além de muito venenoso (TAM 1-2, veneno POT 20-30). Duas pessoas morreram tentando comer esse peixe no dia anterior. Os peixes começaram a aparecer nos últimos dois dias.

Passeio de Barco

Qualquer guia/pescador que eles contratem alega não poder deixar o barco, fonte de seu sustento, nas mãos de forasteiros, marinheiros de primeira viagem.

A cada hora no alto mar, é necessário um rolamento de Sorte do investigador com a menor Sorte no grupo, usando metade do valor se o rolamento for durante o nascer ou o pôr do sol. Caso haja uma falha, o guardião deve consultar a tabela de **Encontros no Mar** para determinar o que os investigadores encontrarão durante o passeio ou pode escolher conforme achar adequado para seu grupo de investigadores.

Ao pescar, nadar ou entrar na água, há também a chance de encontrar 1D4 peixes negros (Veja a seção **Caminhada pela Vila de Aguirre**).

Depois de poucas horas ou mesmo de algumas tentativas de se banhar, fica claro até para os mais reticentes investigadores, que o mar não está para peixe, e que será

Encontros no mar

1-50	Caramujos negros
51-75	Escorpião negro
75-90	Tubarão negro
91-100	Serpente do mar

necessário muito preparo para navegar nessas águas infestadas, além disso, pode não haver tempo. Essa linha de investigação será desencorajada por todos os habitantes da região com histórias de mortes e desaparecimentos até de nativos muito acostumados com o mar.

Durante um encontro, caso um investigador seja bem sucedido em um teste de História Natural, ele pode afirmar que tal espécie não é conhecida pelo homem.

Ⓜ ENCONTRO ENTRE ABISSAIS

Caso o segundo feitiço *Retorne para Azathoth* de Zuleica falhar (confira a seção **O Ritual de Expulsão**), três abissais aparecerão na praia em frente da sua casa, ao meio dia do dia seguinte, após ela realizar o feitiço *Contatar Nossos Irmãos*. Se algum humano for avistado por no local, ele também será levado para Xiqtamotl ou morto imediatamente se reagir. Eles estão aqui para levar todos "para casa", mas imaginaram o quê os esperavam durante o percurso. A viagem dos abissais até aqui foi uma enorme provação e somente três dos doze abissais enviados de Xiqtamotl chegaram até o litoral.

Determinando a Origem do Problema

Obtendo informações com os pescadores ou coletando-as por eles mesmos ao longo de alguns (2-4) dias, os investigadores são capazes de estabelecer de que região do mar vem estas criaturas abomináveis. Com dois rolamentos bem sucedidos de História Natural, é possível obter informações sobre a infestação de moluscos ou sobre a pesca de peixes negros. Informações sobre correntes marinhas locais podem ser obtidas numa conversa com os nativos (note, contudo, o perigo de entrar no mar, veja a seção **Passeio de Barco**).

Os investigadores determinam que a área de origem das criaturas seria uma região de 500 metros quadrados, que fica a um pouco mais de um quilômetro e meio da costa,

quase na reta da praia do hotel. Caso eles tenham sucesso em apenas um rolamento, a área determinada é bem grande: uma faixa em frente ao hotel com 50 metros de largura e 2,5 km de comprimento. Se tiverem sucesso excepcional em um dos rolamentos (rolar abaixo de $\frac{1}{5}$ do valor da habilidade), a área é estabelecida com uma precisão de 300 metros quadrados; dois sucessos excepcionais reduz a área para 100 metros quadrados. Consultando um mapa da região, nota-se que o fundo do mar se encontra, em média, a mais de cem metros na área estabelecida, o que dificulta muito qualquer tipo de investigação no local, além dos perigos marítimos. Todo esse esforço mostra que o ritual a ser realizado pela Zuleica só será bem sucedido se for realizado na praia em frente ao hotel ou a algumas centenas de metros mar adentro em outros pontos da costa.

Caso os investigadores sejam muito curiosos e consigam chegar até a região de origem da infestação, onde se encontra a *Semente de Egdllus*, o esforço não parece compensar, já que a semente é imune a qualquer ataque não mágico. (Caso os investigadores tenham recursos mágicos, o que se espera de investigadores experientes, a *Semente de Egdllus* tem POD 30 e PV 50). Se um investigador - assim como qualquer criatura do nosso universo - se aproximar a menos de 100 metros da *Semente de Egdllus*, deve, a cada minuto, fazer um rolamento bem sucedido de Sorte ou perderá 1D6 pontos de POD e 1 ponto de cada atributo físico (FOR, CON e DES) a ser recuperado somente no caso da expulsão da semente de nosso mundo. Ela possui uma forma fractal semelhante a um floco de neve com dois metros de diâmetro e emana uma doentia luz negra. Uma pessoa olhando diretamente para ela, por alguns segundos que seja, vê a imagem do seu maior medo sendo gerado no seu interior e saindo em sua direção (SAN 1/2D6).

Atualmente a semente se encontra a 159 metros de profundidade. Ela pesa 5 toneladas e, caso tenha os PV reduzidos a zero, desaparece sem deixar vestígio. Durante o lusco-fusco do nascer ou por do sol, a semente perde metade do POD e do PV no esforço de trazer para o nosso mundo 1D100 das mais variadas criaturas (o guardião pode escolher o tipo de criatura ou consultar a tabela **Encontros no Mar**). Ela pode ser vista da superfície de um ponto até 15 metros de sua posição ou de uma distância de até 200 metros dentro d'água durante as horas do dia. Durante o lusco-fusco, duplique essas distâncias.



Ⓜ Futuro Está em Jogo

Daqui há cinco dias, começarão a ser avistados seres alados de vários tamanhos semelhantes a répteis negros emplumados; em oito dias serão vistos cefalópodes negros nas águas locais ou até mesmo nas praias, principalmente os menores espécimes; em treze dias, serão enxames de insetos venenosos e em três semanas os Zorn-ra invadirão a região de Aguirre. O fim do mundo como o conhecemos não tardará. O guardião deve misturar como quiser os encontros dos investigadores com estas espécies (após o aparecimento de cada uma delas, claro) priorizando aquelas ainda não encontradas pelo grupo.

Quando a *Semente de Egdlus* for tirada da Terra, todas as criaturas que ela gerou tem uma chance igual a seu próprio POD em D100 de também desaparecer a cada dia, assim como qualquer pedaço ou secreção removida dela, como o veneno; mesmo o veneno já injetado em uma criatura nativa da Terra. A situação das vítimas do veneno não piora, mas também não reverte. Para a recuperação de SAN por parte dos investigadores terminada a aventura, consulte a página 83 no livro Chamado de Cthulhu, já que a perda potencial de SAN vai variar bastante dependendo das criaturas encontradas pelos investigadores.

O guardião pode tornar a vida dos investigadores bem mais interessantes e ignorar o parágrafo anterior sobre o desaparecimento das criaturas. Nesse caso, a vida de um ou mais deles pode virar uma cruzada (quem sabe ao lado de Rosa ou outros da família) contra os filhos de Egdlus-Suvar que ainda infestam o nosso mundo. Boa sorte!

Estadísticas:

ROSA, 36 anos, Disposta a Ajudar

FOR 14 CON 13 TAM 11 INT 13 SAN 30
DES 13 APA 9 POD 14 EDU 12 PV 12

Bônus no dano: +1D4

Armas: Vassoura 58%, dano 1D6

Habilidades: Arrumar Quartos 64%, Escutar 60%, Folclore 52%, Furtividade 40%, Mitos de Cthulhu 10%, Ocultar 30%, Psicologia 32%.

ZULEICA, 124? anos, Velha Bruxa do Mar

FOR 15 CON 15 TAM 9 INT 16 SAN 50
DES 13 POD 15 EDU 20 PV 12

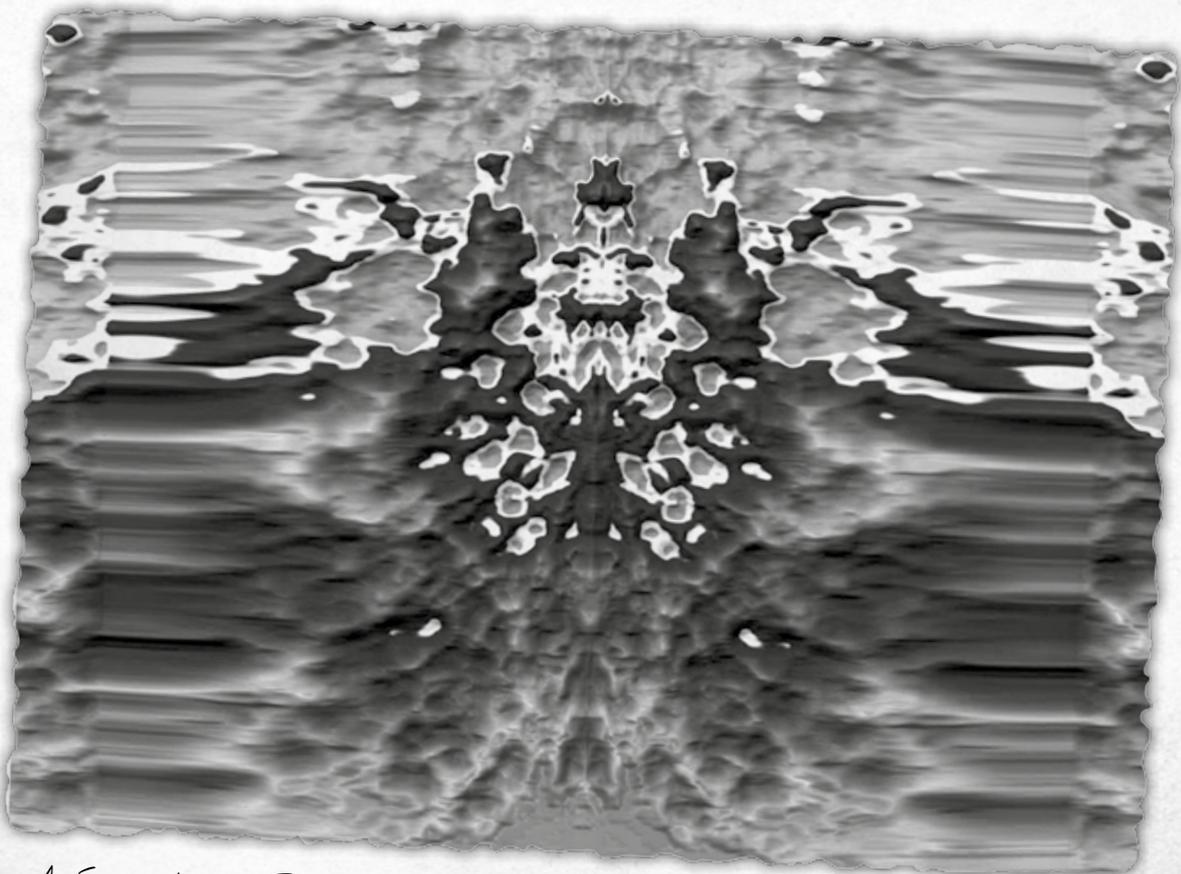
Armas: Panela 78%, dano 1d4

Armadura: 1 ponto

Feitiços: Canto da Sereia, Maldição da Escuridão, Contar Abissais, Comandar Tubarão/Golfinho, Atrair Peixes.

Habilidades: Astronomia 66%, Cozinhar 84%, Escutar 60%, Espanhol 90%, Folclore 70%, Furtividade 40%, Medicina Alternativa (Garrafadas e Ungentos) 80%, Mitos de Cthulhu 22%, Olhar dentro dos Corações das Pessoas 69%, Grego 60%, Latin 77%, Notar Mudanças Climáticas 61%.

Pontos de Sanidade: 0/1D6 ao ver Zuleica pela primeira vez



A Semente de Egdlus

JOAQUIM, 21 anos, Pescador Inexperiente

FOR 13/16* CON 12/15* TAM 14/15* INT 12 SAN 50
 DES 12/15* APA 11 POD 14 EDU 8 PV 13/15

*os primeiros valores são dele depois do acidente com o tubarão, e os últimos são de quando estava inteiro e com boa saúde.

Bônus no dano: +1D4

Armas: Arpão/Lança 49%, dano 1D6+bd

Habilidades: Barganha 41%, Navegar nas Vizinhanças 47%, Pescar 30%**

** ele é sempre ajudado pela avó com o feitiço *Deleaxo Ictus* [Atrair Peixes], isso faz com que consiga muito mais peixes e bem maiores do que qualquer pescador da região.

CARLOS, 29 anos, Pescador e Fornecedor de Peixes

FOR 13 CON 13 TAM 14 INT 13 SAN 55
 DES 11 APA 15 POD 12 EDU 18 PV 13

Bônus no dano: +1D4

Armas: Arpão/Lança 59%, dano 1D6+bd

Habilidades: Barganha 61%, Navegar nas Vizinhanças 67%, Pescar 50%**, Ver Mudanças Climáticas 41%

** ele é sempre ajudado pela avó com o feitiço *Deleaxo Ictus* [Atrair Peixes], isso faz com que consiga muito mais peixes e bem maiores do que qualquer pescador da região.

Carlos fornece os peixes para o Plaza. Uma conversa mais prolongada mostra que não entende tanto assim de como pegar peixes. Ele atualmente está mais ocupado com assuntos em terra do que no mar.

OS TRÊS ABISSAIS DE XIQTAMOTL**Motheop**

FOR 13 CON 8 TAM 13 INT 9
 DES 5 POD 8 PV 10

bd: +1D4

Clotep

FOR 10 CON 13 TAM 13 INT 5
 DES 5 POD 11 PV 13

Lorr

FOR 18 CON 15 TAM 18 INT 8
 DES 7 POD 11 PV 16

bd: +1D6

Armas: Lança 25%, dano 1D6 +bd
 Garras 25%, dano 1D6 +bd

Armadura: 1 ponto de escamas e pele

Habilidades: Fugir de Situações Perigosas 77%

Sanidade: 0/1D6

CARAMUJO NEGRO, *Conus niger*

Aparecem 1D4 caramujos escalando a borda do barco.

carac.	rol.	média
FOR	1D6	7
CON	2D6+3	10
TAM	1	1
POD	2D6+3	10
DES	1D6+6	10
Mov.	1/3 nadando	PV 5

Bônus no Dano: -1D6

Armas: Toque Ardido 30%, veneno POT igual a CON e velocidade de efeito de 10 rodadas, caso o veneno supere a CON do alvo na Tabela de Resistência, o alvo perde o valor da CON do caramujo que o atacou em PVs e começa a ter alucinações, caso contrário, ele perde apenas 3 PV.

Armadura: 4 pontos de concha. Imunes a empalamento.

Habilidades: Escalar 67%; Esconder na Concha 90%; Furtividade 20% (90% de noite ou regiões sem luz), Localizar Presa 45%.

Habitat: mares do universo e além.

Pontos de Sanidade: 0/1D4

ESCORPIÃO NEGRO, *Jaekelopterus niger*

Aparece um escorpião a 1D6 metros do barco, e somente se alguém estiver olhando atentamente para o oceano próximo do barco tem a chance de notar uma mancha negra.

carac.	rol.	média
FOR	6D6+6	21
CON	3D6+3	13-14
TAM	6D6+10	31
POD	3D6+3	13-14
DES	2D6+10	17
Mov.	8 andando/4 nadando	PV 22

Bônus no Dano: +2D6

Armas: Pinças 40%, dano 1D4 + bd,
 Ferrão 50%, dano 1D6 veneno POT igual a CON e velocidade de efeito de 10 minutos, caso o veneno supere a CON da vítima na Tabela de Resistência, o alvo perde o valor da CON do escorpião que o atacou em PVs e, caso sobreviva, começa a ter alucinações; caso o veneno não supere a CON da vítima, ela perde apenas 5PV.

Armadura: 5 pontos de quitina negra. Imunes a empalamento.

Habilidades: Escalar 30%; Furtividade 20% (90% de noite ou regiões sem luz), Localizar Presa 55%.

Habitat: mares do universo e além.

Pontos de Sanidade: 2/1D8

TUBARÃO NEGRO, *Sphyrna niger*

Surge um tubarão semelhante a um tubarão-martelo que pode ser notado a alguns metros de distância da embarcação dependendo do seu tamanho (Ele pode ser visto a metros de distância igual ao TAM da criatura).

carac.	rol.	média
FOR	6D6+16	37
CON	3D6+6	16-17
TAM	3D6x3	30-33
POD	3D6+3	13-14
DES	3D6+6	16-17
Mov. 15 nadando		PV 24

Bônus no Dano: +3D6

Armas: Morder 60%, dano 1D8+bd, veneno POT igual a CON e velocidade de efeito de 1 hora, caso o veneno supere a CON da vítima na Tabela de Resistência, o alvo perde o valor da CON do tubarão que o atacou em PVs e, caso sobreviva, começa a ter alucinações; caso o veneno não supere a CON da vítima, ela não perde mais PVs. Quando o veneno fizer efeito, o alvo perde um ponto de cada atributo físico (FOR, CON e DES) por dia caso não passe em um teste de Sorte, até a morte, quando a CON chegar a zero. Não há antídoto para esse veneno.

Armadura: 2 pontos de pele. Imunes a empalamento.

Habilidades: Furtividade 30% (90% de noite ou regiões sem luz), Localizar Presa 75%.

Habitat: mares do universo e além.

Pontos de Sanidade: 3/1D6+2

SERPENTE DO MAR, *Spinosaurus niger*

Esse monstro descomunal deverá ser visto ao longe, e revida somente se os investigadores o perturbarem. Caso isso ocorra, ele inicia o combate atacando o alvo de maior POD, como que por instinto. Uma serpente do mar não costuma se aproximar a menos de centenas de metros da praia para caçar, tendo achado bastante alimento em mar aberto.

carac.	rol.	média
FOR	6D6+18	39
CON	3D6+20	30-31
TAM	6D6+40	61
POD	3D6+3	13-14
DES	3D6+3	13-14

Mov. 12 nadando ou andando PV 45

Bônus no Dano: +5D6

Armas: Mordida 55%, dano 2D6+bd

Armadura: 8 pontos de pele. Imune a empalamento e a venenos.

Habilidades: Caçar Presas Grandes 80%.

Habitat: mares do universo e além.

Pontos de Sanidade: 4/2D6+2

RÉPTEIS ALADOS, *Pterosaur niger*

carac.	rol.	média
FOR	3D6x3	30-33
CON	2D6+4	11
TAM	2D6x3	21
POD	2D6+10	17
DES	2D6+13	20
Mov. 6/4 nadando/12 voando		PV 16

Bônus no Dano: +2D6

Armas: Esporão 40%, dano 1D6 + bd, veneno POT igual a CON e velocidade de efeito de 1 hora, caso o veneno supere a CON da vítima na Tabela de Resistência, o alvo perde o valor da CON do réptil que o atacou em PVs e, caso sobreviva, começa a ter alucinações; caso o veneno não supere a CON da vítima, ela perde apenas 3PV.

Armas: Bico 50%, dano 1D6

Armadura: 3 pontos de penas negras. Imunes a empalamento.

Habilidades: Furtividade 20% (90% de noite ou regiões sem luz), Localizar 75%.

Habitat: mares do universo e além.

Pontos de Sanidade: 2/1D6+1

CEFALÓPODE NEGRO, *Nautilus niger*

Seres semelhantes a um náutilo com um grande número (6D6) de tentáculos que habitam os mares, mas podem pular, andar e sobreviver fora d'água por um número de minutos igual à sua CON (depois disso, ele sofre os efeitos de "Afogamento", consulte o livro Chamado de Cthulhu pág. 74). A metade (arredondada para baixo) dos seus tentáculos podem atacar alvos diferentes em uma mesma rodada.

carac.	rol.	média
FOR	2D6x4	28
CON	2D6x2	14
TAM	2D20x2	42
POD	3D6+3	13-14
DES	2D6+12	19
Mov. 5/10 nadando		PV 28

Bônus no Dano: +3D6

Armas: Bico 45%, dano 1D4x2 + veneno de POT igual a CON

Tentáculo 60%, dano 1D6+bd

Tinta 90%, veneno POT 1D20, alcance TAM/2 na água e TAM fora d'água, velocidade de efeito um minuto.

Armadura: 2 pontos de tegumento nos tentáculos, 7 pontos na concha. Imunes a empalamento e a venenos.

Habilidades: Esconder 90%.

Habitat: mares do universo e além.

Pontos de Sanidade: 2/1D10+3

ENXAME DE INSETOS

Uma enorme nuvem de insetos negros reluzentes se aproxima de seu alvo quase imperceptivelmente até que seja tarde demais. Constróem sua colméia enterrada ou em locais quase inacessíveis e a colméia inteira ataca seu alvo. Podemos considerar que o enxame/colméia toda tenha POD 5D6.

Ataque: picadas constantes por diversos (5D4) minutos capazes de trespassar qualquer proteção com menos de 2mm de espessura, dano 1D8 por minuto, veneno instantâneo 1D20 POT.

Habilidades: Esconder 50%, Esconder colméia 88%

Habitat: qualquer lugar

SAN: 1/1D6

ZORN-RA, Líquens Dominadores

Eram humanóides de uma cor azul meia-noite e seus corpos possuíam uma notável assimetria. Um de seus braços é negro, fino, longo como um galho se estendendo até o chão e termina em um aguilhão. Do mesmo lado do corpo há um olho enorme, brilhante e circular que jamais se fecha. Sua cabeça é enormemente alongada com o topo achatado. Seu outro braço, curto e atrofiado, parece terminar em longos tentáculos finos e brancos. Suas pernas rijas e negras lhes dão um andar sincopado. - "Os Zorn-Ra", Kairam ibn Ahmed

Para proliferar em nosso planeta, eles geram um quisto esbranquiçado no lado esquerdo do peito ao sacrificar 3 pontos de magia e o colocam sobre uma vítima desacordada. Caso o alvo esteja desperto, deve fazer um teste bem sucedido de POD com o zorn-ra que gerou o bulbo, em caso de sucesso nada acontece; caso falhe, o alvo adormece. A pobre vítima se transforma em um zorn-ra em um número de dias igual ao POD que tinha. Os pontos de magia sacrificados só retornam ao zorn-ra quando o processo de transformação do alvo termina.

ZORN-RA, Os Filhos de Egdlus-Suvar

carac.	rol.	média
FOR	2D6+6	13
CON	2D6+6	13
TAM	4D6	14
INT	3D6+6	17-18
POD	2D6+6	13
DES	2D6+6	13
Mov. 6/8 nadando		PV 13

Bônus no Dano: +1D4

Armas: Agulhada 35%, dano 1D6+bd, veneno veneno POT igual a CON e velocidade de efeito instantâneo, caso o veneno supere a CON da vítima na Tabela de Resistência, o alvo perde o valor da CON do indivíduo que o atacou em PVs e, caso sobreviva, começa a ter alucinações e perde 1POD; caso o veneno não supere a CON da vítima, ele perde apenas 4PV. Não há antídoto conhecido para esse veneno.

Arma de sombras 45%, dano 1D10 pontos de magia, Distância 30 metros.

Olhar Hipnótico 50%, com seu olho descomunal, um zorn-ra é capaz de hipnotizar qualquer criatura. Para tanto, basta gastar dois ponto de magia e superar o POD da vítima num confronto na Tabela de Resistência, os pontos gastos dessa maneira não podem ser recuperados enquanto a vítima estiver sob seu poder. O zorn-ra pode terminar o efeito do poder quando quiser.

Armadura: 4 pontos de pele. Imune a impalamento, venenos e fogo.

Feitiços: cada indivíduo tem a chance (INTx2 em cem) de conhecer 1D4 feitiços à escolha do guardião. Não costumam usar os feitiços.

Pontos de Sanidade: 0/1D4+1

