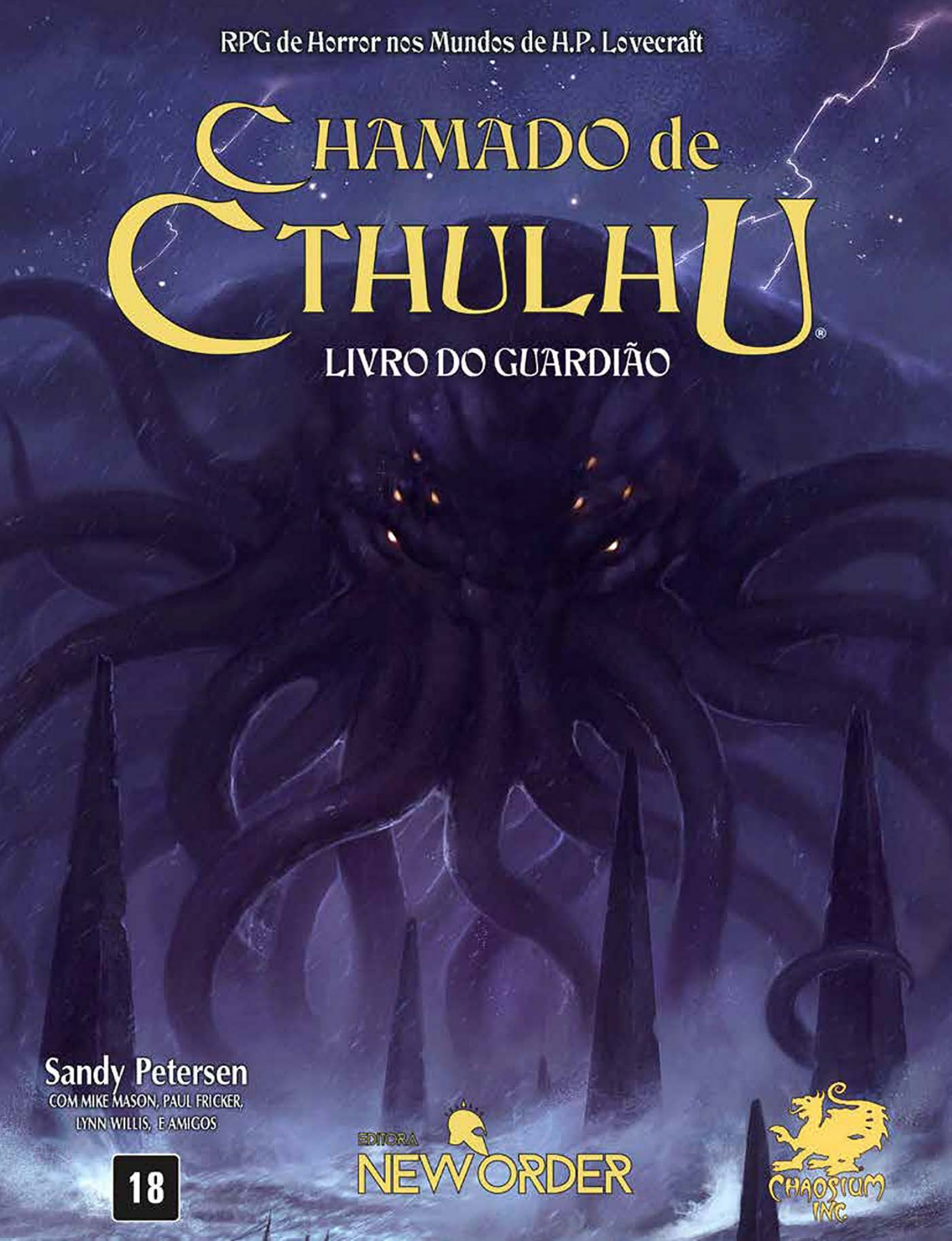
RPG de Horror nos Mundos de H.P. Lovecraft

CHAMADO de CTHULHU®

LIVRO DO GUARDIÃO



Sandy Petersen

COM MIKE MASON, PAUL FRICKER, LYNN WILLIS, E AMIGOS

18

EDITORA NEW ORDER

CHAOSIUM INC.

Chamado de Cthulhu

Originalmente escrito por

Sandy Petersen

Com revisão posterior de

Lynn Willis

Esta **7ª Edição revisada** é uma colaboração entre

Paul Fricker e **Mike Mason**

Edição por: Scott Dorward, Badger McInnes, Mike Mason e Charlie Krank

Formato de Design: Badger McInnes e Mike Mason

Layout: Badger McInnes, Charlie Krank, Nicholas Nacario, e Rick Meintz

Direção de Arte: Mike Mason, Meghan McLean, Nicholas Nacario e Daniel Skomorowski

Ilustração da Capa: Sam Lamont

Ilustrações dos Capítulos: Jonathan Wyke, Paul Carrick, Rob Gould, François Launet, Victor Leza, Charles Wong, Mike Perry, Nicholas Cloister, Antonio Luis, Kalli Schulz

Ilustração do Interior: Rachel Kahn, Grilla, Chris Huth, Loïc Muzy, Paul Carrick, Scott Neil, Peter Houston, Jonathan Wyke, Victor Leza, Sam Lamont, Celeste Burcham, Caryad, Antonio Mainez, Tom Sullivan, Marco Morte

Fonte Cristoforo criada por: Thomas Phinney

Cartografia por: Stephanie McAlea

Para Lynn Willis



Agradecimentos

Os autores gostariam de agradecer às seguintes pessoas: Charlie Krank, Christian Grussi, Keary Birch, Alan Bligh, John French, Scott Dorward, Matthew Sanderson, Dean Engelhardt, Matt Anderson, Tim Vincent, Kevin White, Garrie Hall, Pedro Ziviani, Dan Kramer, Scott David Aniolowski, Brian Courtemache, Brian Sammons, Chad Bowser, Tom Lynch, Andrew Leman da HPLHS e, claro, Sandy Petersen, sem o qual esse trabalho nunca teria acontecido!

Dedicatórias

Para o meu pai, que me introduziu aos trabalhos de Lovecraft e à ficção científica em geral. Foi em um de seus livros que li a minha primeira história lovecraftiana, "O Modelo de Pickman."

Obrigado, Pai —S.P.

Para os meus garotos, Felix e Ernest.

Vocês são os melhores! —Mike Mason

Para o meu amigo, Phillip Sidebotham, por me introduzir tanto ao RPG quanto aos trabalhos de H.P. Lovecraft.

—Paul Fricker

Aos fãs e financiadores de *Chamado de Cthulhu* e da Chaosium, que ajudaram a fazer dessa edição uma realidade. À todos aqueles ao redor do mundo que deram seu tempo e energia para espalhar as novidades do financiamento, vocês são verdadeiramente um de nós. Obrigado a todos vocês!

Em Sanidade —Chaosium

Créditos

Paul Fricker revisou e escreveu as regras da 7ª edição com desenvolvimento de material adicional por Mike Mason. O capítulo 11 foi escrito por Paul Fricker e Mike Mason. Os capítulos 5, 12, 13, 14, 15, 16 foram revisados com material adicional por Mike Mason e Paul Fricker. Em Meio às Antigas Árvores foi escrito por Matthew Sanderson com material adicional de Mike Mason. Letras Escarlates foi escrito por Alan Bligh com material adicional de Mike Mason, e notas de playtest por Christopher Smith Adair. As linhas temporais foram atualizadas por John French e Mike Mason. Preços atualizados de equipamentos foram fornecidos por Mike Mason e Dan Kramer. As fichas de investigador da 7ª edição foram projetadas por Dean Engelhardt. Joe Schillizzi também ajudou com as tabelas revisadas de armas. Tony Williams ajudou com a fonte Cristoforo.

Esta edição também se baseia em edições anteriores de Chamado de Cthulhu. O trabalho dos seguintes autores foram usados ou revisados nesta edição atual: Sandy Petersen, Lynn Willis, Keith Herber, Kevin Ross, Mark Morrison, William Hamblin, Scott David Aniolowski, Michael Tice, Shannon Appel, Eric Rowe, Bruce Ballon, William G. Dunn, Sam Johnson, Brian M. Sammons, Jan Engan, Bill Barton, Les Brooks, e amigos.

Composições originais de edições anteriores revisadas e/ou usadas nesta edição: Keith Herber escreveu o capítulo do Necronomicon, a pré-história do Mythos, H. P. Lovecraft e o Mythos de Cthulhu, pré-história do Mythos de Cthulhu, e (com Kevin Ross) Livros do Mythos de Cthulhu. Les Brooks compilou exemplos de equipamentos e preços. Kevin Ross rastreou muitas citações e fontes e adicionou material e estatísticas. Scott Aniolowski se concentrou nas descrições dos monstros e estatísticas. Muito tempo atrás Bill Dunn escreveu o Guia para Perdas de Sanidade. Michael Tice, Eric Rowe, e Shannon Appel reuniram a informação sobre Sanidade. Shannon Appel também montou a sessão sobre Tecnologia Alienígena, usando algumas invenções de suplementos passados, e revisou Deuses, Criaturas e a Pré-história do Mythos. Bruce Ballon originalmente revisou o capítulo Sanidade e escreveu os exemplos de Critérios de Periculosidade, a linha temporal, e resumos para drogas e tratamentos. Jan Engan contribuiu para os sumários dos livros de ocultismo. Brian Sammons originalmente criou a tabela de tomos do Mythos. Sam Johnson escreveu algumas das estatísticas da tabela de armas. Bill Barton ajudou a fornecer as estatísticas para Chaugnar Faugn, a Cor, e outros.

Fotografias de época foram retiradas da Wiki Commons ou Flickr Commons e estão em domínio público.

Créditos da edição brasileira

Editores: Anésio Vargas Júnior e Alexandre "Manjuba" Seba

Tradução: Renan Barcellos

Diagramação e design adicional: Alexandre Straube

Revisão e preparação de texto: Juliana Fajardini Reichow

Consultores: Thiago Queiroz, Diogo Teixeira, Flavio Lucio Nunes Abal, Luciano Paulo Giehl e Erick Sebrian

Dados internacionais de catalogação na publicação

Bibliotecário responsável: Cristiano Motta Antunes CRB14/1194

L864g

Petersen, Sandy

Chamado de Cthulhu - Livro do Guardião / Sandy Petersen; tradução Renan Barcellos - 1. ed. - Rio de Janeiro : New Order, 2018.

432 p. : il., color.

Tradução de : Call of Cthulhu - Keeper Rulebook

ISBN: XXX-XX-XXXXX-XX-X

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura. 3. "Roleplaying games". 4. Cthulhu (Personagem ficticio). 5. Chamado de Cthulhu (jogo). 6. Lovecraft, H. P. (Howard Phillips), 1890-1937. I. Título

CDD - 793.93

CDU - 794:792.028

EDITORA NEW ORDER

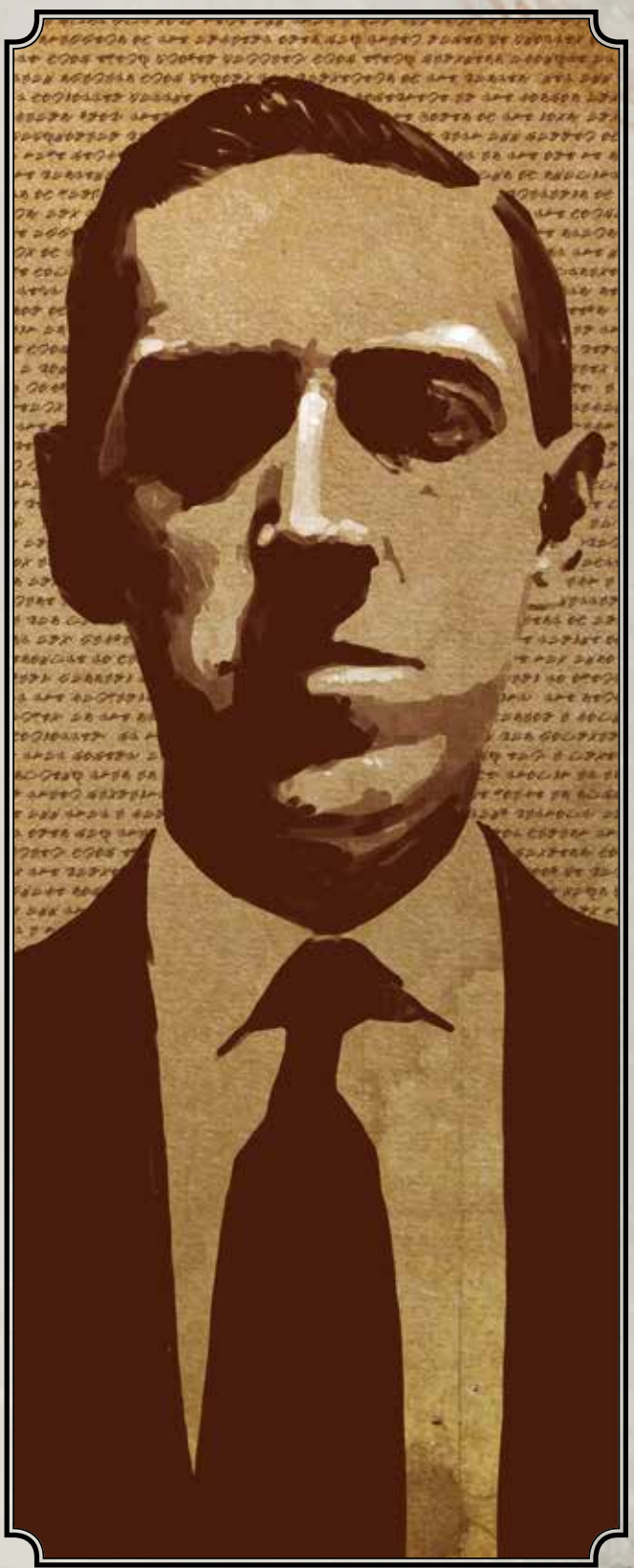
Chamado de Cthulhu (7ª Edição) tem copyright ©1981, 1983, 1992, 1993, 1995, 1998, 1999, 2001, 2004, 2005, 2013, 2014 pela Chaosium Inc.; todos os direitos reservados.

Chamado de Cthulhu é uma publicação da Chaosium Inc.

Chamado de Cthulhu® é uma marca registrada da Chaosium Inc.

Semelhanças entre personagens de ***Chamado de Cthulhu*** e pessoas vivas ou mortas são coincidência.

Todo material relacionado a Shudde-M'ell e aos Cthonianos, e todas as outras criações de Brian Lumley como apresentadas em seus trabalhos, especificamente *The Burrowers Beneath*, são usadas com sua gentil permissão. "Cold Print" de J. Ramsey Campbell ©1969 August Derleth. "The Diary of Alonzo Typer" de William Lumley e H. P. Lovecraft "The Diary of Alonzo Typer" ©1970 por August Derleth. "The Return of the Lloigor" de Colin Wilson ©1969 August Derleth. "Hounds of Tindalos" de Frank Belknap Long ©1946 Estate of Frank Belknap Long. "The Return of the Sorcerer" de Clark Ashton Smith ©1931 Clayton Magazines Inc. "The Nameless Offspring" Clark Ashton Smith ©1932 Clayton Magazines. Inc. As citações de "The Inhabitant of the Lake" são ©1964 por J. Ramsey Campbell e "The Last Revelation of Gla'aki" ©2013 Ramsey Campbell,. "The Seven Geases" de Clark Ashton Smith ©1934 Popular Fiction Publishing Co. "The Dweller in Darkness" de Derleth ©1953 August Derleth. "Darkness, My Name Is" de Eddy C. Bertin ©1976 Edward P. Berglund. "Notebook Found in a Deserted House" de Bloch ©1951 Weird Tales. "The Gable Window" de Derleth ©1957 Candar Publishing Co. "The Lurker at the Threshold" de Derleth ©1945 August Derleth. "The Rings of the Papaloi" de Donald J. Walsh, Jr. ©1971 August Derleth. "The Thing That Walked on the Wind" de Derleth ©1933 The Clayton Magazines Inc. "More Light" de Blish ©1970 Anne McCaffrey. "The Salem Horror" de Kuttner ©1937 Popular Fiction Publishing Co. "The Treader of the Dust" de Clark Ashton Smith ©1935 Popular Fiction Publishing Co. "The Lair of the Star-Spawn" Derleth ©1932 Popular Fiction Publishing Co. "Zoth-Ommog" de Carter ©1976 Edward P. Berglund. "The Seventh Incantation" de Brennan ©1963 Joseph Payne Brennan. "The Horror at Vecra" de Henry Hasse ©1988 Cryptic Publications. Os trabalhos de H.P. Lovecraft ©1963, 1964, 1965 por August Derleth. Os trabalhos são citados para propósitos de ilustrar o jogo.



H.P. Lovecraft
(1890-1937)
Mestre do Horror


DARRICK

Prefácio

O que se ergueu pode afundar, e o que afundou pode se erguer... Cthulhu ainda vive.

—H. P. Lovecraft

Fui introduzido à H.P. Lovecraft na infância, quando achei um livro esfarrapado, impresso muito antes de eu nascer. Eu li o livro na mesma noite, quando estava na cama, e fiquei fascinado para sempre. Se você também ama as histórias de Lovecraft, agora pode experimentar o Mythos de Cthulhu de uma forma completamente diferente.

Fazem 30 anos que eu sou game designer, e sou um fã de Lovecraft a muito mais tempo. Já fui autor, professor universitário e até mesmo produtor executivo em um filme. Você provavelmente já ouviu falar de alguns dos jogos que eu ajudei a criar. Em video games, eu sou mais conhecido pelos jogos de estratégia no qual trabalhei. Mas do que mais me orgulho é de ter ajudado a criar o gênero dos RPGs de horror, como o autor/desenvolvedor original de *Chamado de Cthulhu* lá nos anos 80.

Alguns dos meus outros projetos foram bem sucedidos. Alguns dos jogos de computador que ajudei a desenvolver venderam milhões de cópias. Mas quando eu sou convidado a uma convenção de jogos, ou quando fãs me pagam uma bebida ou pedem por autógrafo, ou qualquer outro benefício que minha modesta fama me traz, é sempre por causa de *Chamado de Cthulhu*, nunca pelos meus outros jogos. Chamado de Cthulhu é amado de uma forma que nada mais é — e isso, claro, se deve principalmente ao poder do mundo de Lovecraft e à dedicação da Chaosium em trazê-lo até vocês, meus amigos.

A Chaosium, através de *Chamado de Cthulhu*, popularizou o aterrorizante universo de H.P. Lovecraft em jogos e fez de Cthulhu uma palavra conhecida. Agora, a Chaosium reuniu uma equipe de profissionais com décadas de experiência. Nesta 7ª Edição, a Chaosium conseguiu uma vez mais uma combinação bem sucedida de RPG com o horror lovecraftiano, duas coisas que guardo dentro do coração, e eles certamente formaram a equipe certa para a tarefa.

Os fãs mais dedicados ficarão felizes em saber que esta nova edição não perdeu nada em sua transição, ela está repleta de terror, horror, e formas de introduzir a você e seus amigos os pavores do mundo que H.P. Lovecraft e seus amigos construíram.

Sandy Petersen
2014

SUMÁRIO

Capítulo Um: Introdução 10

Uma Visão Geral do Jogo 12
Exemplo de jogo 13
Do Que Você Precisa Para Jogar 17

Capítulo Dois: Lovecraft e o Mythos de Cthulhu 20

Howard Philips Lovecraft 22
O Mythos de Cthulhu 25

Capítulo Três: Criando Investigadores 28

Referência Rápida: Geração de Investigador . 34
O que Significam os Números 37
Criando Harvey Walters 38
Exemplos de Ocupações 40
Tabela de Referência Rápida para Metades e Quintos 49

Capítulo Quatro: Perícias 52

Lista de Perícias 56

Capítulo Cinco: Sistema de Regras 80

Testes de Perícia 82
Dados de Bônus e Dados de Penalidade 91
Fase de Desenvolvimento dos Investigadores 94

Capítulo Seis: Combate 100

A Rodada de Combate 102
Usando Armas em uma Luta 104
Manobras de Luta 105
Armadura 108
Armas de Fogo 102
Ferimentos e Cura 119
Exemplos de Venenos 129

Capítulo Sete: Perseguições 130

Estabelecendo a Perseguição 132
A Rodada de Perseguição 133

Capítulo Oito: Sanidade 152

Pontos de Sanidade e Testes de SAN 154
Insanidade 155
Exemplos de Fobias 160
Exemplos de Manias 161
Tratamento e Recuperação 164
Acostumando-se com o Horrível 169

Capítulo Nove: Magia 170

Tomes do Mythos 173
Usando Magia 176
Aprendendo um Feitiço 176
Tornando-se Convicto 179

Capítulo Dez: Jogando Chamado de Cthulhu ... 182

Novos Guardiões 181
Personagens Não-Jogadores 189
Jogando os Dados 194
O Teste de Ideia ..... @@
Testes de Percepção ..... @@
Usando as Regras ..... @@
Apresentando os Terrores do Mythos ..... @@
Criando Cenários ..... @@

Capítulo Onze: Tomos de Conhecimento Arcano ..... @@

Usando Tomos do Mythos ..... @@
O Necronomicon ..... @@
Tomos do Mythos ..... @@

SUMÁRIO

Capítulo Doze: Grimório ..... @@

Feitiços ..... @@
Magia Visceral ..... @@
O Grimório ..... @@

Capítulo Treze: Artefatos e Dispositivos Alienígenas ..... @@

Capítulo Quatorze: Monstros, Feras, e Deuses Alienígenas ..... @@

Pronúncias da Chaosium para Nomes do Mythos ..... @@
Monstros do Mythos ..... @@
Divindades do Mythos ..... @@
Horrores Tradicionais ..... @@
Feras ..... @@

Capítulo Quinze: Cenários ..... @@

Entre as Antigas Árvores ..... @@
Letras Escarlates ..... @@

Capítulo Dezesseis: Apêndices ..... @@

Glossário ..... @@
Convertendo as Regras da Sétima Edição ..... @@
Equipamento - Década de 1920 ..... @@
Equipamento - Era Moderna ..... @@
Tabela de Armas ..... @@
Resumo das Regras ..... @@
Ficha de Investigador - 1920s ..... @@
Ficha de Investigador - Era Moderna ..... @@

Índice ..... @@



Capítulo Um
Introdução

A coisa mais misericordiosa do mundo, acredito, é a incapacidade da mente humana de correlacionar todo o seu conteúdo. Vivemos em uma ilha tranquila de ignorância em meio aos mares escuros do infinito, e não nos foi destinado que devêssemos viajar muito longe. As ciências, cada uma desenvolvendo-se em sua própria direção, nos prejudicaram pouco até então; mas algum dia a reunião de seu conhecimento dissociado abrirá visões tão aterrorizantes da realidade, e de nossa terrível posição dentro dela, que ou iremos enlouquecer com a revelação ou fugiremos da luz para a paz e para a segurança de uma nova era das trevas...

—H.P. Lovecraft, "O Chamado de Cthulhu"



Bem-vindo a Chamado de Cthulhu!



hamado de Cthulhu é um jogo cheio de segredos, mistérios e horror. No papel de um investigador inabalável, você viajará para lugares estranhos e perigosos, descobrirá tramas abomináveis e desafiará os terrores da noite. Você encontrará entidades enlouquecedoras, monstros e cultistas insanos. Em tomos estranhos e esquecidos, você desvelará segredos que pessoa alguma deveria conhecer.

Você e seus companheiros podem muito bem decidir o destino do mundo.

Chamado de Cthulhu é um RPG de horror baseado nos escritos de Howard Phillips Lovecraft. Lovecraft compôs uma grande quantidade de obras durante as décadas de 1920 e 1930, tratando tanto dos horrores exteriores quanto dos interiores. Após sua morte em 1937, as histórias de horror cósmico de Lovecraft cresceram em reputação e estatura, e hoje ele é reconhecido como um dos maiores escritores americanos de histórias de horror do Século XX, influenciando numerosos autores e diretores de cinema, e reunindo um imenso contingente de fãs dedicados. De fato, o próprio Lovecraft poderia agora ser considerado, por si só, uma figura cultuada. Seus trabalhos variam da ficção científica, passando pelo horror gótico e adentrando no terror cósmico niilista – material perfeito no qual basear um jogo de RPG.

A criação mais famosa de Lovecraft ficou conhecida como o Mythos de Cthulhu, uma série de histórias que compartilham elementos em comum, como certas divindades alienígenas e alguns livros míticos de conhecimento arcano. O Mythos de Cthulhu atiçou a imaginação de outros autores, em sua maioria protegidos e amigos de Lovecraft, e logo eles estavam contribuindo para esta complexa mitologia, desenvolvendo ainda mais os seus conceitos e elementos. Ainda hoje, "histórias de Cthulhu" são escritas (e filmadas) pelos herdeiros do legado literário de Lovecraft.

Uma Visão Geral do Jogo

O objetivo de *Chamado de Cthulhu* é divertir-se com os amigos enquanto vocês exploram e criam uma história lovecraftiana. Um jogador atua no papel de moderador do jogo, sendo chamado de Guardião do Conhecimento Arcano ("Guardião", para abreviar), e o papel dele ou dela dentro das regras é narrar o jogo para os outros jogadores. O resto dos participantes assume o papel de intrépidos Investigadores do Desconhecido (ou "investigadores"), tentando descobrir, entender e eventualmente confrontar os horrores, mistérios e segredos do Mythos de Cthulhu.

O Guardião escolhe uma história para narrar. Estas histórias são chamadas de "cenários", e você pode encontrar dois deles no final desta edição e um no Livro de Jogo Rápido. Um cenário fornece ao Guardião a estrutura de uma história a ser apresentada para os jogadores. O papel do Guardião é um pouco parecido com o de um diretor fazendo um filme no qual os atores não sabem como a história irá se desenvolver. Continuando com a analogia, os jogadores são como atores que têm a liberdade de improvisar seus próprios roteiros.

Os investigadores não precisam ser nem um pouco parecidos com as pessoas que estão interpretando eles. Na verdade, em geral é mais interessante e divertido para os jogadores quando eles criam personagens totalmente diferentes deles mesmos: detetives particulares durões, rudes motoristas de táxi, ou talvez um ocultista sinistramente cortês.

A maior parte do jogo acontece através de diálogos. O Guardião define a cena, descrevendo o ambiente, os indivíduos e eventos para os jogadores. Estes dizem o que pretendem que os seus investigadores façam. O Guardião então lhes diz se conseguem fazê-lo e, caso não, o que acontece como consequência. Durante uma sessão, o jogo acontece na forma de uma conversa em grupo, só que com muitas reviravoltas e diversão ao longo do caminho.

As regras do jogo usam dados para determinar se uma ação é bem sucedida ou se ela fracassa, quando um "conflito" dramático se apresenta; por exemplo, se os investigadores conseguem ou não se desviar de uma estátua gigante que está para cair sobre suas cabeças! Essas regras descrevem como decidir o resultado de conflitos como este.

Em *Chamado de Cthulhu*, o Guardião tem a responsabilidade de preparar e narrar aventuras ("cenários") de forma imparcial. É dever dele fazer com que os adversários dos investigadores sejam sagazes e cruéis.

Cooperação e Competição

Jogar é um passatempo social. Se você quiser usar sua imaginação sozinho, você pode simplesmente ler um livro. No entanto, esteja avisado! Quando várias pessoas se juntam de forma cooperativa, elas podem construir uma história compartilhada muito mais interessante e criativa do que uma única pessoa conseguiria — e o esforço conjunto resulta em uma experiência extremamente divertida e gratificante para todos os envolvidos. Juntos, é possível criar e desenvolver uma história em que cada um de seus investigadores ocupa um papel principal!

Independente dos investigadores cooperarem ou não entre si, os jogadores devem fazê-lo. Os investigadores podem ser interpretados como pessoas agradáveis, como brutos desonestos, ou de qualquer outra forma que seu jogador deseje. Na maioria das vezes, a diversão do jogo pode ser encontrada na criatividade dos jogadores interpretando e nas conversas dos personagens, bem como nas direções imprevisíveis, assustadoras ou divertidas que a história pode tomar.

Trabalhando cooperativamente, os jogadores e o Guardião criam um "mundo" interessante e compreensível para se jogar. Os benefícios da cooperação são excelentes. Lembre-se, o objetivo de tudo isso é se divertir!

Vencedores e Perdedores

Em *Chamado de Cthulhu*, não existem vencedores e perdedores no sentido competitivo padrão. O jogo é normalmente cooperativo. Os participantes trabalham juntos para alcançar um objetivo em comum — normalmente, descobrir e frustrar alguma trama nefasta que está sendo perpetrada pelos servos de algum culto sombrio ou sociedade secreta. A oposição que os investigadores enfrentam frequentemente será uma situação hostil ou alienígena — controlada por um Guardião imparcial, não por outro jogador.

Nesta situação, vencer depende dos investigadores terem sucesso em seu objetivo. Perder é o que acontece quando eles falham em consegui-lo (talvez eles possam tentar nova-

mente depois). Durante o jogo, os investigadores podem se ferir, passar por experiências que destruirão sua sanidade, ou até mesmo morrer! Contudo, alguém precisa enfrentar os horrores cósmicos do universo, e a morte de um único investigador pouco importa se isto significar frustrar o plano mestre de Cthulhu para escravizar a Terra!

Os investigadores que sobrevivem ganham poder advindo de livros arcanos de conhecimento esquecido, informação sobre monstros horrendos e melhorias em suas perícias, conforme se tornam mais experientes. Assim, os investigadores dos jogadores continuarão a progredir até que se aposentem ou morram — o que vier primeiro.

Exemplo de Jogo

Se você nunca jogou um RPG (do inglês roleplaying game, ou jogo de interpretação de papéis) antes, você pode estar se perguntando como um jogo desses funciona. O seguinte exemplo de aventura fornece a transcrição de uma sessão de jogo típica. Não se preocupe com alguns dos termos usados, pois você os conhecerá melhor conforme for lendo esse livro (também há um Glossário bem útil na página @@).

Este exemplo de jogo usa a ambientação clássica dos anos 1920. Os investigadores estão tentando descobrir por que Boss Morgan, uma notória figura do mundo do crime, desapareceu. Rebeca, Thales, Raquel e Caio são os jogadores, cada um deles controlando um investigador. Mateus está no papel de Guardião e está narrando o jogo (conduzindo a história e controlando monstros e personagens não-jogadores). Observe que, embora os jogadores tenham diferentes maneiras de se referir aos seus personagens, Mateus, o Guardião, entende facilmente suas declarações e não sente necessidade de muita consistência quanto a isso.
Nos juntaremos ao jogo no meio da sessão...



Os investigadores entram em uma mansão abandonada.

(MATEUS) GUARDIÃO: Então, galera, qual o plano de vocês?

REBECA: Vamos nos esgueirar pela casa de Boss Morgan, procurando por pistas.

Todos os investigadores concordam com o plano de Rebeca.

THALES: Vamos! Vou levar a gente no meu Hupmobile. Tem alguém na rua? Vamos sair à meia-noite.

(MATEUS) GUARDIÃO: Quando vocês chegam à casa de Morgan, vocês veem que a rua está bem escura, pois dois postes não estão funcionando. Tudo parece deserto. Não há ninguém à vista.

RAQUEL: Jake, meu detetive particular, pode arrombar a porta dos fundos.

Os jogadores concordam com o plano.

REBECA: Vou vigiar a rua.

CAIO: Eu vou ficar no carro por enquanto e ficar vigiando — meu investigador ainda está muito nervoso.

THALES: Eu vou com Raquel.

(MATEUS) GUARDIÃO: Raquel e Thales, façam um teste de Escutar.

RAQUEL: (*joga os dados de porcentagem*) Eu consegui!

THALES: Eu falhei. Então, o que você ouviu, Raquel?

(MATEUS) GUARDIÃO: Você escuta um rangido de madeira; parece a porta da frente da casa se abrindo silenciosamente. Não se esqueça de marcar a sua perícia Escutar, já que conseguiu um sucesso.

RAQUEL: Certo. (*Ela faz uma marca em sua ficha*). Vou agarrar o personagem de Thales e tentar me esconder atrás das latas de lixo.

(MATEUS) GUARDIÃO: OK, vou precisar que vocês dois façam um teste de Furtividade.

THALES e RAQUEL: Boa! Nós dois tivemos sucesso (*ambos marcam suas perícias Furtividade*). Estamos bem escondidos atrás do lixo.

(MATEUS) GUARDIÃO: Ótimo. Já que está de noite e não há lâmpadas funcionando por perto, vocês não conseguem enxergar muita coisa. A silhueta de uma figura imensa sai da casa e se esgueira em direção à rua. Quando chega ao meio da rua, ela puxa uma tampa de bueiro e pula para dentro. Vocês ouvem o barulho de algo caindo na água. (*Mateus faz um duvidoso ruído de líquido se espalhando...*)

RAQUEL: Ele trancou a porta atrás dele?

(MATEUS) GUARDIÃO: Não só não está trancada, está completamente aberta.

RAQUEL: Eu me esgueiro até onde os outros estão e conto tudo pra eles.

(MATEUS) GUARDIÃO: Raquel disse para o resto de vocês que a porta da frente está aberta.

THALES e REBECA, juntos: Vamos entrar.

(MATEUS) GUARDIÃO: O que você faz, Caio?

CAIO: Você tá brincando? Meu professor entrar lá? Sem chance.

RAQUEL: Ele pode ficar de guarda enquanto o resto de nós entra.

CAIO: Sozinho? Nem a pau! Ele também vai entrar!

(MATEUS) GUARDIÃO: É muito escuro e silencioso do lado de dentro.

REBECA: Thales, deixa eu usar a sua lanterna. Eu vou na frente. E melhor os outros deixarem suas luzes apagadas — para não sermos vistos da rua.

(MATEUS) GUARDIÃO: Vocês estão em um corredor. Vocês podem seguir à esquerda passando por um arco que dá para a sala de estar ou à direita, através de uma porta aberta para o que parece um escritório. Em frente a vocês há uma escada que leva para cima. Embaixo da escada há uma porta fechada. À frente, o facho da lanterna revela algumas marcas úmidas no chão, possivelmente pegadas. A água delas é suja e fedorenta.

Nunca Jogou um RPG Antes?

Se você nunca jogou um RPG (do inglês *roleplaying game*, ou jogo de interpretação de papéis) antes, você pode estar se perguntando como um jogo desses funciona. Para desmistificar algumas ideias equivocadas e lhe indicar o caminho certo, pode ser útil descrever uma sessão de jogo comum (uma descrição completa, momento a momento, de uma sessão pode ser encontrada neste capítulo).

João, seu companheiro, e dois amigos encontram-se na casa dele na noite de sexta-feira, por volta das sete horas. Após conversarem sobre as novidades da semana e prepararem algumas bebidas e petiscos, eles se sentam na sala de João e ele distribui algumas folhas de papel e lápis, e então ajuda os outros a criarem seus investigadores. O pessoal compara ideias para personagens enquanto joga dados e preenche as fichas dos investigadores. Agora são cerca de oito horas.

João começa o jogo descrevendo a cena de abertura, contando como os investigadores se estão conversando com um homem que deseja que eles averiguem uma velha propriedade dele; há rumores de que ela pode ser assombrada! Uma das jogadoras imediatamente responde a isso, usando a voz de sua investigadora para dizer que essa história de fantasmas é "Baboseira". Conforme a história progride, todos se envolvem, descrevendo o que seus personagens estão fazendo ou dizendo. Conflitos dramáticos surgem e dados são jogados para determinar seu desenlace. Algumas vezes os jogadores se dão bem; noutras, os eventos parecem conspirar contra eles. Todos os conflitos são resolvidos de modo simples, falando e jogando dados para determinar o resultado de certas situações; os jogadores não saem de suas cadeiras para interpretar, e também não estão usando fantasias ou acessórios.

João e seus jogadores param de jogar por volta das dez e meia, então conversam um pouco, antes de decidirem encerrar a noite, por volta das onze horas. Todo mundo está na expectativa de se encontrar novamente na próxima semana para descobrir como a história irá continuar.

Claro que este é apenas um exemplo. O número de jogadores e a duração de uma sessão de jogo irão variar de grupo para grupo.

REBECA: De onde vêm as pegadas e para onde estão indo?

(MATEUS) GUARDIÃO: Você não sabe dizer. Façam um teste de Encontrar. *Todos falham em notar as gotas de água na parte inferior do corrimão*. O que vocês querem fazer?

REBECA: Eu vou pro escritório. Quero vasculhar o lugar.

THALES: Vou fazer uma busca pela sala de estar.

CAIO: O professor verifica o armário do corredor.

RAQUEL: Jake vai lá em cima.

(MATEUS) GUARDIÃO (*Já que o grupo se dividiu, o Guardião agora lida individualmente com cada jogador*): Rebeca, existem estantes no escritório, mas, estranhamente, apenas uns poucos livros. Existem dois armários de arquivo destrancados, uma escrivaninha trancada, uma cadeira para a mesma e três grandes poltronas de couro.

REBECA: Vou abrir a escrivaninha primeiro.

(MATEUS) GUARDIÃO: Está trancada. Se você quiser arrombar, faça um teste de Chaveiro.

REBECA: Eu tirei 23 — menos do que a minha perícia Chaveiro, de 34 — eu consegui! (*Rebeca marca a perícia*).

(MATEUS) GUARDIÃO: Certo. Agora, dentro da escrivaninha, você encontra duas coisas interessantes: um envelope selado escrito "Testamento" e um pequeno livro fiscal intitulado "Innsmouth Transportes Ltda." Você quer

dar uma olhada neles agora? *Rebeca quer muito fazer isso, mas, para manter a tensão e o ritmo, o Guardião volta sua atenção em Raquel.*

Raquel, quando Jake chega ao topo das escadas, sua mão pode sentir gotas de água na parte de baixo do corrimão de madeira, como se a água tivesse se acumulado aí depois que algo molhado tocou no corrimão.

RAQUEL: Caramba. Jake prossegue cautelosamente.

(MATEUS) GUARDIÃO: Há dois quartos e um banheiro neste andar. A porta do quarto à direita está aberta. Há um cheiro abafado, quase doce, no lugar.

RAQUEL: Eu espio pela porta aberta.

(MATEUS) GUARDIÃO: Ao entrar no quarto, o cheiro fica mais forte e você vê sangue e carnificina por todo lado. O cadáver totalmente vestido de Boss Morgan está jogado sobre a cama. O topo de sua cabeça foi arrancado e seu interior foi toscamente remexido. Você consegue ver isso tudo porque uma fraca fosforescência verde se espalha pela maior parte do quarto. Faça um teste de Sanidade para Jake.

RAQUEL: Caramba, eu falhei.

(MATEUS) GUARDIÃO: Certo, Jake perde 1D6 pontos de Sanidade. *Mateus tira 4 com o 1D6*. Jake perde 4 pontos de sanidade — ele fica verde, solta um grito e então vomita diante a visão horripilante. O resto de vocês ouve Jake gritar no andar de cima.

TODOS: Nós corremos pra ajudar.

(MATEUS) GUARDIÃO: Certo. Cada um de vocês faz um teste de Sanidade quando entra na sala e vê a cena terrível. *Eles fazem, obtendo resultados variados*.

RAQUEL: Depois que Jake recupera o controle de si mesmo, ele vai procurar um banheiro e limpar o sobretudo.

(MATEUS) GUARDIÃO: O que o resto de vocês vai fazer?

THALES: Eu quero inspecionar o corpo de perto, mas sem tocar nele. Além disso, alerto os outros para não pisarem no sangue.

REBECA: Estou vasculhando os outros quartos deste andar.

CAIO: O professor vai com você.

(MATEUS) GUARDIÃO: Thales, você consegue ver mais da água nojenta espalhada sobre o cadáver. Tem um pouco dela até na parte de dentro da cabeça. Há algumas escoriações no que resta do rosto dele. Faça um teste de Encontrar.

THALES: Eu consegui. E agora?

(MATEUS) GUARDIÃO: A dois metros de altura na parede, você vê uma marca de mão ensanguentada e úmida. Marcas



"Oh-oh. Jake prossegue cautelosamente."

de garras são visíveis, e a palma mede pelo menos vinte centímetros, embora os dedos sejam bastante atarracados. Não está nem um pouco borrada e você pode consegue distinguir as linhas da palma na marca.

THALES: Nossa! Eu assovio para que Rebeca, Jake e o professor venham até a mim. Você está com sua câmera, Caio?

CAIO: Droga! Eu sabia que o professor tinha esquecido alguma coisa! Hã, ele pressiona uma folha de papel de caderno contra a marca da mão para fazer uma cópia.

(MATEUS) GUARDIÃO: Ele consegue. Caio, seu professor também nota símbolos estranhos na parede oposta. Enquanto os estuda, eles parecem se mover, girando hipnoticamente.

CAIO: Caramba! Meu personagem vai olhar mais de perto.

(MATEUS) GUARDIÃO: Ele não tem tempo. Todos, façam testes de Escutar para seus investigadores. *Thales, Caio e Raquel falham. Rebeca é bem sucedida*. Rebeca, você ouve um barulho vindo da rua, do lado de fora. O resto de vocês não ouve nada.

REBECA: Eu me pergunto o que poderia ser isso. Espero que não seja a tampa do bueiro batendo no chão!

(MATEUS) GUARDIÃO: A porta da frente de repente se fecha com um estrondo e vocês conseguem ouvir alguém pisando com força e subindo as escadas! *O Guardião pisa no chão e arqueia seus ombros para criar mais efeito*.

CAIO: Meu professor está esperando perto da janela — pronto para saltar!

Leia-me — Como Usar este Livro

Este livro contém tudo o que você precisa para jogar *Chamado de Cthulhu* — exceto dados, lápis e papel. Existe bastante material de apoio para este jogo, incluindo cenários curtos e rápidos, campanhas que englobam o mundo inteiro e que duram várias sessões de jogo, livros de ambientação, fóruns online e mais.

Antes de narrar este jogo pela primeira vez, você deve se familiarizar com as regras e conceitos de *Chamado de Cthulhu*. Este livro de regras está dividido em algumas seções-chave.

A Seção de Regras — tudo o que você precisa saber para jogar, incluindo a criação de investigadores, regras de jogo e dicas sobre como aproveitar *Chamado de Cthulhu* ao máximo.

A seção de Referências do Guardião — esta é apenas para aqueles que pretendem narrar jogos de *Chamado de Cthulhu* (ou seja, o Guardião). *Chamado de Cthulhu* é um jogo sobre mistérios e segredos, e ler tais páginas de referências pode prejudicar sua diversão se você não estiver planejando ser o Guardião do Conhecimento Arcano.

Se você for novo em *Chamado de Cthulhu*, recomendamos que leia esta Introdução até o final (especialmente o **Exemplo de Jogo** nas páginas 13 - 16). Em seguida, leia as regras. Além disso, se você planeja narrar, também deve ler o **Capítulo 10: Jogando Chamado de Cthulhu** e se familiarizar com o resto da Seção de Referências do Guardião (páginas @@ - @@). Finalmente, escolha uma das aventuras da parte final deste livro (Em Meio às Antigas Árvores é uma boa escolha). Com isso, você estará pronto para narrar seu primeiro jogo!

Todavia, se você já estiver familiarizado com H.P. Lovecraft e com versões anteriores de *Chamado de Cthulhu RPG*, você provavelmente vai querer pular diretamente para o **Capítulo 3: Criando Investigadores** e se familiarizar com as regras desta nova edição.



REBECA: Estou direcionando minha lanterna para a porta do quarto, tentando ver o que está chegando.

RAQUEL: Jake saca o seu revólver .38 cano curto e olha por cima do ombro de Rebeca.

THALES: Estou me encolhendo atrás de Jake e Rebeca, mas estou pegando a minha faca de trincheira, só por garantia.

(MATEUS) GUARDIÃO: Arrastando os pés para dentro do cômodo, surge a paródia pavorosa de um homem. A coisa tem quase dois metros e meio altura, com extremidades retorcidas e deformadas. Seu rosto é uma massa de rugas. Nenhuma feição é visível. Sua doentia pele marrom-esverdeada é frouxa e tiras de carne em decomposição drapejam de seus membros. Ele goteja a mesma água imunda que vocês viram antes. Vocês precisam fazer testes de Sanidade. Quem for bem sucedido, perde 1 ponto, para quem falhar, serão 1D10 pontos!

THALES: Passei no teste.

CAIO: Isso aí! Também passei no meu.

RAQUEL: Me ferrei. (*Mateus joga a perda de Sanidade, obtendo um 3*) Jake perdeu 3 pontos de Sanidade!

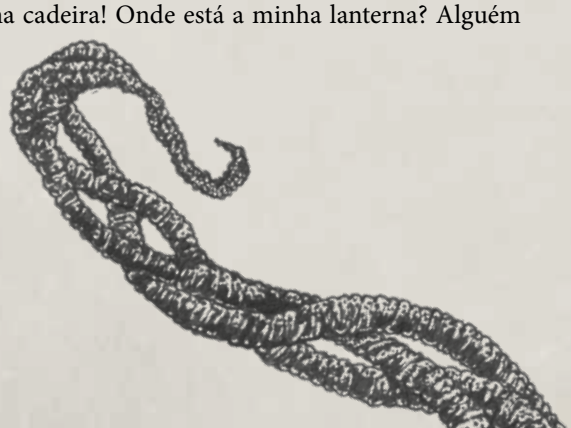
(MATEUS) GUARDIÃO: (*Rebeca também falhou no teste.* Mateus joga a perda de Sanidade para o investigador de Rebeca, tirando um 9.) Rebeca, seu investigador está realmente chocado com o horror diante dele. Você perde 9 pontos de Sanidade.

REBECA: Caramba! Estou realmente assustada!

(MATEUS) GUARDIÃO: Vejamos (*Ele examina a ficha do investigador dela).* Rebeca, seu investigador pode estar temporariamente insano, já que você perdeu mais de 5 pontos de Sanidade. A menos que você tire um valor mais alto do que sua Inteligência em 1D100, isso tudo terá sido demais pra ele lidar e ele vai desmaiar (*Rebeca tira um 04 e o investigador dela desmaia*).

(MATEUS) GUARDIÃO: Já que o investigador de Rebeca estava segurando a lanterna, ela agora está rolando pelo chão, iluminando o recinto desordenadamente. O professor de Caio percebeu que as janelas são barradas com grades de ferro. O único caminho para fora parece ser passando pela Coisa.

TODOS (em confusão): Estou tentando abrir as barras com uma cadeira! Onde está a minha lanterna? Alguém



sabe o que é essa coisa? Estou atirando na cara do monstro. Socorro! Socorro!

As grades da janela serão abertas? O que representam os símbolos na parede? O monstro atacará? O investigador de Rebeca se lembrou de pegar o livro fiscal e os documentos legais que encontrou? O revólver.38 de Jake afetará o monstro?

O Que Este Jogo Engloba

Da mesma forma, existem remanescentes pavorosos de coisas mais antigas e mais poderosas do que o homem; coisas que rastejaram profanamente através dos éons até eras que não deveriam alcançar; entidades monstruosas que têm estado adormecidas eternamente em criptas incríveis e remotas cavernas, alheias às leis da razão e da causalidade, e que estão prontas para serem despertadas por blasfemadores que conhecem os seus sinais proibidos e suas obscuras palavras secretas.

—H.P. Lovecraft e William Lumley,
O Diário Alonzo Typer

O Mythos de Cthulhu, da forma como foi concebido por Lovecraft, define este jogo; no entanto, certos conceitos e criações interessantes de alguns dos contemporâneos de Lovecraft e também de autores mais recentes também foram usados para garantir que a totalidade dos horrores do Mythos possa ser usada.

Muitas aventuras de *Chamado de Cthulhu* são ambientadas nos Estados Unidos, na década de 1920 — chamada de Era Clássica — período no qual a maioria dos contos de Lovecraft está situados. Para Lovecraft, a década de 1920 era a sua realidade e, portanto, este livro usa tanto a Era Clássica quanto o nosso próprio período Moderno como ambientações. Existem muitos suplementos e aventuras publicados para diferentes épocas, incluindo a Era Vitoriana e a Idade das Trevas. Ambiente seus jogos na época que preferir. Se desejar, o Guardião pode mudar o jogo para uma época mais moderna ou mais antiga. O Mythos de Cthulhu transcende o tempo e o espaço, e as maquinações insondáveis dos Antigos poderiam afetar qualquer cenário ou período histórico concebíveis.

Esta Nova Edição

Chamado de Cthulhu foi publicado originalmente em 1981 e tem sido consistentemente atualizado pela Chaosium desde então. Este livro, a sétima edição, foi completamente revisado e traz algumas mudanças significativas, embora se mantenha compatível com as edições anteriores. Dicas para usar materiais previamente publicados são descritas na seção **Conversão para a 7ª Edição**, na página @@.

Aviso para Guardiões

Recomenda-se que qualquer pessoa que pretende narrar uma sessão de *Chamado de Cthulhu* se familiarize com os trabalhos de H.P. Lovecraft. Lendo as histórias de Lovecraft, você não só aprenderá muito sobre o Mythos de Cthulhu, como também começará a entender alguns dos principais temas de horror que são usados neste jogo. Você pode ler qualquer coisa escrita por ele, mas as seguintes obras são o coração do Mythos e, portanto, um bom ponto de partida:

- *O Medo à Espreita*
- *O Horror em Red Hook*
- *A Cor que Caiu do Céu*
- *O Horror de Dunwich*
- *A Sombra de Innsmouth*
- *Os Sonhos na Casa da Bruxa*
- *O Assombro das Trevas*
- *A Casa Evitada*
- *O Chamado de Cthulhu*
- *O Caso de Charles Dexter Ward*
- *Um Sussurro nas Trevas*
- *Nas Montanhas da Loucura*
- *A Sombra Vinda do Tempo*

Um Guardião que tenha lido pelo menos metade dos trabalhos acima, que são principalmente noveletas, estará em boa forma para narrar este jogo. Jogadores em potencial são encorajados a ler pelo menos uma história antes de tentar investigar qualquer um dos mistérios do Mythos.

Do que Você Precisa para Jogar

Quando estiver pronto para começar a jogar *Chamado de Cthulhu*, precisará apenas de algumas coisas:

- Este livro de regras.
- Dados de RPG.
- Papel.
- Lápis e borracha.
- Duas ou mais pessoas com quem jogar.
- Um lugar calmo (a mesa da cozinha é um bom lugar para começar).
- Três ou quatro horas para jogar.

Dados de RPG

Como mencionado, para jogar este jogo, o Guardião e os jogadores precisarão de um conjunto de dados de RPG, incluindo dados de porcentagem (D100), um dado de quatro faces (D4), um dado de seis faces (D6), um dado de oito faces (D8) e um dado de vinte faces (D20). Idealmente, para manter as coisas em um bom ritmo, jogadores e Guardião devem ter o seu próprio conjunto de dados.

Pessoas novatas em RPGs podem nunca ter visto dados com mais de seis faces. Uma infinidade deles pode ser encontrada na maioria das lojas de jogos de mesa e também online — provavelmente incluindo o local onde você comprou esse livro.



A letra D representa "dado". O número após o D é o valor máximo que pode ser conseguido com ele: 1D8 sorteia um número aleatório que vai de 1 a 8, por exemplo, enquanto 1D100 sorteia os números 1–100.

Os dados são usados para indicar quantos pontos de vida foram perdidos em um ataque, gerar investigadores, determinar perda de Sanidade, etc.

Lendo o D100 (Dados de Porcentagem)

Dados de porcentagem (aos quais a abreviação D100 se refere) normalmente consistem em dois dados de 10 lados jogados ao mesmo tempo. Tais dados são vendidos como um par, um deles (o de unidades) sendo numerado 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, o outro (de dezenas) sendo numerado 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 00. Quando jogados, leia os números superiores nos dados para chegar ao resultado. O que tem um único dígito é o das unidades, o com dígito duplo o das dezenas, e você deve lê-los em conjunto. Um resultado de 00 no dado de dezenas combinado com um 0 no de unidades indica um resultado de 100. Uma jogada de 00 no dado de dezenas combinada com qualquer outro resultado no de unidades indica um total menor do que 10; Por exemplo, uma jogada de 00 nas dezenas e 3 nas unidades é lida como 3%.

Alternativamente, também é possível usar dois dados de "unidades" de cores diferentes, cada um numerado de 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. Leia o dado de determinada cor sempre considerando que os números são dezenas e o outro como se fossem unidades: assim, o resultado de 2 e 3 lê-se como 23, um resultado de 0 e 1 lê-se como 1 e um resultado de 1 e 0 lê-se como 10. Um resultado de 0 e 0 lê-se como 100.



Variações nas Jogadas de Dados

Às vezes, a notação dos dados é precedida por um número diferente de "1" isso significa que mais de um dado do tipo indicado deve ser jogado e os resultados devem ser somados. Por exemplo, 2D6 significa que dois dados de seis lados devem ser jogados e somados (ou jogar um D6 duas vezes e somar os resultados).

Às vezes, adições são mostradas nas indicações dos dados. Você pode encontrar 1D6+1, por exemplo. Isso significa que o número após o sinal de soma deve ser adicionado ao resultado do D6. Para 1D6+1, o resultado será 2, 3, 4, 5, 6, ou 7.

Uma notação pode exigir que diferentes dados sejam jogados ao mesmo tempo. Se as garras de um monstro causam 1D6+1+2D4 de dano, encontre a potência total do ataque jogando os três dados necessários, somando os resultados e acrescentando um (portanto, jogando 1D6 e 2D4 [1D4 e mais outro 1D4] e acrescentando 1 ao total). A notação "dano extra" ou "DX" ao lado do dano de um ataque serve para lembrar aos jogadores de que é preciso acrescentar o "dano extra" do monstro ou do investigador aos dados jogados.

A Ficha de Investigador

Os jogadores devem registrar os detalhes de seus investigadores nas fichas de investigador, encontradas perto do final deste livro (página @@) e prontas para serem copiadas (as fichas de investigador também estarão disponíveis para download gratuito em **www.neworderedtora.com.br**). Existem versões para a década de 1920 e para jogos nos Dias Modernos. A ficha de investigador contém todas as informações necessárias para que os investigadores enfrentem os mistérios. Um dos capítulos seguintes explica como preencher esta ficha.

Miniaturas e Outros Acessórios

Chamado de Cthulhu pode ser jogado verbalmente, sem miniaturas ou acessórios além de dados e fichas de investigadores. Você pode achar, no entanto, que miniaturas, contadores ou marcadores ajudam a visualizar a ação, denotando onde cada investigador está posicionado durante uma cena de combate ou determinando quem está na frente ao vasculhar catacumbas antigas e outras situações do tipo. Independentemente de miniaturas serem ou não usadas, os jogadores geralmente acham útil quando o Guardião faz um esboço do local onde estão em papel milimetrado ou comum

Do mesmo modo, alguns grupos de jogos gostam de usar acessórios em seus jogos, como estatuetas, cartas, livros ou até mesmo tabuletas de argila. Tais itens, se preparados com cuidado, podem ajudar a criar drama e atmosfera durante o jogo. Entretanto, eles também podem acabar parecendo bobos se forem apresentados em más condições. Alguns jogadores podem não acreditar que um bloco de poliestireno seja qualquer outra coisa que não um bloco de poliestireno; mesmo que o Guardião tenha passado horas entalhando-o para se parecer com o "Obelisco Negro de Thantos"! A melhor maneira de decidir se adereços funcionam com seu grupo é vocês conversarem sobre isso e decidirem se todos sentem que eles valem o tempo e o esforço necessários.



Capítulo Dois

H.P. Lovecraft e o Mythos de Cthulhu

A oeste de Arkham, as colinas se erguem intocadas
e há vales com bosques profundos que machado
algum jamais cortou. Há grotas estreitas e sombrias
onde as árvores crescem fantasticamente inclinadas,
e onde esguios regatos escorrem sem nunca terem
vislumbrado o brilho do sol.

—H.P. Lovecraft, "A Cor que Caiu do Céu"



Howard Philips Lovecraft

Em seus 46 anos de vida, H.P. Lovecraft (HPL) escreveu ou colaborou em mais de 65 histórias, assinou dezenas de artigos e ensaios, produziu centenas de poemas e escreveu, talvez, pelo menos 100.000 cartas. Apesar de nunca ter alcançado sucesso crítico e comercial em vida, o legado e a contribuição de Lovecraft para a literatura moderna de terror não têm como ser ignorados. Suas obras agora alcançam milhões em todo o mundo e suas criações, particularmente Cthulhu e o Necronomicon, tornaram-se ícones do horror, conhecidos por uma legião de fãs devotados. Hoje, Lovecraft é reconhecido por ter realizado uma contribuição significativa para a literatura dos Estados Unidos e como sendo um dos principais escritores de horror do século XX.

Sua Vida e a Criação do Mythos de Cthulhu

Embora distúrbios nervosos crônicos impedissem Lovecraft de frequentar regularmente a escola, ele foi uma criança precoce e um leitor ávido. Como seu pai foi internado em uma instituição psiquiátrica quando Lovecraft tinha apenas três anos, ele e sua mãe se mudaram para a casa de seu avô materno. Foi na biblioteca do avô Whipple que Lovecraft descobriu as Mil e uma Noites, os mitos gregos e romanos, e Edgar Alan Poe. Ele escreveu sua primeira história, "A Pequena Garrafa de Vidro", aos seis anos, por volta da época em que teve seus primeiros sonhos sobre os terríveis noitesguios sem rosto (por toda a sua vida ele teve sonhos vívidos). Foi também através dessa biblioteca que Lovecraft desenvolveu um gosto pelo pensamento e literatura georgiana, que permaneceria com ele ao longo de sua vida. Lovecraft, que mais tarde se descreveria como um "materialista mecanicista", também se sentia atraído pelas ciências. Em 1899, ele começou a publicar um pequeno jornal chamado "*Scientific Gazette*", seguido rapidamente pelo "*Rhode Island Journal of Astronomy*". Estas pequenas edições mimeografadas eram vendidas de porta em porta por um HPL de bicicleta. Quando Lovecraft tinha treze anos, seu amado avô morreu. Seu pai já havia falecido, sucumbindo à doença em 1898, ainda confinado no Butler Hospital. Uma série fracassos nos negócios haviam acabado com a fortuna da família Whipple, forçando a mãe e as tias de Lovecraft a venderem a casa da família e a se mudar para residências menores. Este foi um grande golpe para Lovecraft.

Outro ataque de nervos levou ao seu afastamento do ensino médio em 1905 e novamente em 1908. Lovecraft, faltando dois anos e meio para a graduação, jamais retornou ao colégio. O autor nunca teve um trabalho formal, apoiava-se na minguante fortuna familiar e no pouco que conseguia ganhar como *ghostwriter* e revisor. Sempre o aristocrata, ao longo de sua vida ele permaneceu dividido entre o desejo de sucesso e dinheiro de um escritor profissional e a desapegada busca de um cavalheiro amador por alcançar suas metas estéticas sem as restrições e exigências comerciais. Apesar disso, suas primeiras tentativas de vender sua ficção encontraram sucesso incondicional, com o editor da revista *Weird Tales*, Edwin Baird, aceitando as primeiras cinco histórias enviadas por Lovecraft. Suas histórias apareceram em nove das onze edições publicadas entre o final de 1923 e início de 1925. Quando a editoria da *Weird Tales* passou para as mãos de Farnsworth Wright, a sorte de Lovecraft mudou. Wright, um editor competente, tinha certa cegueira em relação ao trabalho de Lovecraft e então HPL passou a encontrar a rejeição com mais frequência do que o sucesso. Histórias agora consideradas clássicas, como "O Chamado de Cthulhu", só foram publicadas depois de encararem repetidas rejeições da Weird Tales. As tentativas pouco esforçadas de incluir o que Wright exigia da ficção comercial eram apenas parcialmente bem-sucedidas. Wright rejeitou tanto "Nas Montanhas da Loucura" quanto "A Sombra Vinda do Tempo", hoje histórias famosas que eventualmente foram publicadas pela revista *Astounding Stories*. O soberbo "O Caso de Charles Dexter Ward" não encontrou publicação até anos após a morte de Lovecraft. Reprimido pelas repetidas rejeições, Lovecraft começou a se recusar a enviar suas histórias, e "Os Sonhos na Casa da Bruxa" só foi impressa porque um amigo (August Derleth) a enviou secretamente para Wright, rogando-lhe que a aceitasse.

Ironicamente, foi durante essa época que HPL estava fazendo a maior parte de seus trabalhos de revisão profissionalmente publicados, muitos deles se tratando na verdade de *ghostwriting*. Lovecraft conseguia produzir o texto quase completo de uma história baseado em algumas poucas ideias base fornecidas pelo "autor". Histórias como "The Curse of Yig" de Zealia Bishop e "The Horror in the Museum", de Hazel Heald, foram na verdade pelo menos 90% escritas por HPL. Enquanto essas histórias foram rapidamente aceitas por Wright, o trabalho de Lovecraft sob seu próprio nome continuava a ser rejeitado.

Embora tenha atraído um pequeno séquito de fãs ávidos — muitos dos quais também eram escritores —, ele nunca conseguiu mais do que uma publicação semiperiódica nas revistas *pulp* da época. Nunca tão popular quanto escritores como Seabury Quinn, Lovecraft ganhou a maior parte de sua escassa renda revisando e reescrevendo os trabalhos de outro, e até mesmo escrevendo "Under the Pyramids" (1924) como ghostwriter para o escapista Harry Houdini. Foi através da publicação em revistas de amadores e, mais tarde, na *Weird Tales*, que Lovecraft veio a entrar em contato com outros autores de contos macabros.

Lovecraft era um prodigioso escritor de cartas; ele se correspondia regularmente com outros escritores de ficção, incluindo Robert E. Howard (criador de Conan, o Bárbaro), Clark Ashton Smith (criador de Averoigne e Zothique) e Robert Bloch (que mais tarde escreveria *Psicose*). As histórias e mundos ficcionais de HPL eram frequentemente discutidos, assim como os mundos criados por Smith e pelos outros autores. Não demorou muito para que Smith e Lovecraft trouxessem este compartilhamento de ideias para a ficção, referindo-se às criações um do outro em suas histórias. Foi Smith quem deu vida a divindades como Tsathoggua, Atlach-Nacha e Abhoth, e quem criou o tomo mágico chamado de "*O Livro de Eibon*". Lovecraft frequentemente se referia à mística e pré-histórica Hiperbórea de Smith em seus contos. Essa ideia logo foi adotada por outros autores. Robert E. Howard criou o temido *Unaussprechlichen Kulten* e o poeta louco Justin



O Mestre do Horror Americano, H.P. Lovecraft

Geoffrey, autor do terrível *Povo do Monólito*. Estes também foram incorporados às histórias de Lovecraft, juntamente com referências à pré-histórica Ciméria de Howard.

O jovem Robert Bloch forneceu os blasfemos livros *De Vermiis Mysteriis* e o *Cultes des Goules*, bem como o cósmico e invisível vampiro estelar que devorou um HPL mal disfarçado no "O Errante das Estrelas" de Bloch (1935). As criações de Bloch foram rapidamente absorvidas por Lovecraft, que também vingou seu "assassinato" despachando o protagonista Robert Blake no "O Assombro das Trevas" (1936). O amigo de longa data Frank Belknap Long trouxe para a coleção os cães Tíndalos e Chaugnar Faugn, que apareceram em "The Horror in the Hills", uma história de Long baseada em um dos muitos sonhos vívidos de Lovecraft.

A maior parte da contribuição de August Derleth foi para o então crescente conjunto de Grandes Antigos e de raças alienígenas. Continuando a escrever novas histórias do Mythos de Cthulhu muito depois da morte de Lovecraft em 1937, ele criou, entre outros, Cthugha, o povo Tcho-Tcho, Ithaqua e os habitantes da areia. Ambientando uma série de contos em cidades fictícias de Lovecraft como Arkham, Dunwich, Innsmouth e Kingsport, ele também apresentou personagens como o Dr. Laban Shrewsbury. Embora muitos discordem das interpretações de Derleth — seu desejo de criar um panteão de deuses bons com base no Nodens de Lovecraft, e suas tentativas de definir Cthulhu e Nyarlathotep como elementais — ninguém negará os incansáveis esforços desse homem em manter as obras de Lovecraft publicadas e disponíveis para o público nas décadas que se seguiram à morte da HPL, fundando a editora Arkham House Publishing.

Uma das adições favoritas de Derleth ao Mythos foi Hastur, um ser superior supostamente preso sob o Lago de Hali, perto da cidade de Carcosa, em um planeta que circunda a estrela Aldebaran. Embora brevemente mencionados por Lovecraft em histórias prévias, essas na verdade foram criações de Ambrose Bierce (1842-c.1914), jornalista estadunidense e um dos primeiros expoentes do gênero weird tale. Bierce foi uma das primeiras influências de HPL, assim como uma série de outros escritores. Seu autor favorito sempre foi Edgar Allan Poe (1809-1849), e a influência de Poe pode ser claramente percebida em algumas das primeiras ficções adultas de Lovecraft. "O Forasteiro" (1921), talvez seja a que melhor consegue imitar Poe, em estilo e tema. Arthur Machen (1863-1947) foi outra dessas influências iniciais; Sua história "O Grande Deus Pã" (1894) é muito semelhante em tema a "O Horror de Dunwich" de Lovecraft. Robert W. Chambers (1865-1933) também deixou sua marca em Lovecraft. Uma peça misteriosa, *O Rei de Amarelo*, figura em algumas das histórias de Chambers e provavelmente inspirou Lovecraft a criar o *Necronomicon*, os *Manuscritos Pnakóticos* e os outros tomos de conhecimento arcano pelos quais os seus contos são famosos. Foi Chambers quem primeiro pegou emprestado de Bierce o Lago de Hali e Carcosa, talvez inspirando Lovecraft a tentar fazer transposições.

Lorde Dunsany (1878-1957) foi provavelmente a mais forte influência contemporânea de Lovecraft. Foi "*The Gods of Pegana*" (1905) de Dunsany que encorajou Lovecraft a escrever várias histórias baseadas em sonhos e que primeiro lhe ofereceu a ideia de um panteão fictício de deuses. Algernon Blackwood, outro contemporâneo admirado por HPL, inspirou-se em lendas dos nativos americanos para fazer uma versão do Wendigo que posteriormente foi adaptada para o Mythos por August Derleth, sendo nestes chamada de Ithaqua.

Antes da morte de Lovecraft, este círculo de correspondentes incluiria nomes tão reconhecidos como Henry Kuttner, C.L. Moore, J. Vernon Shea, E. Hoffman Price e Fritz Leiber. Algumas de suas cartas foram reunidas em cinco volumes pela Arkham House, enquanto outras foram publicados pela Necronomicon Press. A Universidade Brown, na cidade natal de Lovecraft, Providence, em Rhode Island, mantém uma coleção catalogada de Lovecraft outras milhares de cartas.

Não foi senão no final da carreira de Lovecraft — e, provavelmente, apenas por insistência de alguns de seus correspondentes mais jovens — que ele começou a integrar em suas histórias algumas das criações encontradas em seus primeiros contos. Em "A Sombra de Innsmouth" (1931) encontramos os híbridos abissais louvando Dagon, uma criatura não mencionada desde o conto "Dagon" (1917), sua segunda obra de ficção adulta. Da mesma forma, a cidade fictícia de Arkham e sua Universidade Miskatonic, usadas pela primeira vez como pano de fundo em "A Estampa da Casa Maldita" (1920) e "Herbert West—Reanimator" (1921-1922), são finalmente desenvolvidas em suas últimas histórias, começando com "O Horror de Dunwich" (1928) e continuando até "A Coisa na Soleira da Porta" (1933). "Nas Montanhas da Loucura" (1931) e "A Sombra Vinda do Tempo" (1934-1935) contêm histórias detalhadas da Terra pré-humanidade, descrevendo os diferentes seres alienígenas que no passado visitaram e colonizaram o planeta. Algumas dessas raças, tais como os fungos de Yuggoth e as crias de Cthulhu, vinham de histórias antigas e foram cuidadosamente integradas nessas histórias elaboradas posteriormente.

O temido *Necronomicon*, uma das criações mais famosas de Lovecraft, passou por uma evolução gradual. Mencionado primeiramente em "O Cão de Caça" (1922), aparece lá atribuído a certo Abdul Alhazred, um poeta árabe mencionado

em uma história anterior, "A Cidade Sem Nome" (1921). Alhazred era, na verdade, uma persona de um HPL com cinco anos de idade, sua imaginação juvenil inflamada pela cópia das *Mil e uma Noites* de seu avô.

Lovecraft morreu em quase obscuridade em março de 1937, aos 46 anos, vítima da doença de Bright e de um câncer virulento. Sua mãe morrera em 1921, após dois anos de internamento na mesma instituição onde seu pai havia falecido. Um breve casamento de dois anos, acompanhado de uma residência em Nova York, mostrou-se desastroso, embora o divórcio nunca tenha sido efetivado e, em 1926, Lovecraft voltou para Providence para viver seus anos como celibatário, compartilhando aposentos com duas tias.

Estes últimos anos viram uma produção reduzida de histórias, mas foi durante este período que ele criou alguns de seus contos mais memoráveis. Ele também encontrou tempo para viajar, visitando lugares que chamavam a atenção de seu coração de antiquário: Maine, Filadélfia, Quebec, St. Augustine, Charlotte, Nova Orleans, Salém e Nantucket. Viajando de ônibus, dormindo em YMCAs (Associações Cristãs da Mocidade), comendo bolachas, queijo e feijão enlatado, Lovecraft foi capaz de satisfazer seus gostos pessoais por viagem, história e antiguidades.

Existem muitas evidências de que Lovecraft era, sob qualquer ângulo, um indivíduo peculiar. Predisposto à hipocondria e a uma pose prematura de velhice, durante grande parte de sua vida ele esteve comprometido com visões sociais e artísticas mais adequadas a séculos passados do que àquele em vivia. Obviamente, o seu racismo não tem vez em nossa sociedade moderna. Alérgico ao frio e com repulsa a frutos do mar, ele também era um cientista e um filósofo, possuidor de uma mente inquisitiva e de uma inteligência aguda. A maioria dos que o conheceram em vida foram profundamente tocados por sua amizade. Encorajados e iluminados por sua erudição e filosofias sem rodeios, muitos seguiram adiante para conquistar uma fama muito maior do que seu mentor jamais desfrutou em vida. Ele tem o mesmo efeito hoje, gerações após sua morte. Seu nome é mais conhecido do que nunca e aqueles que o descobrem, seja através de suas histórias, ou de filmes, jogos, quadrinhos ou *card games*, ficam fascinados por suas criações bizarras e por seus mundos de pesadelos, como também ficavam seus contemporâneos há tantos anos.

Depois de Lovecraft

As décadas de 1940 e 50 viram uma discreta expansão do Mythos. Robert Bloch e James Wade adicionaram algumas histórias ao cânone; no entanto, foi August Derleth quem mais contribuiu, produzindo uma série de contos originais, bem como colaborações póstumas, baseados em anotações de Lovecraft. Derleth também fundou a Arkham House com Donald Wandrei, uma editora criada para garantir que as histórias de Lovecraft não fossem esquecidas.

Não foi senão em 1964 que a aparição de um jovem escritor britânico chamado Ramsey Campbell anunciou um renovado interesse pelo Mythos de Cthulhu. Encorajada por August Derleth, a primeira coleção publicada de Campbell, *The Inhabitant of the Lake and Other Less Welcome Tenants* (1964), era uma série de pastiches inspirados em Lovecraft, ambientados no Vale de Severn, na Inglaterra. Essas histórias descreviam diversos seres, raças e histórias similares, mas distintas das de Lovecraft. Suas criações do Mythos mais famosas incluem Y'golonac, Gla'aki, os insetos de Shagghai e uma série de outras criaturas e seres quase divinos. O ano de 1971 viu o surgimento de Brian Lumley, outro inglês, que trouxe para o Mythos os subterrâneos chthonianos, os misteriosos *Fragmentos de G'harne*, e o feiticeiro moderno Titus Crow.

Outros autores diretamente influenciados por Lovecraft incluem Gary Myers, Basil Copper, T.E.D. Klein, David Drake e Thomas Ligotti, bem como contemporâneos como W.H. Pugmire, Joseph S. Pulver Sr. e Laird Barron. Muitos outros, tais como Stephen King, fizeram contribuições especiais para antologias de novas histórias do Mythos. Poucos escritores de terror moderno podem afirmar que não existem influências Lovecraft em seu trabalho.

Histórias de inspiração lovecraftiana também estenderam os seus tentáculos para fora do papel e foram parar em celuloide. Hoje, inúmeros longas e curtas-metragens foram feitos com base nas histórias de HPL. Notavelmente, *Re-Animator* de Stuart Gordon (um relato moderno de "Herbert West-Reanimator") e *Dagon* (uma reformulação contemporânea de "A Sombra de Innsmouth") ajudaram a trazer HPL para o cinema *mainstream*. Diretores como John Carpenter, Frank Darabont, Guillermo del Toro e Sam Raimi incorporaram temas e referências lovecraftianas em seus trabalhos.

Terminologia

Ocasionalmente referindo-se aos seus ciclos de Cthulhu e de Yog-Sothoth, até onde se sabe, Lovecraft nunca usou o termo Mythos de Cthulhu. Embora quase todos os seus contos possam ser ligados por referências comuns a pessoas, lugares e coisas, na maioria das vezes eles carecem de uma estrutura central verdadeira ou de qualquer coisa que se assemelhe a uma história ou mitologia preconcebidas.

O termo Mythos de Cthulhu é geralmente atribuído a August Derleth. Fãs e estudiosos têm desde então discutido a definição deste termo, demonstrado o conteúdo dos Mythos de Cthulhu em vários contos de Lovecraft, construído panteões experimentais de deuses e divindades, postulado histórias e feito tentativas vãs de explicar todas as facetas literárias do Mythos.

Enquanto isso, dezenas, talvez centenas de escritores amadores e profissionais continuaram a escrever histórias inspiradas no Mythos, expandindo os conceitos originais de Lovecraft, ao mesmo tempo em que desenvolviam os seus próprios, às vezes inconsistentes com HPL e raramente consistentes uns com os outros. Para os fins de Chamado de Cthulhu, a Chaosium incorporou a maior parte das criações de Lovecraft, bem como as de outros autores, em um Mythos livremente organizado, que possibilita que os Guardiões adicionem ou excluam criaturas e concepções específicas conforme desejarem.

O Mythos de Cthulhu

É um erro considerar que o horror está inextricavelmente associado com escuridão, silêncio e solidão.

—H. P. Lovecraft, *Ar Frio*

Certa vez Lovecraft escreveu: "Todas as minhas histórias são baseadas na premissa fundamental de que as leis, interesses e emoções comuns aos humanos não têm validade ou importância diante da vastidão do cosmos". Ele também formulou que as verdades fundamentais do universo eram tão estranhas e horríveis que a simples exposição às mesmas poderia resultar em loucura ou suicídio. Embora a humanidade deseje tanto o conforto quanto a verdade, não é possível ter ambos. A mente humana é um recipiente inflexível. Não pode conter a verdade cósmica e a sanidade completa — acrescente uma dose de uma e a outra se verá com menos espaço. Seres humanos desesperados pelo poder encoberto pela verdade podem optar por renunciar a todos os resquícios de sua sanidade, em troca de se tornarem hábeis na manipulação dos segredos do tempo e do espaço. Feita sua barganha com o diabo, tais feiticeiros implacáveis poderiam conjurar devastação e desgraça sobre este mundo, em uma nova troca por mais conhecimento e poder.



O desenvolvimento de tais ideias na ficção de Lovecraft ficou conhecido como o Mythos de Cthulhu. O termo engloba uma coletânea complexa e ampla, às vezes contraditória, de narrativas, histórias, ensaios, cartas e deduções, tão extensa que é impossível resumir em detalhes — isso sem falar do novo material sobre os Mythos que continua sendo escrito em todo o mundo. Aumentando a confusão, uma das percepções do autor era de que o verdadeiro alienígena é genuinamente incognoscível. O Mythos torna-se não apenas misterioso, mas convoluto e contraditório; não só não sabemos a verdade, nunca poderemos compreendê-la. Ao que parece, temos apenas nossas próprias nomenclaturas para a maioria dessas criaturas. Nem sequer conhecemos os nomes "reais" que elas atribuem a si mesmas, ou mesmo se, de fato, elas possuem nomes.

Um Resumo Geral

Embora suas inter-relações sejam obscuras, sabemos que algumas entidades do Mythos de Cthulhu são claramente superiores ou inferiores em seus poderes. Os Deuses são os mais poderosos, seguidos (a certa distância, aparentemente) pelos Grandes Antigos.

Dependendo de qual autor se lê, o universo é governado por seres variavelmente conhecidos como Deuses Ancestrais, Deuses Exteriores ou Outros Deuses. Apenas algumas dessas divindades são conhecidas pelo nome. A maioria é insensível e idiótica em termos humanos. Todos são seres alienígenas extremamente poderosos e alguns podem ser de origem extra-cósmica. Os Deuses Exteriores dominam o universo e pouco se relacionam com a humanidade, com exceção de Nyarlathotep. Os seres humanos que se intrometem com tais entidades sofrem por isso, geralmente encontrando seu fim na loucura ou na morte. São conhecidos alguns poucos nomes usados para os Deuses Exteriores. Quase parecem ser Deuses de verdade, diferente do horror alienígena dos Grandes Antigos, e alguns podem personificar algum princípio cósmico. Somente algumas dessas divindades parecem interessar-se por assuntos humanos ou reconhecer a existência da raça humana. Quando o fazem, muitas vezes são representados tentando romper dimensões ou barreiras cósmicas para desencadear novas destruições. Todas as raças e divindades menores do Mythos reconhecem os Deuses Exteriores e muitas os adoram.

Os Deuses Exteriores são controlados até certo ponto por seu mensageiro e alma, Nyarlathotep. Quando os Deuses Exteriores são incomodados, Nyarlathotep investiga. Azathoth, o Sultão Demoníaco e governante do cosmos, se contorce negligentemente no centro do universo ao som de flautas diabólicas. Yog-Sothoth, seja um segundo em comando ou co-governante, coincide em limites com todo o tempo e espaço, mas está de alguma forma preso fora do universo mundano. Yog-Sothoth pode ser convocado para este lado da existência apenas através do uso de poderosos feitiços, enquanto que Azathoth teoricamente pode ser alcançado viajando-se longe o suficiente pelo espaço sideral. Um grupo de Deuses Exteriores e seres bizarros dança lentamente em torno de Azathoth, mas nenhum deles é nomeado.

O termo Deuses Ancestrais às vezes se refere à outra raça de deuses, neutra e possivelmente rival dos Deuses Exteriores. Os Deuses Ancestrais, caso existam, não parecem ser tão perigosos para a humanidade quanto Azathoth e os seus, mas eles têm ainda menos contato com a humanidade. Nodens é o Deus Ancestral mais conhecido.

Os Deuses Exteriores e Ancestrais algumas vezes são agrupados e confusamente chamados de Outros Deuses, embora sejam principalmente deuses de outros planetas e

não de nossa Terra. Parece que raramente são convocados para cá, no entanto, quando aparecem, são horrores incomparáveis. (E, só para confundi-lo completamente, um conjunto de Deuses Exteriores menores são conhecidos coletivamente como os Outros Deuses Inferiores!) Espécies associadas a tais divindades (shantaks, horrores caçadores, servos dos Deuses Exteriores, Crias Negras de Shub-Niggurath) também são raras na Terra.

Os Grandes Antigos não são tão sobrenaturais quanto os Deuses Exteriores, mas ainda assim são terríveis e de força divina aos olhos humanos. Os seres humanos são muito mais propensos a adorar os Grandes Antigos, que estão comparativamente próximos e ocasionalmente participam de assuntos mortais ou entram em contato com humanos específicos, do que a louvar os Deuses Exteriores. Clãs ou cultos inteiros podem adorar secretamente um Grande Antigo. Loucos solitários, por outro lado, parecem preferir os Deuses Exteriores. Os seres que servem aos Grandes Antigos frequentemente habitam refúgios remotos na Terra. Investigadores geralmente encontram seus adoradores e servos alienígenas.

Os Grandes Antigos aparentam ser seres alienígenas imensamente poderosos e com habilidades aparentemente sobrenaturais, mas eles não são deuses verdadeiros no mesmo sentido que os Deuses Exteriores. Cada Grande Antigo é independente do resto e muitos parecem estar temporariamente aprisionados de algum modo. Dizem que "Quando as estrelas se alinharem", os Grandes Antigos poderão atravessar os mundos. Quando as estrelas não estão alinhadas, eles não podem estar vivos. "Não podem estar vivos" não precisa significar a morte, como os famosos versos do Necronomicon sugerem:

Não está morto aquilo que pode eternamente jazer,
E com éons estranhos até mesmo a morte pode morrer.

Cthulhu, a criação mais famosa de Lovecraft, é um Grande Antigo. Ele está adormecido em um vasto túmulo no fundo do Oceano Pacífico com o resto de sua raça. Cthulhu parece ser o mais importante Grande Antigo da Terra. Outros, com diferentes formas, também existem, e registra-se que eles são tanto menos poderosos quanto mais livres que Cthulhu. Ithaqua, o Andarilho dos Ventos, vagueia à vontade ao longo das latitudes árticas da Terra. Hastur, o Impronunciável, habita as proximidades de Aldebaran, e Cthugha vive perto de Fomalhaut. Sem dúvida outros Grandes Antigos infestam outros mundos e pode ser comum que um mundo seja governado por um Grande Antigo dominante. Todos aqueles que são conhecidos na Terra são invocados ou adorados por seres humanos, mas, como as histórias evidenciam, Cthulhu é adorado mais do que todos os outros juntos. Grandes Antigos menores, como Quachil Uttaus, geralmente não têm adoradores, mas feiticeiros podem conhecer feitiços para convocá-los. Intervenções dos Grandes Antigos em assuntos humanos são casos isolados. Algumas pessoas suspeitam que tais seres maiores raramente levam os seres humanos em consideração e raramente pensam neles. A humanidade é insignificante e desimportante.

O Que Foi Deixado de Fora

O designer original, Sandy Petersen, tomou a decisão de ignorar uma parte do Mythos que não o interessava e que sentia não se encaixar no conceito original de Lovecraft. Ele deixou de fora a "guerra no firmamento", na qual os Grandes Antigos lutaram e foram derrotados pelos Deuses Ancestrais, supostas divindades benignas que se opõem ao mal cósmico dos Grandes Antigos. Essa ideia de uma guerra cósmica nunca é encontrada nas obras do próprio Lovecraft; pior ainda, ela prejudica parte do horror cru encontrado nas ideias originais. Carregar Símbolos Ancestrais por aí como se fossem crucifixos e água benta e sempre ter os bondosos Deuses Ancestrais dando cobertura, prontos para salvar seu couro se as coisas ficarem muito ruins, enfraquece muito o horror original do universo desolador e indiferente, no qual a humanidade está sozinha, desnuda e indefesa. Ele também deixou de fora o conceito de que os vários Grandes Antigos estariam de alguma forma conectados aos elementos gregos da Terra, Água, Fogo e Ar (exemplificados por Nyarlathotep, Cthulhu, Cthugha e Hastur, respectivamente). Essa ideia cai por terra após uma análise atenta (se Cthulhu é um deus da água, por que ele está atualmente morto por estar no fundo do mar?), e enfraquece a premissa de que os Grandes Antigos sejam monstruosos seres alienígenas.

Além disso, para a presente edição, os designers omitiram a classificação das raças do Mythos dentro das divisões de Servidores e Independentes (com variedades superiores e inferiores). Tais classificações tendem a diminuir a natureza alienígena desses seres, tirando uma parte da qualidade incognoscível que HPL imaginou para eles. A organização, hierarquia e lealdades das raças do Mythos devem ser misteriosas, desumanas e confusas.

Naturalmente, se essas concepções parecem interessantes e bem pensadas para o Guardião, sinta-se livres para usá-las. *Chamado de Cthulhu* é o seu jogo.

Certas espécies do Mythos são frequentemente associadas a um dos Grandes Antigos ou a Deuses Exteriores — byakhee com Hastur, por exemplo, ou noitesguios com Nodens. Frequentemente, um deus ou Grande Antigo se manifesta acompanhado de vários seres desse tipo. Tais representantes podem atuar como assassinos de aluguel, mensageiros, espiões e entregadores, assustando investigadores e dificultando confrontos. Em comparação, Deuses Exteriores e Grandes Antigos devem ser encontrados com pouca frequência.

Outras espécies alienígenas também são importantes, e algumas vezes conseguem se defender dos Grandes Antigos. Tais seres variam em poder e alguns estão hoje extintos. Eles

estão intimamente ligados ao nosso planeta, conforme descrito em *Nas Montanhas da Loucura* e em "A Sombra Fora do Tempo". Nestas histórias, Lovecraft conta a verdadeira história da Terra. Algumas espécies, como dholes ou pólipos voadores, não se associam a nenhum deus em particular, ou, assim como com os Seres Ancestrais e a Grande Raça, não possuem nenhum interesse especial por magia.

No auge do Período Cambriano, seres conhecidos apenas como seres ancestrais chegaram à Terra. Eles habitaram grande parte do planeta, guerrearam com outras espécies e, finalmente, foram expulsos para a Antártida. Os seres ancestrais, talvez por engano, criaram organismos que eventualmente evoluíram para os dinossauros, mamíferos e a humanidade. Eles também criaram os horríveis shoggoths, cuja última revolta levou à quase extinção dos seus mestres.

Éons atrás, criaturas nativas coniformes tiveram suas mentes dominadas pela Grande Raça de Yith, seres mentais vindos das estrelas. A Grande Raça sobreviveu em seus corpos adotados até cerca de 50 milhões de anos atrás, quando foi derrotada pelos terríveis pólipos voadores, também estrangeiros, os quais a Grande Raça havia aprisionado em vastas cavernas abaixo da superfície. No entanto, a Grande Raça já havia transmitido suas mentes mais à frente no futuro, a fim de escapar de sua desgraça.

As crias-estelares de Cthulhu desceram sobre a Terra e conquistaram vastos territórios no Oceano Pacífico primordial, mas ficaram presos quando a região afundou sob a superfície. Os seres conhecidos como os fungos de Yuggoth (ou mi-go) estabeleceram suas primeiras bases na Terra no período jurássico, cerca de cem milhões de anos atrás. Eles gradualmente reduziram suas bases até ocupar apenas o topo de certas montanhas, onde mantêm colônias de mineração e outras instalações semelhantes.

Dezenas de outras raças também participaram deste desfile antediluviano, como o povo serpente, que construiu cidades e uma civilização no Permiano, antes que os dinossauros evoluíssem, e uma raça alada que sucedeu a Grande Raça de Yith. Até mesmo espécies do futuro da Terra são mencionadas, como os organismos semelhantes a besouros que um dia irão suceder ao homem, e os aracnídeos inteligentes que são profetizados como sendo a última vida inteligente na Terra, bilhões de anos no futuro. Atualmente, os seres humanos compartilham o planeta com os abissais e os carniçais (que parecem relacionados com a humanidade de algum modo), e com um punhado de mi-go. Outras espécies ocasionalmente visitam a Terra ou estão dormindo, ou então estão inativas.



O Grande Cthulhu se erguerá quando as Estrelas Estiverem Alinhadas!

Capítulo Três
Criando Investigadores

O mais demoníaco de todos os choques é o do abissalmente inesperado e do grotescamente inacreditável. Nada do que eu havia experimentado anteriormente poderia se comparar em terror com o que eu agora contemplava; com as bizarras maravilhas que aquela visão implicava.

—H.P. Lovecraft, "O Forasteiro"



Sobre este Capítulo

Em *Chamado de Cthulhu*, cada jogador assume o papel de um investigador, alguém cuja missão é desenterrar segredos escondidos, descobrir lugares esquecidos e, armado com conhecimentos que o homem não deveria ter, opor-se aos terríveis horrores dos Mythos de Cthulhu.

Trabalhando em equipe, os investigadores podem vir de origens diferentes e terem variadas ocupações — cada um trazendo certos conhecimentos para o grupo. Juntos, unidos pela camaradagem e por um propósito comum, vocês permanecerão firmes contra a escuridão que se aproxima.

Este capítulo fornece as regras para a criação dos investigadores dos jogadores. No final deste capítulo, você também encontrará alguns métodos alternativos para tal, bem como duas páginas com um resumo útil para referência rápida.

Criar seu próprio investigador a partir do zero é bastante divertido. As regras detalham a geração das estatísticas de seu investigador, a escolha de uma ocupação e perícias, além do desenvolvimento de uma história pessoal. Ao começar um jogo de Chamado de Cthulhu, é recomendado que todos os jogadores "gerem" seus investigadores em conjunto, na companhia da pessoa que assumirá o papel de Guardião – isso garante que todos ajudem a "formar" o grupo, com cada investigador assumindo um papel combinado, garantindo que haja um equilíbrio de perícias e ocupações.

Criando seu Investigador

Há mais de uma abordagem para se criar um investigador. Algumas pessoas preferem ter alguma ideia sobre o tipo de investigador que desejam criar antes de jogar qualquer dado, enquanto outras preferem deixar as jogadas orientarem suas escolhas. O que se segue são as regras padrão para a criação de investigadores, com opções adicionais constando no final deste capítulo. Mais orientações são fornecidas no **Capítulo 10: Jogando Chamado de Cthulhu**.

As Etapas

Aqui estão as cinco etapas para se criar um investigador:

- **Etapa Um: Gerar os Atributos**
- **Etapa Dois: Determinar a Ocupação**
- **Etapa Três: Decidir as Perícias e Alocar os Pontos de Perícias**
- **Etapa Quatro: Criar os Antecedentes**
- **Etapa Cinco: Equipar o Investigador**

Etapa 1: Gerar os Atributos

Um atributo é um dos oito números que compõem a base de um investigador. No jogo, cada atributo representa um aspecto de um investigador — inteligência, destreza e assim por diante. Tais grandezas determinam a capacidade relativa dos investigadores e sugerem maneiras de agir e reagir durante o jogo.

Os valores dos atributos são gerados aleatoriamente, jogando-se dois ou mais dados de seis faces. Cada resultado é então multiplicado por 5 para se gerar um número de porcentagem, que pode inicialmente variar entre 15% e 90%.

Jogando os Atributos

Primeiramente, anote seus resultados em um pedaço de papel antes de escrevê-los na ficha de investigador, pois eles podem ser modificados pela idade do seu personagem.

FOR (Força): jogue 3D6 e multiplique por 5 para gerar o atributo Força.

A força mede o poder muscular de um investigador. Quanto maior for, mais o investigador conseguirá levantar ou se agarrar a algo. Este atributo determina o dano que o investigador causa no combate corpo-a-corpo. Reduzido a FOR 0, um investigador estará inválido, incapaz de sair da cama.

CON (Constituição): jogue 3D6 e multiplique por 5 para gerar o atributo Constituição.

A constituição representa saúde, vigor e vitalidade. Venenos e doenças podem desafiar diretamente a constituição de um investigador. Investigadores com uma constituição alta muitas vezes têm mais pontos de vida — o que é melhor para resistir a ferimentos e ataques. Lesões físicas graves ou ataques mágicos podem diminuir esse atributo, e, se a constituição chegar a zero, o investigador morre.



Atributos Baixos Geram Investigadores Ruins?

Muitas vezes, em jogos de RPG, quanto maiores os atributos do personagem do jogador, melhores as chances de sucesso desse personagem no jogo. No entanto, em *Chamado de Cthulhu*, atributos baixos nem sempre significam que o investigador será prejudicado e incapaz de atuar como parte do grupo. Muitas vezes, um ou dois atributos baixos podem ajudar a "dar vida" ao investigador e ajudá-lo a parecer mais real — diferente de um super-humano implausível!

Em vez de rejeitar uma jogada baixa, tente incorporá-la na composição geral do seu investigador. Talvez uma destreza baixa signifique que o investigador sofreu algum tipo de lesão na perna ou na mão enquanto estava nas forças armadas, ou uma educação precária seja o resultado de nunca ter frequentado a escola e ter precisado crescer nas ruas..

TAM (Tamanho): Jogue 2D6+6 e multiplique por 5 para gerar o atributo Tamanho.

O tamanho representa altura e peso, ambos em um único número. Para enxergar por sobre um muro, espremer-se através de uma pequena abertura ou até mesmo para saber a cabeça de quem pode estar despontando na grama, use o tamanho. O tamanho ajuda a determinar os pontos de vida, o dano extra e o Corpo. Pode-se diminuir o TAM para indicar a perda de um membro, embora a reduzir DES seja a solução mais frequente. Provavelmente, se os investigadores perderem todos os pontos de TAM, eles desaparecem — só os deuses sabem para onde!

DES (Destreza): Jogue 3D6 e multiplique por 5 para gerar o atributo Destreza.

Investigadores com valores altos de Destreza são mais rápidos, mais ágeis e mais fisicamente flexíveis. Um teste de DES pode ser feito para se agarrar em algum lugar e evitar uma queda, para se mover mais rápido do que um adversário ou para realizar alguma tarefa delicada. Um investigador com zero de DES é descoordenado e incapaz de executar tarefas físicas.

Em combate, o personagem com DES mais alta age primeiro (ver o **Capítulo 6: Combate**).

APA (Aparência): Jogue 3D6 e multiplique por 5 para gerar o atributo Aparência.

A aparência mede tanto a atratividade física quanto a personalidade. Uma pessoa com uma APA alta é encantadora e simpática, mas pode não ser bonita no sentido convencional. Um investigador com APA 0 é terrivelmente feio ou alguém com uma atitude completamente detestável, provocando comentários e comoção onde quer que vá.

A APA pode ser útil em encontros sociais ou quando se tenta causar uma boa impressão.

INT (Inteligência): Jogue 2D6+6 e multiplique por 5 para gerar o atributo Inteligência.

A inteligência representa o quão bem os investigadores aprendem, lembram, analisam informações e resolvem enigmas complexos. Um investigador com INT zero é um idiota balbuciante e babão.

A inteligência determina a quantidade de pontos de perícia de Interesses Pessoais (multiplique INT ×2) atribuída a um novo investigador (ver **Interesses Pessoais**, página @@). A INT também atua como o valor para ambos os testes de Ideia e Inteligência (ver **Capítulo 5: Sistema de Regras**).

Se a quantidade de INT parecer contradizer outro atributo, esta é outra oportunidade de interpretação e melhor definição do seu investigador. Por exemplo, um investigador com EDU alta e INT baixa pode ser um professor pedante ou um artista de feira, alguém que conhece os fatos, mas não seus significados. Por outro lado, uma INT alta com EDU baixa pode significar ignorância — como um menino de fazenda não escolarizado, novo na Cidade Grande —, porém essa pessoa não seria estúpida.

POD (Poder): Jogue 3D6 e multiplique por 5 para gerar o atributo Poder.

Poder indica a força de vontade: quanto maior o POD, maior a aptidão mágica e a resistência à magia. Um investigador com POD zero é apático e sem "propósito", além de ser incapaz de usar magia. Salvo quando indicado o contrário, o POD perdido durante o jogo não pode ser recuperado.

Os pontos de Sanidade (SAN) começam iguais ao POD do personagem. Pontos de Sanidade são abordados com mais detalhes no **Capítulo 8: Sanidade**.

O POD determina o número de "pontos de magia" do personagem, os quais, ao contrário do POD, podem ser gastos e regenerados durante o jogo. A quantidade de Pontos de Magia começa é igual a um quinto do POD (ver o **Capítulo 10: Magia**).

O POD de personagens e investigadores comuns raramente muda. No entanto, aqueles versados nos mistérios da magia do Mythos de Cthulhu podem conseguir aumentar seus POD).

EDU (Educação): Jogue 2D6+6 e multiplique por 5 para gerar o atributo Educação.

Educação é uma medida para o conhecimento formal e factual possuído pelo investigador, bem como um indicativo do tempo que o investigador gastou na educação formal. A EDU mede a informação retida, não a aplicação inteligente de tal informação (ver **Inteligência**, acima). Um investigador sem EDU seria como um bebê recém-nascido ou um amnésico — sem conhecimento do mundo, provavelmente muito curioso e crédulo.

Uma EDU de 60 sugere que o investigador é um graduado do ensino médio, enquanto uma pontuação de cerca de 70 indica uma pessoa com alguns anos de faculdade. Aqueles com uma EDU maior que 80 muito provavelmente realizaram trabalho de nível de pós-graduação e possuem um diploma,

como esperado de uma pessoa que tenha estado em uma universidade de algum tipo. Note que, às vezes, uma pessoa com uma Educação alta pode não ter sido necessariamente educada em escolas e faculdades tradicionais, mas pode ser autodidata e possuir uma natureza altamente estudiosa e observadora.

A EDU é um fator na determinação de quantos pontos de Perícias Ocupacionais (ver **Perícias Ocupacionais**, página @@) com que um investigador começa e representa a porcentagem inicial do investigador na perícia Língua Nativa (ver página @@). EDU também é usada para Testes de Saber (ver o **Capítulo 5: Sistema de Regras**).

Nota: a partir daqui, qualquer referência a um atributo será ao valor total (resultado dos dados multiplicado por cinco). Quaisquer ajustes são feitos utilizando-se esse valor.

Sorte

Quando criar um investigador, jogue 3D6 e multiplique por 5 para gerar seus pontos de Sorte. Veja o **Capítulo 5: Sistema de Regras** para saber como a Sorte é utilizada.

Idade

Um jogador pode escolher para o seu investigador qualquer idade entre 15 e 90. Se você deseja criar um investigador fora dessa faixa etária, compete ao Guardião decidir sobre a questão. Use os modificadores apropriados somente para sua idade escolhida (eles não são cumulativos).

- **15 a 19 anos:** Reduza um total de 5 pontos distribuídos entre FOR e TAM. Reduza 5 pontos de EDU. Faça duas jogadas para o valor de Sorte (ver **Sorte**, acima) e use o resultado mais alto.
- **20 a 39 anos:** Faça uma verificação de melhoria para EDU.
- **40 a 49 anos:** Faça 2 verificações de melhoria para EDU e reduza um total de 5 pontos distribuídos entre FOR, CON e DES e reduza APA em 5.
- **50 a 59 anos:** Faça 3 verificações de melhoria para EDU e reduza um total de 10 pontos distribuídos entre FOR, CON e DES e reduza APA em 10.
- **60 a 69 anos:** Faça 4 verificações de melhoria para EDU e reduza um total de 20 pontos distribuídos entre FOR, CON e DES e reduza APA em 15.
- **70 a 79 anos:** Faça 4 verificações de melhoria para EDU e reduza um total de 40 pontos distribuídos entre FOR, CON e DES e reduza APA em 20.
- **80 a 89 anos:** Faça 4 verificações de melhoria para EDU e reduza um total de 80 pontos distribuídos entre FOR, CON e DES e reduza APA em 25.

Para fazer uma verificação de melhoria de EDU, basta jogar os dados de porcentagem. Se o resultado for maior do que a sua EDU atual, adicione 1D10 pontos de porcentagem ao seu atributo EDU (observe que a EDU não pode ultrapassar 99).



O Horror em Argila

Metades e Quintos nos Valores de Atributos

Uma vez que os valores de porcentagem para cada atributo tenham sido determinados, o próximo passo é anotar na ficha de investigador os valores de metade e quinto para cada atributo, inserindo os valores ao lado da porcentagem.

- Divida o valor da porcentagem por dois, arredondando para baixo, e anote o resultado após o valor da porcentagem.
- Divida o valor da porcentagem por cinco, arredondando para baixo, e anote o resultado abaixo do valor de 'metade' da porcentagem.

Quando um "valor de atributo" for mencionado no texto, isto significa o valor total (número mais alto). Onde os valores de metade ou de quinto forem necessários, isso será claramente indicado, normalmente chamados de testes Difíceis (metade do valor) e Extremos (um quinto do valor).

Metades e quintos são as únicas frações utilizadas em relação aos atributos e perícias do jogo e todos os números são calculados antecipadamente, para que o jogo não seja atrapalhado por cálculos mentais. Uma **Tabela de Referência Rápida para Metades e Quintos** pode ser encontrada na página @@.

Alternativamente, uma ficha digital de investigador, que faz automaticamente todos os cálculos para você, estará disponível no site **www.neworderedITORA.com.br**.

Atributos Secundários

Dano Extra e Corpo [FOR e TAM]

Todos os investigadores, monstros e personagens controlados pelo Guardião possuem dois atributos secundários conhecidos como "Dano Extra" (DX) e Corpo. Criaturas e humanos maiores e mais fortes causam mais dano físico do que seus semelhantes mais fracos.

Para determinar o dano extra, some FOR e TAM e procure o total na **Tabela 1: Dano Extra e Corpo**. Cada intervalo de resultados correlaciona-se com um modificador ou jogada de dados. O Corpo é determinado usando-se o mesmos parâmetros.

Para combate corpo-a-corpo, adicione o modificador de Dano Extra indicado ou faça as jogadas apropriadas para todos os golpes do personagem, seja usando uma arma natural, como um punho, ou uma arma corpo-a-corpo, como um porrete ou uma faca.

Corpo é usado em manobras de luta e perseguições, e também para dar uma sensação de escala (ver **Manobras de Luta**, páginas 105 e 279).

Alguém com um total de 134 de FOR e TAM somadas adicionaria 1D4 às jogadas de dano corpo-a-corpo, enquanto um investigador fracote cujo valor combinado é de apenas 70 reduziria em 1 ponto o seu dano corporal.

Nota: O dano extra não é aplicado a ataques de armas de fogo.

Tabela 1: Dano Extra e Corpo

FOR+TAM	Dano Extra	Corpo
2 — 64	−2	−2
65 — 84	−1	−1
85 — 124	Nenhum	0
125 — 164	+1D4	1
165 — 204	+1D6	2
205 — 284	+2D6	3
285 — 364	+3D6	4
365 — 444	+4D6	5
445 — 524	+5D6*	6*

*Adicione 1D6 adicional ao Dano Extra e +1 de Corpo para cada 80 pontos adicionais ou parte dessa quantia.

Pontos de Vida [CON & TAM]

Pontos de Vida são usados para medir o dano cumulativo causado a um investigador, personagem não-jogador ou monstro durante o jogo, além de indicar o quanto eles podem permanecer em ação antes de cair devido à dor, exaustão ou morte.

Calcule o total de pontos de vida do personagem somando CON e TAM, e dividindo o total por dez (arredondando para baixo as frações).

A ficha de investigador foi projetada para ajudar o jogador a acompanhar seus pontos de vida e ferimentos. Anote o Total de Pontos de Vida do investigador na caixa indicada como "Pontos de Vida". Para mais detalhes sobre pontos de vida e ferimentos, consulte **Ferimentos e Cura** (página 119).

Taxa de Movimento (MOV)

Um investigador pode se mover, em uma rodada, uma quantidade de metros até cinco vezes o seu atributo MOV.

Se tanto DES quanto FOR possuírem valores menores que TAM:	MOV 7
Se FOR ou DES for maior ou igual ao TAM, ou se os três forem iguais:	MOV 8
Se FOR e DES forem ambas maiores do que TAM:	MOV 9
Se a idade estiver na faixa dos 40 anos:	reduza 1 de MOV
Se a idade estiver na faixa dos 50 anos:	reduza 2 de MOV
Se a idade estiver na faixa dos 60 anos:	reduza 3 de MOV
Se a idade estiver na faixa dos 70 anos:	reduza 4 de MOV
Se a idade estiver na faixa dos 80 anos:	reduza 5 de MOV

Nota: As reduções não são cumulativas e não se aplicam a não-humanos.

Etapa 2: Determinar a Ocupação

Uma ocupação determina como um investigador ganha a vida, seja como um médico, estudante ou um golpista pouco respeitável. Uma ocupação também reflete o campo de especialização de um investigador e, portanto, determina quais de suas perícias devem ser maiores.

A ocupação em si terá pouco efeito durante o jogo; ela é simplesmente uma base para as perícias iniciais do investigador e também serve para ajudar a definir os antecedentes do personagem. Algumas ocupações são tipicamente lovecraftianas: Antiquário, Autor, Diletante, Médico, Jornalista, Investigador de Polícia e Professor. Outras ocupações não são aquelas que você normalmente encontraria em uma história de Lovecraft, contudo, podem interessar alguns jogadores e serem divertidas de se jogar em *Chamado de Cthulhu*.

Uma ocupação reúne um conjunto de perícias. Por exemplo, nas ocupações modelo, "Antiquário" engloba: Avaliação, Arte/Ofício, História, Usar Bibliotecas, Outra Língua, uma perícia interpessoal (Charme, Lábia, Intimidação ou

Referência Rápida: Geração de Investigador

1 Determinar os Atributos

Jogue 3D6 multiplicados por 5 para os atributos FOR, CON, DES, APA e POD. Jogue 2D6+6 multiplicados por 5 para gerar TAM, INT e EDU. Antes de anotar estes resultados na ficha, decida a idade do investigador:

IDADE	MODIFICADORES
15-19	Reduza 5 pontos de FOR ou TAM, e também da EDU. Jogue duas vezes para gerar a Sorte e use o valor mais alto.
20 – 30 ou mais	Faça uma verificação de melhoria para EDU.
40 ou mais	Reduza 5 pontos de FOR, CON ou DES, e também da APA. Faça 2 verificações de melhoria para EDU.
50 ou mais	Reduza 10 pontos de FOR, CON ou DES (divididos entre um, dois ou todos os três), e também da APA. Faça 3 verificações de melhoria para EDU.
60 ou mais	Reduza 20 pontos de FOR, CON ou DES (divididos entre um, dois ou todos os três) e reduza a APA em 15. Faça 4 verificações de melhoria para EDU.
70 ou mais	Reduza 40 pontos de FOR , CON ou DES (divididos entre um, dois ou todos os três) e reduza a APA em 20. Faça 4 verificações de melhoria para EDU.
80 ou mais	Reduza 80 pontos de FOR, CON ou DES (divididos entre um, dois ou todos os três) e reduza a APA em 25. Faça 4 verificações de melhoria para EDU.

Verificação de melhoria de EDU: jogue 1D100. Se o resultado for maior do que a sua EDU atual, adicione 1D10 pontos de porcentagem ao seu atributo EDU (observe que a EDU não pode ultrapassar 99). Agora, anote os valores nas formas total, metade e um quinto para cada atributo, nas caixas da ficha.

2 Atributos Derivados

A Sanidade é igual ao atributo POD.

Pontos de Magia começam em um valor igual a um quinto do POD.

Jogue 3D6 e multiplique por 5 para a Sorte.

Pontos de Vida são iguais a TAM+CON divididos por 10 (arredondado para baixo).

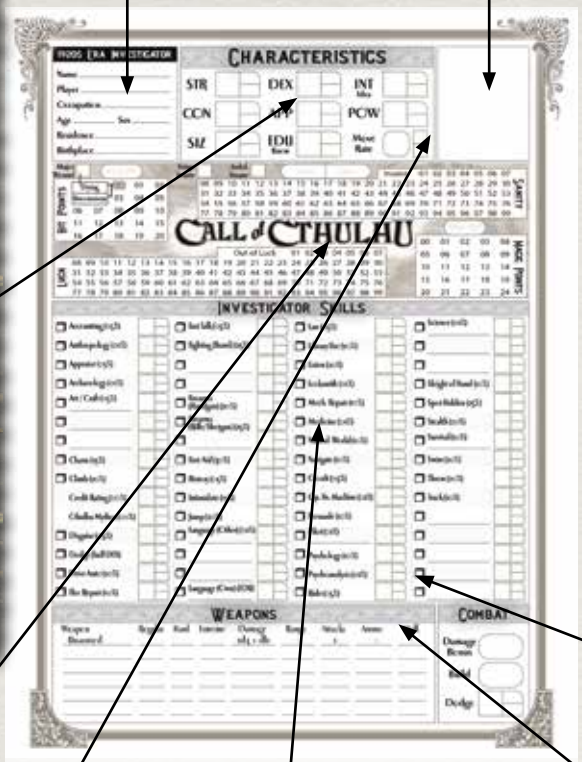
Circule os resultados nas caixas desta seção, na ficha.

3 Determinar a Taxa de Movimento

Tanto DES quanto FOR são ambos menores do que TAM: MOV 7
Ou FOR ou DES é igual ou maior do que TAM, ou se os três forem iguais: MOV 8
Tanto FOR quanto DES são maiores do que TAM: MOV 9
Se a idade estiver na faixa dos 40: reduzir 1 de MOV
Se a idade estiver na faixa dos 50: reduzir 2 de MOV
Se a idade estiver na faixa dos 60: reduzir 3 de MOV
Se a idade estiver na faixa dos 70: reduzir 4 de MOV
Se a idade estiver na faixa dos 80: reduzir 5 de MOV

7 Pano de Fundo adicional e Retrato

Dê ao seu investigador um nome e preencha sua idade, gênero, ocupação, residência atual e onde ele cresceu. A caixa em branco fornece um espaço para o retrato do seu investigador (se você estiver usando uma ficha de pesquisador em PDF, pode colocar uma imagem digital aqui).



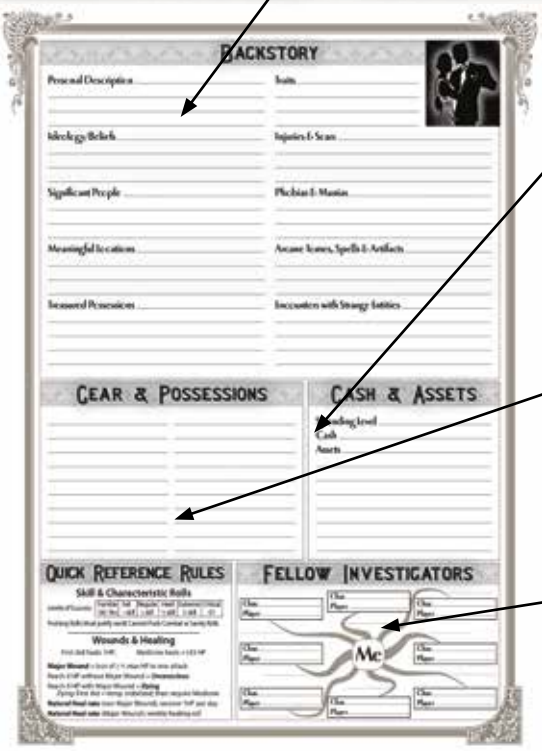
4 Decidir a Ocupação e Atribuir Pontos às Perícias

Escolha uma ocupação (página @@) e anote as perícias ocupacionais e o Nível de Crédito. Calcule os pontos de perícias ocupacionais usando os atributos especificados pela ocupação. Distribua esses pontos entre as perícias ocupacionais, não se esquecendo de colocar pontos no Nível de Crédito. Adicione pontos às chances básicas escritas ao lado de cada perícia na ficha. Informações sobre cada habilidade podem ser encontradas a partir da página @@.



8 Criar os Antecedentes

Pense no seu investigador e escreva em umas poucas entradas concisas e significativas para pelo menos três de seis entre: Descrição Pessoal, Ideologia/Crenças, Pessoas Significativas, Locais Importantes, Pertences Queridos e Características. Não é essencial preencher cada categoria, mas quanto mais você definir, mais vida seu investigador ganhará. Use as tabelas nas páginas @@–@@ para se inspirar. Escolha uma entrada e a sublinhe ou marque com um (*) para indicar que é uma conexão-chave do seu investigador (ver página @@). Observe que as entradas das outras categorias são preenchidas durante o jogo.



9 Determinar as Finanças

Olhe o Nível de Crédito do seu investigador na **Tabela II: Dinheiro e Patrimônio** (página 46) para determinar o Nível de Gastos, Dinheiro em Mãos e o Patrimônio dele, então anote-os.

10 Equipamentos e Pertences

Anote todos os itens, armas ou equipamentos importantes que seu investigador possui. Considere os itens úteis que normalmente estariam ligados à ocupação do seu investigador. Fale com o Guardião caso não tenha certeza.

Listas de equipamentos podem ser encontradas na página @@.

Listas de armas podem ser encontradas na página @@.

11 Seus Companheiros Investigadores

Escreva os nomes dos outros investigadores e os nomes dos seus jogadores aqui, para ter um lembrete útil de quem é quem. Há até mesmo um espaço sob cada nome para se inserir um breve resumo de sua ocupação ou personalidade.

5 Perícias de Interesses Pessoais

Calcule os pontos de interesse pessoal multiplicando INT por 2. Atribua esses pontos a qualquer perícia para completar o investigador (sem esquecer as perícias Lutar e Armas de Fogo, caso seja apropriado).

O valor para combate desarmado é igual à perícia Lutar (Briga) do seu investigador.

Os pontos que não forem atribuídos serão perdidos!

6 Valores de Combate

Determine o Dano Extra e Corpo usando FOR + TAM e buscando o resultado:

FOR+TAM	DX	Corpo
2 to 64	−2	−2
65 to 84	−1	−1
85 to 124	0	0
125 to 164	+1D4	1
165 to 204	+1D6	2

FOR+TAM	DX	Corpo
205 to 284*	+2D6	3
285 to 364	+3D6	4
365 to 444	+4D6	5
445 to 524	+5D6	6

*para cada +80 pontos ou fração disso, +1D6 de DX e +1 de Corpo

Transcreva seus pontos de perícia para a caixa Esquivar, para que todas as suas perícias de combate estejam em um lugar fácil de consultar.

Persuasão), Encontrar e uma outra perícia à escolha do jogador (para refletir algo especial ou relevante sobre o passado do investigador). Algumas ocupações não incluem escolhas gratuitas; outras podem ter duas ou mais.

Após ter escolhido a ocupação para o seu investigador, anote-a na ficha de investigador e então anote as perícias profissionais da ocupação.

Modelos de ocupações podem ser encontrados na página @@.

Etapa 3: Decidir as Perícias e Atribuir os Pontos de Perícia

Perícias Ocupacionais

Depois de escolher uma ocupação, calcule seus pontos de perícia ocupacionais usando os atributos especificados abaixo da ocupação. Distribua o total resultante como pontos percentuais divididos entre as perícias listadas para a ocupação — as perícias profissionais do seu investigador. Os pontos também devem ser alocados em Nível de Crédito, dentro do intervalo estipulado pela ocupação. Nem todas as perícias precisam ter pontos atribuídos a elas, no entanto, pontos não distribuídos serão perdidos. Observe que cada perícia tem um número entre colchetes próximo a ela na ficha do investigador: essa é a chance básica de sucesso nessa perícia, e quaisquer pontos atribuídos a essa perícia são somados a esse valor base.

Anote o total de pontos para cada perícia na ficha de investigador (os pontos que você alocou somados ao valor base da ficha). A ficha também tem espaço para escrever os valores de metade e quinto de cada perícia, possibilitando que você possa consultá-los rapidamente durante o jogo. Uma **Tabela de Referência Rápida** para metades e quintos pode ser encontrada na página @@. É aconselhável que você distribua os pontos de perícias ocupacionais e de interesses pessoais antes de anotar os valores de metade e quinto ao lado do valor total de cada perícia, pois os pontos de perícias de interesses pessoais podem ser usados para reforçar perícias ocupacionais, bem como outras perícias não-ocupacionais (ver **Interesses Pessoais** a seguir).

Interesses Pessoais

Os investigadores também se baseiam em suas experiências, perícias e conhecimentos adquiridos com hobbies e outras atividades não profissionais, chamados de Interesses Pessoais. Multiplique por 2 a INT do investigador e atribua tais pontos a qualquer perícia (o que pode incluir adicionar mais pontos às perícias ocupacionais), exceto Mythos de Cthulhu (a não ser que o Guardião concorde).

Anote o total de pontos para cada perícia na ficha de investigador (os pontos que você atribuiu somados ao valor base). A ficha também tem espaço para escrever os valores de metade e quinto de cada perícia, possibilitando que você possa fazer consultá-los rapidamente durante o jogo. Uma **Tabela de Referência Rápida** para metades e quintos pode ser encontrada na página @@.

No Momento de Escolher uma Ocupação, Existem Algumas Coisas a se Considerar

Tente criar uma imagem mental sobre quem e o que é o seu investigador — o conceito de seu personagem. Procure ocupações que se adequem a este conceito e adicione alguns detalhes. Lembre-se, criar um investigador é sobre construir a história de quem você quer interpretar no RPG. Seus atributos, ocupação, gênero e idade ajudam a estabelecer um investigador bem construído e "vivo".

Olhe as perícias associadas a cada ocupação e veja de quais você mais gosta. Certas perícias provavelmente chamarão mais a sua atenção. Talvez você queira que seu investigador seja uma pessoa de ação, levando você a escolher uma ocupação com perícias como Lutar, Escalar e Arremessar. Ou então, você pode decidir criar um investigador mais estudioso, perito em Usar Bibliotecas, Encontrar e Psicologia.

Além disso, você pode querer considerar a ocupação e as perícias de seu investigador em relação aos outros jogadores e o tipo de investigadores estarão interpretando. Criar um equilíbrio entre as ocupações significa que o grupo possui uma boa combinação de perícias que irá beneficiar a todos. Dependendo do estilo de jogo e da aventura que vocês estarão jogando, seu Guardião pode ter certas ocupações em mente para vocês escolherem. Discuta suas ideias com os outros jogadores, a fim de criarem o grupo de investigadores mais apropriado para o seu jogo. Afinal de contas, será um pouco estranho se todos forem músicos, sendo que a aventura é ambientada na Antártida!

Lembre-se, não é o que seu investigador pode ou não pode fazer, o importante é como você decide "jogar" com seu personagem, e é isso que, acima de tudo, muitas vezes determinará sua diversão no jogo!

Perícias com Armas Corpo-a-corpo e Armas de Fogo

As perícias Lutar e Armas de Fogo, bem como suas várias especializações, permitem que um investigador utilize armas. Pontos de Interesses Pessoais ou pontos ocupacionais (se aplicável) podem ser gastos para aumentar qualquer uma dessas perícias. Quando uma ocupação incluir a perícia Lutar ou Armas de Fogo, e nenhuma especialização for especificada, cabe ao jogador escolher uma ou mais especializações de tal perícia (ver **Capítulo 4: Perícias**).

O que Significam os Números

Força

0: Debilitado: incapaz de ficar de pé ou de levantar uma xícara de chá.
15: Franzino, fraco.
50: Força humana média.
90: Uma das pessoas mais fortes que você já conheceu.
99: Melhores do mundo (levantador de peso olímpico). Máximo humano.
140: Além da força humana (gorila ou cavalo).
200+: Força monstruosa (*ex*. Gla'aki, ver o **Capítulo 14: Monstros, Feras e Deuses Alienígenas**).

Constituição

0: Morto.
1: Adoentado, propenso a uma doença prolongada e provavelmente incapaz de agir sem assistência.
15: Saúde fraca, propenso a problemas de saúde, grande propensão a sentir dor.
50: Humano médio saudável.
90: Quase não tem resfriados, vigoroso e durão.
99: Constituição de ferro, capaz de suportar grandes quantidades de dor. Máximo humano.
140: Além da constituição humana (*ex*. elefante).
200+: Constituição monstruosa, imune à maioria das doenças terrestres (*por exemplo*, Nyogtha, ver o **Capítulo 14: Monstros, Feras e Deuses Alienígenas**).

Tamanho

1: Um bebê (0,5 a 6 kg).
15: Criança, estatura muito baixa (anão) (15 kg).
60: Tamanho humano médio (altura e peso moderados) (75 kg).
80: Muito alto, bastante robusto ou obeso. (110 kg).
99: Fora do comum em algum aspecto (150 kg).
150: Cavalo ou vaca (436 kg).
180: Humano mais pesado já registrado (634 kg).
200+: 872 kg (*por exemplo* Chaugnar Faugn, veja o **Capítulo 14: Monstros, Feras e Deuses Alienígenas**).
Nota: Alguns humanos podem ultrapassar TAM 99.

Destreza

0: Incapaz de se mover sem assistência.
15: Lento, desajeitado e com habilidades motoras precárias para manuseios delicados.
50: Destreza humana média.
90: Frápido, ágil e capaz de realizar feitos de grande habilidade (*ex*. acrobata, grande dançarino).
99: Atleta mundial. Máximo humano.
120: além da destreza humana (*ex*. tigre).
200+: Destreza de um relâmpago, capaz de se mover ou realizar proezas potencialmente mais rápidas do que um humano conseguiria compreender.

Aparência

0: Tão grotesco que os outros sentem medo, revolta ou pena.
15: Feio, possivelmente desfigurado por alguma lesão ou no nascimento.
50: Aparência humana média.
90: Uma das pessoas mais bonitas que você poderia encontrar, magnetismo natural.
99*: O ápice do glamour e da sofisticação (supermodelo ou estrela de cinema de renome mundial). Máximo humano.
Nota: *APA normalmente é usada apenas para seres humanos e não excede 99.

Inteligência

0: Nenhum intelecto, incapaz de compreender o mundo à sua volta.
15: Lento no aprendizado, capaz de utilizar apenas a matemática mais básica, e ler apenas livros para iniciantes.
50: Inteligência humana média.
90: Inteligente, provavelmente capaz de compreender múltiplos idiomas ou teoremas.
99: Gênio (Einstein, Da Vinci, Tesla etc.). Máximo humano.
140: Além do intelecto humano (*ex*. Seres Ancestrais, ver **Capítulo 14: Monstros, Feras e Deuses Alienígenas**).
210+: Intelecto monstruoso, capaz de compreender e operar em múltiplas dimensões (*ex*. o Grande Cthulhu, ver **Capítulo 14: Monstros, Feras e Deuses Alienígenas**).

Poder

0: Mente debilitada, nenhuma força de vontade ou motivação, nem potencial mágico.
15: Mente fraca, facilmente dominado por aqueles com mais intelecto ou força de vontade.
50: Média humana.
90: Voluntarioso, determinado, um alto potencial de conexão com o invisível e o mágico.
100: Vontade de ferro, forte conexão com o "reino" espiritual ou o mundo invisível.
140: Além do humano, possivelmente alienígena (*ex*. Yig, ver **Capítulo 14: Monstros, Feras e Deuses Alienígenas**).
210+: Potencial mágico monstruoso e poder além da compreensão humana (*ex*. o Grande Cthulhu, ver **Capítulo 14: Monstros, Feras e Deuses Alienígenas**).
Nota: O POD humano pode exceder 100, mas isso é excepcional.

Educação

0: Um bebê recém-nascido.
15: Completamente não instruído, em todos os sentidos.
60: Concluiu o ensino médio.
70: Estudante universitário.
80: Graduado em universidade.
90: Doutorado, professor.
96: Autoridade mundial em seu campo de estudo.
99: Máximo humano.

Apresentando Harvey Walters

Para ajudar a ilustrar as várias regras de Chamado de Cthulhu, temos o prazer de apresentá-lo a Harvey Walters, notável jornalista de Nova York dos anos 1920 e investigador do sobrenatural. Para diferenciar a pessoa que joga com Harvey e o personagem Harvey (o investigador no jogo), a jogadora é uma mulher e seu investigador, um homem.

Para começar, precisamos jogar os atributos de Harvey. A jogadora pega uma ficha de investigador nova e um lápis, e então ela joga alguns dados de seis lados.



Ela consegue um 4 para Harvey, o que, multiplicado por 5, lhe dá uma Força de 20%. Isso é terrível. Harvey é excepcionalmente franzino e fracote, mas a jogadora não se desanima — Chamado de Cthulhu é um jogo pouco convencional, e todos os tipos de investigadores são necessários. Felizmente para Harvey, a jogadora agora tirou um 14, o que lhe dá uma CON de 70%. Isso é bom, e Harvey será bastante resistente. Isto pode ajudar a compensar sua FOR baixa.

Os outros atributos de Harvey acabam sendo: TAM 80% (todo aquele tempo sentado lendo e sem fazer exercícios significam que é provável que ele esteja com excesso de peso); DEX 60% (acima da média); APA 85% (independente de seus defeitos, Harvey tem uma personalidade cativante); INT 85% (uma excelente pontuação); POD 45% (o que lhe dá 9 Pontos de Magia, e uma sanidade inicial baixa — ele começa com 45 de SAN); EDU 80% (pode-se assumir que Harvey se graduou na universidade). A jogadora de Harvey tira um 9 para determinar sua Sorte, então Harvey começa o jogo com Sorte 45.

Sua jogadora quer que Harvey tenha 42 anos de idade. Ela faz duas verificações de melhoria para Educação. A EDU de Harvey é 80. Sua primeira jogada de 86 lhe garante um acréscimo de 4 pontos (1D10). A Educação de Harvey agora é 84. Sua segunda jogada é 82, o que não gera bônus algum. Ela então reduz sua DES em 5, chegando a 55, e a APA também em 5, ficando com 80; ele já não é tão vivaz quanto fora, mas ainda é um homem bonito.

Com todos os atributos determinados, a jogadora de Harvey agora pode anotar os valores de metade e quinto para cada um deles. A EDU 84 de Harvey é dividida por 2, dando-lhe uma Metade de 41%. Então é dividida por 5 para se encontrar o Quinto (84 dividido por 5, arredondado para baixo, resulta em 16%). A jogadora de Harvey anota esses valores nos campos adequados da ficha e repete o método para todos os outros atributos.

Agora, o Dano Extra e o Corpo de Harvey são determinados. Harvey Walters não possui Dano Extra e tem 0 de Corpo, pois a soma de sua FOR com seu TAM é 100. Tendo CON 70 e TAM 80, totalizando 150, Harvey tem 15 pontos de vida (150 divididos por 10 = 15).

Harvey Walters tem FOR 20, TAM 80 e DES 55. Sua FOR e DES são ambas menores do que o seu TAM, de modo que o MOV de Harvey é 7. Ele tem 42 anos de idade, portanto seu MOV é reduzido para 6. Harvey não vai sair na frente em muitas perseguições.

Harvey Walters é um jornalista, trabalhando para a Enigma Magazine. Jornalistas usam EDU × 4 para calcular seus pontos de perícias ocupacionais. A EDU 84 de Harvey (multiplicada por 4) lhe rende 336 pontos para serem distribuídos entre as perícias listadas para a ocupação de jornalista, bem como para seu Nível de Crédito. A INT de Harvey é 85, então seus pontos em perícias de interesses pessoais são 170 (85 × 2 = 170). Estes pontos podem ser gastos como a jogadora desejar. A jogadora de Harvey colocou 41 pontos de perícias ocupacionais em Nível de Crédito, o que significa que ele tem um padrão de vida médio. Ele pode ficar em hotéis com preços moderados, comer fora (economicamente) e ocasionalmente pegar um táxi. Após gastar todos os seus pontos, a jogadora anota na ficha os valores de metade e um quinto para cada uma das perícias.

Para seus antecedentes, a jogadora de Harvey escreve "bonito, bem vestido e um pouco acima do peso" em sua descrição pessoal. Ela então usa as tabelas aleatórias para o resto dos antecedentes de Harvey. Colocando tudo isso na ficha, tem-se:

- **Descrição pessoal:** Bonito, bem vestido e um pouco acima do peso.
- **Ideologia/Crenças:** Destino. Procura por sinais e presságios.
- **Pessoa Significativa:** Tio Theodore, que inspirou o seu amor pela arqueologia. Harvey buscará se provar um homem melhor do que seu tio, que enlouqueceu com suas obsessões.
- **Local importante:** Estúdio no andar superior de sua casa.
- **Pertence querido:** Artefatos arqueológicos que pertenciam a seu tio, que agora estão no estúdio de Harvey.
- **Característica:** Galanteador.

Harvey não precisa de mais nada para começar a jogar, apenas um caderno, uma caneta e uma moeda da sorte. Se ele fosse listar um carro em seu equipamento inicial, ele teria que ir além de seu patrimônio, já que um carro não está listado dentro do escopo da Renda Média dos anos 20.

Harvey agora está pronto para começar suas aventuras!

Nível de Crédito

O Nível de Crédito inicial de um investigador é determinado durante a criação do personagem, com base na profissão escolhida para o investigador (ver **Exemplos de Ocupações**, página @@). Em jogo, o Nível de Crédito determina a quantidade de dinheiro que um personagem tem disponível (**Tabela II: Dinheiro e Patrimônio,** página 46). O Nível de Crédito também indica o padrão de vida geral que uma pessoa pode manter, além de indicar o status relativo do personagem na sociedade (ver **Nível de Crédito** no **Capítulo 4: Perícias**).

A perícia Nível de Crédito do seu investigador começa em zero. O intervalo de valores iniciais para cada profissão pode ser amplo e o valor escolhido deve refletir a situação do investigador em sua profissão. Por exemplo, "criminoso" poderia ser usado como uma profissão para um punguista solitário (Nível de Crédito 9) ou para um chefe de gangue abastado (Nível de Crédito 90). Qualquer número de pontos de perícia pode ser investido no Nível de Crédito, dentro dos limites recomendados para a profissão.

Existem seis padrões de vida: pobretão, pobre, médio, abastado, rico e ricaço. Cada um determina o estilo de vida, tipo de acomodação, viagens e despesas que uma pessoa pode pagar confortavelmente no dia-a-dia.'

Etapa 4: Criar os Antecedentes

Nenhum dos homens que participaram daquela terrível invasão jamais pôde ser induzido a dizer uma única palavra a respeito do acontecido, e cada migalha de vaga informação que sobreviveu vem daqueles que estavam fora do grupo que participou do confronto final. Há algo de aterrador no cuidado com o qual esses últimos destruíram cada fragmento que fizesse a menor alusão ao assunto.

—H. P. Lovecraft, *O Caso de Charles Dexter Ward*

A maioria das ideias e habilidades que tornam um investigador interessante e divertido de se jogar são uma questão de escolha — não necessariamente do resultado dos dados. Pense sobre que história pessoal, amigos, inimigos e conquistas poderiam ter levado seu investigador a sondar os segredos do Mythos.

Existem dez categorias listadas na parte de trás da ficha de investigador; tente anotar pelo menos uma entrada para as seis primeiras delas (Descrição Pessoal, Ideologia/Crenças, Pessoas Significativas, Locais Importantes, Pertences Queridos e Características). Não é essencial preencher cada categoria, mas



Uma Investigadora está para encontrar o Mythos de Cthulhu pela primeira vez

Exemplos de Ocupações

As ocupações abaixo são apenas uma amostra das possibilidades (O *Manual do Investigador*, da Chaosium, fornece detalhes para muitas outras ocupações). Use-as como um guia quando criar ocupações não-listadas. Ocupações importantes nas histórias de Lovecraft foram indicadas, enquanto as sinalizadas com [Moderna] só estão disponíveis para ambientações atuais.

Se for criar uma nova ocupação, limite o número de perícias em oito, caso contrário, a noção de que uma ocupação como uma concentração de conhecimentos e habilidades (perícias) rapidamente se perde.

Algumas ocupações, como Hacker, existem apenas em ambientações específicas, como nos dias atuais. Você pode escolher apenas as perícias apropriadas para a ambientação histórica em que o jogo ocorrerá. Se estiver incerto quanto ao que escolher, fale com seu Guardião.

As definições das Perícias podem ser encontradas no **Capítulo 4: Perícias**.

ADVOGADO — Contabilidade, Direito, Usar Bibliotecas, duas perícias interpessoais (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), Psicologia, duas outras perícias.

Nível de Crédito: 30–80
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 4

ANDARILHO — Escalar, Saltar, Escutar, Navegação, uma perícia interpessoal (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), Furtividade, outras duas perícias.

Nível de Crédito: 0–5
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 2 + APA × 2, DES × 2 ou FOR × 2

ANTIQUÁRIO [Lovecraftiana] — Avaliação, Arte/Ofício (qualquer um), História, Usar Bibliotecas, Outro Língua, uma perícia interpessoal (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), Encontrar, uma outra perícia qualquer.

Nível de Crédito: 30–70
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 4

ARTISTA — Arte/Ofício (qualquer um), História ou Mundo Natural, uma perícia interpessoal (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), Outra Língua, Psicologia, Encontrar, outras duas perícias.

Nível de Crédito: 9–50
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 2 + POD × 2 ou DES × 2.

ATLETA — Escalar, Saltar, Lutar (Briga), Cavalgar, uma perícia interpessoal (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), Natação, Arremessar, uma outra perícia qualquer.

Nível de Crédito: 9–70
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 2 + DES × 2 ou FOR × 2.

AUTOR [Lovecraftiana] — Arte (Literatura), História, Usar Bibliotecas, Mundo Natural ou Ocultismo, Outra Língua, Língua Nativa, Psicologia, uma outra perícia qualquer.

Nível de Crédito: 9–30
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 4

BIBLIOTECÁRIO [Lovecraftiana] — Contabilidade, Usar Bibliotecas, Outra Língua, Língua Nativa, outras quatro perícias quaisquer como especialidades pessoais ou tópicos de leitura especializados.

Nível de Crédito: 9–35
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 4

CLERO, MEMBRO DO — Contabilidade, História, Usar Bibliotecas, Escutar, Outra Língua, uma perícia interpessoal (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), Psicologia, uma outra perícia qualquer.

Nível de Crédito: 9–60
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 4

CRIMINOSO — uma perícia interpessoal (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), Psicologia, Encontrar, Furtividade, mais quatro especialidades entre as seguintes: Avaliação, Disfarce, Lutar, Armas de Fogo, Chaveiro, Consertos Mecânicos e Prestidigitação.

Nível de Crédito: 5–65
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 2 + DES × 2 ou FOR × 2

DETETIVE PARTICULAR — Arte/Ofício (Fotografia), Disfarce, Direito, Usar Bibliotecas, uma perícia interpessoal (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), Psicologia, Encontrar, uma outra perícia qualquer (ex. Usar Computadores, Chaveiro, Armas de Fogo).

Nível de Crédito: 9–30
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 2 + DES × 2 ou FOR × 2

DILETANTE [Lovecraftiana] — Arte/Ofício (qualquer um), Armas de Fogo, Outra Língua, Cavalgar, uma perícia interpessoal (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), outras três perícias.

Nível de Crédito: 50–99
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 2 + APA × 2

ENGENHEIRO — Arte/Ofício (Desenho Técnico), Consertos Elétricos, Usar Bibliotecas, Consertos Mecânicos, Operar Maquinário Pesado, Ciências (Engenharia), Ciências (Física), uma outra perícia qualquer.

Nível de Crédito: 30–60
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 4

FANÁTICO — História, duas perícias interpessoais (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), Psicologia, Furtividade, três outras perícias.

Nível de Crédito: 0–30

Exemplos de Ocupações

Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 2 + APA × 2 ou POD × 2

FAZENDEIRO — Arte/Ofício (Trabalhos de Fazenda), Dirigir Automóveis (ou Carroça), uma perícia interpessoal (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), Consertos Mecânicos, Mundo Natural, Operar Maquinário Pesado, Rastrear, uma outra perícia qualquer.

Nível de Crédito: 9–30
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 2 + DES × 2 ou FOR × 2

HACKER [Moderna] — Usar Computadores, Consertos Elétricos, Eletrônica, Usar Bibliotecas, Encontrar, uma perícia interpessoal (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), duas outras perícias.

Nível de Crédito: 10–70
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 4

INVESTIGADOR DE POLÍCIA [Lovecraftiana] — Arte/Ofício (Atuar) ou Disfarce, Armas de Fogo, Direito, Escutar, uma perícia interpessoal (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), Psicologia, Encontrar, uma outra perícia qualquer.

Nível de Crédito: 20–50
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 2 + DES × 2 ou FOR × 2

JORNALISTA [Lovecraftiana] — Artes/Ofício (Fotografia), História, Usar Bibliotecas, Língua Nativa, uma perícia interpessoal (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), Psicologia, duas outras perícias.

Nível de Crédito: 9–30
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 4

MÉDICO [Lovecraftiana] — Primeiros Socorros, Outra Língua (Latim), Medicina, Psicologia, Ciências (Biologia), Ciências (Farmácia), quaisquer duas outras perícias como especialidades acadêmicas ou pessoais (ex. um psiquiatra pode escolher Psicanálise).

Nível de Crédito: 30–80
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 4

MEMBRO DE TRIBO — Escalar, Lutar ou Arremessar, Mundo Natural, Escutar, Ocultismo, Encontrar, Natação, Sobrevivência (qualquer uma).

Nível de Crédito: 0–15
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 2 + DES × 2 ou FOR × 2

MISSIONÁRIO — Arte/Ofício (qualquer um), Primeiros Socorros, Consertos Mecânicos, Medicina, Mundo Natural, uma perícia interpessoal (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), duas outras perícias.

Nível de Crédito: 0–30
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 4

MÚSICO — Arte/Ofício (instrumento), uma perícia interpessoal (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), Escutar, Psicologia, quatro outras perícias.

Nível de Crédito: 9–30
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 2 + DES × 2 ou POD × 2

OFICIAL DE POLÍCIA — Lutar (Briga), Armas de Fogo, Primeiros Socorros, uma perícia interpessoal (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), Direito, Psicologia, Encontrar e uma das seguintes perícias como uma especialidade pessoal: Dirigir Automóveis ou Cavalgar.

Nível de Crédito: 9–30
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 2 + DES × 2 ou FOR × 2

OFICIAL MILITAR — Contabilidade, Armas de Fogo, Navegação, duas perícias interpessoais (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), Psicologia, Sobrevivência, uma outra perícia qualquer.

Nível de Crédito: 20–70
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 2 + DES × 2 ou FOR × 2

PARAPSICÓLOGO — Antropologia, Arte/Ofício (Fotografia), História, Usar Bibliotecas, Ocultismo, Outra Língua, Psicologia, uma outra perícia qualquer.

Nível de Crédito: 9–30
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 4

PILOTO — Consertos Elétricos, Consertos Mecânicos, Navegação, Operar Maquinário Pesado, Piloto (aeronave), Ciências (Astronomia), duas outras perícias.

Nível de Crédito: 20–70
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 2 + DES × 2

PROFESSOR [Lovecraftiana] — Usar Bibliotecas, Outra Língua, Língua Nativa, Psicologia, outras quatro perícias como especialidades acadêmicas ou pessoais.

Nível de Crédito: 20–70
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 4

PROFISSIONAL DE ENTRETENIMENTO — Arte/Ofício (Atuar), Disfarce, duas perícias interpessoais (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão), Escutar, Psicologia, duas outras perícias.

Nível de Crédito: 9-70
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 2 + APA × 2

SOLDADO — Escalar ou Natação, Esquivar, Lutar, Armas de Fogo, Furtividade, Sobrevivência e duas entre as seguintes: Primeiros Socorros, Consertos Mecânicos ou Outra Língua.

Nível de Crédito: 9–30
Pontos de Perícias Ocupacionais: EDU × 2 + DES × 2 ou FOR × 2

quanto mais você definir, mais seu investigador ganhará vida. Durante o jogo, outros registros podem ser adicionados e os existentes podem ser alterados.

As categorias de Ferimentos e Cicatrizes, Fobias e Manias, Tomos Arcanos, Feitiços e Artefatos e Encontros com Entidades Estranhas devem ser preenchidas durante o jogo. Claro que alguns investigadores podem começar o jogo com um ferimento ou cicatriz significativa se a história deles assim indicar — se for o caso, pode anotá-los.

Os Antecedentes de um investigador servem para três funções no jogo:

Primeiro, como um conjunto de declarações pictóricas que servem de guia para a interpretação, ajudando a definir seu investigador e a relembrá-lo como ele ou ela se relaciona com o mundo.

Segundo, pode ser utilizado durante a fase de desenvolvimento dos investigadores durante a recuperação de pontos de sanidade (ver **Fase de Desenvolvimento dos Investigadores**, página @@).

Terceiro, e talvez o mais importante de tudo, a corrupção dos antecedentes do investigador ilustra a perda de Sanidade e o crescente conhecimento do Mythos, já que tudo que antes era considerado querido torna-se sem sentido. Durante episódios de insanidade, ou como um resultado de lesões graves, o Guardião pode adicionar ou alterar um registro dos Antecedentes. Ao final, as únicas conexões do investigador com o mundo serão dor e loucura.

Quando for elaborar entradas para os antecedentes, seja específico, emocional e enfático

Tente elaborar cada entrada de forma a enfatizar sua natureza pessoal. Por exemplo, "minha esposa" identifica o assunto, mas não nos diz nada sobre a natureza do relacionamento.

A) Especifique um nome. Nomeie a pessoa ou local, identifique o item ou conceito.

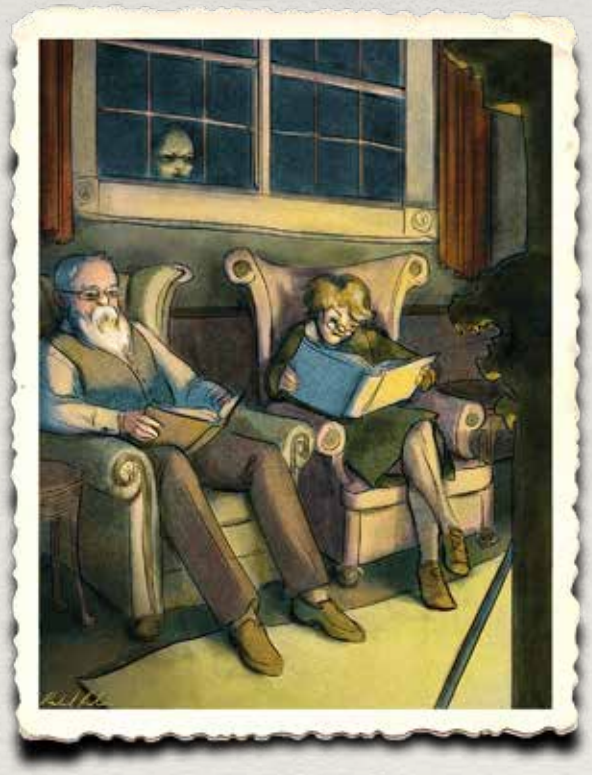
B) Relacione a um sentimento. Comece com positivo ou negativo e construa a partir daí.

Torne-o intenso, use *amor* em vez de *afeição*, use *desprezo* em vez de *antipatia*. Seja enfático; use *deve* no lugar de *preferiria*. Tente elaborar de uma maneira que o torne pessoal e significativo.

Considere "esposa" como um ponto de partida. Agora, dê-lhe um nome, "Minha esposa, Annabel". Agora seja emotivo, "Minha amada esposa, Annabel". Agora seja enfático: "Minha amada esposa, Annabel. Eu não poderia viver sem ela". Esse processo curto oferece muito mais informações e contexto. Claro que poderia ter sido desenvolvido de forma diferente, considere: "Minha esposa Annabel, que faz minha de minha vida um inferno", "Minha pobre esposa Annabel; se ao menos pudéssemos ter um filho juntos...".

Usando Tabelas Aleatórias para Inspiração

Às vezes, pensar nos detalhes dos antecedentes muito depressa pode ser difícil. As seguintes tabelas aleatórias fornecem uma maneira de determinar rapidamente alguns pontos interessantes — você pode usar dados para sortear, simplesmente escolher os resultados que lhe pareçam adequados, ou então apenas usar as listas como inspiração.



"Querida, você ouviu algo vindo de lá de fora?"

Conforme for apropriado, jogue 1D10 em cada uma das tabelas a seguir para selecionar um registro para cada categoria. Cada opção traz alguns exemplos para lhe ajudar. Não se sinta limitado a usar apenas o resultado que tirar; se ele não se encaixar no conceito do seu personagem, então jogue novamente ou escolha outra opção. No entanto, não descarte imediatamente; às vezes, algo que de início parece incongruente irá adicionar um detalhe inesperado, mas bem vindo, a um personagem.

Acima de tudo, esteja ciente de que tabelas aleatórias existem apenas para fomentar a sua imaginação. Cada jogada de dados lhe trará algo dentro da categoria da tabela; abrace ou rejeite o resultado, mas não se esqueça de utilizá-lo para ajudar a alimentar sua imaginação. Trabalhe em cima dos antecedentes, ligando as entradas, de modo a criar um personagem crível e bem construído.

Você pode estar criando um investigador do sexo masculino com cerca de vinte anos, sem pensar sobre a família dele. O resultado em 'Pessoas Significativas' indica que ele tem um filho. Você não considerou que o personagem poderia ter um filho, mas por que não? Tornar-se um pai pode não ter sido intencional. Considere as opções; você pode ter tido um caso com uma mulher casada, sua esposa pode ter morrido e seu filho, adotado, ou você pode estar casado e feliz com sua família.



Muitos investigadores descobrem que estar armado é uma necessidade.

Descrição Pessoal

Pense em um "visual" distinto que resuma bem a Aparência (APA) do seu investigador.

Aqui estão algumas possibilidades (escolha, ao invés de jogar dados):

Grosseiro	Bonito	Desagradável
Simpático	Glamoroso	Cara de bebê
Esperto	Desleixado	Chato
Sujo	Estonteante	Reservado
Juvenil	Cansado	Roliço
Robusto	Peludo	Magro
Elegante	Desonesto	Atarracado
Pálido	Carrancudo	Ordinário
Rosado	Bronzeado	Enrugado
Estufado	Tímido	Perspicaz
Forte	Delicado	Musculoso
Encorpado	Desajeitado	Frágil

Ideologia/Crenças

Jogue 1D10 ou escolha uma das seguintes. Pegue o resultado e torne-o específico e pessoal para o seu investigador.

1: Existe um poder superior que você venera e para o qual ora (*por exemplo*, Vishnu, Jesus Cristo, Haile Selassie I).

2: A humanidade pode viver bem sem religiões (*por exemplo*, ateu convicto, humanista, secularista).

3: A ciência tem todas as respostas. Escolha um aspecto particular de interesse (*por exemplo*, evolução, criogenia, exploração espacial).

4: Acredita no destino (*por exemplo*, carma, sistema de classes, supersticioso).

5: Membro de uma sociedade ou sociedade secreta (*por exemplo*, Maçom, Instituto das Mulheres, Anonymous).

6: Há um mal da sociedade que deve ser eliminado. Que mal é este? (*por exemplo*, drogas, violência, racismo).

7: O oculto (*por exemplo*, astrologia, espiritualismo, tarô).

8: Política (*por exemplo*, conservador, socialista, liberal).

9: "Dinheiro é poder, e vou conseguir tanto quanto puder" (*por exemplo*, ganancioso, empreendedor, implacável).

10: Militante/Ativista (*por exemplo*, feminismo, direitos iguais, poder sindical).

Pessoas Significativas

Jogue 1D10 ou escolha um de cada uma das duas listas abaixo. Pegue o resultado e torne-o específico e pessoal para o seu investigador. Pense em um nome para essas pessoas. Primeiro, quem?

1: Pais (*por exemplo*, mãe, pai, madrasta).

2: Avós (*por exemplo*, avó materna, avô paterno).

3: Irmão (*por exemplo*, irmão, meio-irmão, irmã de criação).

4: Filho ou filha.

5: Companheiro (*por exemplo*, cônjuge, noivo, amante).

6: Pessoa que lhe ensinou sua mais alta perícia ocupacional. Identifique a perícia e pondere sobre quem lhe ensinou (*por exemplo*, uma professora, um tutor, seu pai).

7: Amigo de infância (*por exemplo*, colega de classe, vizinho, amigo imaginário).

8: Uma pessoa famosa. Seu ídolo ou herói. Vocês podem jamais ter sequer se encontrado (*por exemplo*, estrela de cinema, político, músico).

9: Um colega investigador em seu jogo. Escolha um ou determine aleatoriamente.

10: Um personagem não-jogador (PNJ) do jogo. Peça ao Guardião para escolher um para você.

Em seguida, jogue para determinar por que essa pessoa é tão importante para você. Nem todas essas opções se encaixarão com todas as pessoas, então você pode ter que jogar mais de uma vez ou simplesmente escolher algo que pareça apropriado.

1: Você está em dívida para com eles. Como lhe ajudaram? (*por exemplo*, financeiramente, eles o protegeram em momentos difíceis, arranjaram-lhe seu primeiro emprego).

2: Eles te ensinaram algo. O quê? (*por exemplo*, uma perícia, amar, ser um homem).

3: Eles dão significado à sua vida. Como? (por exemplo, você aspira ser como eles, você procura estar com eles, você deseja fazê-los felizes).

4: Você os prejudicou e busca a reconciliação. O que você fez? (*por exemplo*, roubou dinheiro deles, informou a polícia sobre eles, recusou-se a ajudar quando estavam desesperados).

5: Vivência compartilhada. O quê? (*por exemplo*, vocês viveram momentos difíceis juntos, cresceram juntos, serviram juntos na guerra).

6: Você procura se provar para eles. Como? (*por exemplo*, conseguindo um bom trabalho, encontrando um bom cônjuge, entrando em uma boa universidade).

7: Você os idolatra (*por exemplo*, por sua fama, por sua beleza, por seu trabalho).

8: Um sentimento de arrependimento (*por exemplo*, você deveria ter morrido em seu lugar, você se arrependeu de algo que disse, você não se prestou a ajudá-los quando teve a chance).

9: Você quer provar que é melhor do que eles. Qual o defeito deles? (*por exemplo*, preguiçoso, bêbado, desamoroso).

10: Eles o traíram e você busca vingança. Pelo que você os culpa? (*por exemplo*, morte de um ente querido, sua ruína financeira, ruptura conjugal).

Locais Importantes

Jogue 1D10 ou escolha uma das seguintes. Pegue o resultado e torne-o específico e pessoal para o seu investigador. Pense em um nome para estes lugares.

1: Seu lugar de aprendizagem (*por exemplo*, escola, universidade, tutelagem).

2: Sua cidade natal (*por exemplo*, vila rural, cidade mercantil, cidade grande).

3: O lugar em que você conheceu seu primeiro amor (*por exemplo*, um concerto de música, viagem de férias, um abrigo antibombas).

4: Um lugar para contemplação silenciosa (*por exemplo*, a biblioteca, caminhadas em sua propriedade no interior, pescar).

5: Um lugar para se socializar (*por exemplo*, clube de cavalheiros, bar local, casa do tio).

6: Um lugar relacionado com a sua ideologia/crença (*por exemplo*, igreja paroquial, Meca, Stonehenge).

7: O túmulo de uma pessoa significativa. Quem? (*por exemplo,* seu pai ou sua mãe, um filho, um amante).

8: A casa de sua família (*por exemplo*, uma propriedade rural, um apartamento alugado, o orfanato onde você foi criado).

9: O lugar onde você foi mais feliz em sua vida (*por exemplo*, o banco do parque onde você deu seu primeiro beijo, sua universidade).

10: Seu local de trabalho (*por exemplo*, o escritório, biblioteca, banco).

Pertences Queridos

Jogue 1D10 ou escolha uma das seguintes. Pegue o resultado e torne-o específico e pessoal para o seu investigador.

1: Um item conectado com sua perícia mais alta (*por exemplo*, terno caro, identidade falsa, soqueira de bronze).

2: Um item essencial para a sua ocupação (*por exemplo*, maleta de médico, carro, gazuas).

3: Uma lembrança de sua infância (*por exemplo*, quadrinhos, canivete, moeda de sorte).

4: Uma lembrança de uma pessoa que partiu (*por exemplo*, joias, uma fotografia em sua carteira, uma carta).

5: Algo que lhe foi dado por sua Pessoa Significativa (*por exemplo*, um anel, um diário, um mapa).

6: Sua coleção. O que ela é? (*por exemplo*, passagens de ônibus, bichos de pelúcia, discos de música).



7: Algo que você encontrou, mas não sabe o que é – você procura respostas (*por exemplo*, uma carta escrita em idioma desconhecido que você encontrou em um armário, um tubo curioso de origem desconhecida encontrado entre os pertences do seu falecido pai, uma curiosa bola prateada que você desencavou em seu jardim).

8: Um item esportivo (*por exemplo*, um bastão de críquete, bola de beisebol autografada, uma vara de pesca).

9: Uma arma (*por exemplo*, revólver de serviço, seu antigo rifle de caça, a faca escondida em sua bota).

10: Um animal de estimação (*por exemplo*, um cão, um gato, um cágado).

Características

Jogue 1D10 ou escolha uma das seguintes. Pegue o resultado e torne-o específico e pessoal para o seu investigador.

1: Generoso (*por exemplo*, generoso com gorjetas, ajuda sempre uma pessoa necessitada, filantropo).

2: Bom com Animais (*por exemplo*, ama gatos, cresceu em uma fazenda, bom com cavalos).

3: Sonhador (*por exemplo*, viaja para o mundo da lua, visionário, altamente criativo).

4: Hedonista (*por exemplo*, vida e alma das festas, bêbado divertido, "viva rápido e morra jovem").

5: Apostador e amante do perigo (*por exemplo*, jogador de pôquer, experimenta de tudo, vive no limite).

6: Bom Cozinheiro (*por exemplo*, assa bolos maravilhosos, consegue fazer uma refeição com quase nada, paladar refinado).

7: Galanteador(a) (*por exemplo*, voz charmosa, olhos encantadores).

8: Leal (*por exemplo*, fica ao lado dos amigos, nunca quebra uma promessa, morreria pelo que acredita).

9: Uma boa reputação (*por exemplo*, o melhor orador em festas de gala do país, o mais piedoso dos homens, não teme o perigo).

10: Ambicioso (*por exemplo*, alcançar um objetivo, tornar-se o chefe, ter de tudo).

Conexões-Chave dos Antecedentes

Considere os antecedentes do seu investigador e escolha a entrada que você considera mais importante. Esta é a sua conexão-chave: a coisa acima, acima de todas as outras, que dá sentido à sua vida. Marque com uma estrela ou sublinhe-a na ficha de investigador. Essa conexão pode ajudar seu investigador a recuperar pontos de Sanidade (ver **Capítulo 8: Sanidade**).

Tudo na história está aberto para ser utilizado como o Guardião quiser, exceto a conexão chave dos investigadores. A conexão-chave não pode ser destruída, morta ou removida pelo Guardião sem que o jogador tenha a oportunidade de jogar dados para, de alguma forma, salvar essa conexão-chave.

A ideia de que os jogadores sejam capazes de determinar que algo no jogo tenha imunidade pode parecer assustadora (para o Guardião). No entanto, essa imunidade é bastante limitada; a conexão-chave pode ser morta, removida ou destruída pelo Guardião, mas o investigador a quem ela está "conectada" deve estar envolvido ou ter a opção de se envolver. No jogo, isso significa que o jogador deve ter a oportunidade de fazer pelo menos uma jogada de dados para salvar a conexão.

Perder a conexão-chave durante o jogo exige um teste de Sanidade (perda de 1/1D6 pontos de Sanidade, ver o **Capítulo 8: Sanidade**).

Detalhes Adicionais

Preencha os seguintes detalhes na ficha de investigador.

Local de Nascimento

A maioria das histórias de Lovecraft acontece na Nova Inglaterra. Você pode escolher começar lá, se desejar; no entanto, seu investigador pode ser de qualquer lugar do mundo. No jogo, não existe nenhuma penalidade ou vantagem em ser de uma ou outra cultura. A escolha pode levar a outras deduções: por exemplo, enquanto um investigador nascido nos Estados Unidos da América ou no Canadá tem uma boa chance de ter inglês como sua língua nativa, um investigador nascido em Quebec poderia ter aprendido francês na infância, enquanto um nascido no Arizona pode saber espanhol ou navajo, e um nascido em São Francisco pode falar cantonês.

Gênero do Investigador

O investigador pode ser de qualquer gênero. Nenhuma regra de jogo distingue gêneros; nenhum tem vantagem sobre o outro. Os jogadores são encorajados a jogar com qualquer gênero, de acordo com suas preferências, e não fazendo considerações estratégicas. Algumas aventuras publicadas podem considerar as diferenças de gêneros em sociedades e períodos históricos específicos.

Nome

O nome do investigador pode ser qualquer um que o jogador considere divertido ou evocativo. Os nomes mudam ao longo das décadas, e certos nomes podem se encaixar em um período histórico e se ajustar melhor do que outros.

Retrato

Existe um espaço na ficha de investigador para que você desenhe o seu investigador. Se você preferir, pode cortar um retrato de uma revista ou imprimir uma imagem da internet. É uma maneira interessante de apresentar seu investigador aos outros jogadores. Mesmo uma imagem pequena pode dizer muito.

Etapa Cinco: Equipar o Investigador

O padrão de vida do dia-a-dia do seu investigador é determinado pelo seu Nível de Crédito. A probabilidade de ter posses importantes, como uma casa e um carro, também é indicada pelo Nível de Crédito. O Guardião irá aconselhar acerca de outros equipamentos com os quais o investigador

Padrão de Vida

Nível de Crédito 0: Pobretão
Uma pessoa que sequer pode pagar pelo nível de "pobre" é considerada um pobretão.
Acomodações: essa pessoa viveria na rua.
Viagem: a pé, pegando carona ou clandestino em um trem ou navio.

Nível de Crédito 1-9: Pobre
Capaz de pagar por um teto qualquer sobre a cabeça e pelo menos uma parca refeição por dia.
Acomodações: restrito ao aluguel mais barata ou a um albergue sujo.
Viagem: transporte público do tipo mais barato. Qualquer veículo possuído será barato e não confiável.

Nível de Crédito 10-49: Médio
Um nível razoável de conforto, três refeições por dia e uma diversão ocasional.
Acomodações: uma casa ou apartamento comum, alugado ou não. Pode ficar em hotéis com preços moderados.
Viagem: formas padrão de viagem podem ser usadas, mas não de primeira classe. Em tempos modernos, esta pessoa provavelmente possuiria um carro confiável.

Nível de Crédito 50-89: Abastado
Este nível de riqueza oferece luxo e conforto.
Acomodações: uma residência de tamanho considerável, talvez com alguma ajuda doméstica (mordomo, governanta, faxineiro, jardineiro etc.). Possivelmente uma segunda casa no interior ou em outro país. Hospeda-se em hotéis caros.
Viagem: primeira classe. Esta pessoa poderia ser proprietária de um carro caro ou equivalente.

Nível de Crédito 90+: Rico
Este nível de riqueza proporciona grande luxo e conforto.
Acomodações: uma residência de luxo ou propriedade com abundante ajuda doméstica (mordomo, serviçais, faxineiro, jardineiro etc.). Outras residências no interior e em outros países. Fica nos melhores hotéis.
Viagem: primeira classe. Em tempos modernos, essa pessoa seria proprietária de vários carros de luxo.
Não há necessidade de se contabilizar gastos com acomodações, comida ou despesas de viagem, desde que os gastos do investigador estejam dentro dos limites de seu padrão de vida. Consulte a **Tabela II: Dinheiro e Patrimônio** (página 46) caso o investigador deseje fazer compras mais significativas.

Nível de Crédito 99: Ricaço
Como o Rico, mas dinheiro realmente não é problema. Os indivíduos desta categoria estão entre os mais ricos do mundo.

pode começar. Um jogador pode comprar itens adicionais, se estiverem disponíveis para compra.

Dinheiro e Patrimônio
Os montantes a seguir, em dólares norte-americanos, classificados por período, indicam a riqueza de um investigador. O dinheiro está prontamente disponível para o investigador, ao passo que a riqueza ligada ao seu patrimônio só pode ser utilizado se algum tempo for gasto para levantar o capital.

Cruze o Nível de Crédito do investigador com o período para determinar o dinheiro disponível, o patrimônio e o nível de gastos.

Notas:
Dinheiro: Não é necessariamente carregado com a pessoa. O Guardião pode perguntar onde ele está sendo guardado. Por exemplo, se o investigador estiver viajando para o exterior, ele o está mantendo em sua carteira ou há alguém em casa que pode lhe transferir dinheiro quando solicitado? Isso terá um impacto caso o investigador seja roubado ou perca seu equipamento.

Nível de Gastos: Esta é uma quantidade arbitrária abaixo da qual, para facilitar, não é necessário manter nenhum registro. Um personagem pode gastar até o seu Nível de Gastos sem perder dinheiro. Em teoria, um investigador poderia gastar um valor logo abaixo do seu nível de gastos todos os dias, mas na prática isso deveria ser usado apenas ocasionalmente — se o Guardião sentir que um jogador está explorando essa abstração financeira, o uso de recursos pode ser exigido. O nível de gastos existe puramente para facilitar o fluxo do jogo; ninguém quer ficar contando cada centavo.

Patrimônio: O patrimônio consiste nas coisas que seu investigador possui no início do jogo, e o valor em dólar no gráfico representa o valor total de tais coisas. O jogador deve anotar o valor em dólar e decidir o que ele representa, geralmente propriedades ou investimentos, ou talvez ações em uma empresa. A lista padrão de posses está incluída nos vários escopos dos padrões de vida. Se o seu padrão de vida inclui uma casa e um carro, estas coisas constituem parte de seu patrimônio.

Equipamento

A etapa final consiste em anotar todos os itens, armas ou equipamentos importantes que seu investigador possui. Não há necessidade de escrever uma lista detalhada com tudo o que ele tem — basta listar os itens dignos de nota. Em muitos casos, os investigadores não começam com nada de excepcional ou relevante para ser anotado — não tem problema, pois logo você estará descobrindo todo tipo de item estranho e notável durante o jogo. Itens que correspondem ao padrão de vida do seu investigador não precisam ser pagos — você simplesmente os tem.

Mesmo que seu investigador não tenha armas, ele ou ela ainda pode usá-las. Talvez seu investigador tenha servido na guerra, ou tenha adquirido alguma familiaridade com facas ou armas enquanto crescia em uma fazenda. Em qualquer época, poucas pessoas são especialistas em armas, embora frequentemente muitas tenham algum conhecimento superficial sobre elas. Exceto por algumas poucas ocupações como Soldado, pontos de perícia em Lutar e Armas de Fogo normalmente saem dos pontos de perícia de interesses pessoais.

Consulte as listas de **Equipamentos** (páginas @@ - @@) e a **Tabela XVII: Armas** (páginas @@ - @@).

Tabela II: Dinheiro e Patrimônio

Década de 1920:

Nível de Crédito	Dinheiro	Patrimônio	Nível de Gastos
Pobretão (NC 0 ou menos)	$0,50	Nenhum	$0,50
Pobre (NC 1-9)	NC x 1 ($1 - $9)	NC x 10 ($10 - $90)	$2
Médio (NC 10-49)	NC x 2 ($20 - $98)	NC x 50 ($500 - $2450)	$10
Abastado (NC 50-89)	NC x 5 ($250 - $445)	NC x 500 ($25.000 - $44.500)	$50
Rico (NC 90-98)	NC x 20 ($1800 - $1960)	NC x 2000 ($180.000 - $196.000)	$250
Ricaço (NC 99)	$50.000	$5M+	$5000

Moderno:

Nível de Crédito	Dinheiro	Patrimônio	Nível de Gastos
Pobretão (CR 0 ou menos)	$10	Nenhum	$10
Pobre (NC 1-9)	NC x 20 ($20 - $180)	NC x 200 ($200 - $1.800)	$40
Médio (NC 10-49)	NC x 40 ($400 - $1.960)	NC x 1.000 ($10.000 - $49.000)	$ 200
Abastado (NC 50-89)	NC x 100 ($5.000 - $8.900)	NC x 10.000 ($500.000 - $890.000)	$1.000
Rico (NC 90-98)	NC x 400 ($36.000 - $39.200)	NC x 40,000 ($3.6M - $3.92M)	$5.000
Ricaço (NC 99)	$1 milhão	$100 milhões+	$100.000

Outros Modos de Criar Investigadores

A parte mais básica da criação de um investigador é a geração de um conjunto de atributos que se enquadrem na faixa apropriada de valores. O método que você usa para tanto é secundário, e diferentes grupos usarão diferentes métodos. Alguns preferem as jogadas aleatórias; outros preferem diferentes graus de liberdade para trocar ou modificar os valores, talvez com o objetivo de ajustar os atributos a um modelo de personagem preconcebido ou se adequar à sua percepção de equilíbrio do jogo.

Por tais razões, abaixo estão listados métodos alternativos para a criação de investigadores. O Guardião deve discutir e decidir qual método ou combinação de métodos melhor se adapta ao seu grupo.

Opção 1: Começar de Novo

Use o método padrão. Se você não gostar do resultado dados, então deixe-os de lado e comece novamente. O Guardião pode permitir o uso desta opção sempre que um jogador acabar com três ou mais atributos abaixo de 50.

Opção 2: Modificar Valores Baixos

Use o método padrão. Se você sentir que há muitas jogadas com resultado baixo (talvez três ou mais abaixo de 10), jogue 1D6 adicional e divida estes pontos extras entre as jogadas mais baixas, antes delas serem multiplicadas por 5.

Opção 3: Escolher onde Colocar os Valores Jogados

Jogue os dados e registre cinco jogadas de 3D6 e três de 2D6+6. Multiplique cada um desses oito resultados por 5.

Atribua os resultados como desejar entre os atributos. Recomenda-se um valor mínimo de 40 para INT e TAM, embora estes atributos possam ser menores, caso o Guardião permita.

Opção 4: Comprar Pontos de Atributo

Dívida 460 pontos entre os oito atributos (respeitando o intervalo de 15 a 90 em cada). Recomenda-se um valor mínimo de 40 para INT e TAM, embora estes atributos possam ser menores, caso o Guardião permita, e nenhum atributo pode ser menor do que 15.

Opção 5: Método do Tiro Rápido

Este método é recomendado se você deseja começar a jogar rapidamente.

- Atribua 40, 50, 50, 50, 60, 60, 70, 80, nos atributos que desejar.
- Aplique os **modificadores** de **idade** e **EDU** (consulte a página @@).
- Determine o **Dano Extra** e o **Corpo** (ver página @@).
- Determine os Pontos de Vida (CON+TAM dividido por 10) e a Sorte (3D6 x 5).
- Decida a ocupação e selecione oito perícias ocupacionais apropriadas.
- Distribua os seguintes valores entre as oito perícias ocupacionais e o Nível de Crédito: um em 70%, dois em 60%, três em 50% e três em 40% (defina as perícias exatamente com esses valores e ignore o valor base das mesmas). Se a profissão escolhida indicar uma perícia de Nível de Crédito inferior a 40%, você deve colocar um valor apropriado em Nível de Crédito e distribuir o restantes dos pontos entre outras perícias.
- Escolha quatro perícias não-ocupacionais e aumente-as em 20% (adicionando 20 ao seu valor base).
- Sorteie os detalhes dos antecedentes e elabore-os mais tarde, durante o jogo.
- Comece a jogar.
- Preencha os valores de metade e um quinto durante o jogo.
- Determine o dinheiro se e quando precisar.

Opção 6: Alcançando o Ápice do Potencial Humano

Você pode ter percebido que muitos atributos têm um máximo de 99, mas as jogadas de dados só permitem um máximo de 90. Se você desejar permitir investigadores realmente excepcionais, permita que 1D10 pontos adicionais sejam distribuídos entre os atributos. Dessa forma, um investigador com INT 90 poderia aumentá-la para 99 caso conseguisse um 9 no dado.

Esta opção pode ser usada em combinação com qualquer outro método.

Regra Opcional: *Um Limite para Valores Iniciais de Perícia*

Investigadores com perícias altas não vão desbalancear o jogo, já que alguns testes exigirão que consigam a metade ou um quinto de suas perícias. Da mesma forma, mesmo um Lutar 99% pode ser esquivado ou contra-atacado (e um resultado de 100 sempre é um fracasso).

Se você sentir que perícias muito altas são um problema em seu grupo, simplesmente aplique um limite inicial, algo como 75%.



Tabela de Referência Rápida para Metades e Quintos

Encontre os valores de atributo ou de perícia na coluna Número Base e leia as indicações para determinar os valores de metade (Difícil) e um quinto (Extremo).

Número Base	Metade (½)	Quinto (⅕)	Número Base	Metade (½)	Quinto (⅕)	Número Base	Metade (½)	Quinto (⅕)	Número Base	Metade (½)	Quinto (⅕)
1	0	0	26	13	5	51	25	10	76	38	15
2	1		27			52	26		77		
3			28	14		53			78	39	
4	2		29			54	27		79		
5		1	30	15	6	55		11	80	40	16
6	3		31			56	28		81		
7			32	16		57			82	41	
8	4		33			58	29		83		
9			34	17		59			84	42	
10	5	2	35		7	60	30	12	85		17
11			36	18		61			86	43	
12	6		37			62	31		87		
13			38	19		63			88	44	
14	7		39			64	32		89		
15		3	40	20	8	65		13	90	45	18
16	8		41			66	33		91		
17			42	21		67			92	46	
18	9		43			68	34		93		
19			44	22		69			94	47	
20	10	4	45		9	70	35	14	95		19
21			46	23		71			96	48	
22	11		47			72	36		97		
23			48	24		73			98	49	
24	12		49			74	37		99		
25		5	50	25	10	75		15	100	50	20

1920S ERA INVESTIGATOR

Name: Harvey Walters
Player:
Occupation: Journalist
Age: 42 Sex: Male
Residence: New York City
Birthplace: Boston

CHARACTERISTICS

STR	20	10 / 4	DEX	55	27 / 11	POW	45	22 / 9
CON	70	35 / 14	APP	80	40 / 16	EDU	84	42 / 16
SIZ	80	40 / 16	INT Idea	85	42 / 17	Move Rate	6	+1 / -1



Major Wound: ☐ Max HP: 15

HIT POINTS: Dying 00 | Unconscious 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Temp. Insane: ☐ Indef. Insane: ☐ Max Sanity: 45

SANITY: Insane 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

CALL of CTHULHU

Max MP: 9

MAGIC POINTS: 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

LUCK: Out of Luck 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

INVESTIGATOR SKILLS

☐ Accounting (05%)		☐ Fast Talk (05%)		☐ Law (05%)	62 / 31 / 12	☐ Science (01%)	
☐ Anthropology (01%)		☐ Fighting (Brawl) (25%)	25 / 12 / 5	☐ Library Use (20%)	55 / 27 / 11	☐	
☐ Appraise (05%)		☐		☐ Listen (20%)	45 / 22 / 9	☐	
☐ Archaeology (01%)	80 / 40 / 16	☐		☐ Locksmith (01%)		☐ Sleight of Hand (10%)	
☐ Art / Craft (05%) Photography	25 / 12 / 5	☐ Firearms (Handgun) (20%)		☐ Mech. Repair (10%)		☐ Spot Hidden (25%)	
☐		☐ Firearms (Rifle/Shotgun) (25%)		☐ Medicine (01%)		☐ Stealth (20%)	
☐		☐		☐ Natural World (10%)		☐ Survival (10%)	
☐ Charm (15%)		☐ First Aid (30%)		☐ Navigate (10%)		☐ Swim (20%)	
☐ Climb (20%)		☐ History (05%)		☐ Occult (05%)	30 / 15 / 6	☐ Throw (20%)	
Credit Rating (00%)	41 / 20 / 8	☐ Intimidate (15%)		☐ Op. Hv. Machine (01%)		☐ Track (10%)	
Cthulhu Mythos (00%)		☐ Jump (20%)		☐ Persuade (10%)	70 / 35 / 14	☐	
☐ Disguise (05%)		☐ Language (Other) (01%) Latin	66 / 33 / 13	☐ Pilot (01%) Aircraft	50 / 25 / 10	☐	
☐ Dodge (half DEX)	27 / 13 / 5	☐		☐ Psychology (10%)	65 / 32 / 13	☐	
☐ Drive Auto (20%)		☐		☐ Psychoanalysis (01%)		☐	
☐ Elec Repair (10%)		☐ Language (Own) (EDU)	84 / 42 / 16	☐ Ride (05%)		☐	

WEAPONS

Weapon	Regular	Hard	Extreme	Damage	Range	Attacks	Ammo	Malf.
Unarmed	25	12	5	1d3 + db	-	1	-	-

COMBAT

Damage Bonus: none
Build: 0
Dodge: 27 / 13 / 5

Backstory



Personal Description Handsome, well dressed and a little overweight.

Traits Ladies' man.

Ideology/Beliefs Believes in fate. Looks for signs and omens.

Injuries & Scars

Significant People Uncle Theodore, who inspired a love of archaeology. Harvey will prove himself a better man than his uncle, who was driven mad by his obsessions.

Phobias & Manias

Meaningful Locations Study on the upper floor of home.

Arcane Tomes, Spells & Artifacts

Treasured Possessions *Archaeological artifacts that belonged to his uncle, now in Harvey's study.

Encounters with Strange Entities

Gear & Possessions

Notebook & Pen

Camera

Cash & Assets

Spending Level Average ($10)

Cash $82

Assets $2,050

Rented apartment

Quick Reference Rules

Skill & Characteristic Rolls

Levels of Success:	Fumble	Fail	Regular	Hard	Extreme	Critical
	100/96+	>skill	≤ skill	½ skill	⅕ skill	01

Pushing Rolls: Must justify reroll; Cannot Push Combat or Sanity Rolls

Wounds & Healing

First Aid heals 1HP; Medicine heals +1d3 HP

Major Wound = loss of ≥½ max HP in one attack

Reach 0 HP without Major Wound = ***Unconscious***

Reach 0 HP with Major Wound = ***Dying***

Dying: First Aid = temp. stabilized; then require Medicine

Natural Heal rate (non Major Wound): recover 1HP per day

Natural Heal rate (Major Wound): weekly healing roll

Fellow Investigators

Me

Char. / Player

Char. / Player

Char. / Player

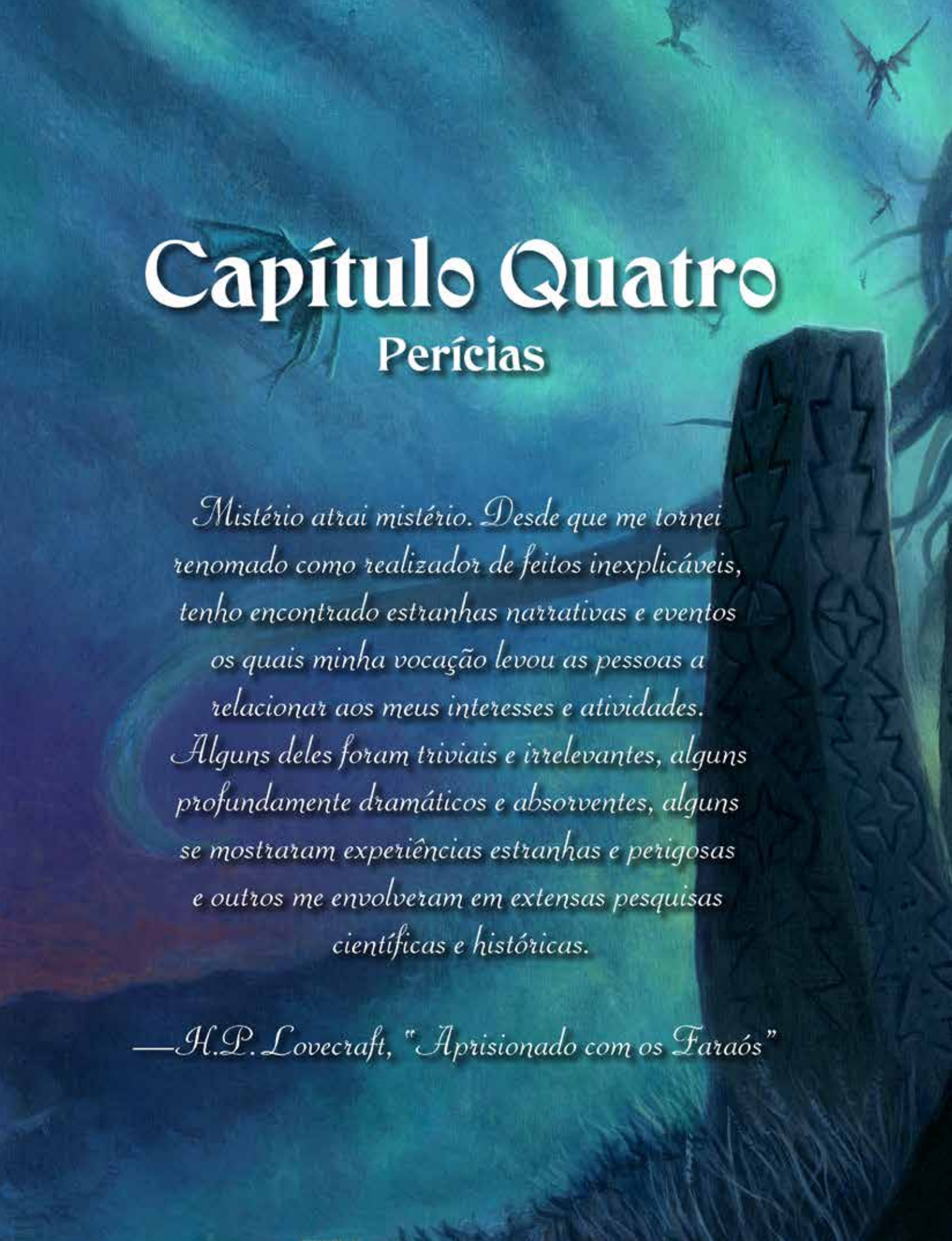
Char. / Player

Char. / Player

Char. / Player

Char. / Player

Char. / Player



Capítulo Quatro
Perícias

Mistério atrai mistério. Desde que me tornei renomado como realizador de feitos inexplicáveis, tenho encontrado estranhas narrativas e eventos os quais minha vocação levou as pessoas a relacionar aos meus interesses e atividades. Alguns deles foram triviais e irrelevantes, alguns profundamente dramáticos e absorventes, alguns se mostraram experiências estranhas e perigosas e outros me envolveram em extensas pesquisas científicas e históricas.

—H.P. Lovecraft, "Aprisionado com os Faraós"



Este capítulo analisa detalhadamente as perícias, fornecendo definições para seus usos e alcance dentro do jogo. Cada categoria de perícia abrange uma série de possibilidades e, para manter a brevidade, as perícias têm que ser apresentadas através de linhas gerais de seu intento e abrangência.

Definições de Perícias

As perícias representam o que é conhecido em certa era, e algumas delas são marcadas como [Moderna] para denotar que só podem ser utilizadas em ambientações contemporâneas. Algumas perícias recebem um nome genérico, que pode não ser apropriado para algumas ambientações; por exemplo, Dirigir Automóveis não seria adequado para um jogo ambientado na Londres Vitoriana, e deve ser reformulada adequadamente — neste caso, como Dirigir Carruagens.

A porcentagem das perícias não é uma proporção do que pode ser hipoteticamente aprendido. Se fosse possível empilhar seus conhecimentos em uma mesa como fichas de póquer e medir as diferenças, um físico com 60% nos dias modernos saberia muito mais do que um físico com 90% de perícia em 1910.

Do mesmo modo, algumas perícias são afetadas pela localização. Um investigador japonês pode ter uma Perícia Direito em 75% no Japão; no entanto, se o mesmo investigador precisasse testar seus conhecimentos sobre as leis espanholas, então o Guardião provavelmente aumentaria a dificuldade do teste.

Uma perícia de 50% é alta o bastante para permitir que um personagem ganhe a vida com ela. Se um investigador aumentar muito uma perícia sem ligação com sua profissão, o jogador e o Guardião poderiam debater sobre mudar a profissão do investigador.

Situações específicas que surgirem exigirão que o Guardião pondere sobre como aplicar as regras em relação ao uso das perícias. Algumas sugestões sobre como usar as perícias em circunstâncias específicas são fornecidas em suas descrições. Essas sugestões servem para encorajar o Guardião a fazer seus próprios julgamentos, em vez de seguir regras rígidas.

Certas perícias englobam uma ampla gama de conhecimentos, tais como Arte e Ofício, Lutar, Armas de Fogo e Ciências, permitindo que os investigadores se especializem em áreas de conhecimento mais específicas.

Algumas das perícias detalhadas a seguir são indicadas como [Incomum] e não estão incluídas na ficha de investigador padrão (Artilharia, Demolições, Hipnose, Leitura Labial, etc.). Se o Guardião desejar incluir tais perícias extras no jogo, ou se um jogador desejar escolher uma delas, isso deve ser esclarecido. O Guardião pode introduzir outras perícias dependendo da ambientação e da época; por exemplo, se alguém fosse planejar um jogo no futuro distante de um planeta alienígena, várias novas perícias precisariam ser inventadas.

Especializações de Perícia

Algumas perícias mais amplas são divididas em especializações. Um jogador pode gastar pontos de perícia para comprar qualquer especialização. A perícia genérica não pode ser comprada. Assim, um jogador pode gastar pontos em Lutar (Briga) ou Lutar (Lanças), mas não em Lutar, simplesmente.

No caso de Arte e Ofício, Ciências e Sobrevivência, estas perícias abrangem uma grande diversidade de especializações.

Pontos de Perícia: O que Significam?

Nível geral de capacidade por valor de perícia:

01%–05%: Novato: completo amador.

06%–19%: Neófito: iniciante com uma pequena quantidade de conhecimento.

20%–49%: Amador: possui algum talento ou treinamento rudimentar (nível de hobby).

50%–74%: Profissional: permite que um personagem se sustente com a perícia. Equivalente a um diploma de bacharel em um assunto específico.

75%–89%: EEspecialista: conhecimentos avançados. Corresponde a um mestrado ou PhD.

90%+: Mestre: entre os melhores do mundo.

O Guardião deve decidir sobre a aplicabilidade de uma especialização específica para as situações de jogo. Dependendo da situação, o Guardião pode permitir o uso de uma especialização alternativa em um nível de dificuldade aumentado, caso concorde que existe algum sentido em sua utilização.

Entre as especializações, muitas vezes existem perícias e conhecimentos transferíveis. No final deste capítulo, você encontrará uma regra opcional para utilizar o benefício da transferência de perícias.

Os investigadores estão tentando decifrar um código numérico. O Guardião pede um teste de Criptografia. Um jogador que não possui Criptografia pergunta se ele pode usar Matemática em vez disso. O Guardião permite o teste com uma dificuldade maior. Era necessário um sucesso Regular usando Criptografia (um resultado igual ou menor que a perícia), de modo que um sucesso Sólido (um resultado igual ou menor que metade da perícia) é necessário ao usar Matemática em seu lugar.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade

Para cada perícia, são apresentadas quais perícias (se houver) lhe fazem oposição em uma jogada resistida, além de sugestões para o que constitui as dificuldades Regular e Difícil. A dificuldade Regular (que requer uma jogada igual ou inferior ao valor da perícia) é um teste padrão. Quando as coisas são significativamente mais difíceis, pode ser necessário um teste Difícil (correspondente a um sucesso Sólido, exigindo um teste igual ou inferior à metade do valor da perícia). Raramente a dificuldade Extrema (que requer um teste igual ou inferior a



Harvey tenta consertar uma turbina elétrica.

um quinto do valor da perícia) deve ser usada — apenas nas situações mais extremas e terríveis. Às vezes, isso pode acontecer simplesmente porque o desempenho da perícia estará muito prejudicado, como quando se está sendo alvejado ou fugindo, ou quando as condições são excepcionalmente complicadas.

Alguns exemplos em que a dificuldade Extrema pode ser necessária incluem:

Demolições: Desarmar um dispositivo explosivo de um modelo radicalmente diferente de qualquer um visto anteriormente, talvez de origem futurista ou alienígena.

Consertos Elétricos: Trabalhar com tecnologia futurista ou alienígena que usa algum tipo de eletrônica.

Escutar: Distinguir uma conversa silenciosa em um ambiente extremamente ruidoso.

Chaveiro: Abrir uma tranca de alta segurança com apenas um pedaço de arame (*ou seja*, sem ferramentas); abrir o mais seguro dos cofres de banco.

Medicina: Diagnosticar e tratar de doenças estranhas, novas ou alienígenas.

Psicologia: Rperceber as intenções de alguém ou determinar se uma pessoa está mentindo caso a perícia Resistida relevante desta (Intimidação, Lábia, Persuasão ou Charme) seja 90% ou mais.

Forçando Perícias

Para cada perícia, são fornecidos exemplos do que poderia representar um "teste forçado" (ver página 84 para **Forçando o Teste**), e também algumas das possíveis consequências para falhas em testes forçados. As sugestões apresentadas devem ser encaradas assim — como simples sugestões. As circunstâncias para o que poderia justificar um teste forçado são amplas, e são melhor determinadas por ações, motivações e eventos dentro do jogo. Da mesma forma, as consequências de um teste forçado que fracassou serão melhor apresentadas se inspiradas em eventos, personagens não-jogadores e no mundo do jogo.

De modo semelhante, quando apropriado, um exemplo é fornecido para uma possível consequência de um investigador forçando um teste de perícia enquanto está insano. O próprio fato de que o investigador está insano enquanto executa uma tarefa aumenta as apostas do teste, pois as consequências de se fracassar em um teste forçado dessa forma são muitas mais extremas (ou bizarras).

Os exemplos apenas fornecem ideias, e se espera que tanto os jogadores quanto o Guardião criem suas próprias justificativas e consequências apropriadas aos seus jogos e preferências.

Testes Combinados

Em algumas situações, o Guardião pode pedir um teste contra mais de uma perícia. Apenas uma jogada de dados é feita; o resultado é então comparado com cada uma das perícias indicadas. O Guardião irá especificar se é necessário um sucesso para cada perícia ou se apenas uma das perícias precisa ser bem sucedida.

Um cultista perturbado de repente aponta uma arma para Harvey. O Guardião pede para Harvey um teste de Encontrar ou de Psicologia. Um sucesso em qualquer um permitirá a Harvey antecipar a ação do atacante, e talvez dê a Harvey a oportunidade de agir primeiro. Um teste bem sucedido de Encontrar permitiria que ele visse a arma sendo sacada pelo cultista, enquanto um de Psicologia possibilitaria que Harvey antecipasse a intenção agressiva do mesmo.

Mais tarde, Harvey tenta consertar uma turbina elétrica. O objeto é mecânico e elétrico, então o Guardião pede um teste combinado de Consertos Mecânicos e Consertos Elétricos. Uma única jogada é feita, e o resultado é comparado com ambas as perícias — neste caso, ambas devem ser bem-sucedidas para se realizar a tarefa.

Observe a importância de se usar uma única jogada de dados no último exemplo. Harvey tem apenas 10% tanto em Consertos Mecânicos como em Consertos Elétricos. Sua chance de sucesso ao fazer uma única jogada e compará-la com ambas as perícias simultaneamente é de 10%. Se ele fosse fazer duas jogadas seguidas, primeiro contra Consertos Mecânicos e, em seguida, contra Consertos Elétricos, sua chance de sucesso em ambos seria reduzida para 1%.

Lista de Perícias

Chave:

Ω denota uma perícia disponível apenas em jogos ambientados na Era Moderna.

⚿ denota uma perícia incomum, que não consta na ficha padrão de investigador.

⚿ denota uma perícia que é dividida em várias perícias separadas.

Antropologia (01%)

Arcos (15%) — *ver Armas de Fogo*

Armas de Fogo (varia)

Armas Pesadas (10%) — *ver Armas de Fogo*

Arqueologia (01%)

Arremessar (20%)

Arte e Ofício (05%) ⚿

Artilharia (01%) ⚿

Astronomia (01%) — *ver Ciência*

Atuação (05%) — *ver Arte/Ofício*

Avaliação (05%)

Belas Artes (05%) — *ver Arte/Ofício*

Biologia (01%) — *ver Ciência*

Botânica (01%) — *ver Ciência*

Briga (25%) — *ver Lutar*

Cavalgar (05%)

Charme (15%)

Chaveiro (01%)

Chicotes (05%) — *ver Lutar*

Ciência (01%) ⚿

Ciência Forense (01%) — *ver Ciência*

Conhecimento (01%) ⚿ ⚿

Consertos Elétricos (10%)

Consertos Mecânicos (10%)

Contabilidade (05%)

Criptografia (01%) — *ver Ciência*

Demolições (01%) ⚿

Direito (05%)

Dirigir Automóveis (20%)

Disfarce (05%)

Eletrônica (01%) Ω

Encontrar (25%)

Engenharia (01%) — *ver Ciência*

Escalar (20%)

Espingardas (25%) — *ver Armas de Fogo (Rifles/Espingardas)*

Escutar (20%)

Espadas (20%) — *ver Lutar*

Esquivar (metade da DES)

Falsificação (05%) — *ver Arte/Ofício*

Farmácia (01%) — *ver Ciência*

Física (01%) — *ver Ciência*

Fotografia (05%) — *ver Arte/Ofício*

Furtividade (20%)

Garrote (15%) — *ver Lutar*

Geologia (01%) — *ver Ciência*

Hipnose (01%) ⚿

História (05%)

Intimidação (15%)

Lábia (05%)

Lança-Chamas (10%) — *ver Armas de Fogo*

Lanças (20%) — *ver Armas de Fogo (ou Arremessar)*

Leitura Labial (01%) ⚿

Língua (Nativa) (EDU)

Língua (Outra) (01%) ⚿

Lutar (varia) ⚿

Machados (15%) — *ver Lutar*

Manguais (10%) — *ver Lutar*

Matemática (01%) — *ver Ciência*

Medicina (01%)

Mergulho (01%)

Meteorologia (01%) — *ver Ciência*

Metralhadoras (10%) — *ver Armas de Fogo*

Motosserras (10%) — *ver Lutar*

Mundo Natural (10%)

Mythos de Cthulhu (00%)

Natação (20%)

Navegação (10%)

Nível de Crédito (00%)

Ocultismo (05%)

Operar Maquinário Pesado (01%)

Persuasão (10%)

Pilotar (01%) ⚿

Pistolas (20%) — *ver Armas de Fogo*

Prestidigitação (10%)

Primeiros Socorros (30%)

Psicanálise (01%)

Psicologia (10%)

Química (01%) — *ver Ciências*

Rastrear (10%)

Rifles (25%) — *ver Armas de Fogo (Rifles/Espingardas)*

Saltar (20%)

Sobrevivência (10%) ⚿

Submetralhadoras (15%) — *ver Armas de Fogo*

Treinar Animais (05%) ⚿

Usar Bibliotecas (20%)

Usar Computadores (05%) Ω

Zoologia (01%) — *ver Ciência*

Antropologia (01%)

Habilita o usuário a identificar e entender o modo de vida de um indivíduo através da observação. Se o usuário dessa perícia observa outra cultura por algum tempo, estando imerso nela ou utilizando registros precisos sobre uma cultura extinta, então previsões simples podem ser feitas sobre os costumes e a moral de tal cultura, mesmo que as evidências possam estar incompletas. Estudando a cultura por um mês ou mais, o antropólogo começa a entender como ela funciona e, combinando essa perícia com Psicologia, pode prever as ações e crenças daqueles que estão sendo estudados.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:
A dificuldade para essa perícia é definida baseando-se em quanta exposição o usuário teve ao assunto avaliado.

- Dificuldade Regular: passar um mês ou mais com as pessoas da cultura avaliada.
- Dificuldade Difícil: passar apenas uma semana ou menos com as pessoas da cultura avaliada.

Exemplos de testes Forçados: ficar mais tempo estudando determinada cultura; viver como um "nativo" por um tempo; assumir um papel ativo em uma cerimônia, rito etc.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: ser atacado ou aprisionado pelo povo estudado devido a alguma transgressão de suas leis ou costumes sociais; sofrer graves efeitos colaterais como resultado de ingerir plantas psicotrópicas em uma cerimônia.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela se perderá na cultura estudada (como, por exemplo, o personagem fotojornalista de Dennis Hopper no filme *Apocalypse Now*.)

Armas de Fogo (Especializações) (% variável)

Abrange todos os tipos de armas de fogo, bem como arcos e bestas. Você pode gastar pontos de perícia para comprar qualquer especialização. A perícia genérica "Armas de Fogo" não pode ser comprada. Escolha especializações apropriadas para a ocupação e os antecedentes do seu investigador.

Nota: sendo uma perícia de combate, não pode ser forçada.

Especializações em Armas de Fogo:

Arcos (15%): uso de arcos e bestas, desde arcos longos medievais até arcos compostos modernos de alta potência.

Armas Pesadas (10%): use para lançadores de granadas, mísseis antitanque etc.

Lança-chamas (10%): armas que projetam um fluxo de líquido ou gás inflamável em chamas. Podem tanto ser transportadas pelo operador ou armadas em um veículo.

Metralhadoras (10%): armas que disparam rajadas a partir de um bipé ou tripé armado. Para disparos únicos a partir de um bipé, use a perícia Rifles. As diferenças entre fuzis de assalto, submetralhadoras e metralhadoras leves são tênues hoje em dia.

Pistolas (20%): use para todas as armas de fogo do tipo pistola quando estiver disparando tiros simples. Para pistolas-metralhadoras (MAC-11, Uzi etc.) em jogos ambientados na Era Moderna, use a perícia Submetralhadoras quando estiver disparando rajadas.

Rifles/Espingardas (25%): com esta perícia pode-se usar qualquer tipo de rifle (seja de alavanca, ferrolho ou semiautomático) ou arma de cartuchos de projéteis múltiplos. Já que o disparo de uma Espingarda se espalha, a chance de o usuário errar não diminui com a distância, mas o dano causado sim. Quando um fuzil de assalto disparar em modo de tiro único (ou múltiplos disparos simples), use essa perícia.

Submetralhadoras (15%): use esta perícia quando disparar com qualquer pistola-metralhadora ou submetralhadora; também usada para fuzis de assalto atirando em rajada.

Nota: para arremessar facas, use a perícia Arremessar.

As armas de fogo são listadas na Tabela XVII: Armas (páginas 401 — 405).

Arqueologia (01%)

Permite datar e identificar artefatos de culturas passadas e detectar falsificações. Garante conhecimento especializado quanto à organização e escavação de um sítio arqueológico. Ao inspecionar um sítio arqueológico, o usuário pode deduzir os propósitos e costumes daqueles que abandonaram os objetos. Antropologia poderia ajudar nisso. Arqueologia também ajuda a identificar a escrita de idiomas humanos extintos.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: tempo e recursos suficientes para fazer o trabalho adequadamente.



"Estes não são nenhum hieróglifo que eu conheça."

- Dificuldade Difícil: falta de tempo e/ou recursos limitados.

Exemplos de testes Forçados: gastar mais tempo estudando o sítio ou objeto; realizar mais pesquisas; consultar outro especialista.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: o sítio é prejudicado, tendo achados arruinados devido à incompetência, vandalismo ou roubo; alguma autoridade superior tira o sítio ou as descobertas de seu controle; a publicidade leva ao roubo de descobertas.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela continua escavando cada vez mais fundo — a verdade está em algum lugar lá embaixo.

Arremessar (20%)

Use Arremessar para acertar um alvo com um objeto. Um objeto que caiba na mão e seja de peso razoável (ou uma arma projetada para ser arremessada) pode ser atirada até uma distância igual a FOR dividido por 5 metros. O alcance efetivo pode ser estendido até FOR dividido por 2 metros, mas nesse caso se aplica um dado de penalidade. Se o objeto arremessado por pesado (acima de FOR dividido por 20 em quilos), a distância acima deve ser dividida por 3.

Se o teste de Arremessar falhar, o objeto cai a alguma distância aleatória do alvo. O Guardião deve comparar quão próximo de um sucesso foi o teste e escolher uma distância que pareça apropriada entre objeto arremessado e alvo.

A perícia Arremessar é usada em combate quando se lançam facas, pedras, lanças, granadas ou bumerangues.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:
Podem ser aplicados modificadores baseados no peso do objeto arremessado, ou nas condições do vento, no caso de objetos muito leves.

- Dificuldade Regular: arremessar uma bola de basquete e fazer uma cesta.
- Dificuldade Difícil: um arremesso preciso à distância; fazer uma cesta de 3 pontos com uma bola de basquete.

Uma vez que um item tenha sido arremessado, ele estará literalmente fora das mãos do investigador e, portanto, não há nada que o jogador possa fazer para justificar um teste Forçado. Se houver múltiplos projéteis disponíveis, não houver risco relacionado ao fracasso e for apenas uma questão de tempo até o investigador ser bem sucedido, não peça testes. Se houver múltiplos projéteis disponíveis e houver um claro risco relacionado ao fracasso, então o Guardião pode pedir um teste Forçado.

Exemplos de testes Forçados: gastar mais tempo para avaliar a distância ou aguardar algum tempo por condições mais favoráveis; colocar toda força no arremesso e lançar-se para frente junto ao movimento; lançar vários itens em rápida sucessão, esperando que algum deles atinja o alvo; correr bastante antes do arremesso e arriscar que o impulso tomado faça você cair do barranco.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: você arremessa o objeto em um companheiro enquanto tropeça e cai, batendo a cabeça contra as pedras pontudas; você arremessa forte demais e o objeto voa por cima do grande muro da igreja e cai no cemitério; a banana de dinamite escorrega de sua mão — você procura em vão, mas não consegue vê-la presa ao seu capuz, e só então sente o cheiro do pavio queimando.

Se um investigador insano falhar um teste forçado, ele ou ela se recusará a soltar o item que deveria ser arremessado.

Arte e Ofício (Especializações) (05%)

A ficha de investigador contém espaços em branco para especializações nesta perícia, como, por exemplo:

Muitos desses exemplos são perícias diretamente ligadas a uma profissão, mas a perícia pode ser apenas uma atividade de lazer. Você pode gastar pontos de perícia para comprar qualquer especialização. A perícia genérica "Arte e Ofício" não pode ser comprada.

- Atuação
- Barbeiro
- Caligrafia
- Carpintaria
- Cozinheiro
- Dança
- Belas artes
- Falsificação
- Escritor
- Dançarino de Morris
- Cantor de Ópera
- Pintor e Decorador
- Fotógrafo
- Oleiro
- Escultor
- Soprador de Tubos de Vidro

Essa perícia permite a criação ou conserto de um item — normalmente exigindo equipamento e tempo, a serem determinados pelo Guardião, se necessário. Em situações em que a gradação de sucesso pode ser apropriada, níveis maiores de sucesso indicam itens de maior qualidade e/ou precisão.

Uma perícia de arte ou ofício também pode ser usada para duplicar ou falsificar um objeto. Neste caso, o nível de dificuldade dependeria da complexidade e em quão distinta é a peça original. Para falsificar documentos, é utilizada uma especialização específica: (Falsificação).

Um teste bem sucedido pode fornecer informações sobre um item, como, por exemplo, onde ou quando ele poderia ter sido confeccionado, alguma informação sobre sua história ou técnica de fabricação, ou então sobre quem pode ser seu possível produtor. Possuir uma especialidade dessa perícia representa ter uma ampla gama de conhecimentos dentro de um campo particular — conhecimento do assunto, de sua história e de praticantes contemporâneos, bem como a capacidade de pôr em prática suas técnicas.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: fazer um item padrão, vendável.
- Dificuldade Difícil: fazer uma peça de maior qualidade ou particularmente intrincada.

Exemplos de testes Forçados: rretrabalhar o objeto, peça ou composição do zero; realizar mais pesquisas; consultar outro especialista.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: Uma grande quantidade de tempo e dinheiro é desperdiçada com uma tentativa fracassada; a audiência ou cliente ficam ofendidos ou fisicamente feridos por algum aspecto do seu trabalho; os críticos atacam a sua obra e ninguém deseja mais os seus serviços.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela cria um trabalho transgressivo que choca e provoca reações violentas — talvez somente os mais decadentes possam apreciá-lo.

Exemplos de Especializações em Arte e Ofício

Atuação (05%): O intérprete é treinado em atuação teatral e/ou cinematográfica (na era moderna, isso também pode incluir televisão), capaz de adotar uma persona, memorizar roteiros e utilizar a maquiagem de palco/filme para alterar sua aparência. Veja **Disfarce** (página 64).

Belas Artes (05%): O artista é talentoso na arte da pintura (óleo, acrílico, aquarela), bem como em fazer esboços com lápis, giz ou pastel. Embora obras de arte sérias possam levar muitos dias ou meses para serem concluídas, o artista pode rapidamente desenhar esboços, objetos e pessoas. A perícia também denota uma familiaridade com o "mundo da arte", e o personagem pode ser capaz de determinar obras, escola e história de um determinado artista.

Falsificação (05%): Adepto dos detalhes precisos, o usuário pode produzir documentos falsos de alta qualidade, seja a caligrafia de uma pessoa, um formulário ou licença burocrática, ou a duplicação de um tomo. O falsificador precisará de materiais adequados (tintas, papel etc.), bem como de um objeto original do qual copiar.

Um teste bem sucedido indica que a falsificação será considerada verdadeira em inspeções rápidas e costumeiras. Alguém que gaste tempo para examinar minuciosamente a falsificação usaria a perícia Avaliação (resistida pela perícia do forjador) para determinar se a falsificação pode ser notada.

Fotografia (05%): Abrange tanto fotografia comum quanto a cinematográfica. Esta perícia permite tirar fotos claras, desenvolvê-las adequadamente e melhorar a definição de detalhes que possam estar difusos.

Na década de 1920, o usuário é capaz de preparar o material químico necessário para fazer *flash* em pó.

Atualmente, a perícia se estende para cobrir câmeras de vídeo, equipamentos de reprodução de vídeo, fotografia e edição digital, sendo o usuário experiente na manipulação de imagens digitais. Versões radicalmente diferentes podem ser criadas a partir de uma fonte original, como alterar a localização de uma pessoa em uma foto, com quem ela está e o que está fazendo. Essa perícia também permite perceber que uma imagem foi manipulada.

Fotos corriqueiras não exigem testes. Testes seriam necessários apenas para se obter fotografias de uma pessoa que não sabe estar sendo fotografada, ou conseguir capturar detalhes minuciosos — especialmente a longas distâncias, em movimento ou com pouca luz. Essa perícia também pode permitir que o investigador determine se uma fotografia foi adulterada ou forjada, bem como o ângulo e a posição a partir dos quais uma foto foi tirada.

Artilharia (01%) [Incomum]

Esta perícia denota algum treinamento e experiência militar. O usuário tem experiência na operação de armas usadas em campo de guerra: é capaz de trabalhar em uma "tripulação" ou "destacamento" para operar equipamento que utilize calibres maiores do que o das armas pessoais. Muitas armas desta natureza são muito grandes para serem operadas por uma única pessoa, então ou um indivíduo não consegue usar a arma sem uma equipe ou o nível de dificuldade para operá-la deveria ser maior (a critério do Guardião, dependendo da arma).

Existem várias especializações, dependendo do período em que o jogo está ambientado, podendo incluir canhões, morteiros e lança-mísseis.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: se a artilharia estiver em boas condições e for usada em situações favoráveis.
- Dificuldade Difícil: se a artilharia estiver em condições ruins ou for usada com pressa e/ou sob fogo.

Nota: sendo uma perícia de combate, não pode ser forçada.

Avaliação (05%)

Usada para estimar o valor de um item em particular, incluindo a qualidade, material utilizado e mão de obra. Quando relevante, o usuário dessa perícia pode identificar a idade do item, avaliar sua relevância histórica e detectar falsificações.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: um item que não era raro no momento da fabricação e é feito de um material comum (*por exemplo*, relógio de ouro feito há 50 anos).
- Dificuldade Difícil: um item incomum, talvez feito de materiais incomuns (*por exemplo*, um objeto estrangeiro de várias centenas de anos de idade, como um tomo antigo).

Exemplos de testes Forçados: verificar a validade de um item com outro especialista; realizar testes; pesquisar mais sobre um item.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: acidentalmente arruinar o item em questão; chamar a atenção de outras pessoas para o item, levando ao seu roubo; ativar o item de alguma forma.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela poderia destruir o item, acreditando que ele seja amaldiçoado; ou então pode considerar o item como sua salvação pessoal e se recusar a cedê-lo para qualquer outra pessoa.

Cavalgar (05%)

Esta perícia destina-se a ser usada com cavalos de montaria, burros ou mulas, e concede conhecimentos sobre o cuidado básico de animais de equitação, equipamentos de equitação e como lidar com a montaria durante um galope ou em ter-

Perícias Interpessoais: Desambiguação

Os valores das perícias Charme, Lábia, Intimidação e Persuasão servem para definir os personagens e como eles interagem com as pessoas.

Não é para o jogador dizer qual dessas quatro perícias ele está usando em determinada situação. Em vez disso, o jogador deve descrever o que seu investigador está fazendo e dizendo, e então o Guardião deve decidir qual das quatro perícias é apropriada.

- Se o investigador estiver ameaçando ou agindo de forma agressiva, a perícia é Intimidação.
- Se o investigador está tentando ser amigável ou seduzir, a perícia é Charme.
- Se o investigador estiver usando argumentos racionais e debater por um período prolongado, a perícia é Persuasão.
- Se o investigador está agindo rapidamente para enganar ou aplicar um golpe, a perícia é Lábia.

Quando São Usadas com Personagens de Jogadores

Cada jogador (normalmente) tem apenas um investigador com o qual joga; portanto, não seria justo permitir que um jogador ditasse as ações do investigador de outro. No entanto, se um jogador deseja pressionar o investigador de outro jogador a fazer o que ele quer, ele pode se valer da violência (regras de combate) ou das perícias sociais de seu investigador. A primeira opção poderia causar ferimentos e até mesmo a morte; a segunda é mais sutil.

Quando uma dessas quatro habilidades é usada com sucesso em um investigador (seja por um PdM ou por outro investigador), o jogador em questão não é obrigado a seguir os desejos da outra parte. Se o jogador se recusar a agir de acordo com os desejos do personagem que o está coagindo, este último pode fazer com que o coagido receba um dado de penalidade em um teste (à escolha de quem está coagindo). Este dado de penalidade não precisa ser aplicado no próximo teste realizado, mas não pode ser postergado para sempre. Um personagem só tem direito a um dado de penalidade por vez sobre cada personagem individual.

reno difícil. Se uma montaria inesperadamente empinar ou tropeçar, a chance do cavaleiro permanecer montado é igual à sua perícia Cavalgar. Cavalgar usando sela lateral aumenta o nível de dificuldade em um nível. Uma montaria desconhecida (como um camelo) pode ser montada com sucesso, mas o nível de dificuldade seria maior.

Se um investigador cair de sua montaria, seja porque o animal fraquejou, caiu ou morreu (ou porque ele falhou em um teste forçado de Cavalgar), pelo menos 1D6 pontos de vida são perdidos no acidente — embora um teste de Saltar possa negar essa perda.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade: Montar ou lidar com uma montaria em situações triviais não requer um teste de Cavalgar.

Dificuldade Regular: cavalgar em velocidade; manter-se em uma montaria assustada.

Dificuldade Difícil: cavalgar em velocidade em terreno irregular e desconhecido sob condições climáticas estão ruins (por exemplo, uma floresta densa à noite, na chuva).

Exemplos de testes Forçados: chicotear ou forçar a montaria agressivamente — talvez forçar o um cavalo a saltar sobre um barranco ou uma vala grande; assumir o risco e continuar montado em vez de saltar do animal quando um problema se aproxima.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: o cavaleiro é arremessado da montaria e recebe dano de queda; a montaria é ferida; o pé do cavaleiro enrola nos estribos e ele acaba sendo arrastado por certa distância.

Se um investigador insano falhar em um teste Forçado, ele ou ela fica obcecado pelo animal.

Charme (15%)

Charme assume muitas formas, incluindo atração física, sedução, lisonja ou simplesmente uma personalidade calorosa. O Charme pode ser usado para fazer alguém agir de determinada maneira, mas não de uma forma completamente contrária ao comportamento normal dessa pessoa. Charme é resistido pelas perícias Charme ou Psicologia.

Charme pode ser usado para barganhar, para diminuir o preço de itens ou serviços. Se o teste for bem sucedido, o vendedor é conquistado e ele pode muito bem reduzir um pouco os preços.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade: Veja níveis de Dificuldade para **Charme**, **Lábia**, **Intimidação** e **Persuasão**, página 93.

Exemplos de testes Forçados: lisonjear abertamente o alvo; dar um presente caro; construir confiança compartilhando um segredo.

Lembre-se que a questão é ser "charmoso": se o investigador começar a agir de outro modo, o Guardião pode pedir que uma perícia diferente seja usada; se ameaças forem usadas, pode tornar-se Intimidação; ou se houver uma discussão prolongada, pode tornar-se Persuasão. Alternar de uma para outra para ganhar um segundo teste ainda constitui um teste Forçado.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: o alvo se ofende e não quer mais falar com você; o alvo está associado de alguma forma com inimigos seus e, apesar de colaborar com você, também passa informações sobre você; um terceiro elemento intercede para evitar que você flerte com a garota dele.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado ele ou ela fica loucamente apaixonado pelo alvo e agirá como se o alvo tivesse conjurado com sucesso um feitiço de Dominar (ver **Capítulo 12: Grimório**) sobre eles.

Chaveiro (01%)

Um perito em Chaveiro pode abrir portas de carro, fazer ligações diretas em automóveis, destravar janelas de bibliotecas, resolver caixas-segredo chinesas e desativar sistemas de alarme comerciais comuns. O usuário pode consertar fechaduras, fazer chaves ou abrir fechaduras com a ajuda de chaves mestras, gazuas e outras ferramentas. Fechaduras especialmente difíceis podem ter um nível de dificuldade maior.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: abrir ou consertar uma fechadura padrão.
- Dificuldade Difícil: abrir uma fechadura de alta segurança.

Exemplos de testes Forçados: desmontar completamente a fechadura; demorar mais tempo; forçar o mecanismo.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: a fechadura é danificada para além do conserto (talvez sua gazua tenha se quebrado dentro dela); você quebra a caixa-segredo (talvez apenas quebrá-la a fará abrir-se, agora); você ativa um alarme, ou faz barulho suficiente para que alguém ou algo venha checar...

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela desiste da tranca em questão e percebe o propósito mais elevado de destrancar sua própria mente; um véu foi levantado de seus olhos, e ele agora vê o mundo de uma nova forma que faz todo o sentido para ele, mas que não faz qualquer sentido para ninguém de mente sã.

Ciência (Especializações) (01%)

A habilidade prática e teórica com uma especialidade científica sugere algum grau de educação e treinamento formais, embora um cientista amador autodidata também seja uma possibilidade. O entendimento e o escopo são limitados pela era do jogo. Você pode gastar pontos de perícia para comprar qualquer especialização. A perícia genérica "Ciência" não pode ser comprada.

Cada especialização cobre uma determinada disciplina e a lista fornecida não é exaustiva. Muitas especialidades se cruzam e se sobrepõem, por exemplo, Matemática e Criptografia, Botânica e Biologia, Química e Farmácia. Quando um personagem não tem a especialização óbvia, pode fazer o teste usando uma especialização aparentada, mas com o nível de dificuldade aumentado (ou usando um dado de penalidade), a critério do Guardião.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: conduzir um experimento; estar ciente de uma teoria científica atual dentro do seu campo de especialidade; trabalhar com equipamentos adequados.
- Dificuldade Difícil: realizar um experimento particularmente exigente; decifrar registros científicos desorganizados/parciais; trabalhar com equipamentos improvisados.

Exemplos de testes Forçados: passar mais tempo estudando; realizar pesquisas adicionais (talvez em um laboratório melhor equipado); consultar outro especialista; correr riscos.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: o experimento dá completamente errado, causando problemas imprevistos (explosão, fogo, choque elétrico, expulsão para a sexta dimensão etc.); você interpreta mal as informações e prepara as fórmulas do pó "mágico" incorretamente, com resultados desastrosos.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela começa a explorar um aspecto de "ciência estranha" relacionado à sua especialização. Isso pode acabar levando a resultados reais, semelhantes aos de Crawford Tillinghast (da história *Do Além*, de Lovecraft).

Especializações em Ciências:

Astronomia (01%): O usuário sabe como identificar quais estrelas e planetas podem ser vistos em um determinado dia ou hora do dia ou da noite, quando ocorrem eclipses e chuvas de meteoros, e os nomes de estrelas importantes. Esta perícia também garante conhecimento sobre as percepções atuais quanto à vida em outros planetas, a existência ou a formação de galáxias, e assim por diante. Um acadêmico pode ser capaz de calcular órbitas, discutir ciclos de vida estelares e (nos dias atuais), ter conhecimento de astronomia infravermelha ou de interferometria.

Biologia (01%): O estudo da vida e dos organismos vivos, incluindo citologia, ecologia, genética, histologia, microbiologia, fisiologia e assim por diante. Com essa perícia, pode-se desenvolver uma vacina contra alguma hedionda bactéria do Mythos, isolar as propriedades alucinógenas de alguma planta da selva ou realizar análises de sangue e/ou matéria orgânica.

Botânica (01%): O estudo da vida vegetal, incluindo classificação de espécies, estrutura, crescimento, reprodução, propriedades químicas, princípios evolutivos, doenças e microscopia. Subdisciplinas da botânica incluem agronomia, silvicultura, horticultura e paleobotânica. Com essa perícia, pode-se identificar as propriedades de uma planta em particular (se é venenosa, comestível ou psicotrópica, por exemplo) e seus usos particulares.

Ciência Forense (01%): A análise e identificação de evidências. Normalmente associada à investigação de cenas de crime (exame de impressões digitais, DNA, cabelo e fluidos corporais) e trabalhos laboratoriais, a fim de determinar os acontecimentos e fornecer testemunhos profissionais e evidências legais.

Criptografia (01%): O estudo de códigos e línguas secretas desenvolvidas por uma ou mais pessoas para ocultar o conteúdo de uma conversa ou mensagem. Um ramo especializado da matemática, essa perícia permite a identificação, criação e/ou decifração de um código. Os códigos geralmente são escritos, mas podem assumir outras formas, como uma mensagem escondida em uma composição musical, arte gráfica ou código de computador (em ambientações modernas). Quebrar um código pode ser um trabalho meticuloso, muitas vezes exigindo uma longa pesquisa e os numerosos processamentos numéricos.

Engenharia (01%): Embora tecnicamente não seja uma ciência, é agrupada aqui por conveniência. A ciência trata da identificação de certos fenômenos (através da observação e registro), enquanto que a engenharia aproveita tais descobertas e as utiliza para produzir aplicações práticas como máquinas, estruturas e materiais.

Farmácia (01%): O estudo de compostos químicos e seu efeito em organismos vivos. Tradicionalmente, isso tem envolvido a formulação, criação e administração de medicamentos (seja um curandeiro administrando uma combinação de ervas ou um farmacêutico moderno operando um laboratório). A aplicação dessa perícia garante o uso seguro e efetivo de medicamentos, incluindo sintetizar ingredientes, identificar toxinas e conhecer possíveis efeitos colaterais.

Física (01%): Concede a compreensão teórica da pressão, materiais, movimento, magnetismo, eletricidade, ótica, radioatividade e fenômenos relacionados, além de alguma capacidade para construir dispositivos experimentais para testar ideias. O grau de conhecimento depende da era em que o jogo está ambientado. Dispositivos práticos, tais como automóveis, não são a área dos físicos, no entanto, dispositivos experimentais podem ser, talvez em uso conjunto com Eletrônica ou Consertos Mecânicos.

Geologia (10%): Usada para determinar a idade aproximada dos estratos de rocha, reconhecer tipos de fósseis, distinguir minerais e cristais, localizar locais promissores para perfuração ou mineração, avaliar solos, antecipar vulcanismo, eventos sísmicos, avalanches e outros fenômenos do tipo.

Matemática (01%): O estudo dos números e da lógica, incluindo teorias matemáticas e aplicadas e o desenvolvimento de soluções teóricas. Essa perícia pode permitir identificar geometrias não-euclidianas, resolver fórmulas enigmáticas e descriptografar padrões ou códigos complexos (ver **Criptografia** para o estudo especializado de códigos).

Meteorologia (01%): O estudo científico da atmosfera, incluindo sistemas e padrões climáticos, e fenômenos atmosféricos. Use essa perícia para determinar padrões climáticos de longo prazo e efeitos de previsão de tempo como chuva, neve e nevoeiro.

Química (01%): Um estudo sobre a composição das substâncias, os efeitos da temperatura, energia e pressão sobre elas, bem como sobre a forma como afetam umas às outras. Usando a química, pode-se criar ou extrair compostos químicos complexos, incluindo explosivos, venenos, gases e ácidos simples, exigindo pelo menos um dia com equipamentos e produtos químicos adequados. O usuário também pode analisar substâncias desconhecidas, com os equipamentos e reagentes adequados.

Zoologia (01%): O estudo da biologia que se relaciona especificamente com o reino animal, incluindo a estrutura, evolução, classificação, hábitos comportamentais e distribuição de animais, vivos e extintos. Use essa perícia para identificar espécies de animais a partir da interação com o meio ambiente (pegadas, excrementos, marcas etc.), prováveis comportamentos e marcas territoriais.

Conhecimento (01%) (Especializações) [Incomum]

Esta perícia representa a compreensão do personagem sobre algum assunto que está fora dos limites normais do conhecimento humano. As especializações de Conhecimento devem ser específicas e incomuns, tais como:

- Conhecimento sobre Sonhos
- Conhecimento do *Necronomicon* (*por exemplo*, a história do livro)
- Conhecimento Ufológico
- Conhecimento sobre Vampiros
- Conhecimento sobre Lobisomens
- Conhecimento Yaddithiano

Quando o Guardião deseja testar o conhecimento de um investigador acerca de algo que está dentro dos limites de uma dessas áreas de Conhecimento, mas o investigador não possui a especialização de Conhecimento apropriada, o Guardião pode permitir que outra perícia (mais geral) seja usada, mas exigir um nível de sucesso maior. Por exemplo, se o Guardião estiver testando o conhecimento de um investigador moderno sobre abduções alienígenas na década de 80, poderia pedir um sucesso Regular usando Conhecimento Ufológico ou um sucesso Sólido usando História.

As perícias de Conhecimento também são usadas como um método sucinto do Guardião repassar o conhecimento específico possuído por um personagem não-jogador. O conhecimento geral de um personagem costuma ser representado pelo atributo EDU e por perícias específicas, como História ou Mythos de Cthulhu. O Guardião deve decidir quando a perícia Conhecimento deve ser incorporada ao jogo — geralmente apenas quando uma área específica de conhecimento especializado é central para a campanha.

Consertos Elétricos (10%)

Permite consertar ou reconfigurar equipamentos elétricos, como sistemas de ignição elétrica, motores elétricos, caixas de fusíveis e alarmes antirroubo. Nos dias atuais, essa perícia tem pouca relação com Eletrônica. Consertar um dispositivo elétrico pode necessitar de peças ou ferramentas especiais. Na década de 1920, pode ser necessário usar Consertos Mecânicos em associação.

Consertos Elétricos também pode ser usada em conjunto com explosivos modernos, como detonadores, explosivos

plásticos C-4 e minas. Tais armas são projetadas para serem fáceis de armar; apenas um resultado de desastre fará o artefato explodir (lembre-se de que o teste pode ser Forçado). Desarmar explosivos é muito mais complicado, pois podem ser equipados com mecanismos de segurança; aumente o nível de dificuldade quando essa perícia for utilizada para desarmar explosivos — ver **Demolições**.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: consertar ou criar um dispositivo elétrico padrão.
- Dificuldade Difícil: consertar algo que está muito danificado; trabalhar sem as ferramentas adequadas.

Exemplos de testes Forçados: demorar mais para consertar ou reconfigurar o equipamento; tomar um atalho arriscado.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: receber dano devido a um choque elétrico; explodir os fusíveis e mergulhar o edifício na escuridão; destruir a peça na qual estava trabalhando, para além de qualquer conserto.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela tenta canalizar no dispositivo a energia elétrica de organismos vivos.

Consertos Mecânicos (10%)

Esta perícia permite que o investigador conserte uma máquina quebrada ou crie uma nova. Projetos básicos de carpintaria e encanamento podem ser realizados, bem como a construção de objetos (tal como um sistema de polias) e o conserto de itens (como uma bomba a vapor). Podem ser requeridas ferramentas ou peças especiais. Essa perícia pode ser usada para abrir fechaduras domésticas comuns, mas nada mais avançado do que isso — veja a perícia **Chaveiro** para fechaduras mais complexas. Consertos Mecânicos é uma perícia que complementa Consertos Elétricos, e ambas podem ser necessárias para consertar dispositivos complexos, como um carro ou uma aeronave.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: consertar ou criar um dispositivo simples; abrir uma fechadura simples.
- Dificuldade Difícil: consertar um dispositivo muito danificado; criar um dispositivo complexo com recursos limitados.

Exemplos de testes Forçados: desmontar o dispositivo completamente; demorar mais tempo; arriscar-se usando força excessiva para ativar o dispositivo (*por exemplo*, bater no objeto até que funcione).

Exemplos de fracasso em testes Forçados: quebrar o dispositivo além de qualquer conserto; machucar-se enquanto trabalha no dispositivo (talvez cortando a mão etc.); ficar obcecado com o dispositivo e perceber que passou o dia e a noite inteiros trabalhando nele.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela preenche um caderno de anotações do tamanho de um catálogo telefônico inteiro com rascunhos de projetos, culminando na criação de um dispositivo bizarro que usa matéria orgânica e partes de eletrodomésticos.

Contabilidade (05%)

Concede compreensão dos procedimentos de contabilidade e revela o funcionamento financeiro de uma empresa ou pessoa. Inspecionando os registros, pode-se detectar empregados enganados, fundos desviados, pagamento de subornos ou chantagem, e se a condição financeira real é melhor ou pior do que a reivindicada. Vasculhando contas antigas, é possível determinar como o dinheiro foi ganho ou perdido no passado (grãos, escravização, tráfico de bebidas alcoólicas etc.) e a quem e por qual motivo pagamentos foram feitos.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:
Se alguém estiver tentando esconder algo, o nível de dificuldade seria baseado na perícia Contabilidade da pessoa que está tentando fazê-lo.

- Dificuldade Regular: conjunto abrangente e bem documentado de registros de contabilidade.
- Dificuldade Difícil: contas desorganizadas e parciais.

Exemplos de testes Forçados: gastar mais tempo revisando os documentos; visitar bancos ou empresas para validar descobertas; confrontar os cálculos matemáticos e os dados.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: as discussões entre os investigadores e terceiros alertam algum grupo inimigo sobre suas intenções; uma parte vital dos registros é destruída ou perdida (talvez, devido ao cansaço, o investigador derrame café sobre eles).

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela pode ser encontrado comendo os registros de contabilidade.

Demolições (01%) [Incomum]

Com esta perícia, o usuário tem familiaridade com o emprego seguro de demolições, incluindo armar e neutralizar cargas explosivas. Minas e dispositivos similares são projetados para serem fáceis de se instalar (não é necessário um teste), mas são mais difíceis de se remover ou desarmar.

Essa perícia também engloba demolições de nível militar (minas terrestres, explosivos plásticos etc.).

Dados tempo e recursos suficientes, aqueles que são proficientes nessa perícia podem instalar explosivos para demolir um edifício, limpar um túnel bloqueado e reutilizar dispositivos explosivos (como para a criação de artefatos de menor potência, armadilhas e outras coisas mais).

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: desarmar um dispositivo explosivo. Saber onde colocar os explosivos para uma maior eficácia ao demolir uma ponte ou construção.
- Dificuldade Difícil: desarmar um dispositivo explosivo, com tempo limitado.

Exemplos de testes Forçados: ficar até o último segundo tentando desarmar a bomba; fazer dupla verificação, à mão, de todos os circuitos/conexões.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: se estiver desarmando ou removendo um explosivo, a consequência do fracasso em um teste forçado é clara — ele explode! Se estiver usando a perícia Demolições para armar explosivos, a consequência de falhar em um teste forçado pode ser a detonação não ocorrer no momento esperado (ou jamais acontecer), ou então a detonação falha em ter o efeito desejado (muito forte ou muito fraca).

Se um investigador insano falhar um teste forçado, ele ou ela planeja o método mais bizarro de armar o explosivo, como prendê-lo a um gato ou a si próprio.

Direito (05%)

Representa a probabilidade de se conhecer leis, precedentes, manobras legais e procedimentos judiciais pertinentes. A prática do direito enquanto profissão pode levar a grandes recompensas e cargos políticos, mas requer dedicação intensa por muitos anos — um Nível de Crédito elevado geralmente também é crucial nesse sentido. Nos Estados Unidos, a Ordem dos Advogados de um estado ou condado em particular deve sancionar o exercício da profissão.

Quando se está um país estrangeiro, sugere-se que o nível de dificuldade seja aumentado ao usar essa perícia, a menos que o personagem tenha passado muitos meses estudando o sistema legal do lugar em questão.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: compreender e utilizar os detalhes de uma lei ou procedimento legal relevante.
- Dificuldade Difícil: compreender ou recordar-se de um precedente legal obscuro, ou contrainterrogar uma testemunha hostil e altamente competente.

Exemplos de testes Forçados: fazer uma pausa para ponderar sobre seu argumento; explicar com detalhes as nuances do caso/situação; gastar um tempo significativo realizando pesquisas; distorcer a lei para conduzir o seu argumento.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: interpretar mal uma lei ou sair dos procedimentos legais aceitos levam-no a cometer um crime e atrair a atenção da polícia; desperdiçar tempo e dinheiro em pesquisas e honorários legais; ser detido por desacato e jogado na cadeia por pelo menos 24 horas.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela acreditará que está acima da lei.

Dirigir Automóveis (20%)

Qualquer pessoa com esta perícia pode dirigir um carro ou caminhão leve, fazer manobras comuns e lidar com problemas comuns de veículos. Se o investigador quiser despistar ou perseguir alguém, um teste de Dirigir seria apropriado.

Outras culturas podem substituir essa perícia por outra semelhante; os Inuit poderiam usar Dirigir Trenós de Cachorro ou um vitoriano poderia ter Dirigir Carruagens.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: avançar com velocidade através de tráfego leve para escapar de uma perseguição.
- Dificuldade Difícil: avançar com velocidade através de tráfego pesado para escapar de uma perseguição.

Exemplos de testes Forçados: forçar os limites do motor; não desacelerar, apesar dos riscos.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: bater; derrapar e terminar em uma parada brusca, ficando incapaz de prosseguir; ser perseguido pela polícia.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela será encontrado ao volante de um veículo parado, fazendo ruídos de motor com a boca.

Disfarce (05%)

Uma perícia usada sempre que o investigador pretende parecer alguém que ele não é. O usuário muda de postura, roupas e/ou voz para representar o disfarce, passando-se por outra pessoa ou outro tipo de pessoa. Maquiagem teatral pode ajudar, bem como um documento falso.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

Essa perícia possui dois aspectos distintos: ou você está tentando esconder sua verdadeira identidade (como quando se é procurado pela polícia) ou está se fazendo passar por outra pessoa.

- Dificuldade Regular: convencer estranhos de que você é quem diz ser. Por exemplo, para retornar à cena de um crime que você cometeu na noite anterior e não ser notado.
- Dificuldade Difícil: convencer profissionais em um encontro cara-a-cara de que você é quem diz ser. Por exemplo, se passar por um funcionário de banco para ganhar acesso a um cofre.

Observe que se passar por uma pessoa específica cara-a-cara com alguém que a conhece está além do escopo dessa perícia, e pode indicar a necessidade de um teste combinado de perícias com uma dificuldade maior (com Persuasão, Charme ou Lábia).

Exemplos de testes Forçados: passar por uma preparação totalmente imersiva e intensiva (perdendo-se no "papel"); roubar itens pessoais e utilizá-los no disfarce; exagerar ostensivamente na representação, para confundir o alvo; fingir um súbito ataque de alguma doença para desorientar o observador.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: ser preso; ofender alguém, levando à violência ou acusações criminais; descobrir que a pessoa que está sendo imitada é procurada por uma gangue criminosa que deseja vingança.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, o investigador não mais reconhece o seu próprio rosto no espelho, mesmo quando o disfarce for removido.

Eletrônica (01%) [Moderna]

Para solucionar problemas de equipamentos eletrônicos e consertá-los. Possibilita a criação de dispositivos eletrônicos simples. Esta é uma perícia para ser usada nos dias atuais — use Física e Consertos Elétricos para trabalhar com eletrônica na década de 1920.

Ao contrário da perícia Consertos Elétricos, as peças necessárias para se trabalhar com eletrônica muitas vezes não podem sofrer modificações improvisadas: elas são projetadas para tarefas específicas. Muitas vezes, sem o microchip ou a placa de circuito certos, o usuário dessa perícia não terá muito o que fazer, a menos que consiga inventar alguma solução alternativa.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:
O tempo é um fator na fabricação ou conserto, e o nível de dificuldade deve ser reduzido se o tempo for ilimitado, especialmente se o personagem tiver acesso a manuais e peças.

Se um investigador tiver as partes e instruções corretas, montar um computador padrão não deveria sequer exigir um teste.

- Dificuldade Regular: consertar danos menores em um computador ou dispositivo eletrônico — o tipo de serviço que se espera que seja coberto pela garantia.
- Dificuldade Difícil: usar peças reutilizadas para improvisar um dispositivo de rastreamento para plantar no carro de alguém.

Exemplos de testes Forçados: demorar mais para construir ou consertar um dispositivo; pesquisar metodologias novas ou alternativas.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: queimar circuitos ou outras partes delicadas; levar dano devido a um choque elétrico; criar um dispositivo que faz algo diferente do que o esperado.

Se um investigador insano falhar um teste forçado, ele ou ela se torna paranoico, convencido de que cada objeto nas proximidades tem algum dispositivo de espionagem: o telefone, a televisão, a geladeira.

Encontrar (25%)

Esta perícia permite ao usuário detectar uma porta ou compartimento secreto, notar um intruso escondido, encontrar uma pista discreta, reconhecer um automóvel repintado, perceber emboscadas, notar um bolso estufado, ou qualquer coisa similar. Esta é uma perícia importante no arsenal de um investigador.

Se um personagem tiver apenas uma pequena chance de detectar alguma coisa, talvez ao passar correndo por ela, o Guardião pode aumentar o nível de dificuldade. Se o personagem estiver conduzindo uma busca minuciosa, o Guardião pode conceder um sucesso automático. O nível de dificuldade também pode ser adaptado para refletir o ambiente, sendo mais difícil detectar algo em uma sala atulhada.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:
Quando estiver procurando um personagem escondido, a perícia Furtividade do oponente é usada para definir o nível de dificuldade do teste.

- Dificuldade Regular: procurar pistas em uma salas.
- Dificuldade difícil: procurar algo que tenha sido propositalmente bem escondido.

Exemplos de testes Forçados: passar mais tempo observando a área; vasculhar o lugar completamente; desmontar móveis e destruir estatuetas de porcelana.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: deixar cair algum pertence seu durante a busca, o que deixará claro que esteve lá (o investigador não perceberá isso no momento); você não detecta a pegada na lama e se surpreende quando a besta de olhos vermelhos salta sobre você; embora tenha encontrado uma pista, você não notou os cultistas chegando na casa.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela fica convencido de que há alguma coisa lá e que vai encontrá-la sob o papel de parede, escondido no gesso ou debaixo das tábuas do assoalho.

Escalar (20%)

Esta perícia possibilita que um personagem escale árvores, paredes e outras superfícies verticais com ou sem cordas e equipamento de escalada. A perícia também abrange o rapel.

Condições como a firmeza da superfície, pontos de apoio disponíveis, vento, visibilidade, chuva, etc., podem afetar o nível de dificuldade dos testes.

Fracassar no primeiro teste com essa perícia indica que a escalada pode estar além da capacidade do investigador. Falhar em um teste forçado provavelmente indica uma queda que causa dano. Um teste bem sucedido de Escalar, na maioria dos casos, deve permitir que o investigador complete a escalada com sucesso (em vez de exigir repetidos testes). Uma escalada desafiadora ou mais longa deve ter um nível de dificuldade maior.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: muitos pontos de apoio; talvez uma corda ou calha por onde subir.
- Dificuldade Difícil: poucos pontos de apoio ou superfícies escorregadias pela chuva.

Exemplos de testes Forçados: reavaliar a escalada; tomar uma rota mais longa; esticar-se ao máximo.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: cair e sofrer dano (1D6 de dano para cada três metros de queda na grama ou 1D10 de dano para cada três metros caindo no concreto); perder um item valioso que cai de seu bolso (podendo não notar até mais tarde); ficar preso, incapaz de subir ou descer.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela pode se segurar com todas as forças em algo enquanto grita desesperadamente tanto quanto pode.

Escutar (20%)

Esta perícia mede a capacidade de um investigador interpretar e entender sons, incluindo conversas entreouvidas, murmúrios por trás de uma porta fechada e palavras sussurradas em um restaurante. O Guardião pode usar Escutar para determinar o que acontecerá antes de um conflito iminente: seu investigador foi acordado pelo barulho do galho estalando? Por extensão, uma perícia Escutar alta pode indicar um personagem bastante atento, no geral.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:
Escutar pode ser Resistida por Furtividade quando alguém está se esgueirando até você.

- Dificuldade Regular: escutar algo se aproximando de você (com Furtividade abaixo de 50%); escutar uma conversa nas proximidades.
- Dificuldade Difícil: escutar algo que tenta esgueirar-se até você (com Furtividade entre 50% e 89%); escutar uma conversa sussurrada.

Exemplos de testes Forçados: ficar completamente parado para escutar; aproximar-se da suposta fonte do ruído (por exemplo, colar a orelha nos trilhos do trem ou na porta); falar para todos ficarem quietos (dessa forma, fazendo barulho) e depois parar para escutar.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: a "coisa" o pegou desprevenido (você é surpreendido); você ouve mal a conversa e entende algumas coisas errado; você é pego tentando escutar algo que não devia e acaba em uma situação muito embaraçosa.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela fica excessivamente sensível a todos os sons e é incapaz de ficar sem usar tampões de ouvido ou algo similar.

Esquivar (metade da DES%)

Permite que um investigador instintivamente evite golpes, objetos atirados contra ele, e coisas do gênero. Um personagem pode tentar se esquivar quantas vezes quiser em uma rodada de combate (mas apenas uma vez contra cada ataque específico — ver **Capítulo 6: Combate**). A perícia Esquivar pode ser aprimorada através da experiência, como outras perícias. Se um ataque puder ser visto, um personagem pode tentar se esquivar dele. É impossível esquivar-se de balas porque elas não podem ser vistas quando estão em movimento; o melhor que um personagem pode fazer é realizar uma ação evasiva que o torne mais difícil de ser atingido ("buscar cobertura").

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:
A perícia Esquivar é usada principalmente em combates como parte de um teste resistido e assim nenhum nível de dificuldade é definido.

Nota: sendo uma perícia de combate, não pode ser forçada.

Furtividade (20%)

A arte de mover-se silenciosamente e/ou de se esconder sem alertar aqueles que poderiam ouvi-lo ou vê-lo. Quando tentar evitar ser detectado, o jogador deve fazer um teste de Furtividade. A habilidade com essa perícia sugere que o personagem é adepto de se mover silenciosamente ("furtivo") e/ou habilidoso em técnicas de camuflagem. A perícia também pode sugerir que o personagem consegue manter um nível de paciência e calma suficientes para permanecer imóvel e não ser visto por longos períodos.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:
Em uma tentativa de esconder-se, as perícias Encontrar ou Escutar do oponente são usadas para definir o nível de dificuldade do teste. Modificadores situacionais também podem ser aplicados (*por exemplo*, escuridão ou ruídos altos).

- Dificuldade Regular: mover-se silenciosamente pela casa para evitar ser detectado por pessoas comuns (aquelas com Encontrar e Escutar abaixo de 50%).
- Dificuldade Difícil: esgueirar-se de um cão de guarda atento; ter apenas alguns segundos para encontrar um esconderijo.

Exemplos de testes Forçados: gastar mais tempo para estudar a área; remover seus sapatos; causar uma distração; esperar até o caminho parecer livre.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: sem que saiba, você foi descoberto e, ao invés de abordá-lo diretamente, os cultistas decidiram convocar "algo" para pegar você; você ouve a porta do armário onde está escondido ser trancada e então vedada com pregos.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela pode acreditar que está invisível, quando na verdade todo mundo pode vê-los.

Hipnose (01%) [Incomum]

O usuário é capaz de induzir um alvo disposto a um estado de transe, fazendo com que este experimente alta sugestionabilidade, relaxamento e que possivelmente relembre memórias esquecidas. Os limites do hipnotismo devem ser decididos pelo Guardião para se adequarem ao seu jogo; pode ser que apenas pessoas dispostas possam ser hipnotizadas, ou o Guardião pode permitir que essa perícia seja usada em alvos relutantes de uma forma mais agressiva.

Essa perícia pode ser utilizada como hipnoterapia naqueles que estão sofrendo de trauma mental, reduzindo os efeitos de uma fobia ou mania em um paciente (o uso bem sucedido significa que o paciente supera a fobia ou mania em uma determinada ocasião). Observe que uma série de sessões bem-sucedidas de hipnoterapia pode ser necessária para curar completamente alguém que sofre de uma fobia (mínimo 1D6 sessões, a critério do Guardião).

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Hipnose é resistida por alvos relutantes com Psicologia ou POD.

Exemplos de testes Forçados: aumentar a sua influência sobre o alvo, garantindo que tenha atenção plena e total dele; atacar os sentidos do alvo com luzes ou acessórios que o confundam; usar drogas para tornar o alvo mais suscetível à sugestão.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: alguma memória passada ou trauma é trazido à tona, causando a perda de 1D6 pontos de Sanidade no alvo; o alvo cai em transe, o que o leva a atravessar a rua na frente de um ônibus mais tarde; a mente do alvo (ou a mente do investigador) é temporariamente esvaziada, permitindo que seja possuída por uma entidade malévola.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, sua mente regride para um estado infantil até que seja tratado.

História (05%)

Habilita um investigador a recordar-se da importância de um país, cidade, região ou pessoa. Um teste bem sucedido pode ser usado para ajudar a identificar ferramentas, técnicas ou ideias familiares a antepassados, mas pouco conhecidas hoje.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: lembrar-se de alguma informação útil e pertinente.
- Dificuldade Difícil: conhecer alguma informação obscura, detalhada e útil.

Exemplos de testes Forçados: gastar mais tempo examinando; realizar mais pesquisas; consultar outro especialista; contratar assistentes para realizar pesquisas detalhadas, perdendo meses e tendo gastos enormes.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: as pesquisas alertam os seus adversários, que ficam cientes de suas intenções; suas conclusões são errôneas e o conduzem ao perigo; muito tempo e dinheiro são desperdiçados em pesquisas infrutíferas.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela fica convencido de que está de alguma forma deslocado no tempo, ou talvez comece a acreditar que está vivendo em outro período histórico, vestindo-se e falando de maneira arcaica.

Intimidação (15%)

A Intimidação pode assumir muitas formas, incluindo força física, manipulação psicológica e ameaças. Ela é usada para assustar ou obrigar uma pessoa a agir de determinada maneira. Intimidação é resistida por Intimidação ou Psicologia.

Reforçar a Intimidação com o uso de uma arma ou alguma outra ameaça ou incentivo poderoso pode reduzir o nível de dificuldade. Ao Forçar um teste de intimidação, uma possível consequência de um fracasso é levar a cabo a própria ameaça, talvez indo além do que se pretendia.

Intimidação pode ser usada para forçar a diminuição do preço de um item ou serviço. Se for bem sucedida, o vendedor pode reduzir o preço ou entregar o item gratuitamente, mas, dependendo da situação, ele poderá informar o incidente à polícia ou aos membros do crime organizado local.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:
Veja **Charme, Lábia, Intimidação e Persuasão: definindo o nível de dificuldade**, página 93.

Exemplos de testes Forçados: chegar a causar danos físicos no alvo ou em algo ou alguém com quem ele se preocupa. Lembre-se que se trata de Intimidação; se o investigador começar a agir de outra forma, o Guardião pode pedir que uma perícia diferente seja usada. Se as ameaças forem retiradas e o investigador então tentar fazer amizade com o alvo, pode tornar-se Charme; ou se houver uma discussão prolongada e não ameaçadora, pode tornar-se Persuasão. Alternar de uma para a outra para ganhar um segundo teste ainda constitui um teste Forçado.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: puxar acidentalmente o gatilho da arma que você está apontando para o rosto do alvo; a mente do alvo não aguenta a pressão, resultando em violência ou num gaguejar sem sentido, depois do que não se pode conseguir mais nada; o alvo simplesmente ri na sua cara e não cede, não importa o que você faça; o alvo de alguma forma vira o jogo e intimida o intimidador.

É importante notar que forçar um teste de Intimidação significa levar as coisas ao limite. Isto poderia envolver dias de interrogatório, ou um ultimato com uma arma na cabeça. De qualquer forma, um teste Forçado de Intimidação ou arranca as informações necessárias ou traz algum tipo de fim para a situação.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela fica intensamente amedrontado com alvo e faz as vontades dele.

Lábia (05%)

Lábia é especificamente limitada a truques verbais, mentiras e engodos, como enrolar um segurança para que ele deixe você entrar em uma boate, fazer com que alguém assine um formulário que não leu, convencer um policial a fazer vista grossa, e assim por diante. Essa perícia é resistida por Psicologia ou Lábia. Após um breve período (geralmente após o enrolador ter deixado a cena), o alvo perceberá que foi enganado. O efeito é sempre temporário, embora vá durar mais se um nível de sucesso maior for alcançado.

Lábia pode ser usada para barganhar a diminuição do preço de um item ou serviço. Se o teste for bem sucedido, o vendedor pensa momentaneamente que fez um bom negócio; no entanto, se o comprador retornar e tentar comprar outro item, o vendedor pode decidir recusar qualquer barganha adicional e até mesmo aumentar o preço para recuperar o que perdeu na venda anterior!

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:
Veja **Charme, Lábia, Intimidação e Persuasão: definindo o nível de dificuldade**, página 93.

Exemplos de testes Forçados: aproximar-se emocionalmente do alvo; falar de maneira esquisita para confundir a vítima. Lembre-se que o ponto é usar Lábia, então, se o investigador começar a agir de outro modo, o Guardião pode pedir que uma perícia diferente seja usada; se ameaças forem feitas, pode tornar-se Intimidação; ou, se houver uma discussão prolongada, pode tornar-se Persuasão. Alternar de uma para outra para ganhar um segundo teste ainda constitui um teste Forçado.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: ofender profundamente alguém, levando à violência, indignação ou processos criminais.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela começa a disparar frases abusivas aleatórias contra as pessoas.

Leitura Labial (01%) [Incomum]

Esta perícia permite que um investigador indiscreto "escute" uma conversa, sem exigir que esteja ouvindo os falantes. É necessário estar dentro do raio de visão, e se apenas os lábios de um dos oradores puderem ser vistos (como outro orador possivelmente de costas para quem usa a perícia), então apenas "metade" da conversa pode ser decifrada.

Leitura Labial também pode ser usada para se comunicar silenciosamente com outra pessoa (se ambos forem proficientes), permitindo frases e significados relativamente complexos.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:
Dependendo da situação, Leitura Labial geralmente não necessita de testes resistidos. Quando se tentar ler os lábios de um alvo que deseja permanecer escondido ou sem ser observado, pode-se fazer um teste resistido usando-se a Furtividade do alvo.

- Dificuldade Regular: compreender a fala de uma pessoa que está claramente visível e relativamente próxima.
- Dificuldade Difícil: compreender a fala de uma pessoa cuja boca fica ocasionalmente escondida e/ou que está a alguma distância (por exemplo, em um grande grupo de pessoas).

Exemplos de testes Forçados: posicionar-se de forma óbvia e encarar o(s) alvo(s) intensamente; filmar o alvo (e, portanto, provavelmente ser observado filmando o alvo).

Exemplos de fracasso em testes Forçados: o alvo percebe que está sendo observado atentamente, se ofende e confronta você; o bêbado do outro lado do bar se irrita, pensando que você está olhando para ele, e lhe dá um soco; você está tão atento ao alvo que não percebe o que está acontecendo nas proximidades (alguém rouba sua mala ou você se bate em um poste).

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, há muito espaço para imaginar toda sorte de coisas estranhas e bizarras que ele poderia entender erroneamente em uma conversa.

Língua (Nativa) (EDU%)

Quando escolher esta perícia, a língua específica deve ser indicada e anotada na perícia. Durante a primeira e segunda infância, a maioria dos humanos usa uma única língua. A língua escolhida para Língua Nativa começa automaticamente com um valor igual à sua EDU; portanto, o investigador entende, fala, lê e escreve com uma porcentagem igual ou maior que esta (caso sejam adicionados mais pontos de perícia durante a criação do investigador).

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:
Normalmente, nenhum teste é necessário para se usar sua Língua Nativa. Mesmo quando termos técnicos, arcaicos ou esotéricos são usados, se ambas as partes são simpáticas uma à outra e há tempo suficiente para a conversa, a maioria das coisas deveria ser entendida sem a necessidade de jogadas.

Se um documento for extremamente difícil de se ler ou estiver em um dialeto arcaico, o Guardião pode exigir um teste.

Exemplos de testes Forçados: demorar mais pensando nas palavras que deseja dizer; fazer longas pausas para responder o que lhe foi dito; consultar outros livros para fazer uma tradução.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: discussões exageradas ou em tom elevado entre investigadores e terceiros alertam alguma facção inimiga sobre as intenções dos investigadores; uma palavra ou frase é mal interpretada (talvez o significado acabe invertido); o ouvinte se ofende com um insulto involuntário, e responde com os punhos, ou vira todos do bairro contra você.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela começa a falar em línguas desconhecidas, ou imagina que está usando a língua enoquiana.

Língua, Outra (Especializações) (01%)

Ao escolher essa perícia, a língua específica deve ser identificada e anotada na perícia. Uma pessoa pode conhecer várias línguas. Essa perícia representa a chance do usuário de entender, falar, ler e escrever em uma língua diferente da dele.

Línguas antigas ou desconhecidas (tais como Aklo, Hiperboreano etc.) não deveriam ser escolhidas (a não ser que o Guardião esteja de acordo), mas línguas terrestres comuns podem. O Guardião pode aumentar o nível de dificuldade no caso de se deparar com falas ou escritas arcaicas. Normalmente, um único teste de Outra Língua dá conta de um livro inteiro.

Sugestões sobre a perícia Outra Língua:

- Com 5% na perícia, uma língua pode ser identificada corretamente sem a necessidade de um teste;
- Com 10%, ideias simples podem ser comunicadas;
- Com 30%, é possível fazer compras e utilizar outros serviços;
- Com 50% na perícia, a pessoa é fluente;
- Com 75%, um personagem pode se passar por um falante nativo;
- Para identificar uma língua humana atual (desconhecida para o investigador), use um teste de Saber;
- Para identificar uma língua humana extinta, use um teste de Arqueologia ou História;
- Para identificar uma língua alienígena, use Mythos de Cthulhu ou talvez um teste de Ocultismo.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:
Conversas cotidianas, talvez com pausas para esclarecimento (quando se fala com um estrangeiro que não é fluente) não exigem testes daqueles que são fluentes.

- Dificuldade Regular: conversar (talvez falando rápido); material escrito contendo alguns termos técnicos ou incomuns;
- Dificuldade Difícil: alto teor de termos técnicos incomuns; frases historicamente arcaicas; o falante tem dialeto incomum.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: veja Língua (Nativa) acima.

Lutar (Especializações) (% variável)

A perícia Lutar representa a capacidade de um personagem no combate corporal. Você pode gastar pontos de perícia para

comprar qualquer especialização. A perícia genérica "Lutar" não pode ser comprada. Escolha especializações apropriadas para a ocupação e os antecedentes do seu investigador.

Personagens que começam com Lutar (Briga) em 50% ou mais podem querer escolher algum tipo de treinamento formal como parte de seus antecedentes para explicar tal nível conhecimento. Existem vários estilos de luta, cada um com seus próprios prós e contras. As artes marciais são apenas uma maneira de desenvolver a perícia Lutar. Decida como o personagem aprendeu a lutar, seja através de treinamento militar formal, aulas de artes marciais, ou talvez em brigas de rua. O termo briga pode parecer demasiado grosseiro para um artista marcial qualificado e pode ser substituído (por 'Karatê', por exemplo) se um jogador assim desejar.

Nota: sendo uma perícia de combate, não pode ser forçada.

Exemplos de Especializações em Lutar:

Briga (25%): inclui toda luta desarmada e armas básicas que qualquer um poderia pegar e usar, como porretes (incluindo bastões de críquete ou bastões de beisebol), facas e muitas armas improvisadas, tais como garrafas e pernas de mesa. Para determinar o dano causado por uma arma improvisada, o Guardião deve consultar a tabela de armas e escolher algo similar.

Chicotes (05%): boleadeiras e chicotes.

Espadas (20%): todas as lâminas com mais de sessenta centímetros.

Garrote (15%): qualquer material comprido usado para estrangular. Exige que a vítima faça uma Manobra de Luta para escapar, ou sofrerá 1D6 de dano por rodada.

Lanças (20%): lanças e azagaias. Se forem arremessadas, use a perícia **Arremessar**.

Machados (15%): use esta perícia para machados grandes. Uma machadinha pode ser usada com a especialização normal de briga. Se uma machadinha for arremessada, use a perícia **Arremessar**.

Manguais (10%): nunchaku, estrelas da manhã e armas medievais similares.

Motosserras (10%): a primeira motosserra alimentada por gasolina produzida em massa surgiu em 1927, porém existiam versões anteriores.

Nota: para arremessar facas, use a perícia **Arremessar**.

Armas e suas perícias são listadas na **Tabela XVII: Armas** (páginas 401 — 405). As especializações acima podem não abranger todas as armas, mas, sempre que possível, tente colocar outras armas em uma das categorias acima. Motosserras estão incluídas como armas devido ao seu uso em inúmeros filmes, mas os jogadores devem observar que a chance de um desastre é dobrada e que eles arriscam matar seu investigador (ou a perder um membro) caso isso aconteça.

Medicina (01%)

O usuário pode diagnosticar e tratar ferimentos, doenças, envenenamentos etc., e fazer recomendações sobre saúde pública. Se determinada era não tiver um bom tratamento para uma doença, o esforço é limitado, incerto ou inconclusivo. A perícia Medicina concede o conhecimento de uma grande variedade de medicamentos e poções, naturais e artificiais, bem como o entendimento dos efeitos colaterais e contraindicações.

Tratamentos que usam Medicina levam no mínimo uma hora e podem ser ministrados a qualquer momento após o recebimento do dano, mas se não for realizado no mesmo dia, o nível de dificuldade é aumentado (exigindo um sucesso Sólido). Uma pessoa tratada com sucesso com Medicina recupera 1D3 pontos de vida (além de quaisquer Primeiros Socorros que tenha recebido), exceto no caso de um personagem que esteja Morrendo, que inicialmente deve receber Primeiros Socorros para ser estabilizado e só então os cuidados da perícia Medicina.

Um personagem só pode receber um tratamento bem sucedido de Primeiros Socorros e um de Medicina, até que sofra novos ferimentos. O uso bem sucedido de Medicina pode devolver a consciência a alguém que esteja inconsciente.

No tratamento de Lesões Graves, o uso bem sucedido da perícia Medicina concede ao paciente um dado de Bônus no teste semanal de recuperação.

O Guardião pode conceder sucesso automático para tratamento médico em um hospital contemporâneo e bem equipado.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: diagnóstico e tratamento de doenças médicas padrão, acesso a equipamentos (pelo menos uma maleta médica contendo medicamentos e instrumentos) e um ambiente adequado.
- Dificuldade Difícil: diagnóstico e tratamento em um ambiente sujo e inseguro, com poucos equipamentos.

Exemplos de testes Forçados: consultar colegas; realizar mais pesquisas; tentar algo experimental ou mais arriscado; realizar alguma forma de experimento clínico.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: você diagnostica erroneamente a doença e piora a condição do paciente (talvez até matando-o); sua boa reputação é questionada e você é investigado por negligência. No caso de um personagem que esteja Morrendo, se um teste Forçado de Medicina falhar, o paciente morre.

Se um investigador insano falhar em um teste Forçado, os resultados serão perturbadores ao extremo, talvez envolvendo amputação ou sepse como resultado de tentativas fracassadas de enxertar partes de animais no paciente.

Mergulho (01%) [Incomum]

O usuário é treinado no uso e manutenção de equipamentos de mergulho para nadar embaixo d'água, incluindo navegação subaquática, uso de pesos adequados e também as técnicas e procedimentos de emergência.

Antes da invenção do Aqua-Lung em 1942, rígidos trajes de mergulho eram conectados à superfície por um tubo, pelo qual o oxigênio era bombeado.

Na era moderna, um mergulhador estará familiarizado com a física do mergulho, pressão do ar e os processos fisiológicos que ocorrem quando se respira ar pressurizado.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: mergulhos de rotina usando equipamentos corretos e bem preservados.
- Dificuldade Difícil: mergulhar em condições perigosas ou com equipamentos mal conservados.

Exemplos de testes Forçados: forçar os limites do equipamento; fazer uma metódica dupla verificação do equipamento; receber assistência profissional.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: ficar preso debaixo d'água; ser atacado por criaturas marítimas; sofrer da doença de descompressão.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela começa a entender o canto das baleias; tudo o que você precisa fazer é seguir as instruções delas.

Mundo Natural (10%)

Originalmente, o estudo da vida vegetal e animal em seus ambientes. No século XIX, tal estudo já havia se separado há muito em uma série de disciplinas acadêmicas (por exemplo, Biologia, Botânica etc.). Enquanto perícia, Mundo Natural representa o conhecimento tradicional (não científico) e observação pessoal de fazendeiros, pescadores, amadores inspirados e entusiastas. Serve para identificar espécies, hábitos e habitats de forma geral, e identificar rastros, pistas e chamados de animais, bem como permitir suposições quanto ao que pode ser importante para uma determinada espécie. Para uma compreensão científica do mundo natural, deve-se usar as perícias Biologia, Botânica e Zoologia.

A perícia Mundo Natural pode oferecer informações precisas ou não — ela lida com o campo da apreciação, suposição, tradição popular e conhecimento amador. Use Mundo Natural para avaliar cavalos na feira do condado, ou decidir se uma coleção de borboletas é excelente ou só muito bem apresentada.

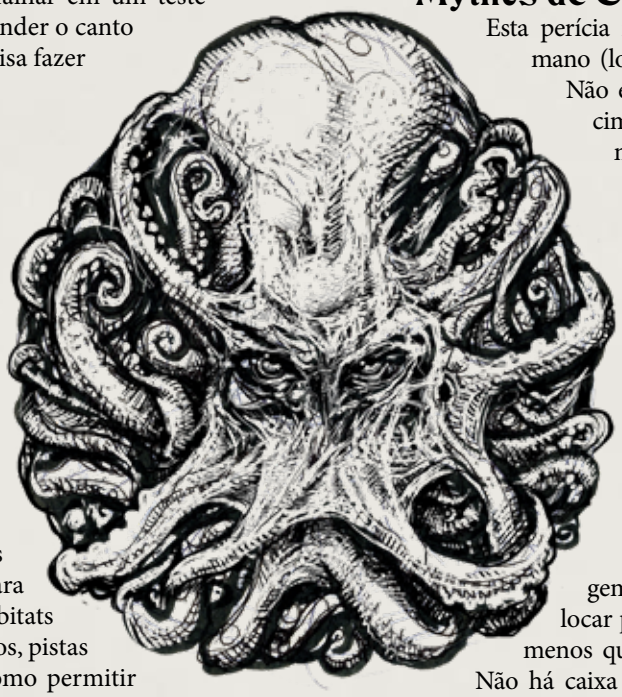
Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: identificar uma espécie em particular; lembrar-se de algum conhecimento popular; saber o melhor lugar para pegar peixes.
- Dificuldade Difícil: identificar um espécime incomum; localizar uma espécie rara de planta ou animal; lembrar-se de um fato ou conhecimento popular muito obscuro.

Exemplos de testes Forçados: passar muito mais tempo (esquecendo-se das horas) examinando o habitat; provar do cogumelo ou planta desconhecida para ter uma melhor ideia melhor do que se trata; consultar a velha da aldeia que sabe tudo sobre a vida selvagem local.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: você passa longas horas sorvendo obsessivamente dos livros para identificar a espécie; você entende as coisas errado, e ao invés das vespas serem repelidas pela sua mistura de lama e ervas do pântano, elas são atraídas até você (com resultados dolorosos); você escolhe o cogumelo errado e se descobre, horas depois, caminhando nu em direção a um policial.

Se um investigador insano falhar em um teste, ele ou ela fica vivendo de forma selvagem em uma região inóspita até que amigos venham a seu auxílio.



Mythos de Cthulhu (0%)

Esta perícia reflete o entendimento do desumano (lovecreftiano) Mythos de Cthulhu. Não é baseada no acumulo de conhecimento, como são as perícias acadêmicas. Ao invés disso, representa a aceitação e ligação da mente humana aos Mythos de Cthulhu. Portanto, pontos adquiridos do encontro com Abissais (por exemplo), podem ser utilizados para outras situações e entidades. Também conhecido como "aquilo que o homem não deveria saber", o Mythos de Cthulhu é entiético ao entendimento humano, e exposição a ele degenera a sanidade humana.

Durante a criação de personagem, nenhum investigador pode colocar pontos em Mythos de Cthulhu (a menos que o Guardião esteja de acordo). Não há caixa alguma para marcar Mythos de Cthulhu, pois seu uso bem-sucedido não oferece um aumento no percentual do investigador nessa perícia. Em vez disso, pontos de Mythos de Cthulhu são ganhos a partir de encontros com o Mythos que resultam em insanidade, por descobertas acerca da verdadeira natureza do universo durante um episódio de insanidade e através da leitura de livros proibidos e de outros escritos do Mythos. A Sanidade de um personagem nunca pode ser superior a 99 menos o valor de sua perícia Mythos de Cthulhu. À medida em que os pontos de Mythos de Cthulhu aumentam, eles esvaziam os pontos de Sanidade, e deixam o investigador mais vulnerável.

Sempre que se encontra um rastro ou outra evidência de monstros do Mythos, um teste bem sucedido dessa perícia permite que o investigador identifique a entidade, deduza algo sobre seu comportamento ou adivinhe alguma propriedade que ela possui. Um teste bem sucedido de Mythos de Cthulhu também pode permitir que um investigador se lembre de algum fato sobre o Mythos, identifique um feitiço ao vê-lo sendo lançado, lembre-se de que um feitiço ou infor-

mação específica pode ser encontrado em um determinado tomo do Mythos, ou consiga realizar alguma outra tarefa. A perícia Mythos de Cthulhu também pode ser usada para manifestar efeitos mágicos "quase-feitiço".

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:
Essa perícia começa em zero e muitas vezes permanece relativamente baixa. A grande maioria dos testes dela são feitos contra uma dificuldade regular.

- Dificuldade Regular: identificar corretamente uma entidade do Mythos baseando-se em evidências secundárias (pistas, ferimentos, depoimentos diretos).
- Dificuldade Difícil: identificar uma entidade do Mythos com base em rumores, lendas ou evidências mínimas; identificar uma possível vulnerabilidade ou conhecimento que conceda alguma mínima vantagem sobre uma entidade do Mythos após pesquisa minuciosa e experiência em primeira mão.

Exemplos de testes Forçados: aproximar-se da criatura para ter uma visão melhor; consultar tomos terríveis ou a sabedoria de humanos (ou não) que possuam conhecimento especializado; realizar uma autópsia para aprender mais; ler em voz alta enquanto você retraça os estranhos criptogramas.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: chegar perto demais, expondo-se a ferimentos ou suspeitas; ler sem querer uma passagem de um tomo que ativa um feitiço de convocação; acidentalmente corromper ou destruir a evidência em estudo.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela experimenta uma visão ou revelação que apresenta novas verdades sobre o Mythos de Cthulhu, semelhante a uma intuição insana (com um possível ganho de pontos em Mythos de Cthulhu e/ou perda de Sanidade) — veja **Intuição Insana**, página 169.

Natação (20%)

A capacidade de flutuar e se mover através da água ou de outro líquido. Um teste de Natação é necessário apenas em momentos de perigo ou problemas, ou quando o Guardião julgar apropriado. Falhar em um teste Forçado de Natação pode resultar na perda de pontos de vida. Também pode significar a pessoa ser arrastada pela correnteza, e ser parcial ou completamente afogada.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:
Podem ser concedidos modificadores de acordo com as condições ou situação.

- Nadar o comprimento de uma piscina: nenhum teste é necessário.
- Dificuldade Regular: nadar em uma correnteza rápida.
- Dificuldade Difícil: nadar contra uma correnteza rápida estando completamente vestido; condições climáticas adversas.

Exemplos de testes Forçados: respirar fundo e realmente "ir com tudo", com todas as forças que lhe restam; forçar os seus limites físicos.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: a correnteza o arrasta para baixo e você perde a consciência, despertando em uma praia desconhecida; você é puxado para baixo e é ferido ao ser lançado contra rochas; você se esforça para alcançar o bote salva-vidas e, assim que consegue, sente algo frio e pegajoso agarrar seu tornozelo.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela continua a nadar e provavelmente considera a terra seca perigosa por alguma razão.

Navegação (10%)

Possibilita que o usuário encontre seu caminho em tempestades ou com céu limpo, de dia ou de noite. Aqueles que possuem muitos pontos nessa perícia têm familiaridade com tabelas astronômicas, mapas, instrumentos e equipamentos de localização por satélite, conforme existam na época do jogo. Pode-se também usar essa perícia para medir e mapear uma área (cartografia), seja uma ilha de muitos quilômetros quadrados ou o interior de um único cômodo — o uso de tecnologia moderna pode diminuir o nível de dificuldade ou retirar a necessidade de um teste.

Os testes dessa perícia podem ser feitos como jogadas ocultas pelo Guardião — cabendo aos investigadores tentar descobrir e posteriormente presenciar os resultados.

Se o personagem tiver familiaridade com a área, um dado de bônus deve ser concedido ao teste.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: manter-se a rota certa; usar o sol e as estrelas para identificar os pontos cardeais; mapear uma área pequena.
- Dificuldade Difícil: seguir na direção certa quando não há uma rota ou pontos de referência claros; mapear uma grande área de terreno complexo.

Exemplos de testes Forçados: pegar o mapa e gastar tempo enquanto você tenta descobrir onde está; voltar para o início e tentar novamente.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: você se perde e se descobre sendo observado ou atacado por um urso; você anda em círculos, e seus companheiros param de segui-lo (você está sozinho agora...); você confunde as estrelas, e ao invés de se afastar dos grupos de busca dos cultistas, acaba voltando para a base secreta deles.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela joga fora o mapa (como acontece em *A Bruxa de Blair*) e segue sua intuição. Sua intuição não funciona.

Nível de Crédito (0%)

Uma medida do quão próspero e financeiramente confiante o investigador parece ser. O dinheiro abre portas; se o investigador estiver tentando usar seu status financeiro para alcançar um objetivo, o uso da perícia Nível de Crédito pode ser apropriado. Nível Crédito pode ser usado no lugar da APA para se medir as primeiras impressões. (ou seja, os mais ricos tendem a se vestir com roupas mais caras).

Nível de Crédito é mais um medidor de riqueza do que uma perícia e não deve ser marcado após um teste bem sucedido,

como acontece com outras perícias. Um Nível de Crédito elevado pode ser um recurso útil em jogo e, assim, deve ser pago com pontos de perícia durante a criação do investigador. Cada ocupação possui um intervalo inicial de Nível de Crédito, e pontos de perícia devem ser gastos para ficar dentro dele.

Chamado de Cthulhu não é um jogo em que o dinheiro precisa ser cuidadosamente controlado; no entanto, é útil conhecer os limites do alcance financeiro de um investigador — por exemplo, o investigador pode empregar uma equipe de arqueólogos e trabalhadores para escavar uma tumba egípcia? O Nível de Crédito de um investigador pode mudar ao longo do tempo. Aqueles que investigam o Mythos de Cthulhu são propensos à insanidade, o que pode levar à perda do emprego e, portanto, a uma redução no Nível de Crédito. Veja **Nível de Crédito e Despesas do Investigador** (página 95) para uma abordagem mais aprofundada do Nível de Crédito e seus usos.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: conseguir um empréstimo com um banco ou empresa; evitar uma verificação de credenciais; ganhar uma linha de crédito em uma loja ou cassino; conseguir a melhor mesa em um restaurante chique.
- Dificuldade Difícil: obter crédito ou empréstimo enquanto estiver envolvido (ou for declarado culpado) em uma investigação criminal; ganhar atenção favorável depois de ser vilipendiado na mídia.

Exemplos de testes Forçados: você oferece sua casa e/ou outros objetos de valor como garantia para um agiota; você tenta pressionar o gerente do banco para que lhe autorize um empréstimo.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: o agiota torna-se desagradável e ordena que seus capangas lhe deem uma lição; o gerente do banco chama a polícia; emprestam-lhe o dinheiro, mas é um plano para aumentar suas dívidas com um mafioso que planeja comprar sua dívida e depois convocá-lo para um "favor".

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela perde toda fé no capitalismo e começa a distribuir livremente seu dinheiro para os transeuntes.
(Consulte "**Padrões de Vida**" na página 95 para mais detalhes.)

Ocultismo (05%)

O usuário reconhece objetos, palavras e conceitos do ocultismo, bem como as tradições populares, e pode identificar grimórios de magia e códices de ocultismo. O ocultista tem familiaridade com as linhas de conhecimento secreto que foram transmitidas desde o Egito e da Suméria, do ocidente medieval e renascentista, e talvez da Ásia e da África também.

Compreender certos livros pode prover pontos em Ocultismo. Esta perícia não se aplica a feitiços, livros ou magias do Mythos de Cthulhu, embora os adoradores dos Grandes Antigos muitas vezes adotem ideias cultistas.

O Guardião decide se existe ou não magia verdadeira fora do Mythos em seu jogo (ver **Capítulo 9: Magia**).



Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: relembrar informações do folclore ou de teorias ocultas; entender o significado das cartas de tarô ou de outras técnicas de adivinhação.
- Dificuldade Difícil: identificar tomos ocultistas raros ou únicos; relembrar os detalhes mais específicos de práticas e rituais secretos.

Exemplos de testes Forçados: gastar mais tempo estudando o local ou objeto; realizar mais pesquisas; consultar outro especialista; purificar-se e passar por preparações pessoais extremas antes de realizar o ritual.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: a informação não é relembrada direito e o ritual é executado incorretamente, com consequências desastrosas (talvez a casa seja completamente queimada); no preparo do círculo de proteção, você usa os ingredientes errados, e ao invés de afastar os espíritos você convoca algo verdadeiramente malévolo; sua pesquisa esbarrou em uma ligação até então desconhecida com o Mythos, e sua descoberta é demais para você aguentar (perda de SAN).

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, o fracasso provavelmente se manifestará na forma de alguma obsessão; talvez o investigador tatue símbolos ocultistas em suas bochechas e palmas da mão, ou não consiga agir sem primeiro consultar seus cristais para perscrutar seu futuro.

Operar Maquinário Pesado (01%)

Necessária para dirigir e operar um tanque, retroescavadeira, escavadeira a vapor ou outra máquina de construção de larga escala. Para operar tipos diferentes de máquinas, o Guardião pode decidir aumentar o nível de dificuldade se os problemas encontrados forem em sua maioria desconhecidos; alguém acostumado a operar um trator de correia, por exemplo, não será imediatamente competente com as turbinas a vapor na sala de máquinas de um navio.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: operar um guindaste ou uma escavadeira.
- Dificuldade Difícil: manipular o maquinário para realizar uma tarefa delicada ou específica, como desenterrar delicados ovos de dinossauro com uma escavadeira mecânica sem quebrá-los.

Exemplos de testes Forçados: seguir o manual passo-a-passo; tirar tempo para praticar; procurar um professor.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: você está dirigindo o trator, mas fica confiante demais, perde o controle e joga ele contra uma parede (a parede cai em cima de você, ou até pior).

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela pode acreditar que está encarregado de desenterrar ou construir um templo para os Antigos.

Persuasão (10%)

Use Persuasão para convencer um alvo sobre uma ideia, conceito ou crença através de argumento, debate e discussão fundamentados. A Persuasão pode ser empregada mesmo sem se estar falando a verdade. Uma aplicação bem sucedida de Persuasão leva tempo: pelo menos meia hora. Se quiser persuadir alguém rapidamente, você deve usar Lábia.

Dependendo do objetivo do jogador, se o investigador tiver tempo suficiente, o efeito pode permanecer por tempo indefinido e de modo insidioso; por anos talvez, até que algum evento ou outra Persuasão influencie o alvo.

A Persuasão pode ser usada para barganhar, para diminuir o preço de um item ou serviço. Se for bem sucedida, o vendedor fica completamente convencido de que fez um bom negócio.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:
Veja **Charme, Lábia, Intimidação e Persuasão: definindo o nível de dificuldade**, página 93.

Exemplos de testes Forçados: aproximar-se emocionalmente para conseguir passar seu argumento ou apelar para a razão do alvo; demonstrar através de raciocínio lógico e exemplos, em detalhes; usar técnicas de sugestão cuidadosamente pré-planejadas (possivelmente, mensagens subliminares, também) para tornar o alvo tão receptivo quanto possível; fazer um grande espetáculo (encenação, fogos de artifício, brindes, bebida de graça, subornos etc.) para realmente forçar que seu ponto de vista receba atenção das outras pessoas.

Lembre-se que se trata de Persuasão; se o investigador começar a agir de outra forma, o Guardião pode pedir que uma perícia diferente seja usada. Se ameaças forem feitas, pode tornar-se Intimidação; ou se o investigador está buscando fazer amizade com o alvo, poderá tornar-se Charme. Alternar de uma para a outra para ganhar um segundo teste ainda constitui um teste Forçado.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: o alvo se ofende e se recusa a ter qualquer contato com você; seu suborno funcionou e o alvo assinou os formulários — no entanto, na luz fria da manhã, ele sente que foi enganado, e agora seu procurador empregou um detetive particular para descobrir o que você está fazendo, ou está processando você por negligência; o alvo não gosta da sua conversa fiada e, repentinamente, saca uma faca contra você; você persuadiu o guarda de segurança a fechar os olhos para o seu roubo — no entanto, ele perde o emprego e, sentindo-se culpado, comete suicídio (a totalidade das implicações de suas ações o atingem e você perde sanidade por causar a morte de um inocente).

Se um investigador insano falhar em um teste Forçado, ele pode ser encontrado posteriormente em uma esquina tentando explicar seus argumentos ou pontos de vistas bizarros para os transeuntes.

Pilotar (Especializações) (01%)

O equivalente aéreo ou naval de Dirigir Automóveis, esta é a perícia usada para manobrar veículos voadores ou aquáticos. Você pode gastar pontos de perícia para comprar qualquer especialização. A perícia genérica "Pilotar" não pode ser comprada. Um investigador pode ter várias versões dessa perícia em sua ficha de investigador (tais como Pilotar Avião, Pilotar Dirigível etc.). Cada uma começa em 01%.

Qualquer pessoa com uma competência modesta pode navegar ou voar em um dia calmo e com boa visibilidade, embora testes sejam necessários para pilotar em tempestades, guiar-se usando instrumentos simples, pilotar com baixa visibilidade e outras situações difíceis. Mau tempo, visibilidade fraca e dano podem aumentar o nível de dificuldade dos testes de perícia para pilotar embarcações em água e ar.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: fazer um pouso de emergência com uma aeronave leve no campo de um agricultor.
- Dificuldade Difícil: pilotar a embarcação em condições muito precárias (*por exemplo*, tempo extremamente ruim, equipamento defeituoso).

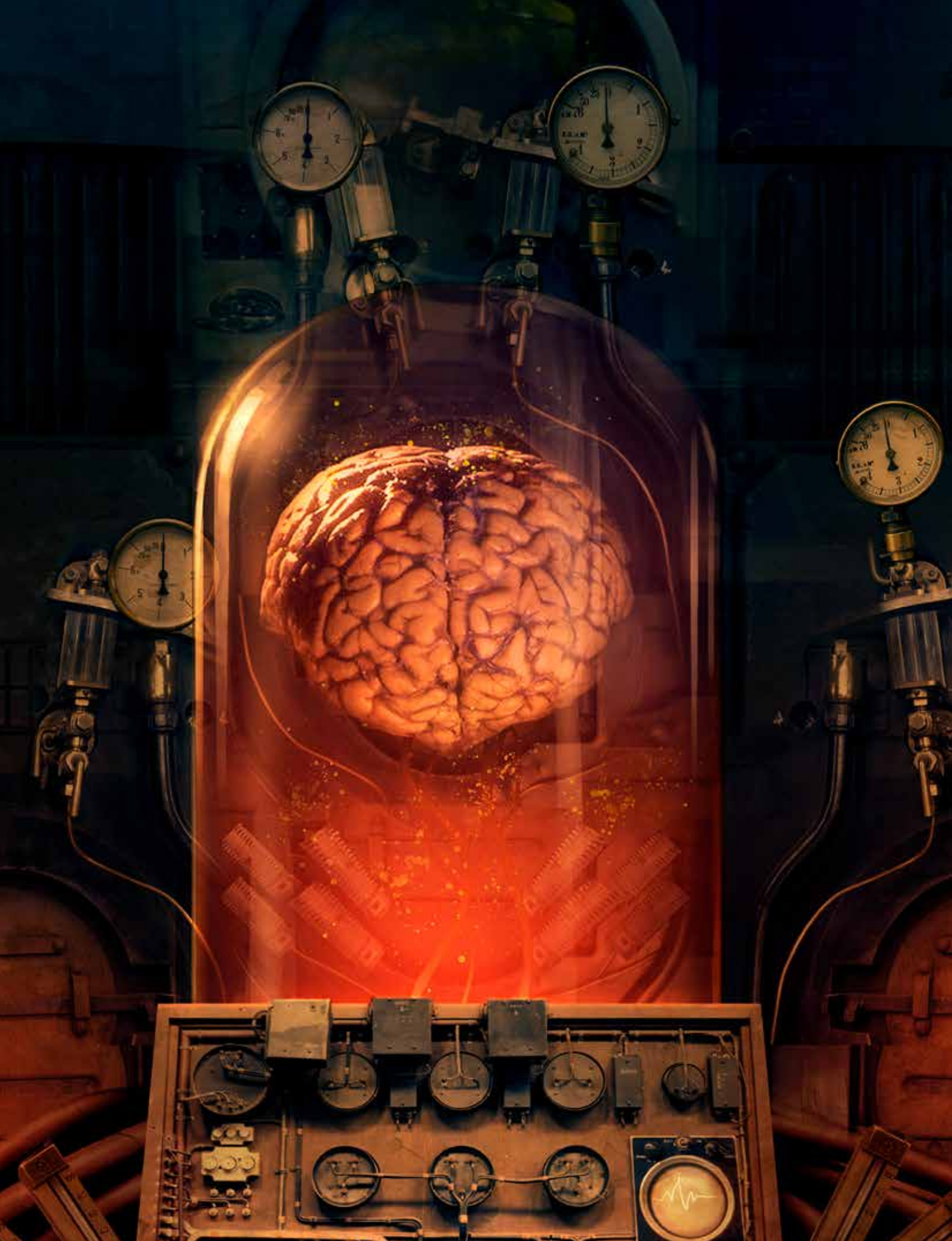
Exemplos de testes Forçados: puxar a aeronave para cima e fazer uma segunda e última tentativa de pouso; forçar o veículo até o limite; fazer uma manobra de risco para despistar um perseguidor.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: os resultados de um teste fracassado devem corresponder à situação. Pode ser que a embarcação seja danificada de algum modo, e consertos terão que ser feitos antes que possa ser usada novamente (o que pode se provar impossível em locais remotos); passageiros são feridos durante a manobra ou acidente; você faz um pouso de emergência na selva e acorda amarrado a uma grande pedra defronte de um caldeirão borbulhante. Reserve a destruição total para casos excepcionais, como quando o piloto está insano, ou quando estiver fazendo algo muito arriscado em alta velocidade.

Se um investigador insano falhar em um teste Forçado, ele ou ela vai acreditar que é capaz de fazer acrobacias que desafiam a morte. Ele não é.

Especializações em Pilotar:

Pilotar (Aeronave): o personagem compreende e é progressivamente mais competente em uma classe geral de aeronaves descritas abaixo. Em qualquer pouso, mesmo nas melhores condições, um teste de Pilotar precisa ser feito. A consequência



do fracasso depende da situação. Falhar em um teste (Forçado) para pousar em um campo plano e com grama, em um dia calmo de verão, pode simplesmente indicar um pouso turbulento, o que talvez impeça passageiros mais delicados de voarem novamente. No outro extremo, falhar em um teste (Forçado) para pousar sobre a tundra gelada durante uma tempestade pode resultar na destruição do avião e morte ou lesão de todos os envolvidos. Fracassos geralmente representam danos ao veículo, os quais devem ser consertados antes da próxima decolagem. Um resultado de 100 é um desastre memorável.

Cada classe de aeronave conta como uma perícia diferente e deve ser listada de forma independente, ou como o Guardião preferir. 1920: Pilotar Balão/Dirigível/Avião Civil apenas. Dias atuais: Pilotar Avião Civil, Pilotar Avião Civil a Jato, Pilotar Avião de Carreira, Pilotar Caça, Pilotar Helicóptero. A perícia Pilotar pode ser usada em outros tipos de aeronave, mas o nível de dificuldade pode ser aumentado.

Pilotar (Barco): o personagem compreende o comportamento de pequenos barcos a motor e a vela, com ventos, tempestades e marés, e pode ler a ação do vento e das ondas para perceber obstáculos escondidos nas águas e tempestades que se aproximam. Durante ventanias, marinheiros principiantes acharão difícil aportar um barco a remo.

Prestidigitação (10%)

Permite que um objeto seja ocultado, escondido ou disfarçado, talvez utilizando detritos, tecidos ou outros materiais que o escondam, talvez usando um painel secreto ou um compartimento falso. Objetos maiores de qualquer tipo devem ser potencialmente mais difíceis de ocultar.

Prestidigitação inclui punga, truques de mágica feitos com as mãos e o uso dissimulado de um telefone celular.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:
Prestidigitação é normalmente resistida por Encontrar. Ajuste o nível de dificuldade de acordo com a grandeza da tarefa. Se for um item pequeno (que caberia em um bolso ou manga) que está sendo empalmado ou escondido, nenhum ajuste é necessário. Se o item for maior, o nível de dificuldade pode ser aumentado.

- Dificuldade Regular: bater a carteira de alguém que tenha menos de 50% em Encontrar.
- Dificuldade Difícil: bater a carteira de alguém que tenha de 50% a 89% em Encontrar.

Exemplos de testes Forçados: passar mais tempo estudando o alvo e seus comportamentos; tocar ou esbarrar no alvo; preparar uma estrutura elaborada dentro de uma jaqueta para ocultar uma carta ou dados viciados; fazer alguém criar uma distração.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: você sente a mão de um policial em seu ombro; embora ninguém possa provar que você pegou o inestimável diamante, alguém tem suas suspeitas e você começa a notar que, durante a última semana, tem sido seguido por uma figura misteriosa; você é pego em flagrante e o mafioso não pega leve com ladrões! Você é levado para os fundos e ele usa um par de bastões de beisebol para lhe mostrar como se faz negócios.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela age como um cleptomaníaco.

Primeiros socorros (30%)

O usuário é capaz de fornecer tratamentos médicos emergenciais. Isso pode abranger: imobilizar uma perna quebrada, estancar um sangramento, tratar uma queimadura, reanimar uma vítima de afogamento, higienizar e cobrir uma ferida etc. Primeiros Socorros não pode ser usada para tratar doenças (a perícia Medicina é necessária).

Para ser eficaz, os Primeiros Socorros devem ser empregados dentro de uma hora, situação em que concedem a recuperação de um ponto de vida. Essa perícia pode ser tentada uma vez, com tentativas subsequentes constituindo um teste Forçado. Duas pessoas podem trabalhar em conjunto para administrar Primeiros Socorros, basta que uma consiga ter sucesso. O uso bem sucedido de Primeiros Socorros pode devolver à consciência alguém que esteja inconsciente. Um personagem é limitado a receber um tratamento bem sucedido tanto de Primeiros Socorros quanto de Medicina, até que sofra novos ferimentos.

No tratamento de um personagem que esteja Morrendo, o uso bem sucedido de Primeiros Socorros estabiliza esse personagem durante uma hora e concede 1 ponto de vida temporário. Ao final de uma hora, e a cada hora seguinte, o personagem deve ser bem sucedido em um teste de CON para permanecer estabilizado, do contrário (em caso de fracasso no teste), o personagem estará Morrendo e perde o ponto de vida temporário, precisando fazer um teste de CON por rodada para não morrer. Se o personagem sobreviver até a rodada seguinte, o uso de Primeiros Socorros pode ser tentado novamente (por até duas pessoas). Isso pode continuar (sem constituir um teste Forçado) até o que o personagem seja estabilizado ou morra.

Primeiros Socorros (e apenas Primeiros Socorros) podem salvar a vida de um personagem que esteja Morrendo, depois do que ele precisa receber um teste bem sucedido de Medicina ou ser hospitalizado. Portanto, Primeiros Socorros é uma perícia importante para se ter, em conjunto com Medicina, se você deseja ser um médico completo.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Administrar Primeiros Socorros em um ser humano usa sempre a dificuldade Regular. Se alguém estiver tratando de um ser alienígena cuja fisiologia não é familiar, o nível de dificuldade deve ser maior.

Exemplos de testes Forçados: passar mais tempo tratando do paciente; empregar métodos arriscados para tratar de um ferimento.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: as coisas pioram, causando mais um ponto de dano.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela se sente obrigado a "curar" a pessoa, mesmo que isso signifique amputar um membro ou coisa pior. Na verdade, seus esforços se constituem em ataques físicos que podem levar ao assassinato se não forem interrompidos.

Psicanálise (01%)

Essa perícia refere-se às várias terapias emocionais, não apenas aos procedimentos freudianos. A psicoterapia formal ain-

da estava em sua infância na década de 1890, embora alguns procedimentos sejam tão antigos quanto a humanidade. Às vezes, era considerado um estudo fraudulento mesmo na década de 1920. O termo comum na época para designar um analista ou estudioso de distúrbios emocionais era "alienista". No presente, os procedimentos evoluíram, e essa perícia poderia ser chamada com justiça de Tratamento Psiquiátrico.

A psicanálise intensiva pode devolver pontos de Sanidade a um paciente investigador. Uma vez por mês de jogo, para saber o progresso da terapia, faça um teste usando a Psicanálise do analista ou doutor. Se o teste for bem-sucedido, o paciente recupera 1D3 pontos de Sanidade. Se o teste falhar, não há mudança. Se a jogada resultar em um Desastre, então o paciente perde de 1D6 pontos de Sanidade e o tratamento com aquele profissional termina: houve algum tipo de incidente grave ou dramático revés na terapia e a relação entre paciente e terapeuta deteriorou-se para além de qualquer salvação.

Em jogo, a psicanálise por si só não acelera a recuperação de insanidade indefinida, o que requer 1D6 meses de cuidados institucionais (ou similares), nos quais a psicoterapia pode estar envolvida.

O uso bem sucedido dessa perícia pode permitir que outra pessoa enfrente o objeto de sua fobia por um curto período de tempo, ou então que consiga discernir os seus delírios. Em jogo, isso permite que um investigador insano ignore os efeitos de uma fobia ou mania por um breve período, permitindo que um claustrófobo se esconda em um armário por dez minutos, por exemplo. Da mesma forma, uma pessoa pode fazer um teste de Psicanálise para ajudar um investigador delirante a ver através de sua alucinação por um breve período.

O tratamento realizado por um psicoterapeuta pode conceder pontos de Sanidade durante o período de insanidade indefinida (ver **Capítulo 8: Sanidade**).

A psicanálise não pode aumentar os pontos de Sanidade de uma pessoa para além de 99 – Mythos de Cthulhu.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: terapia padrão dentro de um ambiente hospitalar.
- Dificuldade Difícil: terapia intermitente durante um período mais longo.

Exemplos de testes Forçados: esta perícia pode ser tentada a cada mês sem precisar um teste Forçado. No entanto, se alguém falhar no teste de determinado mês, pode-se optar por Forçar o teste durante uma única sessão de terapia no dia seguinte, sob a forma de uma intervenção radical (se um resultado rápido for necessário). Por exemplo, forçar um paciente a "enfrentar" seu medo ativamente, obrigando-o a encarar sua realidade física; fazer com que os amigos e colegas próximos do paciente participem ativamente da terapia.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: curar o medo que o paciente tem de aranhas trancando-o em uma sala cheia de tarântulas dá errado e o paciente entra numa fúria descontrolada (possivelmente causando dano a si mesmo e a outros) e agora pensa que é o "rei aranha" (o paciente agora tem uma nova mania e perde pontos de sanidade adicionais — o terapeuta deve fazer um teste de Sanidade também, pois suas ações causaram isso!)

Tal como um cego guiando outro cego, é possível que um personagem insano pratique psicanálise. Um personagem insano que falha em um teste forçado poderia procurar se tornar um líder de culto, tendo seus pacientes como recrutas.

Psicologia (10%)

Uma perícia de percepção comum a todos os seres humanos, permite que usuário estude um indivíduo e forme uma ideia quanto às motivações e caráter de outra pessoa. O Guardião pode optar por fazer testes ocultos de Psicologia em nome dos jogadores, anunciando apenas a informação, verdadeira ou falsa, que o usuário conseguiu ao empregar a perícia.

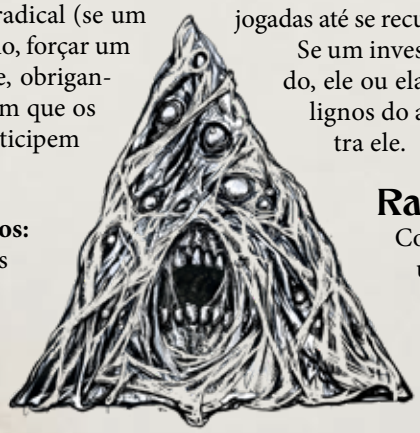
Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:
Psicologia pode ser usada para resistir a todos os testes de interação social: Intimidação, Lábia, Persuasão e Charme. Também pode ser usada para perceber o disfarce de alguém (como, por exemplo, quando se usa a perícia Disfarce).

- Dificuldade Regular: ler as intenções de alguém ou determinar se a pessoa está mentindo se sua perícia relevante (Intimidação, Lábia, Persuasão ou Charme) for inferior a 50%.
- Dificuldade Difícil: ler as intenções de alguém ou determinar se a pessoa está mentindo se sua perícia relevante (Intimidação, Lábia, Persuasão e Charme) estiver entre 50% e 89%.

Exemplos de testes Forçados: ser pouco sutil e perguntar sobre coisas altamente pessoais ou íntimas do alvo; imergir-se em dados relativos a uma pessoa específica (o alvo do seu estudo), a fim de pensar como ela e entender suas motivações.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: você de alguma forma revela suas próprias motivações para o alvo; o alvo se ofende por suas perguntas bisbilhoteiras ou olhares curiosos, e se recusa a continuar falando com você, ou toma medidas contra você (talvez valendo-se de violência ou ligando para a polícia); sem que você saiba, o alvo tem conexão com seus adversários, e você involuntariamente revela sua própria agenda para eles; passar toda a semana trancado em seu quarto para construir o perfil psicológico do alvo deixou você física e mentalmente abalado (um dado de penalidade em todas as jogadas até se recuperar).

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela acredita que ouve os pensamentos malignos do alvo, e lança-se em um ataque físico contra ele.



Rastrear (10%)

Com Rastrear, um investigador pode seguir uma pessoa, veículo ou animal sobre solo ou plantas/folhas. Fatores como o tempo que se passou desde que os rastros foram feitos, chuva e tipo de terreno podem afetar o nível de dificuldade.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:
Se estiver rastreando alguém que está tentando esconder seu rastro, a perícia Furtividade do oponente deve ser usada para definir o nível de dificuldade; modificadores também podem ser aplicados devido ao tempo passado e ao terreno.

- Dificuldade Regular: rastrear um animal ou humano na floresta sob condições normais (temperadas).
- Dificuldade Difícil: seguir uma trilha de vários (ou mais) dias atrás.

Exemplos de testes Forçados: voltar por onde veio e passar mais tempo estudando a área; cobrir uma área cada vez maior, em uma espiral crescente, para localizar as pegadas (levando mais tempo, possivelmente fazendo mais barulho e tornando-se mais visível).

Exemplos de fracasso em testes Forçados: as pistas que você está seguindo o conduzem diretamente à trilha de um urso/leão/canibal faminto; você se descobre andando em círculos, só quando a noite cai você percebe que está totalmente perdido; você segue os rastros, apenas para ser emboscado ou pego em uma armadilha plantada pelo seu alvo.

Se um investigador insano falhar em um teste Forçado, ele ou ela seguirá compulsivamente quaisquer rastros (convencendo-se de que são os corretos) até que sejam fisicamente contidos ou coagidos de alguma outra forma.

Saltar (20%)

Com um sucesso, o investigador pode pular para cima ou para baixo verticalmente, ou saltar horizontalmente, tendo corrido antes ou não. Quando estiver caindo, Saltar pode ser usada para diminuir o potencial dano da queda.

Deve ser feito algum julgamento sobre o que constitui um salto regular, um salto difícil ou um salto extremo (exigindo, respectivamente, um sucesso Regular, um sucesso Sólido e um sucesso Extremo). Como guia, um sucesso Regular seria necessário para um investigador pular para baixo em segurança uma distância até sua própria altura, pular horizontalmente uma distância até a sua própria altura, não tendo corrido antes do salto, ou, correndo antes, duas vezes a própria altura. Pode-se alcançar o dobro dessa distância com um sucesso Extremo, mas tenha em mente que o recorde mundial para salto em comprimento é de cerca de 9 metros.

Caso se esteja caindo do alto, um Salto bem sucedido prepara o personagem para a queda, reduzindo o dano resultante pela metade.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: saltar para baixo em uma segurança uma distância até sua própria altura; estando parado, saltar horizontalmente uma distância até sua própria altura; correndo, saltar horizontalmente uma distância até o dobro de sua altura.
- Dificuldade Difícil: como na dificuldade regular, mas aumentando as distâncias em 50%; talvez tentar saltar de um telhado até a janela do prédio vizinho cruzando o beco.

Exemplos de testes Forçados: demorar um tempo para avaliar o salto; usar todo o seu peso e força no salto — esforçando-se ao seu limite. Em alguns casos, um teste Forçado não é possível; se alguém pula sobre um abismo, não existe uma segunda chance. No entanto, se alguém está preso em um fosso e tentando pular para escapar, poderia tentar inúmeras vezes, o que seria resumido em um único teste Forçado.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: cair e sofrer dano físico; conseguir saltar, mas um bem valioso (à escolha do Guardião) é derrubado no processo.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela ficará convencido de que pode voar.

Sobrevivência (Especializações) (10%)

O conhecimento nesta perícia fornece as capacidades necessárias para sobreviver em ambientes extremos, tais como em condições de deserto ou ártico, bem como no mar ou em locais selvagens. Estão incluídos conhecimentos sobre caça, construção de abrigos, perigos (como evitar plantas venenosas), etc., de acordo com o ambiente em questão.

Você pode gastar pontos de perícia para comprar qualquer especialização. A perícia genérica "Sobrevivência" não pode ser comprada. Uma especialização de ambiente deve ser determinada quando essa perícia é escolhida, por exemplo: Sobrevivência (Deserto), (Mar), (Ártico), etc. Quando um personagem não tem a especialização óbvia, ele pode fazer um teste usando uma especialização aparentada, com o nível de dificuldade aumentado (ou usando um dado de penalidade), a critério do Guardião.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:
Podem ser concedidos modificadores de acordo com as condições ou situações, ou quando o personagem não possuir a especialização apropriada para o ambiente.

- Dificuldade Regular: encontrar/fazer um abrigo; localizar água e fontes de comida.
- Dificuldade Difícil: como acima, mas em condições climáticas extremas e/ou estando gravemente ferido.

Exemplos de testes Forçados: tentar algo arriscado (por exemplo, beber água sem purificá-la primeiro, comer frutas selvagens não identificadas); usar todas as suas roupas para melhorar um abrigo; queimar todos os seus pertences para fazer um sinal de fogo.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: a caverna que você encontrou é habitada por um urso bastante furioso; queimar suas roupas para fazer um sinal de fogo entregou sua posição aos seus perseguidores — quem chegará primeiro, o resgate ou eles?

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela acredita ser imune aos elementos e que pode sobreviver como um respiracionista (capaz de viver sem comida ou água).

Treinar Animais (05%) [Incomum]

A capacidade de comandar e treinar animais domesticados para executar tarefas simples. Esta perícia normalmente é utilizada com cães, mas pode incluir aves, gatos, macacos e

assim por diante (a critério do Guardião). Para montar animais, como cavalos ou camelos, utiliza-se a perícia Cavalgar para amansar e controlar tais montarias.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: fazer um cão treinado sentar, buscar algo ou atacar, quando ordenado.
- Dificuldade Difícil: fazer um cão não-familiar ou destreinado realizar alguma tarefa.

Exemplos de testes Forçados: assumir um grande risco pessoal, como ter que se aproximar ou lidar diretamente com o animal.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: o animal ataca o treinador ou alguém nas proximidades, provavelmente causando ferimentos; o animal escapa.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela pode ser encontrado se comportando como o animal que estava tentando controlar.

Usar Bibliotecas (20%)

Usar Bibliotecas habilita um investigador a encontrar uma informação, como um livro, jornal ou referência específica em uma biblioteca, coleção de documentos ou banco de dados, assumindo que o que se procura está lá. O uso dessa perícia denota várias horas de busca contínua.

Essa perícia pode localizar arquivos antigos ou livros raros de edição especial, mas Persuasão, Lábia, Charme, Intimidação, Nível de Crédito ou credenciais especiais podem ter que ser usadas para ganhar acesso aos livros ou informações em questão.

Perícia Resistida/Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: localizar um livro ou informação em uma biblioteca.
- Dificuldade Difícil: encontrar uma informação em uma biblioteca desorganizada, ou caso se esteja com um tempo extremamente limitado.

Exemplos de testes Forçados: pressionar o bibliotecário para que ele ajude extensivamente; demorar mais para vasculhar sistematicamente as pilhas de livros.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: encontrar um livro semelhante, contendo informações enganosas que colocarão os investigadores em perigo; dar de cara com um adversário — talvez ele seja alertado sobre suas pesquisas e aja contra você, ou pegue primeiro o livro que está procurando (ou simplesmente arranque as páginas importantes); entrar em uma discussão com o bibliotecário, resultando na revogação de sua inscrição como membro da biblioteca.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela acumula livros, recortando páginas para colá-las na parede do quarto, fazendo anotações bizarras e conectando as páginas com barbantes e alfinetes. Alternativamente, o investigador pode ficar obcecado em encontrar o livro ou a informação "certa", gastando todo o seu tempo roubando e examinando obras.



Usar Bibliotecas trará à tona pistas chocantes.

Usar Computadores (05%) [Moderna]

Esta perícia permite que o investigador programe em várias linguagens de programação; recupere e analise dados obscuros; entre em sistemas protegidos; explore uma rede complicada; ou detecte, explore invasões, *back doors* e vírus. Uma manipulação especial de um sistema de computador pode exigir essa perícia.

A Internet coloca uma quantidade enorme de informações ao alcance da mão do investigador. O uso da Internet para encontrar informações altamente específicas e/ou obscuras pode exigir uma jogada combinada de Usar Computadores e Usar Bibliotecas.

Essa perícia não é necessária para navegar na Internet, ler e-mails ou utilizar softwares comerciais comuns.

Perícia Resistida /Nível de Dificuldade:

- Dificuldade Regular: escrever, analisar e depurar um programa de computador.
- Dificuldade Difícil: decifrar e hackear uma rede segura sem ser identificado ou rastreado.

Exemplos de testes Forçados: demorar mais tempo para desenvolver um programa; usar o código de outra pessoa para agilizar o trabalho; usar *software* não testado (por exemplo, um vírus) para explorar um sistema.

Exemplos de fracasso em testes Forçados: acidentalmente apagar os arquivos procurados, ou até mesmo corromper todo o sistema; deixar provas ou alertar outros através de suas ações; infestar seu próprio computador/rede com um vírus.

Se um investigador insano falhar em um teste forçado, ele ou ela pode ficar perdido no "ciberespaço", e será necessária uma intervenção física para que pare de usar o computador ou afaste-se da tela.

Quando está criando seu investigador, Mateus gasta 25 pontos de perícia para aumentar sua perícia Lutar (Briga) até 50%. Qualquer outra perícia de Lutar ganhará um bônus de 10% em seu valor base. Lutar (Espadas) agora começa em 30% em vez de 20%. Ele então gasta 5 pontos para aumentar sua perícia Lutar (Espadas) para 35%. Durante o jogo, o investigador de Mateus acha um machado. Mateus não colocou nenhum ponto na especialização em machados, mas, como ele tem uma especialização de Lutar em 50%, sua chance básica com um machado é aumentada em 10 pontos percentuais, chegando a 25%.

Juliana colocou 20 pontos na especialização Lutar (Briga), 30 pontos em Lutar (Machados) e 12 pontos em Lutar (Espadas), então seus novos valores são: Briga 45%, Machados 45%, Espadas 32%. Durante o jogo, ela consegue uma marcação em Lutar (Briga) e ganha 7 pontos, aumentando a perícia para 52%. Isto permite que ela aumente suas outras especializações em 10 pontos (mas não acima de 50%), então suas perícias agora são: Briga 52%, Machados 50%, Espadas 42% (note que a perícia Machados aumentou em apenas 5%).

Regras Opcionais

Especializações: Benefício de Perícia Transferível

Especializações podem ser tratadas de duas maneiras:

- Perícias de Arte/Ofício e Ciências são abordadas em Especializações de Perícias na página 54.
- No caso de Lutar, Armas de Fogo, Línguas (em grupos) e Sobrevivência, as especializações incluem muita coisa que é comum e transferível de uma para outra. Por exemplo, quando se aprende a apontar e disparar com uma arma de fogo, há mais semelhanças do que diferenças entre as subdivisões de armas de fogo. No caso de lutar, existem muitas noções comuns que qualquer lutador usará (tempos de reação, avaliar a distância, evasões, fintas, ritmo, perceber brechas, saber onde atingir etc.). É diferente de como funciona com Astronomia e Farmácia (no caso de Ciências) ou Atuação e Guitarras (no caso de Arte e Ofício). Assim, no escopo de Lutar, Armas de Fogo, Línguas (por grupo) e Sobrevivência, a melhoria de uma especialização traz benefícios para todas as outras especializações que estão intimamente relacionadas.
- Quando um personagem aumenta pela primeira vez uma especialização de uma dessas perícias para 50% ou mais, todas as outras especializações a ela relacionadas são aumentadas em 10 pontos percentuais (porém sem poder ultrapassar 50%). Isso pode acontecer apenas mais uma vez: quando um personagem aumenta pela primeira vez uma especialização para 90% ou mais, todas as outras especializações relacionadas são novamente aumentadas em 10 pontos percentuais (porém sem poder ultrapassar 90%). Durante a criação do investigador, o jogador pode aumentar uma especialização e obter 10 pontos adicionais em cada uma das outras antes de gastar pontos adicionais nestas.



"Vou precisar de algumas semanas para traduzir isto"

Línguas

Quando um personagem aumenta pela primeira vez uma língua (que não seja sua Língua Nativa) para 50% ou mais, todas as outras famílias de idiomas relacionados são aumentadas em 10 pontos percentuais (porém sem ultrapassar 50%). Isso pode acontecer apenas mais uma vez: quando um personagem aumenta pela primeira vez uma língua (que não seja sua Língua Nativa) para 90%, todas as outras famílias de idiomas relacionados são aumentadas em 10 pontos percentuais (mas não podendo passar de 90%). Por exemplo, as categorias de famílias relacionadas incluem Germânicas (inglês, alemão, holandês), Eslavas (russo, checo, polonês etc.), Nigeriano-Congolesas (suaíli, zulu, iorubá etc.)

Observe que esta não é de forma alguma uma lista exaustiva das possíveis famílias de idiomas, e os Guardiões que optarem por usar essa regra devem se referir a enciclopédias quando estiverem definindo "famílias de idiomas".

Capítulo Cinco
Sistema de Regras

Eu sempre acreditei que mundos estranhos e inacessíveis existem logo ao nosso lado, e agora acredito ter encontrado uma forma de quebrar as barreiras. Estou falando sério.

– H.P. Lovecraft, Do Além



Este capítulo detalha as regras de *Chamado de Cthulhu* que são usadas para garantir justiça e equilíbrio, bem como para resolver conflitos e desafios conforme eles surgem no jogo

Quando Jogar os Dados

É bastante divertido jogar RPG, e boa parte dessa diversão vem da interpretação das ações de seu personagem junto aos demais jogadores (e também ao Guardião), sem precisar jogar qualquer dado. Os jogadores declaram o que seus investigadores estão fazendo e frequentemente costumam falar "como o personagem" para se expressar melhor. O Guardião declara o que os personagens não-jogadores (PNJs) estão fazendo e descreve o mundo que rodeia os investigadores. Até aqui tudo bem. Todos aceitam o que os outros dizem e se baseiam nessas informações para criar uma história interessante. Até que, é claro, não aceitem o que alguém está dizendo. Por exemplo, um investigador não acredita no que o Velho Marsh (interpretado pelo Guardião) está falando sobre o paradeiro dos livros que estão faltando na biblioteca. Quando alguém diz algo que você não gosta, você pode pedir explicações ou pode discordar — mas, em última análise, se você não concordar com o que alguém diz sobre o que está acontecendo na história, a situação pode ser resolvida com dados. Da mesma forma, você poderia simplesmente dizer que seu investigador conseguiu escalar até o topo do campanário da igreja à meia-noite sob uma chuva torrencial — no entanto, se não houver jogada de dados para testar as capacidades do seu investigador, tampouco haverá tensão ou drama!

Igualmente, não há necessidade de jogar dados para tudo. Por exemplo, todos os investigadores têm a perícia Dirigir Automóveis, mas os dados não precisam ser jogados cada vez que um investigador entrar em um carro — isso seria chato! Se você disser que o seu investigador está dirigindo até a sociedade histórica local, a menos que alguém tenha algum problema com isso, então está feito. Basta seguir adiante com a história. Coisas normais do cotidiano, que todo mundo "apena faz" devem ser exatamente isto — não é necessário nenhum dado.

No entanto, se o Guardião descrever um carro cheio de cultistas tentando jogar o veículo do investigador para fora da estrada, o jogador pode contestar. O jogador poderia dizer: "Peraí, eu estou metendo o pé no acelerador e fugindo", mas o Guardião ainda pode insistir que os cultistas estão forçando o carro do investigador para fora da estrada. Há um desacordo, um conflito — uma razão para jogar os dados e ver se o carro do investigador é de fato lançado em uma vala. A história chegou a um momento de tensão que exige um resultado definitivo. Hora de pegar os dados!

Testes de Perícia

A palavra "teste", ou "jogada", é usada em conjunto com a perícia ou atributo apropriado; assim, o Guardião irá, por exemplo, pedir um "Teste de Escalar" ou um "Teste de Força".

O Guardião tem a palavra final sobre qual perícia ou atributo é apropriado para o teste, dependendo da situação e da natureza da oposição. O termo "teste de perícia" é usado independentemente de se estar usando uma perícia ou atributo.

A Decisão do Guardião é Definitiva

Apesar das regras de Chamado de Cthulhu serem projetadas para serem tão claras e flexíveis quanto possível, de tempos em tempos você pode encontrar uma situação no jogo para a qual as regras não fornecem uma solução. Nestas circunstâncias, o Guardião tem a palavra final. Os jogadores são encorajados a oferecer sugestões e ideias, contudo, devem respeitar a decisão do Guardião e continuar com o jogo.

O jogador deve ser claro acerca do que quer concretizar, declarando um objetivo antes de jogar qualquer dado. Se o objetivo não for aceitável, o Guardião deve ajudar o jogador a reformulá-lo. O objetivo deve definir de forma clara e concisa o propósito do jogador. Para conselhos sobre a definição de objetivos, veja o **Capítulo 10: Jogando Chamado de Cthulhu**.

Harvey Walters quer abrir uma porta à força. O Guardião pode assumir que ele está simplesmente dando encontrões na porta e fazendo bastante barulho no processo. Se Harvey quiser abrir a porta silenciosamente, ele precisa declarar isso como seu objetivo. Assim, "derrubar a porta" e "abrir silenciosamente a porta" são dois objetivos diferentes, e o Guardião irá considerar a complexidade do objetivo quando definir um nível de dificuldade.

Teste de Perícia: Determinando o Nível de Dificuldade

O Guardião determina o nível de dificuldade para testes de perícia. Existem três níveis de dificuldade em *Chamado de Cthulhu*: Regular, Difícil e Extremo.

Nível de dificuldade Regular: um exemplo mediano de algo que desafiaria uma pessoa competente. O jogador precisa conseguir um resultado igual ou menor que a sua perícia ou atributo para ser bem sucedido. Essa dificuldade deve ser usada na grande maioria dos casos.

Nível de dificuldade Difícil: esta tarefa desafiaria um profissional. O jogador precisa conseguir um resultado igual ou menor que metade de sua perícia ou atributo para ser bem sucedido. Essa dificuldade só deve ser usada ocasionalmente.

Nível de dificuldade Extremo: esta tarefa desafiaria um especialista; esta é a fronteira do que é humanamente possível. O

jogador precisa conseguir um resultado igual ou menor que um quinto de sua perícia ou atributo para ser bem sucedido. Essa dificuldade deve ser reservada para situações extremas.

Se você, como Guardião, sentir que a tarefa é fácil, então não peça uma jogada de dados. Deixe os dados para situações desafiadoras.

Se o investigador estiver enfrentando um ser vivo, o nível de dificuldade deve ser definido de acordo com a perícia ou atributo complementar desse ser (humano ou não). Cabe ao Guardião decidir qual perícia ou atributo seria usado pelo oponente para se opor às ações do investigador — exemplos podem ser encontrados em cada entrada de perícia (ver **Capítulo 4: Perícias**).

- Se a perícia ou atributo do oponente for inferior a 50, o nível de dificuldade é **Regular**.
- Se a perícia ou atributo do adversário for igual ou maior que 50, o nível de dificuldade é **Difícil**.
- Se a perícia ou atributo do oponente for igual ou superior a 90, o nível de dificuldade é **Extremo**.

Harvey Walters está tentando persuadir o bibliotecário a lhe dar acesso à biblioteca em um domingo, dia em que o lugar normalmente está fechado. O Guardião avalia as perícias Persuasão e Psicologia do bibliotecário (as duas perícias que são usadas para resistir à Persuasão). Nenhuma delas é maior do que 50% e, portanto, o nível de dificuldade é Regular, exigindo que a jogadora de Harvey consiga um resultado igual ou menor do que sua perícia Persuasão para ter sucesso.

Harvey não conseguiu persuadir o bibliotecário a abrir o lugar, então ele decidiu forçar a porta dos fundos da biblioteca. Harvey tem 20 de FOR. A porta da biblioteca é feita de carvalho maciço, com uma robusta fechadura de ferro, e o Guardião julga que ela é particularmente resistente. O nível de dificuldade é, portanto, definido como Difícil, exigindo que Harvey consiga um resultado de 10 ou menos (metade da FOR de Harvey).

No caso de oponentes não-vivos, o Guardião deve atuar como juiz, ponderando acerca dos fatores pertinentes. Um desafio padrão teria dificuldade Regular. Quando o desafio estiver claramente além da dificuldade Regular, o Guardião pode usar o nível de dificuldade Difícil. Se o desafio for excepcionalmente difícil, mas ainda dentro dos limites do que é humanamente possível, o Guardião deve usar o nível de dificuldade Extremo.

Sempre que possível, a situação deve ser enquadrada de tal forma que os dados sejam jogados pelos jogadores. Os jogadores não acharão tão divertirão se só ficarem olhando o Guardião jogar um monte de dados. Se o investigador estiver tentando usar sua perícia Furtividade para seguir furtivamente um personagem não-jogador, ele faria o teste e o Guardião usaria a perícia Encontrar do personagem não-jogador para definir o nível de dificuldade. Se a situação fosse contrária e o personagem não-jogador estivesse seguindo o investigador, o jogador faria um teste de Encontrar para descobrir se perceberia o seu perseguidor, mas desta vez o Guardião usaria a perícia Furtividade do PNJ para definir o nível de dificuldade. Lembre-se, os jogadores devem jogar os dados com mais frequência do que o Guardião.



"Perdão, a biblioteca está fechada!"

Veja o **Capítulo 10: Jogando Chamado de Cthulhu** para obter mais conselhos sobre como definir de níveis de dificuldade.

Jogando os Dados: Sucesso ou Fracasso

Lembre-se, jogue os dados apenas em momentos de tensão. Os dados não são necessários quando os personagens estão realizando tarefas mundanas e cotidianas.

Existem dois resultados possíveis para um teste: sucesso ou fracasso. As várias frações de perícia (um quinto, metade, total) não correspondem a gradações de sucesso. O jogador declara seu objetivo e então joga os dados. Se o resultado for igual ou menor que o número necessário, o objetivo é completamente alcançado. Se o resultado estiver abaixo da metade ou de um quinto da perícia especificada, o objetivo não será necessariamente executado de forma mais competente. Qualquer interpretação adicional da jogada fica a critério do Guardião.

Sucesso

Se o jogador conseguir um resultado igual ou menor que o valor definido pelo Guardião, seu investigador alcançou o objetivo que foi definido e acordado antes do teste. O jogador deve ser encorajado a participar da descrição do resultado. Isso pode incluir aspectos da história que estão além de seu investigador, tais como as ações de personagens não-jogadores e o ambiente; no entanto, tais coisas podem ser moderadas pelo Guardião. Assim, tanto o jogador quanto o Guardião estão envolvidos na descrição do resultado de um teste bem sucedido.

Harvey dirige seu carro diretamente contra o trôpego monstro humanoide, com o objetivo de atropelá-lo. O Guardião declara que o nível de dificuldade para atingi-lo será Difícil (dado que a criatura tem 60 de Esquivar). A jogadora tira no dado menos da metade do Dirigir Automóveis de seu investigador — um sucesso! A jogadora descreve a cena...

"Eu piso no acelerador e me choco contra coisa cambaleante, mandando ela pelos ares. Eu freio com força, giro o carro até ele parar e salto fora, deixando para trás o motor ainda ligado. Saco minha pistola e dou três tiros no cadáver do monstro."

Não há necessidade de se importar com a descrição maneira da técnica de Harvey com o carro — é apenas uma descrição — mas ele realmente matou o monstro? O Guardião verifica os pontos de vida do monstro e considera que seria preciso mais do que isso para matá-lo. O objetivo da jogadora era atingir o monstro com o carro (coisa que ela conseguiu), não matá-lo. O Guardião intervém, alterando ligeiramente o que a jogadora disse...

"Massa, mas quando você sai do seu carro e olha em volta, não há sinal do corpo; a coisa que você atropelou não está em lugar algum."

Alternativamente, o Guardião (verificando Outras Formas de Dano na página 123) poderia pedir que a jogadora jogasse os dados para determinar exatamente quanto de dano o carro causou ao monstro. Determinando que o monstro definitivamente ainda não está morto, o Guardião modifica a última parte do que a jogadora disse...

"Quando você pega sua pistola, você vê a coisa cambaleante emergir da folhagem. Ela parece intacta e muito, muito irritada."

Fracasso

O jogador declarou seu objetivo e falhou em alcançá-lo, mas a forma como o investigador do jogador falhou está inteiramente a cargo do Guardião (embora, claro, os jogadores possam dar sugestões). Um fracasso inicial em um teste de perícia geralmente não deve causar dano ou perda de Sanidade, mas isso depende das circunstâncias. Um teste fracassado pode representar o fracasso em agir ao invés de uma tentativa fracassada. Coisas piores podem acontecer se o jogador optar por "forçar o teste" e falhar uma segunda vez (ver **Forçando o Teste**). Guarde consequências ao estilo de "qual a pior coisa que poderia acontecer?" para testes forçados.

Harvey fracassa em seu teste Escalar enquanto tenta descer de uma janela do andar superior para a rua abaixo. O Guardião descreve a falta de lugares para se segurar e que o cano de escoamento próximo está meio solto. O objetivo de Harvey era chegar ao chão com segurança, e isso não foi alcançado — Harvey ainda está preso onde ele estava antes de jogar os dados. Observe como o Guardião não levou a situação ao extremo, fazendo Harvey cair e sofrer dano, pois fazia sentido que Harvey hesitasse ao perceber o perigo.



Harvey acelera em direção ao monstro.

Forçando o Teste

...a essência do puro pesadelo estava sobre mim. A sanidade me deixou — e, ignorando tudo, exceto o impulso animal de fuga, eu simplesmente fiz um grande esforço e me lancei para cima, por sobre os detritos do declive, como se não houvesse precipício algum. Então eu vi a borda do abismo, saltei frenético, com cada partícula do meu ser, e fui instantaneamente engolido por um turbilhão pandemônico de ruídos repugnantes e da mais completa e fisicamente tangível escuridão.

—H.P. Lovecraft, *A Sombra Vinda do Tempo*

Forçar um teste de perícia proporciona ao jogador uma segunda e última tentativa de alcançar um objetivo. Um teste forçado só é permitido se puder ser justificado, e cabe ao jogador fazer isso. Sempre que um jogador perguntar: "Posso forçar o teste?" O Guardião sempre deve perguntar: "O que você vai fazer para forçar o teste?" O Guardião não deve dizer simplesmente sim ou não; o jogador deve descrever o esforço extra ou o tempo gasto para justificar o teste forçado. Se o jogador estiver sem ideias, outros jogadores ou o Guardião podem oferecer sugestões.

Ao fazer um teste forçado, o jogador está aumentando as apostas e dando permissão ao Guardião para provocar consequências terríveis se o teste fracassar pela segunda vez. Forçar um teste significa levar a situação ao seu limite:

- Se você estiver forçando uma porta, pode significar se jogar contra ela sem se preocupar com sua própria segurança.
- Se você estiver persuadindo um policial, pode significar se arriscar a ser preso.

- Se você estiver vasculhando um cômodo, isso pode significar revirá-lo e arriscar quebrar coisas, ou passar muito tempo lá quando você sabe que os vilões podem retornar a qualquer momento.
- Se você está tentando ler as ações de alguém com Psicologia, isso pode significar estudar a pessoa um tanto perto demais ou fazer algumas perguntas muito intrometidas.
- Se você estiver arrombando uma fechadura, pode significar usar mais força do que deveria. Algo pode quebrar, mas o que será? A fechadura ou suas gazuas?
- Se envolver o Mythos de Cthulhu, você pode correr o risco de encarar o abismo do conhecimento sombrio por tanto tempo que ele olhará de volta para você.
- Se estiver escalando uma parede, isso pode significar continuar, mesmo que pareça completamente inseguro.
- Se você estiver lendo um tomo, isso pode significar ficar obcecado com cada página, lendo e relendo obsessivamente até que possa correlacionar seus conteúdos.

É importante notar que um teste forçado não é simplesmente uma nova jogada; sempre passa algum tempo entre os testes — podem ser segundos ou horas.

Quando estiver fazendo um teste forçado, o objetivo ainda precisa ser alcançável. A perícia e o nível de dificuldade normalmente permanecem os mesmos, mas podem ser modificados caso a situação mude.

Apenas testes de perícia e atributo podem ser forçados, não de Sorte, Sanidade ou jogadas de combate, bem como jogadas para determinar quantidades de dano ou de perda de Sanidade.

Harvey está fugindo de seus perseguidores cultistas. Sua jogadora declara que Harvey está tentando se esconder atrás de uma banquinha localizada na rua principal. O Guardião determina que isso requer um teste de Furtividade com dificuldade Regular. A jogadora de Harvey tira um resultado alto e fracassa. O Guardião descreve a barraquinha como sendo pouco mais do que algumas caixas na calçada, sem lugar algum para se esconder atrás. Acreditando ser apenas uma questão de tempo até ser pego, Harvey decide tentar se esconder às plenas vistas, misturando-se aos transeuntes, na esperança de que os cultistas não o notem em meio à multidão. O Guardião aprova isto como um teste forçado. Harvey está assumindo um risco maior — ele está efetivamente se fazendo mais fácil de ser notado e, portanto, não terá chances de fugir se o teste forçado falhar.

A jogadora de Harvey faz um segundo teste de Furtividade, dessa vez sendo bem sucedida! O plano engenhoso de Harvey significa que ele se mistura com a multidão. Os cultistas o perderam desta vez!

Prenunciando o Fracasso

Tão assombrosas eram tais fórmulas, e com tanta frequência ele as encontrava, que, antes que o médico percebesse, as estava repetindo em voz baixa.

—H. P. Lovecraft, *O Caso de Charles Dexter Ward*

Antes de jogar os dados para um teste forçado, as consequências do fracasso podem ser antecipadas pelo Guardião. Para tanto, o Guardião diz: "Se você falhar...", seguido de tantos detalhes quanto ele ou ela desejar. O Guardião deve destacar coisas que seriam evidentes para o investigador (embora talvez não tenham sido pensadas pelo jogador). Aspectos dos quais o investigador não teria ciência podem ser insinuados (a critério do Guardião). Os jogadores são bem-vindos para oferecer suas próprias sugestões de consequências, especialmente quando eles derem ideias assustadoras!

Há duas razões pelas quais o Guardião deve prenunciar as consequências:

- Quando o jogador pede previsões, para ter uma ideia mais clara dos perigos existentes (já que o investigador estaria ciente dos mesmos), a fim de poder calcular os riscos.
- Quando o Guardião opta por prenunciar as consequências para destacar os perigos ou aumentar o drama da situação.

É imperativo que o Guardião se concentre em uma consequência interessante, em vez de um simples fracasso.

Mais conselhos sobre a técnica de prenunciar são oferecidos no **Capítulo 10: Jogando Chamado de Cthulhu**.



"Corra! Corra por sua vida!"

Usando o exemplo anterior, a jogadora de Harvey declarou que gostaria de tentar forçar o teste de Furtividade e descreveu o que Harvey está fazendo para justificar isso. A jogadora então pergunta ao Guardião quais as consequências prováveis do fracasso do teste forçado. O Guardião pensa por um momento e diz: "Bem, como Harvey está tentando se misturar à multidão na rua, se o teste forçado falhar, ele poderia muito bem acabar esbarrando em um dos cultistas e ser pego."

Teste Forçado: Sucesso

O objetivo do jogador é alcançado como teria sido caso o teste original fosse bem sucedido. Nenhuma das consequências do fracasso acontece.

Teste Forçado: Fracasso

Falhar em um teste forçado concede ao Guardião total liberdade sobre as consequências, incluindo possíveis danos, testes de Sanidade, perda de equipamento, isolamento do resto do grupo, captura e assim por diante. O Guardião pode até incorporar o objetivo do jogador sendo alcançado (mesmo que o jogador tenha falhado no teste forçado), mas impondo algum tipo de penalidade.

Quando um jogador falha em um teste forçado, ele ou ela está dando ao Guardião a licença para tornar a vida dos investigadores mais difícil. Uma consequência deve conduzir o jogo para a temática do horror, deixando os investigadores um pouco mais próximos de sua desgraça. Um jogador pode forçar um teste de perícia e, se falhar, o Guardião tem a chance de esfregar o horror na cara dele.

No exemplo anterior, em vez de ser bem sucedido no teste forçado de Furtividade, digamos que Harvey tenha falhado. O Guardião agora tem licença para tornar as coisas muito piores para Harvey.

"Conforme Harvey tenta se misturar à multidão, ele se vê empurrado de um lado para o outro enquanto luta contra o fluxo de pessoas. Ele é empurrado contra uma barraquinha, derrubando ambos (Harvey perde 1 ponto de vida). Enquanto Harvey cai na calçada, sendo atingido na cabeça pelas frutas que derrubou, o barulho repentino de sua exclamação faz a multidão se afastar dele. Ele olha para cima e vê todo mundo o encarando, incluindo os cultistas que estavam atrás dele. Eles rapidamente clamam: "Ele é nosso amigo!" aproximando-se para agarrar Harvey. A multidão parece satisfeita, e ninguém percebe a adaga que um dos cultistas está segurando contra as costelas de Harvey enquanto o levam para um beco."

Testes Fracassados e Finais Súbitos

Sempre que possível, tente evitar um resultado que acabaria com o jogo (a menos que você queira isso, é claro). Tente ser criativo e descrever um resultado que permita que o jogo prossiga, mas não da forma como os jogadores pretendiam. Em vez da morte súbita, considere outras opções, tais como:



Entre o fogo e a frigideira!

- Um revés: uma perda de equipamento ou a morte de um aliado.
- O investigador é capturado ao invés de morto.
- Um acordo: em vez de matar o investigador, o inimigo oferece um pacto ou acordo.
- Desmaiar: é perfeitamente lovecraftiano que um personagem desmaie, só para despertar mais tarde, percebendo-se ileso e diante de uma nova situação.

Harvey está fugindo através de túneis subterrâneos, perseguido por carniçais. Ele vê um abismo diante de si. Talvez ele possa lançar-se para o outro lado. Ele falha em seu teste de Saltar. Não há nada que ele possa fazer para forçar o teste, na verdade. O Guardião poderia simplesmente descrever Harvey despencando em direção à morte, o que marcaria o fim do jogo para a jogadora de Harvey. Alternativamente, o Guardião poderia descrever como Harvey cai em um rio subterrâneo, para mais tarde encalhar, ferido e perdido, em um local desconhecido, sem sua lanterna e equipamentos. O primeiro resultado levaria o jogo a um final repentino e, embora isso seja aceitável, o segundo permite que o jogo continue.

Mais de um Jogador Jogando os Dados para um Teste?

Em algumas circunstâncias, dois ou mais personagens podem trabalhar em conjunto no mesmo objetivo. É do Guardião a decisão de quantos investigadores podem estar envolvidos em uma situação específica.



Exemplos incluem:

- Pesquisar em um único livro: uma pessoa por vez pode ler o livro.
- Arrombar uma fechadura: uma pessoa pode trabalhar em uma tranca, usando sua perícia Chaveiro.
- Administrar Primeiros Socorros: duas pessoas podem se ajudar, ambas jogando suas perícias Primeiros Socorros. O sucesso é alcançado se qualquer uma delas for bem-sucedida.
- Carregar um corpo: o Guardião deve usar a característica TAM do corpo para definir o nível de dificuldade. Até quatro pessoas, cada uma pegando um membro, poderiam se ajudar ao carregar um corpo, caso em que só seria necessário um teste se o corpo fosse excepcionalmente pesado (consulte **Limites Físicos Humanos** para orientações acerca de como combinar atributos físicos).
- Usar Bibliotecas em uma biblioteca pública: todos os investigadores na biblioteca podem realizar pesquisas e fazer um teste. Apenas um teste bem-sucedido é necessário.
- Encontrar uma pista: todos os que estão no lugar certo para perceber o que há para ser visto podem tentar Encontrar. Apenas um teste bem-sucedido é necessário.
- Determinar se alguém está escondendo informações: todos os que são capazes de observar a pessoa podem jogar Psicologia. Apenas um teste bem-sucedido é necessário.
- Passar por um guarda sem ser visto: todos precisam jogar Furtividade; se uma pessoa falhar, o guarda será alertado de sua presença.

Os exemplos acima são apenas orientações. Para tarefas nas quais o número de participantes é limitado, novas tentativas podem ser feitas por outros investigadores, mas essas tentativas consumirão mais tempo.

Em algumas situações pode não ser óbvio se um outro teste deveria ser permitido ou se um jogador é obrigado a forçar o seu teste; o Guardião deve decidir. Em geral, quando um investigador está estiver tentando o mesmo objetivo uma segunda vez, isso requer um teste forçado.

O Guardião permite que dois investigadores administrem Primeiros Socorros a um colega caído. Cada jogador lança os dados; se ambos falharem no teste, eles podem continuar com seus esforços (forçando a jogada) ou podem dar espaço para que outros investigadores façam uma tentativa (até dois por vez). Cada tentativa consome tempo, e isso pode ser crucial se o paciente estiver à beira da morte.

***Outro exemplo:** Os jogadores desejam interrogar um cultista e decidem usar o método clássico do policial bom e policial mau. Um jogador usa Intimidação e o outro usa Charme. Eles se revezam para fazer o seu papel, cada um fazendo um teste para ver se conseguem quebrar a vontade do cultista. Uma vez que ambos investigadores tenham feito testes, eles devem ou desistir, ou um deles deve forçar o teste.*

Limites Físicos Humanos

Os investigadores são apenas humanos, e há limites para o que podem alcançar fisicamente. Como já foi dito, o nível de dificuldade de um teste é Extremo quando resistido por um atributo de valor 90 ou mais. O limite superior do que pode ser enfrentado com um sucesso Extremo é 100 + a perícia ou atributo do investigador. Qualquer coisa além disso é impossível para esse personagem, e nenhum teste é permitido. Assim, nenhum humano pode ganhar em um teste de FOR contra um mostro enorme tal como uma Cria Negra (FOR 220).

A única maneira de superar os limites humanos é se vários investigadores combinarem seus esforços. Os atributos de um ou mais investigadores são subtraídos do atributo do oponente a fim de reduzi-lo a um nível contra o qual outros investigadores possam fazer um teste. Para fazer isso, começando com o menor atributo, reduza do atributo do opo-

O colega investigador de Cecil, Rodger, está preso sob uma viga caída. O Guardião estabelece que a viga possui um TAM de 150. A FOR de Cecil é apenas 40, ou seja, o TAM da viga é maior do que sua FOR por mais de 100, tornando impossível para ele levantá-la sozinho, de acordo com a regra sobre os limites físicos humanos.

Felizmente, Martin (FOR 45) está lá para ajudar. A FOR de Cecil é a mais baixa, então é reduzida primeiro do TAM da viga, deixando este em 110 (150-40). Isto é mais de 90, mas menos do que a FOR de Martin mais 100, então ele pode tentar um teste para mover a viga, exigindo um sucesso Extremo. Martin falha no teste.

Cecil possui FOR 40; o máximo que ele pode tentar levantar é TAM 140.

Martin tem FOR 45; o máximo que ele pode tentar levantar é TAM 145.

Nesse momento, o resto do grupo chega. Agora há cinco investigadores tentando levantar a viga: Cecil (FOR 40), Harvey (FOR 20), Martin (FOR 45), Helen (FOR 60) e Belinda (FOR 75).

Harvey tem FOR 20; o máximo que ele pode tentar levantar é TAM 120.

Helen tem FOR 60; o máximo que ela pode tentar levantar é TAM 160.

Belinda tem FOR 75; o máximo que ela pode tentar levantar é TAM 175.

Subtraindo a FOR de Harvey, a viga fica com TAM 130; tirando a FOR de Cecil, fica então com TAM 90; por fim, subtrair a FOR de Martin deixa a viga com TAM 45. Isso diminuiu o nível de dificuldade para Regular. O Guardião determina que todos conseguem colocar as mãos na viga e tentar levantá-la, mas uma vez que uma tentativa já foi feita, isso constituirá um teste forçado. Nem as FOR de Helen nem a de Belinda foram contabilizadas ainda, então ambas podem tentar o teste forçado para levantar a viga. Helen consegue um sucesso, Belinda tem um fracasso. Apenas um sucesso era necessário. Rodger é libertado.



"Nós vamos te tirar daí, Rodger!"

nente o valor do atributo de cada investigador, um por um. Continue fazendo isso até que o atributo do adversário tenha sido reduzido a um valor que possa ser desafiado por um investigador. Investigadores cujo atributo não foi utilizado para reduzir o atributo do oponente podem agora fazer um teste com dificuldade Extrema, Difícil ou Regular, conforme for determinado pelo novo valor de atributo do oponente.

Esta regra geralmente só é aplicável a desafios físicos, nos quais os personagens podem usar suas Força ou Tamanho compartilhados para realizar uma tarefa. O atributo do oponente não pode ser reduzido à zero ou menos com esse método; um teste é sempre necessário.

Desastres e Críticos

Eu falei que Danforth se recusou a me dizer que horror derradeiro o fizera gritar tão insanamente — um horror que, temo eu, é o principal responsável por sua atual loucura.

—H.P. Lovecraft, *Nas Montanhas da Loucura*

Resultados muito altos ou muito baixos são incomuns e significam boa ou má sorte para os jogadores.

O impacto de Desastres deve ter efeito imediato e não pode ser negado com um teste forçado.

01: Um Sucesso Crítico

Um resultado de 01 significa que algo benéfico ocorre, além de simplesmente se alcançar o objetivo. A natureza da boa fortuna fica a critério do Guardião, embora os jogadores possam fazer sugestões. Em combate, por exemplo, um sucesso crítico significa que o atacante atingiu um ponto vulnerável e causa o máximo de dano.

Iara está tentando avaliar uma estranha coroa de ouro, e consegue um 01 com sua perícia Avaliação de 35%. O Guardião diz a Iara que não só ela foi capaz de determinar um valor monetário preciso para a coroa (o resultado normal para um sucesso Regular), ela também identifica que a coroa veio dos Mares do Sul, possivelmente um dos fabulosos objetos recuperados pelo Capitão Marsh na década de 1830 (como resultado do sucesso crítico).

96—100: Desastre

Um desastre simplesmente significa que algo realmente ruim ocorre — algo pior do que um mero fracasso. A natureza do infortúnio ou da má sorte fica a critério do Guardião.

Se o resultado necessário para o sucesso do teste for igual ou superior a 50 e o dado cair em 100, um desastre acontece.

Se o resultado necessário para o sucesso do teste for inferior a 50 e os dados derem entre 96—100, um desastre acontece.

Iara encontra um carniçal. Ela faz um teste de Sanidade e tira 100 — um desastre. Ela automaticamente sofre a perda máxima de pontos de Sanidade ao ver o carniçal.

***Outro exemplo:** Harvey tem 55% em Usar Bibliotecas. Se ele estivesse investigando a biblioteca em busca de pistas, o Guardião poderia pedir um teste Usar Bibliotecas. Considerando que sua perícia é 55%, ele só sofrerá um desastre se o resultado do teste for 100. Se Harvey estivesse furtivamente investigando uma biblioteca privada no escuro, usando apenas uma vela como iluminação, o Guardião poderia definir o nível de dificuldade como Difícil, exigindo um resultado de 27 ou menos. Neste caso, Harvey sofreria um desastre com resultados de 96 a 100.*

Sorte

O Guardião pode exigir testes de Sorte quando circunstâncias externas à competência dos investigadores estiverem em questão e também ao determinar a mão caprichosa do destino. Se uma perícia ou atributo for aplicável a uma situação, então esta deve ser usada em vez de Sorte.

Se o Guardião pedir um teste Coletivo de Sorte, o jogador cujo investigador tem o menor valor de Sorte (dentre os presentes na cena) deve fazer o teste.

Se algo ruim deve acontecer com um membro do grupo, o Guardião pode simplesmente perguntar quem tem a pontuação de Sorte mais baixa naquele momento e fazer com que tal indivíduo sofra o infeliz evento.

No final deste capítulo você também encontrará uma regra opcional para gastar pontos de Sorte para alterar o resultado dos dados.

Não é necessário um teste para conseguir um táxi, mas pegar um antes que os investigadores percam de vista um carro que pretendem perseguir poderia precisar do teste. O Nível de Crédito poderia ser um fator quando se está tentando chamar a atenção de um motorista de táxi que está à procura de um cliente bem vestido que possa lhe dar uma gorjeta generosa. No entanto, conseguir rapidamente um táxi às duas da manhã em uma parte desagradável da cidade pode não ser tão fácil. Será que sequer haveria um táxi por lá? Nenhuma perícia fará com que um táxi apareça na hora. É uma questão de sorte haver um taxista dirigindo por aquela rua, portanto, um teste de Sorte seria necessário.

Testes de Inteligência e Testes de Ideia

O Guardião pode solicitar um teste de Inteligência (INT) quando um investigador estiver tentando resolver algum tipo de enigma intelectual. Conseguindo um resultado igual ou menor à Inteligência do investigador, o jogador receberá uma solução do Guardião. Isso pode incluir a resolução de um enigma de palavras cruzadas ou responder a uma adivinha.

Um teste de Ideia é diferente de um teste de Inteligência, embora seja feito da mesma maneira, buscando um resultado menor ou igual à Inteligência do investigador. Um teste de Ideia é geralmente proposto pelos jogadores quando seus investigadores ficaram presos em algum ponto da investigação; talvez eles tenham perdido completamente uma pista vital, ou simplesmente não sabem o que fazer a seguir, e o jogo está parado. O resultado do teste de Ideia colocará a investigação no curso certo; no entanto, o sucesso ou fracasso do teste de Ideia determina se a pista faltante foi obtida com facilidade, ou com algum custo para os investigadores (consulte o **Capítulo 10** para mais orientações quanto aos testes de Ideia).

Teste de Saber

Todas as pessoas sabem alguma coisa sobre diferentes tópicos. O teste de Saber representa o que está armazenado no sótão intelectual do cérebro, calculado como uma chance percentual de que a educação do investigador forneceu a informação necessária. É preciso um resultado igual ou menor a o valor de EDU de um personagem para ser bem sucedido em um teste de Saber.

O investigador pode saber que é perigoso derramar água em ácido sulfúrico (sem estudar Química), ou pode lembrar a geografia do Tibete (sem um teste de Navegação), ou saber quantas pernas aracnídeos têm (e possuir apenas 1% em Biologia).

A identificação das línguas humanas atuais é um excelente uso para o teste de Saber. Se uma perícia específica for melhor aplicável à situação, então ela deve ser usada em vez de se fazer um teste de Saber (a critério do Guardião).

Testes Resistidos: Jogador versus Jogador e Combate Corpo-a-Corpo

Pode haver momentos, como quando dois jogadores estão em conflito, em que você deseja que ambos os lados joguem dados para determinar um vencedor. Testes Resistidos são o padrão para combates corpo-a-corpo (ver **Capítulo 6: Combate**). Fora de combate, o Guardião deve evitar o uso de testes resistidos entre personagens não-jogadores e investigadores. No entanto, um Guardião que esteja acostumado com essas regras é livre para usar testes resistidos sempre que considerar que isso irá aumentar o drama.

Para fazer um teste resistido, ambos os lados devem declarar um objetivo mutuamente exclusivo: um vencerá, o outro perderá. Cada lado seleciona uma perícia ou atributo para usar – que não precisam ser os mesmos –, escolhas que devem ser aprovadas pelo Guardião.

Ambos os lados jogam os dados para determinar o nível de sucesso, comparando seus resultados com a perícia ou atributo escolhido. O Guardião deve estar ciente de que os atributos geralmente são mais altos do que as perícias, então, quando um lado usa um atributo, o outro lado deve ter a opção de usar um atributo ou perícia.

Testes Resistidos não podem ser forçados.

Harvey está jogando de xadrez com Edgar, outro investigador. O resultado do jogo não traz nenhuma consequência importante, mas os jogadores querem saber quem ganha mesmo assim. Ambos os lados têm o objetivo de "vencer". Estes objetivos são mutuamente exclusivos; para alguém ganhar, o outro deve perder. A situação também é irreversível; se Edgar ganhar, não há nada que Harvey possa fazer para mudar isso (assim, o teste não pode ser forçado). Nenhum deles tem "jogar xadrez" como perícia, então ambos concordam em usar suas INT. Ambos os jogadores conseguem um sucesso Regular. Edgar tem uma INT maior, então ele ganha o jogo.

Um teste pode levar a um dentre seis resultados:

Desastre: se o resultado for 100. Se o valor necessário para o sucesso for inferior a 50, um resultado de 96 ou mais é um desastre.

Fracasso: se o resultado for maior do que a perícia ou atributo do personagem (mas não for um desastre).

Sucesso Regular: se o resultado for igual ou menor do que a perícia ou atributo do personagem.

Sucesso Sólido: se o resultado for igual ou menor do que a metade da perícia ou atributo do personagem.

Sucesso Extremo: se o resultado for igual ou menor do que um quinto da perícia ou atributo do personagem.

Sucesso Crítico: se o resultado for 01.

Comparar resultados:

Um sucesso **Crítico** ganha de um sucesso **Extremo**.
Um sucesso **Extremo** ganha de um sucesso **Sólido**.
Um sucesso **Sólido** ganha de um sucesso **Regular**.
Um sucesso **Regular** ganha de um **Fracasso** ou de um **Desastre**.

Em caso de empate, o lado com a perícia (ou atributo) mais alta ganha. Se continuar empatado, o resultado foi um impasse ou ambos os lados devem jogar os dados novamente.

Dados de Bônus e Dados de Penalidade

(Para uso em Testes Resistidos, Principalmente)

Às vezes, as condições atuais, o ambiente e/ou o tempo disponível podem atrapalhar ou beneficiar um teste de perícia ou de atributo. Sob certas circunstâncias, o Guardião pode conceder um "dado de bônus" ou um "dado de penalidade" para um teste.

Dados de bônus e dados de penalidade não são pequenas adições ou subtrações insignificantes de alguns pontos percentuais e, portanto, não devem ser usados sem uma boa causa. Se um elemento for tão pequeno que só modificaria um teste em alguns poucos pontos percentuais, então não se preocupe com isso. Dirigir sob chuva leve não deve causar um dado de penalidade, já tentar correr mais rápido que outro motorista em meio a uma chuva torrencial (teste resistido de Dirigir) — aí está sua penalidade!

Na maioria dos casos, o Guardião melhora ou penaliza um teste com um único "dado de bônus" ou "dado de penalidade", mas quando as condições são incrivelmente vantajosas ou terríveis, pode ser aplicado um segundo dado de bônus ou de penalidade.

Um dado de bônus e um dado de penalidade se anulam.



Figura 1: Dado de Bônus

Para cada dado de bônus:

Quando fizer o teste, jogue um dado de "dezenas" adicional junto com o par normal de dados de porcentagem. Você estará jogando três dados separados; um de "unidades" e dois de "dezenas". Para se beneficiar do bônus, use o dado de "dezenas" com o melhor (menor) resultado.

Dois investigadores rivais, Malcolm e Hugh, estão competindo pelo afeto de Lady Greene. Só um deles pode conquistar a mão dela em casamento, então o Guardião determina que uma jogada resistida é necessária para determinar o resultado de seus galanteios. Fica decidido que devem fazer um teste resistido de Charme. O Guardião recapitula os eventos da aventura até agora: Malcolm visitou Lady Greene duas vezes, cada uma delas esbanjando presentes caros para ela, enquanto Hugh a visitou apenas uma vez e não levou presente algum. O Guardião determina que Malcolm tem uma vantagem e ganhará um dado de bônus no teste resistido.

O jogador de Hugh testa primeiro a sua perícia Charme de 55, conseguindo 45 — um sucesso Regular.

O jogador de Malcolm testa a sua perícia Charme com um dado de bônus, jogando um dado de unidade e dois dados de dezena (veja a fig. 1.). O dado de unidade cai em 4, e pode fazer par com qualquer um dos dados de dezena, resultando em 44 ou 24. O jogador de Malcolm escolhe o menor resultado, 24 — um sucesso Sólido.

Malcolm vence o teste resistido, e sua proposta de casamento é aceita por Lady Greene.

Para cada dado de penalidade:

Quando fizer o teste, jogue um dado de "dezenas" adicional junto com o par normal de dados de porcentagem. Você estará jogando três dados separados; um de "unidades" e dois de "dezenas". Para receber a penalidade, use o dado de "dezenas" com o pior (maior) resultado.



Figura 2: Dado de Penalidade



"Foi mal, Harrisson, mas não é hoje que eu morro."

Em uma terrível reviravolta, dois investigadores, Felix e Harrison, foram capturados pelos cultistas insanos do Sorriso Escarlate. Os cultistas decidiram "se divertir" à custa dos investigadores, decretando que ambos devem passar pelo Ordálio da Dor, no qual apenas um deles pode sobreviver; o perdedor será sacrificado para o deus nefasto dos cultistas.

O Ordálio da Dor envolve levantar uma pedra imensa e mantê-la erguida no alto. Quem conseguir segurá-la por mais tempo é o vencedor. Isto requer um teste resistido de Força. O Guardião determina que Harrison deve receber um dado de penalidade, já que recentemente sofreu uma lesão grave (ele foi ferido quando foi capturado pelos cultistas) e ainda está se recuperando.

O jogador de Félix tira 51 no seu teste de FOR 65— um sucesso Regular.

A FOR de Harrison é 55. Sua jogadora tira 20 e 40 nos dados de dezenas e 1 no dado de unidade (veja a fig. 2.), os quais podem ser combinados para resultar em 21 ou 41. O dado extra é um dado de penalidade, então Harrison precisa ficar com o maior resultado — um Sucesso Regular.

Ambos os jogadores conseguiram um Sucesso Regular; Félix ganha porque sua FOR é maior.

Félix consegue segurar a pedra sobre sua cabeça por mais tempo do que Harrison. Os cultistas zombam de Harrison e o levam em direção ao altar…

Níveis de Dificuldade vs. Dados de Bônus/Penalidade

Na maioria dos casos, apenas uma pessoa, geralmente o jogador, faz um teste. Quaisquer fatores que proporcionem uma vantagem ou desvantagem para o investigador devem ser incluídos no nível de dificuldade estabelecido pelo Guardião. Dados de bônus e de penalidade podem ser concedidos junto ao nível de dificuldade, a critério do Guardião, mas isso deve ser a exceção e não a regra.

No caso de um teste resistido (em que ambos os lados estão disputando um contra o outro, como no combate corpo-a-corpo), níveis de dificuldade nunca são definidos. O nível de sucesso alcançado por um dos participantes é, de fato, o nível de dificuldade que o outro lado deve superar. Se houver fatores que proporcionem uma vantagem ou desvantagem considerável para um dos personagens envolvidos, o Guardião deve conceder um dado de bônus ou de penalidade para tal personagem.

Testes de Perícia: Defina o nível de dificuldade.

Testes Resistidos: Conceda dados de bônus ou de penalidade.

Um cultista maligno está tentando forçar a abertura de uma porta, enquanto Harvey tenta mantê-la fechada do outro lado. Isso exige um teste de FOR ou de TAM. O Guardião não possui estatísticas para o cultista e deve estabelecer um nível de dificuldade apropriado. Ele decide que a FOR e o TAM do cultista estariam entre 50 e 89, o que exige que Harvey faça um teste Difícil para conseguir fechar a porta. O Guardião permite que Harvey escolha se vai usar sua FOR ou seu TAM (ele escolhe o TAM, é claro, pois esse atributo é muito maior). Se ele falhar, ele pode ser capaz de forçar o teste jogando seu peso imprudentemente contra a porta, mas correndo o risco de se machucar ao fazê-lo, caso falhe.

Se o cultista for um personagem não-jogador importante (com FOR 80 e TAM 65), o Guardião pode decidir que seria mais divertido se ambos fizessem um teste resistido. Harvey tira 57 ao testar seu TAM 80, o que resulta em um sucesso Regular. O Guardião Tira um 15, o que é um sucesso Extremo para a FOR do cultista. Harvey é jogado para trás, sem chances de forçar o teste.

Testes Combinados

Algumas situações permitem ou exigem o uso de mais de uma perícia. Apenas uma jogada de dados é feita; o resultado é então comparado com cada uma das perícias indicadas. O Guardião irá especificar se é necessário um sucesso em ambas as perícias (ou seja, o teste é bem sucedido quando for igual ou menor do que cada uma das perícias) ou se apenas uma das perícias precisa ser bem sucedida.

Observe a importância de se usar uma única jogada de dados no último exemplo. Harvey tem apenas 10% tanto em Consertos Mecânicos como em Consertos Elétricos. Sua chance de sucesso ao fazer uma única jogada e compará-la com ambas as perícias simultaneamente é de 10%. Se duas



"Tô entrando!"

jogadas separadas fossem feitas, primeiro contra Consertos Mecânicos e, em seguida, contra Consertos Elétricos, a chance de sucesso seria reduzida para 1%.

O Guardião deve decidir se uma situação exige testes sequenciais ou um teste combinado.

Um cultista insano repentinamente começa a sacar uma arma contra Harvey. Um teste bem sucedido de Encontrar permitiria que Harvey visse a mão do cultista se movendo em direção à arma, enquanto um de Psicologia permitiria que ele antecipasse a ação a partir da conduta do cultista. O Guardião pede a Harvey um teste Combinado de Encontrar e Psicologia. Um sucesso em qualquer uma das perícias permitirá que Harvey antecipe a ação do atacante, e talvez dê a Harvey a oportunidade de agir primeiro.

Mais tarde, Harvey tenta consertar uma turbina elétrica. O objeto é mecânico e elétrico, então o Guardião pede um teste combinado de Consertos Mecânicos e de Consertos Elétricos. Uma única jogada é feita, e o resultado é comparado a ambas as perícias — neste caso, deve ser bem sucedido em ambas.

Charme, Lábia, Intimidação e Persuasão: Níveis de Dificuldade

Um investigador pode ter Charme 75%, mas isto não significa que ele ou ela possa encantar todo mundo 75% das vezes. O nível de dificuldade baseia-se no lado oposto; neste caso, a perícia social correspondente (Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão) ou a perícia Psicologia (o que for maior). Portanto, se a perícia do adversário é igual ou maior a 50%, é necessário um sucesso Sólido (um resultado igual ou menor do que metade da perícia). Se a perícia do adversário for igual ou maior a 90%, é necessário um sucesso Extremo (um resultado igual ou menor do que um quinto da perícia). Para a grande maioria dos personagens não-jogadores, essas perícias serão inferiores a 50% e, portanto, o nível de dificuldade será Regular e o jogador só precisará de um sucesso Regular.

- Se o personagem não-jogador estiver inclinado a aceitar o que o jogador quer, não se preocupe em jogar os dados, simplesmente o faça concordar.
- Se o personagem não-jogador não estiver muito afeito aos planos do jogador, não é necessária nenhuma modificação no nível de dificuldade.
- Se o personagem não-jogador se opuser ferrenhamente aos objetivos do jogador, a dificuldade é aumentada em um ou dois níveis.
- Se o jogador apresentar algo para ajudar no convencimento, como um bom argumento (se estiver usando Persuasão), ou se estiver empunhando uma arma e estiver claramente disposto a usá-lo (no caso de Intimidação), o Guardião deve diminuir a dificuldade em um nível.

As menores chances de sucesso exigem um sucesso Extremo (igual ou menor do que um quinto da perícia), mas, em algumas raras circunstâncias, o Guardião pode decidir que não há como ser bem sucedido e que nenhum teste é permitido.

A investigadora de Iara está tentando intimidar um cultista para que este revele o nome do contato do culto na força policial. O cultista é um médico, e o Guardião decide que as suas perícias de Intimidação e Psicologia estão abaixo de 50%. O nível de dificuldade, portanto, começa como Regular. É claro que o cultista deseja intensamente não revelar seu contato, e assim o Guardião aumenta o nível de dificuldade em dois níveis, até o Extremo.

Iara falha no teste. Iara tenta forçar o teste ameaçando o cultista com violência. Ele pega um pé de cabra, balança-o perto da cabeça do médico e depois olha diretamente em seus olhos, para se certificar de que ele entende a ameaça implícita. O Guardião reduz o nível de dificuldade para Sólido. Iara falha no teste forçado, e o Guardião conta como Iara se deixa levar e, com sua frustração, golpeia o médico na cabeça com a ferramenta, causando um ferimento bastante desagradável. Iara não pretendia fazer isso – foi a consequência de falhar em um teste forçado. Nem sempre as coisas saem como planejado! Se a jogadora tivesse sido bem sucedida no teste de Intimidação, o Guardião seria obrigado a entregar o nome do contato (como era o objetivo da jogadora), mas como o teste fracassou, agora fica inteiramente a critério do Guardião decidir se o médico irá revelar o que sabe, independente de quaisquer outras ações que os jogadores possam tentar tomar contra ele.



"Estou perdendo a paciência contigo"

Recompensas de Experiência: a Fase de Desenvolvimento dos Investigadores

Quando um investigador usa com sucesso uma perícia durante o jogo, deve marcar a caixa ao lado dessa perícia na ficha de investigador. Isso dá ao investigador uma chance de aprender com suas experiências. Não se deve marcar a caixa se o teste usou um dado de bônus. No caso de um teste resistido, ambos os lados podem alcançar algum nível de sucesso, mas só um personagem sairá vitorioso, e somente ele poderá marcar sua perícia.

Normalmente, a fase de desenvolvimento dos investigadores ocorre ao final de um cenário, ou, no caso de uma campanha, na conclusão de um capítulo. Isso pode acontecer após uma sessão ou várias sessões de jogo. Se a história continuar além disso, o Guardião deve buscar uma pausa na narrativa para permitir uma fase de desenvolvimento dos investigadores.

Uma vez que uma fase de desenvolvimento dos investigadores tenha iniciado, examine a ficha de investigador para ver quais perícias foram marcadas. Não importa quantas vezes uma perícia tenha sido usada com sucesso, pode ser feita apenas uma verificação por perícia, para determinar se o investigador melhora nela.

Para cada verificação de perícia, o jogador lança 1D100.

É difícil ser bem sucedido em algo que você não é bom, no entanto, conseguir utilizar uma perícia com sucesso provavelmente significa que o investigador está aprendendo com a experiência. Por outro lado, ser especialista em algo garante sucesso na maioria das vezes, mas ter uma perícia com valor tão alto significa que o investigador provavelmente não aprenderá mais nada. Fica cada vez mais difícil aumentar a porcentagem de a uma perícia.

Se o jogador conseguir um resultado maior do que o valor atual da perícia, ou se o resultado for superior a 95, então o investigador melhora em tal perícia: jogue 1D10 e adicione imediatamente o resultado aos pontos de perícia atuais. As perícias podem ultrapassar 100% através desse método.

Se o jogador conseguir um resultado igual ou menor do que o valor atual de sua perícia, o investigador não aprendeu com a experiência e o valor da perícia não muda.

Repita o procedimento para todas as perícias que foram marcadas, em seguida apague todas as marcas que foram feitas nas perícias na ficha de investigador. Perícias podem ser marcadas novamente durante a próxima sessão do jogo, à medida que são usadas com sucesso.

Nota: As perícias Mythos de Cthulhu e Nível de Crédito nunca são marcadas, e sequer existe uma caixa à esquerda delas na ficha de investigador. Não conseguir melhorar uma perícia não traz nenhuma outra consequência.

Um cenário terminou após algumas de sessões de jogo, e Harvey pode fazer verificações em várias de suas perícias. A jogadora de Harvey verifica a sua Furtividade de 20%. Ela tira um 08, e assim Harvey não melhora nessa perícia. Ela então verifica Usar Bibliotecas (55%), conseguindo um 68 — a perícia de Harvey melhorou. É jogado 1D10, resultando em um 3. A perícia Usar Bibliotecas de Harvey aumenta para 58%.

Perícias de 90% ou mais

Quando um investigador alcança 90% ou mais em uma perícia durante uma fase de desenvolvimento dos investigadores, adicione 2D6 pontos à sua Sanidade atual. Essa recompensa representa a disciplina e a autoestima ganhas através do domínio de uma perícia.

Cecil tem uma perícia Espadas de 85%. Tendo empregado com sucesso a perícia, é feita uma verificação para melhorá-la, durante a fase de desenvolvimento dos investigadores. O jogador de Cecil consegue um 97 e, portanto, joga 1D10, adicionando 8 pontos à perícia. Cecil é agora um verdadeiro mestre espadachim e ganha 2D6 pontos de Sanidade.

Outras Atividades Durante a Fase de Desenvolvimento dos Investigadores

Durante a fase de desenvolvimento dos investigadores, o jogador também tem a oportunidade de:

- Ganhar pontos de Sanidade, fazendo o investigador passar algum tempo com um aspecto de seus antecedentes (ver **Autoajuda**, página 167).
- Verificar o Nível de Crédito e rever suas finanças (ver **Fase de Desenvolvimento dos Investigadores: Emprego e Nível de Crédito**, página 96).
- Reduzir todos os limites de sanidade em um (ver **Acostumando-se com o Horrível**, página 169).

Alterando os Antecedentes de um Investigador

Um jogador é livre para alterar ou adicionar entradas em sua ficha de investigador, observando certas limitações. O jogador não pode apagar ou alterar as entradas listadas em Ferimentos e Cicatrizes, Fobias e Manias, Encontros com Entidades Estranhas, ou qualquer coisa que tenha sido alterada ou adicionada pelo Guardião sem que tenha a permissão deste.

Fobias e manias só podem ser apagadas a partir de tratamento (ver **Psicoterapia**, página 167).

A conexão chave do investigador (ver página 45) pode ser alterada somente durante a fase de desenvolvimento dos investigadores e somente pelo jogador. Orientações sobre o uso, perda e substituição de uma conexão chave podem ser encontradas em **Autoajuda** (ver página 167).

Nível de Crédito e Despesas do Investigador

Tentar acompanhar as finanças pessoais dentro do jogo de uma maneira semelhante à da vida real introduziria uma complexidade desnecessária. No entanto, usando um método ligeiramente abstrato, um indicador para o padrão de vida e poder de compra de um investigador se torna possível.

O Nível de Crédito (NC) inicial de um investigador é determinado durante a criação do personagem, com base na profissão escolhida para o investigador (ver **Exemplos de Ocupações**, página 40-41).



Despesas Diárias e Padrões de Vida Gerais

Não há necessidade de fazer qualquer contabilidade quanto a despesas de acomodação, alimentação ou de viagens, desde que os gastos do investigador estejam dentro dos limites de seu padrão de vida (ver **Nível de Crédito**, página 71). Além disso, um personagem pode gastar no máximo o seu Nível de Gastos, diariamente.

É provável que o dinheiro só venha a ser relevante ocasionalmente no jogo, quando grandes quantidades estiverem sendo gastas. Isso pode incluir a preparação para uma grande viagem;, a compra de itens caros, como um veículo ou um livro raro; ou a contratação de ajudantes.

A combinação da permissão para gastar livremente dentro dos limites de seu "padrão de vida" e a liberdade de não ser obrigado a registrar despesas abaixo de certo "nível de gastos" destina-se a minimizar a contabilidade. O uso deste sistema pode levar a certas incertezas sobre quanto exatamente está dentro dos limites do "padrão de vida" de um indivíduo e se um investigador excedeu seu "nível de gastos". Como sempre, o Guardião é o árbitro de tais assuntos e é aconselhável intervir somente quando um investigador tiver claramente ultrapassado o seu nível de gastos.

Harvey começa o jogo com um Nível de Crédito de 41 (Médio). Isso lhe proporciona um padrão de vida médio; ele pode ficar em hotéis com preços moderados, comer fora (economicamente) e vez ou outra pegar um táxi. Além disso, ele pode gastar até $10 por dia. Nada disso requer qualquer contabilidade da parte do jogador.

Harvey passa algumas sessões realizando investigações em Boston, viajando de ônibus e táxi, visitando bibliotecas, entrevistando pessoas e todas essas coisas que um investigador de Chamado de Cthulhu pode ter que fazer. Tudo isso está dentro de seu padrão de vida e de seu limite de gastos. Nenhuma contabilidade é necessária.

Gastando Além de Seu Limite de Gastos

Quando um investigador gasta um valor acima do seu "limite de gastos", o jogador deve reduzir o seu dinheiro pelo valor total que foi gasto. Se o dinheiro for insuficiente, o investigador pode tentar usar o seu patrimônio. Converter patrimônio em dinheiro pode tomar tempo; o Guardião decide quanto isso demora. Hipotecar uma propriedade, vender antiguidades, pegar empréstimos e assim por diante, tudo consome tempo. Se o investigador estiver longe de sua cidade natal, é provável que demore ainda mais.

Se em um mesmo dia forem feitas múltiplas compras abaixo do limite de gastos do investigador, o Guardião pode insistir em combinar o total das compras para comparar com o nível de gastos do investigador e exigir que um gasto de dinheiro seja deduzido, caso seu limite de gastos seja excedido.

Harvey quer comprar uma Espingarda calibre 12, que custa $40. Como isso está acima de seu limite de gastos, de $10, ele reduz seu dinheiro em $40 ($82 para $42).

Mais tarde, Harvey deseja fazer uma viagem à Inglaterra, escolhendo viajar por mar, primeira classe, o que custa $120. Isso está além do dinheiro disponível de Harvey. Harvey tem $1665 em patrimônio, e procura utilizar parte deste capital, obtendo um empréstimo de banco. O Guardião concorda com isso e decide que deve levar uma semana para obter o dinheiro. Harvey transfere $245 de seu patrimônio para o seu dinheiro. Dos $245, ele gasta $120 na passagem, restando $125, que ele acrescenta ao seu dinheiro restante de $42. Seu dinheiro agora é $167, e seu patrimônio $1400. Quando ele chega à Inglaterra, suas finanças funcionam exatamente da mesma forma de quando estava em casa (padrão de vida médio e um limite de gastos de $10 por dia).

Gastando dinheiro em Chamado de Cthulhu

Se os personagens viajarem para um lugar com um custo de vida menor, então o dinheiro deles deve valer mais. Por exemplo, se Harvey viajasse para a Índia rural, descobriria ser relativamente rico por lá e que conseguiria sustentar um padrão de vida acima do habitual.

Harvey tem um limite de gastos de $10 por dia. Um dia ele faz várias despesas; uma câmera, um telegrama internacional curto e leva um contato para jantar em um restaurante luxuoso. Ele então deseja assistir a uma apresentação musical em um teatro. Neste ponto, o Guardião decide que Harvey gastou $15 (excedendo o limite de gastos de $10). Harvey reduz o seu dinheiro em $15.

Conseguindo Dinheiro

Durante o jogo, um personagem pode receber uma grande quantia de dinheiro, talvez como uma recompensa. A curto prazo esse montante pode ser adicionado ao dinheiro do personagem ou, com o tempo, ser investido em seu patrimônio.





Harvey tomou um banho de loja.

Endividando-se

A forma como dívidas são contraídas e pagas é tudo parte de sua história. Talvez o investigador tenha que vender o seu carro, ou pegue dinheiro com um agiota. Embora transações financeiras não devam ser o foco do jogo, o declínio constante da Sanidade de um personagem pode muito bem vir acompanhado de seu declínio físico e financeiro.

Fase de Desenvolvimento dos Investigadores: Emprego e Nível de Crédito

Problemas de saúde (físicos ou mentais) ou constantes ausências no trabalho podem levar à perda do emprego e a uma queda de renda. Algumas profissões não exigem que o investigador esteja ativamente empregado para auferir uma renda (como Diletante) e, portanto, não são propensas a perda do emprego. No entanto, uma quebra na bolsa de valores terá um grande efeito sobre as finanças de tal indivíduo, e eventos assim devem ser tratados a critério do Guardião (talvez usando testes de Sorte). Por outro lado, o Nível de Crédito pode aumentar quando um investigador consegue um emprego com maior remuneração.

Uma pessoa pode ser rica um dia e estar no olho da rua no próximo, mas um declínio gradual é o mais comum. Se um investigador perder seu emprego, ele perde sua fonte de renda, e seu Nível de Crédito cai. Uma perda de patrimônio não indica necessariamente uma perda de Nível de Crédito, se a pessoa ainda tiver uma renda estável.

Quando a situação financeira de um investigador sofrer uma mudança significativa, o Guardião deve decidir entre uma das seguintes opções. A seguinte lista de condições inclui coisas boas e ruins, e geralmente deve ser usada durante a fase de desenvolvimento dos investigadores.

Estou rico! Quando um investigador ganha dinheiro, deve verificar se seu patrimônio alcança o nível de um "padrão de vida" mais alto. Se for o caso, o jogador deve aumentar o Nível de Crédito do investigador em uma série de jogadas de 1D10 até que o seu Nível de Crédito esteja dentro da nova faixa.

Se Harvey (começando com uma "renda média") conseguiu dinheiro de forma que seu patrimônio aumentou para $30.000, isso o levaria a "abastado" para a década de 1920 ($25.000 - $44.500). Seu Nível de Crédito era 41 (médio) anteriormente. A jogadora joga 1D10 – conseguindo um 4 – e adiciona esse valor ao Nível de Crédito de Harvey, aumentando-o para 45. Outras duas jogadas são feitas, um 3 eleva seu Nível de Crédito para 48, então um 9 o aumenta para 57. Nível de Crédito 57 está dentro da faixa de renda "abastado", de modo que não são feitos mais testes.

As coisas estão melhorando: se o investigador tiver sido promovido, seu Nível de Crédito deve aumentar de acordo com (adicione 1D6 ao Nível de Crédito).

A vida segue como sempre: se nada mudou para afetar a renda do investigador, seu Nível de Crédito não irá se alterar.

Apertando o cinto: o investigador é rebaixado ou passa um tempo em licença não remunerada. Diminua o Nível de Crédito em 1D10.

Vendeu as joias da família: o investigador gastou grande parte de seu patrimônio. Se os recursos totais do investidor (dinheiro mais patrimônio) agora forem iguais ao valor de patrimônio de um nível de renda inferior, diminua o Nível de Crédito em 1D10.

Má sorte e problemas: o investigador perde sua principal fonte de renda, geralmente seu emprego. Diminua o Nível de Crédito em 2D10 a cada nova fase de desenvolvimento dos investigadores. Se houver uma rede de segurança estatal, o Nível de Crédito mínimo será 1D10-1.

Falido! A perda súbita de todas as fontes de renda e/ou todas as dívidas sendo cobradas (como uma quebra no mercado de ações), levam a uma queda dramática na fortuna do personagem. O investigador deve reduzir o seu Nível de Crédito em 1D100. Se o Nível de Crédito de um investigador resistir à perda, isso indica que ou o investigador recebeu uma outra oferta de emprego imediatamente ou que havia guardado dinheiro em algum lugar seguro (observe que o Nível de Crédito mais baixo é zero — valores negativos são ignorados).

Durante a fase de desenvolvimento dos investigadores, seguindo à revisão do Nível de Crédito, o dinheiro do investigador deve ser atualizado, adicionando-se o montante de dinheiro indicado para o seu Nível de Crédito atual ao dinheiro que ele ainda possua. Patrimônio pode ser alterado de duas formas: primeiro, o Nível de Crédito do investigador pode aumentar ou diminuir (como resultado de uma mudança no emprego, por exemplo), caso em que seu valor patrimonial deve ser recalculado para se adequar ao novo Nível de Crédito. Segundo, um investigador pode gastar ou acumular uma grande quantia de dinheiro que afetará seu montante patrimonial e, se for o suficiente, também alterará o seu Nível de Crédito. O Guardião deve usar os conselhos acima para alterar o Nível de Crédito e o Valor de Patrimônio de cada investigador de um modo que pareça apropriado para os eventos na história. Continuar com o status quo é, claro, o padrão, e os Guardiões só devem buscar fazer mudanças se necessário.

Ao fim de sua aventura na Inglaterra, Harvey retorna para Boston. Suas finanças foram esgotadas pela viagem, mas ele tem uma ótima história para publicar. Harvey possui $80 em dinheiro e apenas $50 restantes de patrimônio. O Guardião concorda que Harvey ainda tem seu trabalho e, apesar de ter tido que vender sua casa e se mudar para acomodações alugadas, ele pode permanecer na faixa de renda Média. O Guardião sente que a situação se encaixa melhor como "Vendeu as joias da família" (suas posses, reunidas, são agora um pouco superiores às de alguém "Pobre") e então ele insiste na diminuição de 1D10 no Nível de Crédito. A jogadora de Harvey tira um 07, então o Nível de Crédito de Harvey cai de 41 para 34. Consultando a tabela Dinheiro e Patrimônio, um Nível de Crédito de 34 tem $68 em dinheiro, então esse valor é adicionado ao seu dinheiro restante, dando a Harvey um total de $148 em dinheiro. O patrimônio de Harvey permanece em $50.

Contatos

Durante o jogo, os investigadores podem desejar fazer uso de seus contatos pessoais e profissionais. O Guardião pode simplesmente permitir a existência de um contato ou pedir uma jogada de dados. Os jogadores podem fazer testes para estabelecer contatos usando qualquer perícia ou atributo que pareça apropriado: Química para conhecer um químico, Medicina para conhecer um cirurgião e assim por diante.

Um teste bem sucedido ao estabelecer um contato significa que ou o personagem não-jogador já ouviu falar do investigador (por sua reputação) ou que o investigador já conhecia pessoalmente o contato. Aplique modificadores ao teste conforme for apropriado. A localização é um grande fator — estar longe de casa ou em uma área pouco povoada aumentaria o nível de dificuldade. Se o investigador estiver terras conhecidas e tentando entrar em contato com alguém da mesma profissão, o Guardião deve diminuir o nível de dificuldade.

Estabelecer um contato não significa automaticamente que o contato fará o que investigador deseja; pode ser necessária alguma persuasão, lábia, charme ou intimidação, e isso deve ser interpretado.

Se o jogador quiser forçar o teste para estabelecer um contato, o Guardião é quem deve fazer o teste forçado, no lugar do jogador (uma "jogada oculta"), de modo que o jogador não saiba o resultado. Uma sugestão de consequência por falhar no teste forçado é permitir que o investigador inconscientemente se encontre com um contato antagônico ou não confiável. Tal contato pode parecer útil para o investigador, mas trairá ou enganará o investigador de alguma forma. Uma jogada oculta é usada nessa situação, visto que o conhecimento do resultado do teste informaria ao jogador quanto às inclinações do contato.

Harvey viajou para Londres e quer vasculhar os arquivos do The Times em busca de provas inéditas ligadas à sua investigação. Negam-lhe acesso aos arquivos e, então, ele procura estabelecer um contato com alguém da imprensa local que possa lhe garantir o acesso. Não existe uma perícia específica para jornalismo, então o Guardião sugere Fotografia (Harvey pode conhecer um colega fotógrafo) ou Língua Nativa (como a perícia mais associada ao jornalismo). O Guardião aumenta o nível de dificuldade para Difícil, já que Harvey está muito longe de casa. Harvey possui Língua Nativa em 84% e precisa conseguir um resultado de metade desse valor para estabelecer um contato. Harvey fracassa no teste e não consegue encontrar contatos. Ele persiste, procurando em cada publicação menor, e o Guardião concede um teste forçado, jogando os dados longe das vistas do jogador (uma jogada oculta). O teste falha novamente e o Guardião informa ao jogador que Harvey contata Martyn Lace, editor do "O Questionador de Camden", que afirma conhecer a reputação de Harvey como fotógrafo. Lace está curioso sobre Harvey, e parecerá prestativo, enquanto tenta descobrir informações sobre a investigação de Harvey para benefício próprio. Talvez ele notifique os inimigos de Harvey (por uma recompensa) ou publique a história ele mesmo, expondo assim o cuidadoso trabalho de Harvey.

Treinamento

Com dinheiro suficiente, é possível encontrar alguém para ensinar qualquer coisa. A existência de treinamento faz sentido para o jogo apenas em campanhas, nas quais os mesmos investigadores se reúnem regularmente para se envolver em um mistério contínuo.

Não se deve ir à escola e aprender mais do que 1D10 em uma perícia a cada quatro meses de tempo de jogo sem um bom motivo. O Guardião decide se vários cursos podem ser realizados e como julgar se a participação do investigador nas aulas é satisfatória. Uma verificação de melhoria ocorre automaticamente após a conclusão com êxito de um segmento de treinamento, no entanto, muitas aventuras em um semestre invalidem o aprendizado ou a prática em sala de aula para o dado período.

À discrição do Guardião, a taxa de aprendizagem para uma perícia pode ser aumentada ou o intervalo de aprendizado encurtado se o investigador tiver acesso a um professor de renome. Tal acesso deve ser uma recompensa por uma ação notável, ou depois de muita perseverança, já que muitos competem pela atenção dos famosos.

Jogador e Guardião podem deliberar sobre o estudo autodidata de qualquer tópico acadêmico. O investigador deve estudar por quatro meses, depois dos quais faz uma jogada como para uma verificação de perícia (perícia marcada) para aquela perícia (tentando conseguir um resultado acima de seu nível atual de perícia com 1D100 e ganhando 1D10 pontos de perícia, caso seja bem-sucedido).

Especializações de perícias de combate, como Espadas, são tão pouco usadas que escolas e treinadores pessoais representam a única maneira de se aprimorar.

Envelhecimento

Existem vários modificadores a serem aplicados durante a criação do investigador para refletir a sua idade. Nas raras circunstâncias em que um investigador envelhece significativamente durante o jogo, modificadores devem ser aplicados para refletir a mudança de idade. É improvável que isso aconteça em muitos jogos, mas pode ocorrer em uma campanha, ou quando se pula décadas e continua-se a história do investigador em uma época posterior. O envelhecimento também pode ocorrer de repente, como resultado de um feitiço ou portal mágico; tal envelhecimento pode causar os efeitos físicos negativos sem o ganho em educação.

Os efeitos do envelhecimento são cumulativos, então, se o envelhecimento for de duas décadas, de 30 para 50 anos, aplique os modificadores para completar quarenta e cinquenta anos.

Completando 20 anos: faça uma verificação de melhoria para a EDU. Acrescente 5 pontos divididos entre FOR e TAM.

Completando 40 anos: faça uma verificação de melhoria para a EDU. Reduza 5 pontos distribuídos entre FOR, CON ou DES, e reduza a APA em 5. Reduza MOV em 1.

Completando 50 anos: faça uma verificação de melhoria para a EDU. Reduza 5 pontos distribuídos entre FOR, CON ou DES, e reduza a APA em 5. Reduza MOV em 1.

Completando 60 anos: faça uma verificação de melhoria para a EDU. Reduza 10 pontos distribuídos entre FOR, CON ou DES, e reduza a APA em 5. Reduza MOV em 1.

Completando 70 anos: reduza 20 pontos distribuídos entre FOR, CON ou DES e reduza a APA em 5. Reduza MOV em 1.

Chegar aos 80 anos: reduza 40 pontos divididos entre FOR, CON ou DES e reduza a APA em 5. Reduza MOV em 1.

Cada década depois disso: reduza 80 pontos divididos entre FOR, CON ou DES. Reduza MOV em 1.

Harvey joga algumas histórias ambientadas anos 1920, depois das quais o Guardião deseja jogar em um cenário na década de 1930. Com isso, Harvey estará 10 anos mais velho (agora com 52 anos) e os efeitos de envelhecimento são aplicados. Uma jogada de 98 concede a Harvey uma melhora de 1D10 em sua EDU, adicionando 9 pontos a uma EDU de 93. O jogador então reduz o CON e a APA de Harvey em 5 pontos cada. Harvey ainda é um sujeito bonito (APA 75). Seus pontos de vida são diminuídos em 1, para 14, como resultado da baixa em sua Constituição. Seu MOV cai de 6 para 5, ele não é tão rápido como costumava ser, mas, em geral, Harvey está envelhecendo muito bem!

Regras Opcionais

Gastando Sorte

Depois que o jogador tiver feito um teste (usando uma perícia ou atributo), pontos de Sorte podem ser gastos para alterar o resultado. O jogador pode usar pontos de Sorte para alterar o resultado da jogada à taxa de 1 para 1. Os pontos gastos são deduzidos dos pontos de Sorte do investigador, o que reduzirá a chance dele passar em um futuro teste de Sorte.

Pontos de Sorte não podem ser usados em testes de Sorte, jogadas de dano, testes de Sanidade ou jogadas para determinar a quantidade de pontos de Sanidade perdidos. Um jogador pode gastar qualquer quantidade de pontos de Sorte (até seu valor de Sorte atual) em um teste. Um jogador só pode gastar Sorte para alterar suas próprias jogadas.

Quando um teste de perícia fracassa, o jogador tem a opção de forçar o teste OU gastar Sorte; pontos de Sorte não podem ser usados para alterar o resultado de um teste forçado.

Críticos, desastres e defeitos de armas de fogo sempre são aplicados e não podem ser alterados com pontos de Sorte.

Além disso, nenhuma verificação de melhoria de perícia é ganha se forem gastos pontos de Sorte para alterar uma jogada.

Em jogo, a Sorte de um investigador irá diminuir quando gasta e aumentar quando recuperada (veja a seguir).

Recuperando pontos de Sorte

Após cada sessão de jogo, cada jogador pode fazer uma verificação de melhoria para sua Sorte. Esta jogada é igual à de melhoria de perícia. O jogador lança 1D100 e, se o resultado for acima de sua pontuação atual de Sorte, ele acrescenta 1D10 à sua Sorte. Se o resultado for igual ou menor ao montante de Sorte atual do investigador, nenhum ponto é recuperado.

Nota: a pontuação de Sorte de um investigador variará ao longo do jogo, mas não pode exceder 99. O valor inicial de Sorte não é usado novamente no jogo. Não há redefinições do valor de sorte e o valor inicial pode ser excedido durante o jogo.

O Guardião consegue um sucesso Extremo para uma Cria Negra quando a criatura tenta pisotear Harvey. Harvey falha na esquiva, tendo tirado 35, muito acima de seu Esquivar 27. É um caso de vida ou morte, e assim a jogadora de Harvey gasta 30 dos pontos de Sorte de Harvey para converter o teste de Esquivar em um sucesso Extremo. Harvey evita a morte por um fio de cabelo!

No início da sessão seguinte (Harvey, de algum modo, sobreviveu para lutar mais um dia), a jogadora de Harvey faz uma verificação para recuperar sua Sorte. Harvey agora só tem 15 de Sorte. A jogadora tira 37 e então adiciona 1D10 à sorte de Harvey, aumentando-a para 21. Esperemos que Harvey não tenha que confiar em sua sorte hoje.





Capítulo Seis
Combate

Então, a despeito de estar paralisado pelo medo
e pelo asco, minha curiosidade mórbida triunfou;
e quando a última das monstruosidades escorria sozinha
daquele mundo infernal de pesadelos desconhecidos,
saquei minha pistola automática e atirei na coisa,
sob a cobertura do ribombar dos trovões.

—H.P. Lovecraft, "The Lurking Fear"





despeito de seus melhores esforços para evitar derramamento de sangue, às vezes os investigadores são confrontados com situações em que o resultado só pode ser decidido com os punhos ou com uma arma.

O combate abrange uma série de perícias e objetivos; às vezes, um investigador pode querer apenas subjugar um oponente sem causar danos indevidos, enquanto em outros momentos o objetivo pode ser matar, ou simplesmente fugir.

Situações de combate têm suas próprias regras, que se concentram na ação e ajudam a determinar quem está fazendo o quê, quando o faz, e o grau de sucesso alcançado. Em vez de ter um único teste que decida o resultado da luta, uma série de jogadas é feitas até que haja um vencedor inequívoco.

Declarando a Intenção: "O que o seu personagem está fazendo?"

O Guardião sempre deve perguntar isso aos jogadores e encorajá-los a descrever as ações de seu investigador em vez de usar a terminologia do jogo. "Estou fazendo um teste para acertar", não é algo que um investigador diria ou faria. Busque compor uma imagem com suas descrições de combate e incentive seus jogadores a fazerem o mesmo. Quando o jogador tiver descrito a ação de seu investigador, o Guardião deve então dizer-lhe qual perícia ele deve jogar.

Jogador: "Eu vou dar um murro no guarda e depois correr para a porta aberta."
Guardião: "O guarda vai tentar agarrar você. Faça um teste de Briga."

Guardião: "O humanoide monstruoso está correndo até você — o que você vai fazer?"
Jogador: "Eu levanto minha espingarda e atiro no bicho."
Guardião: "Certo, faça um teste de Espingardas."

Guardião: "O investigador de Thiago está agindo estranho — ele está saindo da barraca para o frio intenso sem casaco ou luvas. Ele vai congelar até a morte lá fora!"
Jogador: "Eu vou agarrá-lo e mantê-lo no chão."
Guardião: "Façam um teste resistido de Briga."

Perceba como o pedido pelos testes se desenvolve a partir do que os jogadores dizem. No primeiro exemplo, o objetivo é passar pelo guarda, e o soco é simplesmente um método para alcançar o objetivo; dano pode ser causado como consequência, mas o Guardião utiliza os dados para determinar se a manobra é realizada.

No segundo exemplo, o objetivo do jogador é claramente causar o máximo de dano, então os dados serão usados para determinar se o monstro é atingido e para avaliar a quantidade de dano causado.

No terceiro exemplo, o jogador está tentando conter um colega investigador sem causar dano. Novamente, os dados serão usados para avaliar o sucesso da manobra.

Os dados então são jogados, geralmente pelo Guardião e pelo jogador simultaneamente, e os resultados são utilizados para determinar quais manobras são bem sucedidas e quanto dano é causado.

A forma como você descreve o resultado da jogada de dados é importante para sua história, mas não tem importância para as mecânicas do jogo. Um teste de Lutar que causa 6 pontos de dano pode representar alguns socos bem dados, uma joelhada na virilha, uma série de chutes ou uma cabeçada — sua descrição do resultado deve ser elaborada a partir da intenção declarada, adequando-se à margem de sucesso alcançada.

Tente usar este formato a cada rodada: permita que as ações de cada personagem na história indiquem quais testes são necessários, resolva as jogadas de dados, incorpore o resultado dos testes à história e, em seguida, avance para o próximo personagem. Não fique jogando os dados sem que isso sirva para contar uma história.

A Rodada de Combate

É confuso para todos quando vários jogadores agem e falam ao mesmo tempo, então, para manter a organização, o combate é estruturado em rodadas, com cada jogador tendo um turno em cada rodada.

Uma rodada de combate é uma unidade de tempo deliberadamente indefinida em que todos que desejam agir e são capazes de fazê-lo têm a chance de completar pelo menos uma ação. A igualdade de oportunidades de ação é muito mais importante do que a noção de que uma rodada de combate representa uma quantidade precisa de tempo do mundo real. Quando todos os investigadores e personagens controlados pelo Guardião tiverem tido a oportunidade de agir, a rodada de combate acaba e a próxima rodada pode começar.

Destreza e a Ordem de Ataque

A questão de quem tem a primeira oportunidade de atacar pode ser bastante importante em uma luta. Determine a ordem de ataque classificando a DES dos combatentes da maior para a menor. No caso de um empate, age primeiro quem tem a perícia de combate mais alta.

Ações em uma Rodada de Combate

Em seu turno, na ordem de DES (da maior para a menor) cada personagem pode usar sua ação para:

- Iniciar um ataque usando a perícia Lutar ou Armas de Fogo*.
- Realizar uma Manobra de Luta.
- Fugir do combate.
- Conjurar um feitiço.
- Realizar alguma outra ação que requeira tempo e talvez um teste, como arrombar uma porta enquanto os outros lutam.

**Observe que alguns monstros são capazes de realizar múltiplos ataques em uma única rodada: todos eles ocorrem no turno do monstro.*

Um personagem pode optar por atrasar sua ação até que outro personagem tenha agido. Se isso levar a mais de um personagem querendo agir simultaneamente, o que possuir a DES mais alta tem a prioridade. Se ambos insistirem em esperar pelo outro, a rodada pode terminar com nenhum dos dois agindo e, portanto, perdendo suas ações. Após isso o jogo continuará com a ordem de combate convencional na próxima rodada.

Saindo na Mão

O homem atrás de mim – o único do grupo que era mais velho do que eu – grunhiu o vulgar "Meu Deus!" com a voz mais esganiçada que eu já ouvi. Dos sete homens cultos e refinados, apenas Sir William Brinton manteve a compostura, algo que lhe garante ainda mais crédito, já que ele liderava o grupo e deve ter visto aquela coisa primeiro.

—H. P. Lovecraft, *Os Ratos nas Paredes*

Para explicar as regras de combate, começaremos com uma simples e habitual briga de um contra um. Posteriormente, podemos acrescentar regras para armas brancas, múltiplos oponentes, armas de fogo e outras opções.

Esta luta pode ser uma briga de bar ou qualquer situação na qual duas pessoas estão determinadas a machucar uma à outra em combate desarmado. Não é uma partida de boxe ou uma aula de artes marciais; não existem limites aqui. É uma briga suja e violenta: punhos golpeiam, pés chutam, cabelos são puxados, testas se chocam, unhas arranham, dedos são torcidos, partes vulneráveis são visadas, dedos enfiados em olhos e dentes são cuspidos. Isso tudo é abrangido por uma perícia: Briga (uma especialização da perícia Lutar). A alternativa a atacar é tentar evitar ser atingido, e isso é representado pela perícia Esquivar.

Ataques corpo-a-corpo são resolvidos usando-se testes resistidos. Quando atacado, um personagem tem uma escolha simples: ou ele esquiva, ou contra-ataca.

- Se o personagem escolher contra-atacar, use a perícia Lutar do personagem atacado para resistir à perícia Lutar do atacante.
- Se o personagem escolher se esquivar, use a perícia Esquivar dele para resistir à perícia Lutar do atacante.
- Se o atacado não contra-atacar e nem se esquivar, use as regras de ataque surpresa na página 106.

Resolvendo um Ataque de Lutar Feito Contra um Alvo que Contra-ataca

Ambos os lados jogam os dados de porcentagem e comparam os resultados com suas próprias perícias de Lutar. O lado que tiver o melhor nível de sucesso evita ser machucado e causa dano em seu oponente (ver **Determinando o Dano**, a seguir). Se ambos os lados conseguirem o mesmo nível de sucesso, o personagem que iniciou o ataque acerta o personagem que está contra-atacando, causando dano.

- Se o atacante conseguir um nível de sucesso mais alto, ele causa dano no alvo.
- Se o defensor conseguir um nível de sucesso mais alto, ele ou ela conseguiu ser bem sucedido em bloquear, aparar ou evitar o ataque e simultaneamente acertou um golpe no agressor, causando dano.
- Em caso de empate, o atacante ganha (quando o oponente dele está contra-atacando).
- Se ambos falharem, nenhum dano é causado.

Harvey foi encurralado por um cultista irado, e ambos estão tentando ferir o outro. O cultista tem DES 55 e Harvey também. No entanto, a perícia Lutar (Briga) do Cultista é de 70%, o que é muito maior que a de Harvey, então o cultista age primeiro.

Resolvendo um Ataque de Lutar Contra um Alvo que está se Esquivando

O atacante e o alvo (que está tentando se esquivar) devem fazer um teste resistido usando suas perícias Lutar e Esquivar, respectivamente. Se o atacante conseguir um nível de sucesso superior, o ataque é bem sucedido e o atacante causa dano no perdedor (veja **Determinando o Dano**, a seguir). Caso contrário, o ataque é evitado e nenhum dano é causado. Se ambos os lados conseguirem o mesmo nível de sucesso, o personagem que está esquivando vence e evita o ataque.

- Se o atacante conseguir um nível de sucesso mais alto, ele causa dano.
- Se o defensor conseguir um nível de sucesso mais alto, ele evitou o ataque e não recebe dano.
- Em caso de empate, o defensor ganha (quando ele está esquivando).
- Se ambos falharem, nenhum dano é causado.

Determinando o Dano

A quantidade de dano que um ataque causa é indicada na **Tabela XVII: Armas** (páginas 401-405). Observe que o dano para ataques desarmados de humanos é 1D3 (socar e chutar, por exemplo).

Dano Extremo e Empalamentos

Causa-se mais dano se o atacante conseguir um nível de sucesso Extremo em seu ataque. Isto só ocorre se o ataque for feito no turno do personagem na ordem de DES, não quando ele está contra-atacando: cada personagem tem um momento para brilhar a cada turno, e esta é a oportunidade de fazerem um ataque excepcional.

Se o atacante conseguir um sucesso Extremo com uma arma não-empaladora (por exemplo, armas de contusão, como os punhos, chutes ou porretes), então ele acertou um ponto fraco e causou o dano máximo (dano máximo mais o dano extra máximo — se existir).

Se o atacante conseguir um nível de sucesso Extremo com uma arma perfurante (como uma lâmina ou projétil), então um "empalamento" foi causado. Isso significa que a arma ou projétil conseguiu acertar uma área vital, penetrando profundamente em artérias ou afetando músculos e tendões cruciais. Aplique o dano aumentado como se fosse um sucesso Extremo com uma arma de contusão (dano máximo mais o dano extra máximo) e acrescente uma jogada de dano para a arma.

As armas que podem empalar são indicadas na **Tabela XVII: Armas** (páginas 401-405).

Um personagem com 1D4 de dano extra consegue um nível Extremo de sucesso quando está atacando com um canivete. O jogador lança 1D4 para o dano da arma e acrescenta o dano máximo que a arma pode causar (4) junto com o dano extra máximo (4). Isso resulta em um total de 1D4+8 (alcançando de 9 a 12 pontos de dano).

Usando Armas em uma Luta

Qualquer coisa que possa ser usada para golpear ou esfaquear pode ser considerada uma arma branca. Se for o tipo de arma que alguém poderia simplesmente pegar e usar (uma perna de cadeira, faca de cozinha etc.), então use a perícia Lutar (Briga). Tais armas pertencem à categoria de armas básicas e incluem porretes e facas simples. Se a arma for mais pesada ou complexa e não se encaixar na categoria de armas básicas, uma perícia de especialização em arma deve ser utilizada. As armas com características e funções semelhantes são agrupadas, para fins de especialização de perícias de armas.

Consulte a **Tabela XVII: Armas** (páginas 401-405) para obter detalhes sobre os grupos de armas e armas específicas, juntamente com o dano que elas causam.

O Velho Birch tem a opção de pegar uma faca ou uma espada. Com a faca, ele usaria sua perícia Lutar (Briga), de 40%. Uma espada é mais complicada de se usar e tem sua própria perícia, que não é coberta por Lutar (Briga). O Velho Birch não tem nenhuma competência com uma espada, então teria que usá-la com o valor base da perícia: Lutar (Espadas) 20%.

Armas Improvisadas

Todo tipo de objeto pode ser usado para causar dano físico: tacos de sinuca, tesouras, garrafas, pedras e assim por diante. Até mesmo um gramofone poderia ser usado para golpear a nuca de alguém e causar um ferimento feio.

O Guardião deve determinar o dano causado por uma arma improvisada usando um objeto semelhante da **Tabela XVII: Armas** (páginas 401-405). Se a arma improvisada for semelhante a uma arma branca básica, como uma faca ou um porrete, ela pode ser usada com a perícia Lutar (Briga). Se não for, o Guardião deve decidir qual especialização da perícia Lutar é apropriada.

Todos são fortemente encorajados a usar o ambiente em uma luta. Isso adicionará algo único a cada luta e fará com que a ambientação ganhe vida. Se toda luta se resumir a socos, pontapés e armas convencionais, elas podem ficar repetitivas. Imagine a cena e agarre o que vier à mente. Se a luta ocorrer em um bar, você poderia atacar com tacos de sinuca, arremessar garrafas e bater nos outros com bancos do bar. Atiçadores de fogo, suportes de chapéu e espadas ornamentais podem vir a calhar em uma mansão. Monitores de computador, cabos de força e tesouras poderiam ser todos mortais em um escritório. Como Guardião, incentive seus jogadores a improvisar e não impeça as ideias deles sem uma boa razão para isso. Se você quiser introduzir a mão do destino para decidir se determinada arma improvisada está disponível, peça um teste de Sorte.

Proibido Forçar Jogadas de Combate

Não existe a opção de forçar jogadas de combate (tanto de Lutar quanto de Armas de Fogo). Testes de perícia são resolvidos com uma ou duas jogadas, mas combates são resolvidos com uma sequência de testes. Forçar um teste de perícia indica uma tentativa subsequente – um esforço articulado para ser bem sucedido. Em um combate, essa tentativa subsequente seria o seu próximo soco, ou seu próximo tiro, ou seja, o seu próximo ataque.

Monstros Contra-atacam ou Esquivam?

O comportamento padrão para monstros e personagens não-jogadores é contra-atacar ao invés de esquivar. Isso serve para tornar o combate mais rápido e simples para o Guardião. Monstros e personagens não-jogadores devem esquivar apenas quando sua prioridade é escapar.



Frigideiras dão excelentes armas improvisadas.

Manobras de Luta

Se um jogador descrever um objetivo que vai além de simplesmente causar dano físico, como desarmar seu oponente ou derrubá-lo, então isso pode ser resolvido com uma manobra. Isso pode incluir empurrar alguém para fora do caminho, jogar o oponente no chão, conter alguém com um mata-leão, desarmar um adversário, e assim por diante.

Etapa 1: Comparar a Característica Corpo

Claramente, a perícia é um fator importante na realização de uma manobra de luta bem sucedida, mas o tamanho e a força também influenciam. Um lutador pequeno, mas habilidoso, pode desequilibrar ou desarmar um oponente maior, mas há limites. Nenhum ser humano jamais conseguirá derrubar um monstro enorme como uma Cria Negra de Shub-Niggurath na base da força, independente de sua competência. Convenientemente, Tamanho e a Força já são levados em conta no Corpo de cada personagem e, portanto, comparando tais características, podemos avaliar a potência relativa dos oponentes.

Para determinar a capacidade relativa dos dois oponentes e se o personagem realizando a manobra recebe dados de penalidade, basta comparar o Corpo dos dois combatentes. Se o personagem que executa a manobra tiver um Corpo menor do que o seu oponente, então ele ou ela recebe um



O Velho Birch tem um bom gancho de esquerda.

Harvey: DES 55

Lutar (Briga): 25 (Regular) /12 (Sólido) / 5 (Extremo)
Esquivar: 27 (Regular) / 13 (Sólido) / 5 (Extremo)

Velho Birch: DES 60

Lutar (Briga): 40 (Regular) / 20 (Sólido) / 8 (Extremo)
Esquivar: 30 (Regular) / 15 (Sólido) / 6 (Extremo)

A primeira rodada:

As coisas esquentam para Harvey quando ele não consegue se esgueirar pelo lado da casa, levando a um encontro com o Velho Birch, que tenta socar o intruso.

O Velho Birch tem a DES mais alta e, portanto, age primeiro.

Ação do Velho Birch:

O Guardião pega os dados e declara que o Velho Birch está tentando dar um murro em Harvey. A reação de Harvey é se abaixar. O Guardião, portanto, joga o Lutar (Briga) do Velho Birch, que será resistida pelo Esquivar de Harvey.

O Guardião consegue um 04 para o Velho Birch — um sucesso Extremo.

Harvey precisa de um sucesso Extremo para evitar o golpe. A jogadora de Harvey tira 25 para o Esquivar de Harvey — um sucesso Regular. Não é bom o bastante.

O Velho Birch causa 1D3 de dano por ataque desarmado, ao qual é acrescentado o dano extra de 1D4. Como foi um sucesso Extremo, o resultado máximo é usado no lugar da jogada de dados; Harvey recebe os 7 pontos de dano completos (3 + 4 = 7).

O Guardião narra como o Velho Birch acerta Harvey com um gancho de esquerda antes que ele tenha a chance de fugir. Isso é seguido por uma série de jabs bem dados enquanto Harvey cambaleia para trás, com sangue escorrendo por seu rosto. Um sorriso se espalha pelo rosto do Velho Birch enquanto sente o gosto da vitória.

Ação de Harvey:

Harvey está encurralado e ataca o inimigo. O Velho Birch tenta fintar e golpear Harvey novamente. Sua intenção inclui causar dano, então isso significa que ele está contra-atacando.

A jogadora de Harvey consegue um 25 para seu Lutar (Briga) — um sucesso Regular.

O Guardião tira 23 para o Lutar (Briga) do Velho Birch — um sucesso Regular.

Quando o alvo está contra-atacando, o atacante ganha em caso de empate. Harvey joga 1D3 e causa 2 de dano.

Este é o final da primeira rodada.

dado de penalidade para cada ponto de diferença (até um máximo de dois dados de penalidade). Se um oponente exceder o Corpo do atacante por três ou mais pontos, quaisquer manobras de luta são ineficazes; o atacante pode até pôr as mãos no oponente, mas carece da força e tamanho necessários para tirar proveito disso.

- Se o personagem que estiver executando a manobra possuir um Corpo que seja três ou mais pontos menor do que o do adversário, a manobra é impossível.
- Se o personagem que estiver executando a manobra possuir um Corpo que seja dois pontos menor do que o do adversário, o teste da manobra é feito usando-se dois dados de penalidade.
- Se o personagem que estiver executando a manobra possuir um Corpo que seja um ponto menor do que o do adversário, o teste da manobra é feito com um dado de penalidade.
- Se o personagem que estiver executando a manobra possuir o mesmo valor de Corpo (ou superior) que oponente, nenhum modificador é aplicado.

Etapa 2: Fazer uma Jogada de Ataque

Uma manobra é tratada da mesma maneira que um ataque normal. A maioria das manobras usará a perícia Briga, embora algumas possam ser realizadas usando outra especialização: por exemplo, a perícia Lutar (Espadas) pode ser usada para desarmar uma pessoa. O Guardião deve decidir de acordo com a situação. O oponente deve optar por esquivar ou contra-atacar, como faria em um ataque normal.

Manobras de Luta Exigem um Objetivo Bem Definido

Às vezes, um jogador pode indicar uma ação como um objetivo; em resposta a uma arma apontada para o seu rosto, ele pode simplesmente dizer: "Estou empurrando o braço dele para que a arma não fique apontando para mim." Empurrar um braço para longe não é um objetivo – é uma ação. Isso não define um objetivo claro; na sua vez, o adversário poderia simplesmente dizer que está apontando a arma de novo e atirando. Um objetivo deve ser algo definitivo, como "Eu estou derrubando a arma da mão dele", "Estou tomando a pistola dele", ou "Eu estou agarrando o braço da arma e o mantendo apontado pra longe de mim". Cada um desses exemplos tem um efeito definitivo sobre a situação e, portanto, constitui um objetivo.

Jogada de ataque da Manobra:

- Se o alvo estiver esquivando: a perícia Lutar do atacante é resistida pelo Esquivar do alvo. Se o personagem que estiver realizando a manobra conseguir um nível de sucesso mais alto do que o alvo, a manobra é bem-sucedida (em caso de empate, o alvo consegue se esquivar da manobra).
- Se o alvo estiver contra-atacando: a perícia Lutar do atacante é resistida pela perícia Lutar do alvo. Se o personagem que estiver contra-atacando conseguir um nível de sucesso mais alto, a manobra falha e o oponente causa dano no personagem que está realizando a manobra (em caso de empate, a manobra é bem-sucedida).
- O alvo de uma manobra pode ele próprio usar uma manobra: Resolva o teste como em um contra-ataque mas, em vez de causar dano, aplique o efeito da manobra.

Uma manobra bem sucedida permite que o personagem atinja um objetivo, como:

- Desarmar um adversário, ou tomar de sua mão um objeto, como um livro.
- Deixar o inimigo em uma situação de desvantagem duradoura, causando-lhe um dado de penalidade em suas próximas ações ou concedendo um dado de bônus para as ações de aliados contra esse alvo (escolha o que for mais apropriado para a situação). Esta desvantagem pode ocorrer como resultado de ele estar sendo contido ou de ter sido derrubado no chão.
- Escapar quando estiver sendo fisicamente contido por outro personagem. O personagem agarrado pode usar uma manobra em seu turno para se libertar de algo como um abraço de urso ou mata-leão; caso contrário, ele permanece automaticamente preso até que seu atacante o liberte, seja incapacitado ou sofra uma lesão grave (ver **Ferimentos e Cura**, página 119).
- Empurrar um oponente de um penhasco, para fora de uma janela grande ou simplesmente derrubar o oponente no chão.

O Guardião pode causar dano aos envolvidos em uma manobra se isso for apropriado para os eventos da história — claramente alguém que caia de uma janela do segundo andar vai se machucar, a menos que pouse em uma rede de segurança ou algo similar.

Atacando Primeiro (Surpresa)

Algo deve acontecer para iniciar um combate; alguém deve dar o primeiro golpe. Os oponentes podem estar um em cima do outro, como dois boxeadores no ringue, sabendo que estão envolvidos em uma luta mesmo antes que o primeiro murro seja dado. Se este for o caso, o Guardião deve começar uma rodada de combate.

Alternativamente, o ataque pode ser uma completa surpresa; uma súbita joelhada na virilha ou soco no queixo, por exemplo. Quando alguém afirma que está fazendo um ataque súbito e inesperado, deve ter a oportunidade de surpreender o adversário. Se o

Guardião mudasse automaticamente para rodadas de combate (ver abaixo), a pessoa que declarou o primeiro ataque poderia acabar atuando em último na ordem de DES, o que não faria nenhum sentido narrativo.

Claro que se o alvo estiver prestando atenção, poderá perceber que está para ser atacado. O Guardião pode permitir um teste de perícia para determinar se o alvo prevê o ataque, usando Escutar ou Encontrar para se dar conta da situação, ou então Psicologia para perceber as intenções do atacante. A perícia Furtividade do atacante pode ser usada para definir o nível de dificuldade para o teste de Escutar, Encontrar ou Psicologia do investigador, ou vice-versa, se for o investigador quem estiver fazendo o ataque surpresa (lembrando que, quando possível, os jogadores sempre devem jogar os dados).

A depender do resultado da jogada:

- Se o alvo antecipar o ataque, ele pode escolher esquivar ou contra-atacar.
- Se o alvo falhar em prever o ataque, o Guardião pode permitir que o ataque seja um sucesso automático (a menos que o resultado seja um desastre) ou conceder ao atacante um dado de bônus, dependendo da situação. Se o atacante estiver fazendo um ataque à distância (por exemplo, com uma arma ou faca de arremesso), sempre deve ser feito um teste para determinar se ele acerta.



Harvey briga com um ladrão enquanto o cultista foge.

Harvey: DES 55
Lutar (Briga): 25 (Regular) / 12 (Sólido) / 5 (Extremo)
Esquivar: 27 (Regular) / 13 (Sólido) / 5 (Extremo)
Corpo: 0

Bandido: DES 50
Lutar (Briga): 35 (Regular) / 17 (Sólido) / 7 (Extremo)
Esquivar: 25 (Regular) / 12 (Sólido) / 5 (Extremo)
Corpo: 1

Harvey está seguindo um cultista que ele sabe estar carregando uma cópia do Livro de Eibon em uma maleta através de Boston. Quando ele perde o cultista de vista na multidão, Harvey faz um teste de Encontrar e falha. Harvey corre pela rua olhando para cada beco. O Guardião concede um teste forçado de Encontrar, que também falha. Como consequência, o Guardião conta como Harvey segue seu alvo até um dos becos, só para ser surpreendido por um bandido que o ameaça com uma faca e exige dinheiro.

A primeira rodada:

Harvey tem a DES mais alta e, portanto, age primeiro.

Ação de Harvey:

Harvey tenta empurrar o bandido para fora do caminho e ir embora correndo; é um risco, mas Harvey sabe que perderá o rastro de seu alvo caso acabe se demorando. Esta é uma Manobra de Luta, o objetivo é empurrar o bandido para longe o suficiente para que Harvey possa passar correndo.

O bandido tem Corpo 1. Isto é um ponto a mais do que o de Harvey (que é zero), então Harvey terá um dado de penalidade. O bandido está contra-atacando, tentando esfaquear Harvey. O bandido tem uma faca e, portanto, usa sua perícia Lutar (Briga) para atacar.

A jogadora de Harvey faz o teste com o dado de penalidade, conseguindo 12 e 22. Ela precisa usar o resultado mais alto — um sucesso Regular.

O Guardião consegue 03 para o bandido — um sucesso Extremo.

Ao tentar afastar o bandido, Harvey é esfaqueado e leva 6 pontos de dano (1D4 do canivete e 1D4 de dano extra). Se essa tivesse sido a ação do bandido, o sucesso Extremo resultaria em um empalamento, causando 8 + 1D4 de dano (dano máximo da arma mais o dano extra máximo, somados a uma jogada do dano normal da arma).

A ação do bandido:

O bandido ameaça Harvey com a faca e exige dinheiro. Harvey, sabendo que está gravemente ferido e em desvantagem, entrega sua carteira.



Um abissal surpreende um investigador.

Nota: bater na cabeça de alguém por trás (quando se ataca sem ser visto) seria um sucesso automático (a não ser que resultasse em um desastre), enquanto que tentar tomar a arma da mão de alguém só receberia um dado de bônus.

Ao atacar um alvo que não pode ou não quer esquivar e contra-atacar, o atacante deve jogar seu ataque normalmente, mas só errará caso o resultado seja um desastre. Deve-se ter em mente que o Guardião decide quando testes são necessários. Se uma pessoa não acordar, por que seria necessário um teste para atirar nela ou esfaqueá-la enquanto dorme?

Uma vez que um ataque surpresa tenha sido resolvido, o Guardião deve então mudar para as rodadas de combate, conforme detalhado abaixo.

Desvantagem Numérica

Quando o número de inimigos de um personagem supera o de aliados, ele está em desvantagem. Após um personagem ter contra-atacado ou esquivado em uma rodada, todos os ataques corpo-a-corpo subsequentes contra ele recebem um dado de bônus. Isto não se aplica a ataques feitos com armas de fogo.

Personagens e monstros que têm mais de um ataque por rodada também podem se esquivar ou contra-atacar esse número de vezes antes que os dados de bônus sejam aplicados. Portanto, um carniçal com três ataques pode contra-atacar três vezes antes que seus atacantes ganhem um dado de bônus. Observe que algumas entidades do Mythos nunca são consideradas em desvantagem numérica (ver **Capítulo 14: Monstros, Feras e Deuses Alienígenas**).

Armas de Arremesso e de Distância

Armas de ataque à distância que disparam projéteis (como arcos) são tratadas como armas de fogo (o alvo tem a opção de **Buscar Cobertura**, ver página 113).

Armas de Arremesso podem ser resistidas pela perícia Esquivar da mesma forma que com os ataques de Lutar (ver **Resolvendo um Ataque de Lutar Contra um Alvo que Está se Esquivando**, página 103).

Um personagem não pode escolher contra-atacar um ataque à distância (projéteis) ou com uma arma de arremesso, a menos que ele ou ela já esteja fisicamente próximo do atacante (uma distância em metros igual a um quinto da DES, dividido por 3).

Metade do dano extra do atacante é aplicado nas jogadas de armas de arremesso ou de projéteis que dependem da força do usuário. Assim, isso se aplica a arcos e fundas, mas não a bestas.

Para resolver um ataque à distância ou de arremesso, o Guardião deve definir um nível de dificuldade como se fosse para um ataque com arma de fogo (ver **Alcance e Níveis de Dificuldade para Armas de Fogo**, página 112).

Fugindo de Combate Corpo-a-Corpo

No seu turno, um personagem pode usar sua ação para escapar do combate corpo-a-corpo, desde que tenha uma rota de fuga e não esteja sendo fisicamente contido.

Armaduras

Armaduras reduzem o dano recebido, quer seja a couraça natural de alguns monstros, a armadura corporal usada por um personagem ou a defesa natural de um obstáculo que está entre o atacante e o alvo. Deduza os pontos de armadura do dano causado por ataques que atinjam a armadura.

Observe que a armadura não reduzirá o dano causado por ataques mágicos, venenos, afogamentos, etc.



Até mesmo um pedaço velho de ferro pode servir de armadura.

Fluxograma de Combate

Estabelecer a ordem de ataque

Ordenar com base na DES:

A maior DES age primeiro.

Para armas de fogo preparadas use DES +50

Ataque Surpresa

Permitir um teste – o alvo prevê o ataque?

(Encontrar, Escutar, Psicologia)

Sim:

Usar a ordem normal de DES para o combate.

Não:

Ataque acerta automaticamente ou ganha um dado de Bônus.

Resolver na Ordem de DES

a) Iniciar um Ataque, Manobra, ou Fuga

b) O defensor escolhe Esquivar, Contra-Atacar ou executar uma Manobra.

c) Atacante e defensor fazem testes resistidos.

Esquivar

O atacante ganha com um nível de sucesso mais alto.

Empate = defensor ganha.

Ambos falham = nenhum dano é causado.

Contra-Atacar

O maior nível de sucesso ganha.

Empate = atacante vence.

Ambos falham = nenhum dano é causado

Manobra

Resolver como com Contra-Atacar mas, em vez de causar dano, aplica-se o efeito da manobra.

Se for uma Manobra:

Comparar Corpo

Se o Corpo do atacante for menor = 1 dado de penalidade para cada ponto de diferença.

Se a diferença for de 3+ = Manobra é impossível.

Jogadas de combate não podem ser Forçadas.

Desvantagem Numérica?

Após um personagem Esquivar ou Contra-Atacar em uma rodada, os próximos ataques contra ele ganham 1 dado de Bônus.

Não se aplica àqueles que possuem múltiplos ataques (que podem Esquivar/Contra-atacar tantas vezes quantas for o seu número de ataques antes da regra de Desvantagem Numérica ser aplicada).

Nível de Sucesso Extremo?

(N/A se for um Defensor Contra-atacando)

Empalamento = dano máximo + DX máx + jogada de dano da arma.

Contusão = dano máximo + DX máx.

Harvey e seu amigo Rodger encontram o cultista que eles suspeitam estar carregando o Livro de Eibon em uma maleta. O cultista está parado na plataforma da estação, aguardando um trem. Harvey se aproveita do fato de que eles não se conhecem e se aproxima do cultista para perguntar qual o horário do próximo trem.

Rodger: DES 70
Lutar (Briga): 40 (Regular) / 20 (Sólido) / 8 (Extremo)
Esquivar: 42 (Regular) / 21 (Sólido) / 8 (Extremo)
Dano Extra: 1D4
Corpo: 1
Pontos de vida: 14
Cultista: DES 60
Lutar (Briga): 30 (Regular) / 15 (Sólido) / 6 (Extremo)
Esquivar: 30 (Regular) / 15 (Sólido) / 6 (Extremo)
Dano Extra: 1D4
Corpo: 1
Pontos de vida: 13
Harvey: DES 55
Lutar (Briga): 25 (Regular) / 12 (Sólido) / 5 (Extremo)
Esquivar: 27 (Regular) / 13 (Sólido) / 5 (Extremo)
Dano Extra: nenhum
Corpo: 0
Pontos de vida: 15

*Harvey tenta arrancar a maleta do cultista. O Guardião determina que isso constitui uma manobra de Luta (ver **Manobras de Luta**, página 105), já que isso claramente iniciará um combate e é semelhante à intenção de desarmar um oponente. A DES do cultista é mais alta do que a de Harvey, mas ele não está ciente de estar em combate até que Harvey aja, embora possa prever a ação de Harvey — ver **Atacando Primeiro (Surpresa)**, página 106). Usando as regras para ataques surpresa, o Guardião pede um teste de Furtividade para Harvey, definindo o nível de dificuldade como Regular (a perícia Encontrar do cultista é inferior a 50). Harvey é bem sucedido e o cultista não percebe sua movimentação.*

Ataque surpresa de Harvey:

Harvey tenta agarrar a maleta do cultista usando uma manobra de luta. O cultista não tem a chance de se esquivar ou contra-atacar, pois não tem ciência do ataque. Harvey ganhou um ataque surpresa e, portanto, tem um dado de bônus para sua manobra. Quando se calcula o resultado de uma manobra de luta, o Corpo do oponente deve sempre ser levado em consideração. O Corpo do cultista é um número acima do de Harvey, então Harvey recebe um dado de penalidade. Os dados de bônus e de penalidade se anulam.

Harvey consegue um 11 em seu Lutar (Briga) — um sucesso Sólido.

O cultista não faz nenhum teste resistido, pois ele foi surpreendido por Harvey.

Harvey arranca a maleta do cultista.

*Agora que o ataque surpresa de Harvey foi concluído, o Guardião começa a usar rodadas de combate (ver **Atacando Primeiro (Surpresa)**, página 106).*

Primeira rodada:

Ação de Rodger:

*Rodger tem a DES mais alta e, portanto, age primeiro. O Guardião pergunta o que Rodger está fazendo (ver **Declarando a Intenção: "O que o seu personagem está fazendo?"**, página 102). O jogador de Rodger se inclina para frente e conta como Rodger vai agarrar o cultista por trás e prendê-lo, para que Harvey possa nocauteá-lo. O Guardião interpreta isso como uma manobra de luta com o objetivo de conter o cultista. Ambos os lados têm um valor igual de Corpo, então não há dados de bônus ou de penalidade. O cultista tenta contra-atacar, dando uma cotovelada na barriga de Rodger.*

Rodger consegue um 29 em seu Lutar (Briga) — um sucesso Regular.

O cultista consegue um 21 em seu Lutar (Briga) — um sucesso Regular.

No caso de um empate com um adversário que está contra-atacando, o atacante vence.

A manobra de Rodger é bem sucedida e ele agarrou o cultista. O cultista não acerta o seu golpe.

Ação do cultista:

*O cultista age em seguida. Ele tenta se libertar do aperto de Rodger, enquanto Rodger se esforça para mantê-lo preso. O cultista está fazendo uma manobra de luta. Rodger está simplesmente tentando manter seu controle sobre o cultista. O cultista irá se libertar caso vença, caso contrário, tudo permanece igual. O cultista tem um dado de penalidade como resultado de estar agarrado (ver **Manobras de Luta**, página 105).*

O cultista consegue um 82 e um 02 (devido ao dado penalidade) em seu Lutar (Briga) — o maior resultado é usado — um Fracasso.

Rodger consegue 24 para seu Esquivar — um sucesso Regular.

O cultista não consegue se libertar. Nenhum dos lados causa dano ao outro.

Ação de Harvey:

*Harvey tem a maleta em mãos, e o cultista está subjugado diante dele. Harvey usa a maleta como uma arma improvisada (ver **Armas Improvisadas**, página 104) para bater no rosto do cultista. O Guardião decide permitir que Harvey use sua perícia Briga para o ataque. O cultista já contra-atacou nesta rodada (contra Rodger) e, portanto, Harvey recebe um dado de bônus (ver **Desvantagem Numérica**, página 108). O cultista tenta se esquivar, mas recebe um dado de penalidade porque está sendo agarrado.*

Harvey consegue 19 ou 89 (dado de bônus) com seu Lutar (Briga) — um sucesso Regular.

O cultista consegue 01 ou 71 (dado de penalidade) com seu Esquivar — um Fracasso.

O Guardião decide que a maleta causará o mesmo dano que um pequeno porrete, 1D6. O cultista sofre 3 pontos de dano.

Segunda rodada:

Os outros passageiros da estação estão chocados com o conflito que está acontecendo, mas ninguém toma a iniciativa de intervir.

Ação de Rodger:

Rodger já está prendendo o cultista, então ele não precisa jogar dados, a menos que ele deseje fazer algo além de continuar a segurá-lo. Rodger decide que vai tirar proveito de seu domínio sobre o cultista para bater o rosto dele contra uma pilastra próxima. O cultista tenta se libertar. Ambos os lados farão testes de manobra de luta. O cultista tem um dado de penalidade por estar contido.

Rodger obtém um 49 em seu Lutar (Briga) — um Fracasso.

O cultista consegue 11 ou 81 (dado de penalidade) com seu Lutar (Briga) — um Fracasso.

Rodger não consegue ferir o cultista e o cultista não consegue se soltar. O cultista ainda está preso e os dois estão lutando na plataforma.

Ação do cultista:

Em vez de se esforçar para se libertar, o cultista ergue os pés à altura da cintura e empurra contra a pilastra próxima, tentando desequilibrar Rodger e fazê-lo cair no chão. Rodger continua a segurar e a resistir a ser derrubado. Como seu objetivo é evitar o ataque, isto usará usa perícia Esquivar de Rodger. O cultista tem um dado de penalidade por estar contido.

Rodger consegue 32 com sua perícia Esquivar — um sucesso Regular.

A jogada do Guardião resulta 03 duas vezes (dado de penalidade) para a o Lutar (Briga) do cultista — um sucesso Extremo.

*O Guardião determina que cair no chão de concreto vale 1D6 de dano (assim como um porrete) mais o dano extra do cultista que é 1D4. Rodger recebe o máximo de 10 pontos de dano como resultado do sucesso Extremo (ver **Determinando o Dano**, página 103). Isto deixa Rodger com 4 pontos de vida. Esta é uma lesão grave (ver **Ferimentos e Cura**, página 119) e, como resultado, Rodger automaticamente cai prostrado e precisa largar o cultista. Rodger passa em um teste de CON e permanece consciente.*

Ação de Harvey:

Harvey odeia a ideia de largar seu amigo ali, mas acredita que o cultista provavelmente irá trás dele, então ele foge da cena.

Terceira rodada:

Rodger está prostrado no chão. O cultista está correndo atrás de Harvey.

Ação de Rodger:

*Nenhuma ação foi feita contra Rodger nesta rodada, então ele está livre para se levantar e agir. Ele saca uma faca de arremesso de seu cinto e a atira nas costas do cultista. Este é um ataque com uma arma de arremesso; O Guardião decide que o cultista não poderá se esquivar porque ele não tem conhecimento do ataque (ver **Armas de Arremesso e de Distância**, página 108), mas Rodger ainda precisa fazer um teste para acertar.*

Rodger tira um Fracasso em seu teste de Arremessar. A faca erra o alvo.



Harvey e o cultista disputam a mala.

Ação do cultista:

O cultista usa seu feitiço Dominação para ordenar a Harvey que "Pare onde você está". As regras para magia e feitiços são abordadas mais adiante neste livro, e tudo o que precisamos saber agora é que o feitiço falha. No entanto, Harvey, sabendo que provavelmente não irá conseguir deixar o cultista para trás, opta por fingir que está sob o comando do cultista; a jogadora teve uma ideia…

Ação de Harvey:

Harvey finge estar sob comando do cultista quando seu inimigo se aproxima. A jogadora de Harvey pergunta então se o trem está chegando nesse momento. O Guardião não havia comentado anteriormente sobre o trem e decide permitir um teste de Sorte para determinar a situação. O teste de Sorte de Harvey é bem sucedido e o trem está se aproximando bem no momento em que o cultista estende a mão para pegar a maleta. Harvey aproveita a oportunidade para empurrar o cultista na frente do trem, usando a maleta.

Esta ação exigirá uma manobra de luta bem-sucedida. O Guardião adorou a ideia de Harvey e concede a ele um dado de Bônus por ter usado a situação de forma inteligente. O cultista tenta pegar a maleta, e o Guardião decide que seu objetivo é girar Harvey e jogá-lo contra o trem! Ambos os lados estão fazendo uma manobra de luta. Harvey vai sofrer um dado de penalidade porque o seu Corpo é 1 ponto menor do que o do cultista. Isso cancela o dado de Bônus concedido pelo Guardião.

Harvey consegue um 08 em seu Lutar (Briga) — um sucesso Sólido. O cultista consegue um 23 em seu Lutar (Briga) — um sucesso Regular.

Harvey continua segurando a maleta e empurra o cultista na frente do trem; o Guardião nem se dá ao trabalho de jogar dados de dano!

Exemplos de Armadura:

Jaqueta pesada de couro	1 ponto
Capacete da Primeira Guerra Mundial	2 pontos
3 cm de Madeira de Lei	3 pontos
Capacete Moderno dos EUA	5 pontos
Colete Pesado de Kevlar	8 pontos
Armadura Corporal Militar	12 pontos
4,5 cm de vidro a prova de balas	15 pontos
3 cm de chapa de Aço	19 pontos
Saco de areia grande	20 pontos

Harvey vai passar as férias em Innsmouth e se depara com um abissal enquanto explora as cavernas sob o Circo Itinerante de Prazeres Mundanos do Darke. Um homem de ação, Harvey usa um porrete para golpear com sucesso o abissal, causando 5 pontos de dano. O abissal tem uma pele dura, de couro e escamas, o que lhe concede 1 ponto de armadura natural. O Guardião reduz 1 do dano, então o golpe de Harvey causa apenas 4 de dano.

O abissal não fica nem um pouco feliz com isso e avança contra Harvey, com seus dentes afiados e pontudos brilhando sob a lanterna do investigador...

Armas de Fogo

É verdade que eu dei seis tiros na cabeça do meu melhor amigo, e ainda assim espero provar, com essa afirmação, que não sou seu assassino.

—H. P. Lovecraft, *A Coisa na Soleira da Porta*

Para resolver um ataque com armas de fogo, jogue 1D100 e compare o resultado com a perícia Armas de Fogo do atacante (usando a especialização apropriada).

Testes de armas de fogo não são resistidos. O nível de dificuldade é determinado pela distância, com vários outros elementos podendo conceder dados de penalidade ou bônus. Uma fracasso nunca causa dano.

Armas de Fogo e a Ordem de DES

É necessário menos tempo para puxar um gatilho do que para golpear com um porrete ou espada, portanto armas de fogo preparadas podem disparar com DES + 50 na ordem de DES.

Alcance e Níveis de Dificuldade para Armas de Fogo

O nível de dificuldade de um teste da perícia Armas de Fogo é sempre definido de acordo com a distância. A cada duplicação do alcance listado como alcance base da arma eleva o nível de dificuldade em um nível.

- **Dentro do alcance base:** nível de dificuldade Regular.
- **Alcance muito longo (até quatro vezes o alcance base):** nível de dificuldade Difícil.
- **Alcance muito longo (até quatro vezes o alcance base):** nível de dificuldade Extremo.

Quaisquer modificadores adicionais usam dados de bônus ou de penalidade.

A alcance muito longo, quando apenas um sucesso Extremo atingirá o alvo, um empalamento só ocorre com um acerto crítico (um resultado de 01).



Modificadores de Ataque de Armas de Fogo

Uma vez que o nível de dificuldade de um ataque de arma de fogo tenha sido definido, todos os outros fatores que trazem alguma vantagem ou desvantagem nítida são levados em consideração. Algumas opções são listadas a seguir, mas podem ocorrer outras durante o seu jogo. Os modificadores concedem ou um dado de bônus ou de penalidade.

Buscar Cobertura (Dado de Penalidade)

Um alvo que esteja ciente de que será alvejado pode reagir "Buscar Cobertura". Isso pode significar se jogar atrás de uma barreira física, atirar-se no chão ou abaixar-se rapidamente em uma tentativa de ser um alvo mais difícil.

Buscar cobertura exige um teste de Esquivar. Se for bem sucedido, o alvo se torna mais difícil de atingir e o atacante recebe um dado de penalidade.

Buscar cobertura é uma resposta desesperada para uma situação desesperada. Um personagem que opte por buscar cobertura perde seu próximo ataque (independentemente de ter sido bem sucedido ou não). Se ele já tiver usado seu ataque nesta rodada, ele perde seu ataque na próxima rodada. A única opção disponível para um personagem que buscou cobertura, até seu próximo ataque, é esquivar-se de novos ataques. Se um indivíduo com múltiplos ataques busca cobertura, ele perde todos os seus ataques, não apenas um único ataque.

Cobertura e Ocultação (Dado de Penalidade)

O grau de proteção oferecido pela cobertura fica a critério do Guardião; uma cerca de madeira pode não parar uma bala, mas oculta o alvo, tornando o tiro mais difícil. Quando pelo menos metade do corpo do alvo está oculto, adicione um dado de penalidade para ataques com armas de fogo.

Um alvo que sai de sua cobertura, mesmo que brevemente (para atirar, por exemplo), pode ser alvo de outro personagem — caso este outro personagem esteja atrasando o seu turno.



Harvey atira em um abissal.

Queima-Roupa (Dado de Bônus)

Se o alvo está à queima-roupa — uma distância em metros igual à DES do atirador dividida por 15 — o atacante ganha um dado de bônus.

Um atacante que esteja usando uma arma de fogo à queima-roupa pode ser alvo de ataques corpo-a-corpo e poderia ser desarmado com uma manobra de luta bem sucedida no turno de seu oponente. Um alvo não pode contra-atacar ou esquivar-se de um ataque de armas de fogo como poderia em um ataque corpo-a-corpo.

Mirando (Dado de Bônus)

A intenção de mirar cuidadosamente deve ser declarada no turno do personagem na ordem de combate. O tiro é disparado no mesmo turno na ordem de combate da rodada seguinte. Se nenhuma outra ação for tomada antes que o tiro seja disparado, o atacante ganha um dado de bônus. Se o personagem que está mirando sofrer dano ou se mover enquanto está mirando, a vantagem da mira é perdida. É possível ganhar apenas um dado de bônus por mirar.

Alvos Movendo-se Rapidamente (Dado de Penalidade)

Um alvo que está se movendo a toda velocidade (MOV 8 ou mais) é difícil de atingir; aplique um dado de penalidade.

Tamanho do Alvo (Dado de Bônus ou Penalidade)

Alvos menores são mais difíceis de atingir. Se o alvo tiver Corpo -2 ou menos, aplique um dado de penalidade.

Alvos maiores são mais fáceis de atingir. Se o alvo tiver Corpo 4 ou mais, aplique um dado de bônus.

Recarregando Armas de Fogo (Possível Dado de Penalidade)

É preciso uma rodada de combate para carregar duas balas ou cartuchos de qualquer tipo de revólver, rifle ou Espingarda. Basta uma rodada para trocar um pente. Duas para trocar uma correia de munição de uma metralhadora.

Em uma rodada, é possível colocar um cartucho no tambor e disparar com um dado de penalidade.

Pistolas, Múltiplos Tiros (Dado de Penalidade)

Muitas pistolas são capazes de disparar 2 ou 3 tiros por rodada.

Harvey está atirando um único tiro com sua pistola em um alvo a alcance normal, então o nível de dificuldade é Regular. Na rodada seguinte ele dispara três tiros. A jogadora de Harvey faz um teste para cada tiro (com dificuldade Regular), aplicando um dado de penalidade a cada jogada.

Disparar apenas uma vez possibilita um maior cuidado e a estabilidade da arma. Disparar mais de uma vez prioriza a velocidade em lugar da precisão. Quando disparar dois ou três tiros em uma rodada, teste cada tiro individualmente; todos os tiros recebem um dado de penalidade.

Disparando Contra um Combate Corpo-a-corpo

Os combatentes em um combate corpo-a-corpo estão em constante movimento e podem acabar passando um na frente do outro. Aplica-se um dado de penalidade quando se atira em um combatente envolvido em um combate corpo-a-corpo. Um Desastre indica que um aliado foi atingido. Se múltiplos aliados estiverem na linha de fogo, aquele com a Sorte mais baixa é atingido.

Fogo Automático

Se estiver usando fogo automático, um atacante pode sentar o dedo no gatilho durante uma rodada de combate. A arma automática continuará disparando até que o gatilho seja liberado ou que a munição acabe (chamado de modo automático). Algumas armas estão limitadas a disparar somente em modo rajada (ou seja, 2 ou 3 balas) em vez de modo automático, enquanto outras possuem seletor para se escolher entre disparos semiautomáticos (um único tiro) e/ou modo rajada ou modo automático.

Para modo automático: antes de jogar os dados, o jogador declara o número de projéteis (balas) a serem disparados, o que pode ser qualquer número até a capacidade da arma. Devido ao recuo de armas automáticas, é muito difícil disparar um grande número de balas contra um único alvo. Para simular isso, o número de balas disparadas é dividido em uma série de rajadas, sendo feita uma jogada de ataque para cada rajada.

No modo automático, uma rajada é uma série de balas em quantidade até o valor da perícia Submetralhadoras ou Metralhadoras dividido por 10 e arredondado para baixo: basta ler o dígito das dezenas do valor da perícia. Independentemente da perícia, uma rajada no modo de disparo automático nunca tem menos de 3 balas. Por exemplo: um personagem com Armas de Fogo (Submetralhadoras) 47% dispararia quatro balas em uma rajada. Um personagem pode disparar em modo automático (múltiplas rajadas) em uma única rodada até sua munição se esgotar, embora as chances de acertar sejam reduzidas após a primeira rajada ser disparada.

Para modo rajada: apertar o gatilho uma única vez dispara 2 ou 3 balas, sendo essa a melhor combinação de precisão e economia de munição. Isto é simplesmente tratado como uma rajada de 2 ou 3 tiros (dependendo da arma de fogo; a



Às vezes pegar cobertura é melhor do que contra-atacar.

Harvey está investigando o desaparecimento de seu velho amigo, Nott. Ele ouve um som estranho vindo de um cômodo no andar de cima, saca sua arma (um revólver .38), e abre cautelosamente a porta. Espiando lá dentro, Harvey vê uma forma agachada à meia-luz — ele se pergunta se é humana ou animal. Harvey grita: "Parado aí. Estou armado!" Mostrando os dentes e sibilando, a coisa se vira e investe contra Harvey, que dá um tiro, e o Guardião começa uma rodada de combate. Um teste de Sanidade deveria ser feito por encontrar tais monstros, mas isso será explicado em um capítulo posterior — por agora, vamos aceitar que Harvey permanece firme e inabalável.

Harvey: DES 55

Armas de Fogo (Pistolas): 20 (Regular) / 10 (Sólido) / 4 (Extremo)
Esquivar: 27 (Regular) / 13 (Sólido) / 5 (Extremo)
Dano Extra: nenhum
Corpo: 0
Pontos de vida: 15

Monstro: DES 60

Lutar (Briga): 40 (Regular) / 20 (Sólido) / 8 (Extremo)
Esquivar: 30 (Regular) / 15 (Sólido) / 6 (Extremo)
Dano Extra: nenhum
Corpo: 0
Pontos de vida: 14

Primeira rodada:

*Harvey já anunciou que vai atirar e vai fazê-lo com DES 105 (DES + 50), já que sua arma já estava preparada (ver **Armas de Fogo e a Ordem de DES**, página 112). A criatura age em seguida com sua DES 60. Sem uma arma de fogo preparada, Harvey teria agido depois da criatura.*

Ação de Harvey:

*O revólver de Harvey pode disparar até três tiros por rodada, mas ele decide disparar apenas uma vez para maximizar suas chances de acerto. Como o alvo está dentro do alcance base do revólver, Harvey precisa de um nível de sucesso Regular para acertá-lo. É um tiro à queima-roupa, então ele recebe um dado de bônus no teste de ataque (ver **Queima-roupa**, página 113). A perícia Pistolas de Harvey é de 20%, e ele consegue um sucesso regular (jogando um 58 e um 18). O revólver causa 1D10 de dano, arrancando um pedaço da criatura (5 pontos de dano).*

Ação do Monstro:

Agora que o monstro está sobre ele, Harvey pode ver claramente que a criatura não tem nada de humana, mas é mais parecida com um cão. Ela o ataca com as garras de suas patas dianteiras. Harvey opta por se esquivar do ataque.

O Guardião consegue um 31 para o ataque da criatura, usando sua perícia Lutar de 40 — um sucesso Regular.

O jogador de Harvey tira um 12 (menos de metade de sua perícia — um sucesso Sólido) para sua esquiva, e evita o golpe.

Segunda Rodada:

Harvey age primeiro novamente, já que seu revólver está preparado.

Ação de Harvey:

*Harvey dispara três tiros em rápida sucessão. Ele está à queima-roupa, então Harvey ganha um dado de bônus em cada tiro, mas eles são anulados pelo dado de penalidade por disparar vários tiros com uma pistola em uma mesma rodada (ver **Pistolas, Múltiplos Tiros**, página 113).*

Três jogadas de dado são feitas em sequência, uma para cada um dos tiros de Harvey (cada uma exigindo um nível de sucesso Regular): 04, 27 e 92. Dois dos tiros falham, mas o primeiro é um sucesso Extremo. O sucesso Extremo é um empalamento, então o dano é 1D10 + 10. A coisa cai.

Ação do Monstro:

Ele está morto ou morrendo e não pode fazer nenhuma ação.

Terceira rodada:

Antes que Harvey possa verificar se a criatura está morta, ele vê mais duas delas espreitando das sombras do outro extremo da sala.

Ação de Harvey:

*Harvey ergue a arma para disparar novamente. Escolhendo seu alvo com cuidado, ele passa uma rodada inteira mirando e ganha um dado de bônus quando for disparar (ver **Mirando**, página 113).*

Ação do Monstro:

As criaturas parecem estar se alimentando de algo, despreocupadas com os recentes tiros ensurdecedores e ignorando Harvey.

Quarta rodada:

Ação de Harvey:

Harvey dispara com DES 105, depois de passar uma rodada mirando. Boa parte da criatura mais próxima está coberta por uma mesa virada. A mesa parece frágil, então Harvey escolhe disparar através dela. O alcance é de cerca de 6 metros, fora da distância à queima-roupa, mas dentro do alcance base do revólver (15 metros), então o nível de dificuldade do tiro é Regular. Continua...

*A criatura está parcialmente coberta, então Harvey recebe um dado de penalidade (veja **Cobertura e Ocultação**, página 113), que é anulado pelo dado de bônus que ele recebe por mirar.*

Harvey faz uma jogada de ataque para o tiro e consegue um sucesso Sólido com um resultado de 09. Ele consegue causar 7 pontos de dano com o 1D10, que são reduzidos em 2 pontos pelo nível de armadura da mesa, resultando em 5 de dano.

Ação do Monstro:

Assustadas com a proximidade do tiro, ambas as criaturas percebem o perigo e se dirigem para uma janela próxima.

Quinta Rodada:

Harvey corre para a janela e esvazia sua arma contra as criaturas que estão fugindo. O Guardião decide que Harvey terá um tiro ao alcance normal. Este é o sexto tiro de Harvey e seu revólver está vazio.

Sexta rodada:

Ação de Harvey:

*Harvey carrega uma bala e dispara na mesma rodada contra uma das criaturas que estão fugindo, antes que ela suma de vista. O disparo está sendo feito ao alcance muito longo (quase 40 metros), então o nível de dificuldade é Extremo (ver **Alcance e Níveis de Dificuldade para Armas de Fogo**, página 112). Um dado de penalidade é adicionado porque Harvey está carregando e disparando na mesma rodada (ver **Recarregando Armas de Fogo**, página 113). A jogadora de Harvey comemora quando consegue 01 e 00 com o dado de penalidade, dando um resultado final de 01! Um crítico ao alcance muito longo é um empalamento, causando 1D10 + 10 de dano e derrubando uma das criaturas em seu trajeto.*

Ação do Monstro:

A criatura remanescente escapa ilesa.

Harvey se vira e vê o cadáver semidevorado de seu velho amigo Nott jazendo aos seus pés, então vaga pelo lugar para verificar se a primeira criatura está realmente morta.

perícia do usuário não desempenha nenhum papel para determinar o número de balas).

Ao disparar em modo semiautomático (ou seja, vários tiros individuais): aplique um dado de penalidade para cada tiro, fazendo um teste para cada disparo, como se estivesse dando múltiplos tiros com uma pistola (ver **Pistolas, Múltiplos Tiros** página 113).

Jogando os dados para o modo automático:

Primeira jogada: aplique as regras normais para ataques com armas de fogo (defina a dificuldade pela distância e então aplique quaisquer modificadores).

Segunda e demais jogadas: adicione um dado de penalidade (ou remova um dado de bônus) para o teste de cada ataque adicional. Se isso fosse resultar em três dados de penalidade, use apenas dois dados de penalidade e aumente o nível de dificuldade em um passo (de Normal para Difícil, Difícil para Extremo, de Extremo para Crítico ou de Crítico para impossível).

O atacante deve fazer um novo teste para cada rajada de tiros ou sempre que selecionar um novo alvo.



Nem sempre tommy guns são úteis contra o Mythos.

Todos os alvos devem estar dentro de um arco de fogo razoável (em torno de um arco de sessenta graus). Gasta-se munição enquanto se está movendo a arma de um alvo para o outro (uma bala por metro). Isso é considerado simplesmente como munição desperdiçada adicional e, por conveniência, não é levado em conta no tamanho das rajadas, nas jogadas de ataque ou na quantidade de disparos que podem ser feitos antes de se incorrer em dados de penalidade.

Um atirador com uma perícia de 63%, disparando em modo automático (múltiplas rajadas) em um único alvo a alcance normal, faz uma jogada de ataque para cada rajada de 6 tiros. A primeira rajada requer um sucesso Regular. A segunda rajada de 6 balas recebe um dado de penalidade, já que é a segunda jogada de ataque (para os tiros 7-12), e a terceira rajada recebe dois dados de penalidade (para os tiros 13-18).

Se o atirador tivesse anunciado que iria disparar uma quarta rajada, então a jogada de ataque receberia dois dados de penalidade, e o nível de dificuldade (para os tiros 19-24) aumentaria para Difícil.

Alternativamente, se o mesmo atirador disparasse apenas 12 tiros, dividindo-os igualmente entre três alvos (4 tiros em cada) a um alcance normal, a primeira jogada de ataque seria para os 4 tiros no primeiro alvo. Os próximos 4 tiros no segundo alvo exigiriam uma segunda jogada de ataque, com um dado de penalidade, seguida por uma nova jogada de ataque para os 4 tiros do terceiro alvo, desta vez com dois dados de penalidade. Nesse caso, o atacante optou por disparar três rajadas parciais de 4 tiros (em vez das rajadas completas de 6 tiros), para conservar munição.

Por exemplo: Harvey e dois de seus amigos, Rodger e Cecil, chegam ao local que combinaram de se encontrar: um armazém antigo. De repente, um gângster surge das sombras, portando uma tommy gun, e abre fogo contra os investigadores, iniciando uma rodada de combate.

Gângster: DES 50

Armas de Fogo (Submetralhadoras): 40 (Regular) / 20 (Sólido) / 8 (Extremo)
Lutar (Briga): 30 (Regular) / 15 (Sólido) / 6 (Extremo)
Esquivar: 25 (Regular) / 12 (Sólido) / 5 (Extremo)
Dano Extra: 1D4
Pontos de vida: 13

Harvey: DES 55

Lutar (Briga): 25 (Regular) / 12 (Sólido) / 5 (Extremo)
Esquivar: 27 (Regular) / 13 (Sólido) / 5 (Extremo)
Dano Extra: nenhum
Pontos de vida: 15

Rodger: DES 70

Lutar (Briga): 40 (Regular) / 20 (Sólido) / 8 (Extremo)
Esquivar: 42 (Regular) / 21 (Sólido) / 8 (Extremo)
Dano Extra: 1D4
Pontos de vida: 14

Primeira rodada:

O gângster age primeiro, disparando com DES +50 por estar usando uma arma de fogo preparada.

A ação do gângster:

Um décimo da perícia Submetralhadoras do gângster é 4, então ele é capaz de disparar rajadas de 4 tiros. Ele decide disparar 4 tiros em cada um dos três investigadores (3 rajadas, 12 tiros no total). Harvey e Cecil buscam cobertura, mas Rodger saca uma pistola e fica onde está. Harvey é bem sucedido no teste de Esquivar, mas Cecil falha. O Guardião determina que os investigadores estão a aproximadamente 3 metros de distância um do outro; o gângster desperdiça 6 tiros extras deslocando sua mira entre os três alvos (gastando um total de 18 balas nesta rodada).

O gângster tem uma perícia Submetralhadoras de 40%. Os alvos estão dentro da distância normal, então o nível de dificuldade é Regular. O gângster recebe um dado de penalidade ao disparar contra Harvey porque ele conseguiu cobertura (ver ***Buscar Cobertura****, página 113).*

O Guardião consegue um 33 ou um 43 (consequência do dado de penalidade pela busca por cobertura) para acertar Harvey — um fracasso. Continua...



Começou um tiroteio entre um gangster e os investigadores num armazém abandonado.

Alternando para o segundo alvo, o Guardião consegue um 04 ou um 04 (aplicando um dado de penalidade por ser o segundo ataque do gângster na rodada) para atingir Cecil — um sucesso Extremo, indicando que todos os tiros acertaram e metade deles empalou. O Guardião faz duas jogadas de 1D10+2 e duas jogadas de 12+1D10+2, totalizando 45 pontos de dano. Cecil cai instantaneamente morto.

O Guardião joga o terceiro ataque do gângster com dois dados de penalidade e não acerta Rodger.

Ação de Harvey:

Harvey buscou cobertura e assim perde sua próxima ação, o que significa que não há nada que ele possa fazer no momento. Harvey conseguiu cobertura atrás de um carro.

Ação de Rodger:

Rodger atira, mas erra o gângster.

Segunda Rodada:

O gângster ainda tem sua submetralhadora apontada na direção dos investigadores, mas Rodger agora tem uma pistola preparada (DES 70+50), o que significa que Rodger age primeiro, seguido do gângster, e então Harvey, ainda sob cobertura atrás de um carro próximo.

Ação de Rodger:

Rodger dispara, mas erra.

Ação do gângster:

O gângster dispara 16 tiros contra os dois investigadores (4 rajadas, 8 balas em cada investigador). Os alvos estão dentro do alcance base, então o nível de dificuldade é Regular. Harvey permanece atrás do carro, o que lhe dá cobertura parcial, então o gângster receberá um dado de penalidade adicional em seus ataques contra Harvey. Rodger busca cobertura e falha. O Guardião determina que os dois investigadores estão a 10 metros de distância um do outro; o gângster vai desperdiçar 10 balas extras ao deslocar a mira entre seus alvos (sua munição é reduzida em 26 balas nesta rodada, deixando apenas 6 balas em seu tambor de 50 balas).

O Guardião tira um 87 para acertar Rodger com sua primeira rajada de 4 balas: um fracasso. Ele então faz uma segunda jogada para a segunda rajada de 4 balas, recebendo um dado de penalidade. Ele consegue um 92 e um 72: outro fracasso.

O gângster então desloca a mira para Harvey e faz uma terceira jogada de ataque. Desta vez, ele deveria ter três dados de penalidade, dois por fazer uma terceira jogada de ataque e um por Harvey estar com cobertura parcial. Como o número máximo de dados de penalidade é dois, ele joga dois dados de penalidade e o nível de dificuldade para o ataque é aumentado em um passo, indo para Difícil. Ele joga 02, 12 e 12. 12 é um sucesso Sólido, então metade das quatro balas atinge Harvey. O Guardião joga 1D10+2 para cada bala, resultando em um total de 6 pontos de dano. O Guardião narra isso, afirmando que duas balas arranham o capô do carro e atingem Harvey no ombro.

*Em sua última rajada de 4 tiros contra Harvey, o gângster ganharia outro dado de penalidade, mas, como já está com dois dados, o nível de dificuldade é aumentado mais uma vez, indo para Extremo. Desta vez, o Guardião joga 08, 38 e 98. 98 é tanto um desastre quanto um defeito (ver **Defeitos**, a seguir). O Guardião descreve-o como um defeito — a arma emperra.*

Ação de Harvey:

Harvey sai de sua proteção, corre e dá um soco no gângster. O gângster se esquiva e Harvey erra.

Terceira rodada:

Rodger normalmente iria primeiro nesta rodada com sua pistola preparada, mas, como ele buscou cobertura na última rodada, ele perdeu sua ação. Harvey está lutando contra o gangster em combate corpo-a-corpo. A metralhadora está emperrada, mas o gângster ainda poderia golpear Harvey com ela.

A ação do gângster:

Percebendo que sua arma está emperrada, o gângster foge de cena.

Ação de Harvey:

Harvey segura seu ombro ferido e olha com descrença para Rodger!

Ação de Rodger:

Rodger não pode fazer nada além olhar espantado enquanto o gângster foge.

Resolvendo cada jogada de ataque:

- Se a jogada de ataque for bem sucedida: metade dos tiros disparados atinge o alvo — jogue dano para a metade dos tiros (arredondado para baixo, mínimo de um). Se houver armadura, ela afeta cada tiro.

- Se o ataque for um sucesso Extremo: todos os tiros disparados atingem o alvo, a primeira metade deles (arredondado para baixo, mínimo de um) causa empalamento. Se houver armadura, ela afeta cada tiro. Como com todos os ataques com armas de fogo, se o nível de dificuldade do tiro era Extremo, o melhor resultado possível é um sucesso Normal e não ocorrem empalamentos.

Defeitos

Armas de fogo são propensas a emperrar ou falhar. Se o resultado de uma jogada de ataque for igual ou maior que o valor de defeito da arma (ver **Tabela XVII: Armas**, páginas 401-405), o atirador não erra, meramente — sua arma não dispara. Se a arma for um revólver, arma de cano basculante ou rifle de ferrolho, o problema é apenas uma bala que não dispara. Se a arma for de alavanca, ela emperra. Consertar um emperramento leva 1D6 rodadas de combate, além de precisar de um teste bem sucedido de Consertos Mecânicos ou Armas de Fogo. O usuário pode continuar tentando uma vez por rodada até ser bem sucedido. Se o teste resultar em um Desastre, o Guardião pode determinar se a arma apre-

senta um defeito ou se alguma outra coisa ocorre, como atingir um aliado ou o portador acabar se ferindo de algum jeito.

Ferimentos e Cura

Acredito que eles querem se livrar de mim por conta do que descobri. Há uma grande pedra negra com hieróglifos desconhecidos e meio desgastados, que eu encontrei no bosque em Round Hill, a leste daqui; depois que a levei para casa, tudo mudou. Se eles pensarem que eu suspeito de muito, vão me matar ou me levar embora da terra, para o lugar de onde vieram. De vez em quando eles gostam de sequestrar homens eruditos, para se manterem informados sobre o estado das coisas no mundo humano.

—H.P. Lovecraft, *Um Sussurro nas Trevas*

As descrições de ferimentos devem ser apropriadas para o tipo e quantidade de dano recebido. Assim, o investigador não apenas leva um tiro, mas leva um tiro em um braço ou no outro; da mesma forma, uma queda pode significar que o investigador torceu um tornozelo, ou que agora tem galo na parte de trás da cabeça, além da perda de pontos de vida.

Guardiões devem descrever os efeitos do dano e tentar evitar simplesmente dizer: "Você perdeu 3 pontos de vida."

Um Resumo dos Modificadores de Armas de Fogo: Dados de Bônus e de Penalidade

Nível de Dificuldade	Dado de Bônus	Dado de Penalidade
Regular: distância Normal	Mirar por 1 rodada	Alvo busca cobertura
Difícil: Longa distância	Queima-roupa	Alvo movendo-se rapidamente (MOV 8+)
Extremo: distância Muito Longa	Alvo grande (Corpo 4+)	Cobertura parcial (50%+)
		Alvo pequeno (Corpo -2)
		Múltiplos tiros de pistola
		Recarregar e disparar um tiro em uma única rodada
		Atirar contra combate corpo-a-corpo

Contabilizando o Dano

O número de pontos de vida perdidos devido a um ataque pode ser usado para diferenciar entre dano normal e lesões graves. Alguém que perder a consciência após uma série de socos (cada um causando uma pequena quantidade de dano) pode acordar no dia seguinte machucado e acabado, mas capaz de agir. No entanto, se recebesse a mesma quantidade total de dano em um único ataque, como um tiro, pode ficar fora de ação por uma semana ou mais, antes que o lento processo de recuperação sequer tenha começado. Um golpe provavelmente causará dano normal, enquanto um tiro é mais provável de causar uma lesão grave.

Se o dano de um único ataque for:

- Menor do que metade dos pontos de vida do personagem, trata-se de um dano normal.
- Igual ou maior do que a metade do máximo de pontos de vida do personagem, é uma lesão grave.
- Maior do que máximo de pontos de vida do personagem, o resultado é a morte.

Dano Normal: Os Efeitos

O dano normal é o resultado de um único ataque que causa dano igual ou menor do que a metade do máximo de pontos de vida do personagem. Não tem efeito significativo sobre o personagem até que os pontos de vida atuais sejam reduzidos a zero, quando o personagem ficará inconsciente. Um personagem não pode morrer como resultado de dano normal.



Lesão Grave: Os Efeitos

Uma Lesão Grave ocorre quando um ataque causa uma quantidade de dano igual ou maior do que a metade do máximo de pontos de vida do personagem, em um único ataque. Um personagem que sofrer uma lesão grave pode morrer se seus pontos de vida atuais forem reduzidos a zero.

Quando um personagem receber uma lesão grave:

- Marque a caixa Lesão Grave.
- O personagem imediatamente cai prostrado.
- Faça um teste de CON, um sucesso evita que o personagem fique inconsciente.
- Se os pontos de vida atuais caírem para zero enquanto a caixa Lesão Grave estiver marcada, o personagem está morrendo (ver **Morrendo**, abaixo).

Harvey tem 15 pontos de vida. Receber 8 ou mais pontos de dano em um único ataque causará uma Lesão Grave.

Harvey é atacado por um cultista insano e, ao longo da luta, recebe 3 de dano, e depois 8. Restam-lhe agora 4 pontos de vida. A lesão grave o derruba prostrado no chão. Ele é obrigado a fazer um teste de CON por conta da lesão grave e é bem sucedido, permanecendo consciente.

Zero Pontos de Vida: Os Efeitos

O dano cumulativo deixa de ser contabilizado quando os pontos de vida atuais chegam a zero; não registre pontos negativos. Com zero pontos de vida, o personagem fica inconsciente.

Danos subsequentes são geralmente ignorados, mas qualquer tentativa verdadeira de matar um personagem inconsciente deveria ter sucesso.

Estar com zero pontos de vida pode indicar uma de três condições (semelhante ao modelo de triagem):

- Se apenas dano normal tiver sido tomado, o personagem não morre e vai se curar com o tempo.
- Se o personagem recebeu uma Lesão Grave, o personagem morrerá em breve, a menos que sejam administrados Primeiros Socorros (ver **Morrendo**, a seguir). Se um personagem que não estiver ferido receber um ataque que causa dano igual ao seu total de pontos de vida, ele sofre uma lesão grave.
- Se um personagem receber em um único ataque uma quantidade de dano maior do que o máximo de seus pontos de vida, então a morte é inevitável.

Primeiros Socorros

Para ser eficaz, os Primeiros Socorros devem ser administrados dentro de uma hora, situação em que concedem a recuperação de 1 ponto de vida. Essa perícia pode ser tentada apenas uma vez, com tentativas subsequentes constituindo um teste forçado. Duas pessoas podem trabalhar juntas para administrar Primeiros Socorros, bastando uma conseguir um sucesso. Uma exceção ocorre quando se está tratando de um personagem morrendo (ver Morrendo, a seguir), caso em que o melhor que se pode fazer com Primeiros Socorros é estabilizar temporariamente o paciente.



"Argh... não consigo alcançar!"

Medicina

O tratamento de lesões usando a perícia Medicina leva no mínimo uma hora e pode ser administrado a qualquer momento depois do dano ter sido causado. Se isso não for realizado no mesmo dia, o nível de dificuldade é aumentado (exigindo um sucesso Sólido). Uma pessoa tratada com sucesso usando-se Medicina recupera 1D3 pontos de vida (em adição a quaisquer Primeiros Socorros que tenha recebido), exceto no caso de um personagem que esteja morrendo (ver **Morrendo**, a seguir), que deve inicialmente receber Primeiros Socorros bem sucedidos, e então ser estabilizado com o uso de Medicina (ver **Recuperação de Lesões Graves**, página 121).

Morrendo

Um personagem está morrendo quando seus pontos de vida são reduzidos a zero e tiver, também, sofrido uma Lesão Grave. Registre os Pontos de Vida atuais como '0', e marque a caixa de "Morrendo".

O personagem fica imediatamente inconsciente. O jogador precisa fazer um teste de CON ao final da próxima rodada e a cada rodada subsequente; se um desses testes falhar, o personagem morre imediatamente. Apenas a perícia Primeiros Socorros pode ser usada para estabilizar um personagem que esteja morrendo. Medicina não pode ser usada para estabilizar um personagem que esteja morrendo (ver **Capítulo 4: Perícias**).

O uso de Primeiros Socorros para estabilizar um personagem morrendo concede 1 ponto de vida temporário e deve ser seguido de uma jogada bem-sucedida de Medicina. Um personagem morrendo que tenha sido estabilizado com

Primeiros Socorros (e que portanto tem 1 ponto de vida temporário) deve fazer um teste de CON ao final de cada hora; um fracasso indica que a condição do paciente piorou: ele perderá o ponto de vida temporário voltará a estar Morrendo, precisando de Primeiros Socorros e de fazer testes de CON a cada rodada.

A perícia Medicina deve ser usada para tratar um personagem que está morrendo depois que ele ou ela tenha sido estabilizado com Primeiros Socorros. Após um teste bem-sucedido de Medicina, desmarque a caixa de "Morrendo" e recupere 1D3 de seus pontos de vida. O personagem então precisará de uma semana de descanso completo. Um teste de recuperação (ver **Recuperação de Lesões Graves**) deve ser feito ao final de cada semana de cuidado/descanso.

Continuando o exemplo anterior: *Harvey sofre mais 5 de dano. Seus pontos de vida atuais caíram para zero e, como ele recebeu uma Lesão Grave (8 pontos de dano em um único ataque), ele agora está Morrendo; a jogadora anota 'M' no lugar dos pontos de vida atuais de Harvey. Na rodada seguinte, um companheiro tenta usar Primeiros Socorros e falha. O teste de CON de Harvey é bem sucedido e ele sobrevive à outra rodada. O companheiro tenta Primeiros Socorros novamente, desta vez ele é bem-sucedido. Harvey é levado rapidamente para um hospital onde ele recebe assistência médica profissional. O marcador de morrendo ('M') é alterado para um zero para mostrar que o personagem está com zero pontos de vida. Após uma semana de descanso no leito, Harvey faz um teste de recuperação (veja a seguir).*

Recuperação de Dano Normal

A recuperação após um dano normal é relativamente rápida. Se o personagem não tiver sofrido uma Lesão Grave (a caixa de lesão grave não estiver marcada), o personagem recupera 1 ponto de vida por dia.

Em outro incidente, Harvey (que tem um total de 15 pontos de vida) sofre 4 de dano, depois 6 e então 7. Ele recebeu um total de 17 de dano, mas como pontos de vida negativos não são contabilizados, agora seus pontos de vida atuais são iguais a zero. Ele sofreu apenas dano normal (nenhum dos ataques, individualmente, causou mais do que metade do máximo de pontos de vida de Harvey) e, portanto, Harvey recupera um ponto de vida por dia e está novo em folha depois de 15 dias.

Recuperação de Lesões Graves

Enquanto a caixa de Lesão Grave estiver marcada, um teste de CON deve ser feito ao final de cada semana de tempo do jogo:

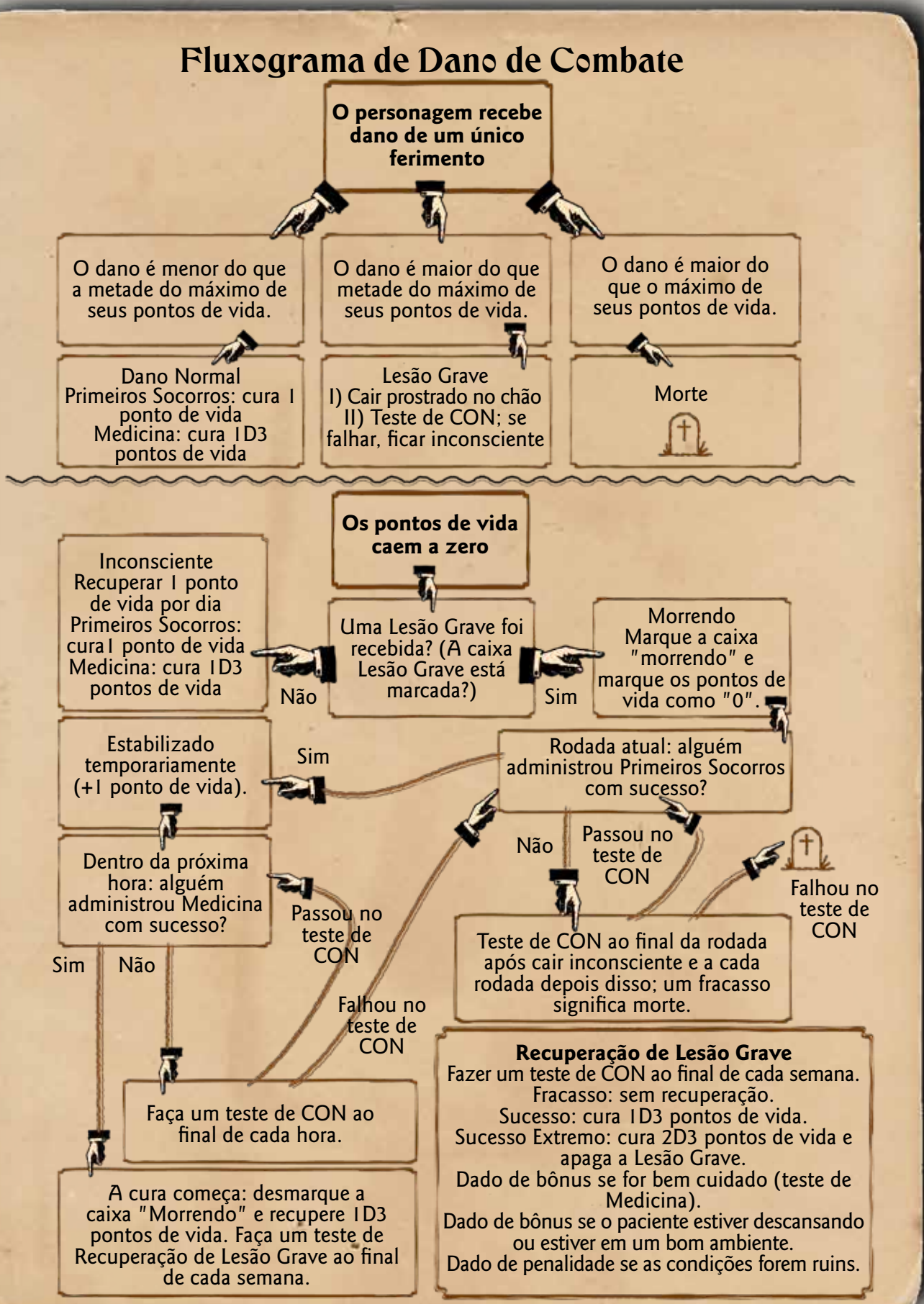
*Harvey está se recuperando no hospital após quase morrer (ver o exemplo anterior para **Morrendo**). Ele está recebendo o melhor dos cuidados e está em repouso absoluto, então ele ganha dois dados de bônus em seu teste de recuperação. Ele consegue um sucesso Sólido, garantindo a recuperação de 3 pontos de vida (1D3). Harvey agora está bem o suficiente para voltar para casa. Ele faz algum trabalho leve na segunda semana, (portanto, ele não descansou) e, como não está mais sob cuidados médicos, seu teste de recuperação não recebe dados de bônus. Desta vez, ele falha; não há recuperação. Na terceira semana, ele percebe que precisa ir com calma e pede a um enfermeiro amigável para cuidar dele enquanto ele descansa na cama; isso lhe concede um dado de bônus. Um teste de Medicina é feito para os cuidados do enfermeiro (um sucesso), e então ele ganha outro dado de Bônus. Ele consegue um sucesso Extremo em seu teste de recuperação ao final da terceira semana. Ele recupera outros 5 pontos de vida (2D3) e apaga a marca na caixa de lesão grave. Ele agora está com 8 pontos de vida. Ele recupera mais um ponto de vida por dia, e em mais sete dias ele está completamente curado, alcançando seu máximo de 15 pontos de vida.*

Outro exemplo: *Cecil está em uma expedição nas selvas da América do Sul. Ele sofre uma Lesão Grave durante uma briga, recebendo uma mordida terrível em seu braço esquerdo. Um amigo administra Primeiros Socorros, mas não há lugar onde Cecil possa descansar adequadamente e, de qualquer modo, ele e seus companheiros estão correndo contra o tempo para impedir que um culto convoque o seu deus sombrio. Ao final de uma semana, ele tenta o seu teste de recuperação com um dado de penalidade, resultando um desastre. O Guardião decide que a ferida infeccionou e que seu antebraço está inchado e dolorido; é necessário tratamento médico imediato ou a infecção poderá matá-lo. Cecil olha para os companheiros; um deles vai ter que tentar uma amputação!*

- Se o teste de CON falhar, nenhuma recuperação ocorre nessa semana. Em caso de sucesso, 1D3 pontos de vida são recuperados.
- Com um sucesso extremo, 2D3 pontos de vida são recuperados.
- **Acrescente um dado de bônus:** se o personagem tiver repouso completo em um ambiente confortável.
- **Acrescente um dado de bônus:** se o personagem receber cuidados médicos efetivos. O cuidador com a mais alta perícia de Medicina deve fazer um teste de Medicina ao final da semana (antes do teste de CON do paciente).
- **Acrescente um dado de penalidade:** se o personagem estiver em um ambiente ruim e não for capaz de descansar suficientemente, e/ou o teste de Medicina do cuidador resultar em um Desastre.

Uma lesão grave é curada (apague o marcador de lesão grave) quando o personagem conseguir um sucesso Extremo para sua recuperação (teste de CON), ou quando recuperar pelo menos a metade do máximo de seus pontos de vida.

Fluxograma de Dano de Combate





Visitas ao hospital se tornarão rotineiras para os investigadores.

Se o teste resultar em um desastre, há algum ferimento duradouro, complicação ou piora na condição do personagem. Em vez de jogar os dados para uma complicação aleatória, o Guardião é encorajado a escolher algo que se relacione com a natureza dos ferimentos do personagem (por exemplo, permanentemente manco, cegueira em um olho, dedos perdidos, perda de um membro, cicatrizes no rosto, etc.) e fazer uma entrada nos antecedentes do investigador (em 'Ferimentos e Cicatrizes').

Inconsciência e Morte

Chamado de Cthulhu é um jogo de horror e às vezes pode ser mais aterrador para um investigador permanecer consciente; se o Guardião desejar, um personagem pode ser incapacitado em vez de ficar completamente inconsciente. Igualmente, a morte final não precisa ocorrer instantaneamente, e a luz pode não sair dos olhos de um personagem até depois de um momento particularmente dramático ou depois que tenha proferido suas últimas palavras (a critério do Guardião).

Outras Formas de Dano

Muitas vezes, o Guardião será forçado a determinar a quantidade de dano causado por algum evento aleatório, como derrubar um aparelho de TV cair no pé de alguém, bater de frente contra o batente de uma porta ou cair no poço de um elevador. Seja qual for a causa, considere a gravidade do ferimento e compare com a coluna à esquerda na **Tabela III: Outras Formas de Dano** (página 124).



*Harvey falha em um teste forçado de Furtividade enquanto tenta seguir alguém em um parque de diversões. Como consequência, o Guardião declara que ele é atingido por um dos carrinhos do parque de diversões. Não há dano listado para carrinho de parque de diversões, então ele consulta a tabela "***Outras Formas de Dano***". O Guardião acredita que o dano seria suficiente para deixar alguém inconsciente e escolhe "Severo", causando 1D10 de dano.*

Não se sinta compelido a limitar-se às quantidades de dano listadas — é possível aumentar ou diminuir o dano a depender da situação.

Cada tipo de ferimento é para um incidente ou uma rodada; uma rodada sendo socado por um atacante, uma bala, uma rodada de afogamento, uma rodada sendo queimando. O personagem irá sofrer danos adicionais a cada rodada sucessiva em que estiver exposto à causa do dano.

Regras Especiais: Regras Opcionais de Combate

A parte principal do capítulo sobre combate contém todas as regras que você precisará para executar cenas de conflito físico em seu jogo e é aconselhável ater-se a elas até que esteja habituado.

O que se segue é uma compilação de regras opcionais que você pode misturar e combinar como quiser. Você não é obrigado a usá-las só porque estão aqui. Algumas pessoas preferem fazer julgamentos espontâneos sobre cada nova situação com base em suas características únicas, enquanto outros preferem jogar com um conjunto de regras bem definido. Você e seu grupo devem decidir o que preferem.

Jogando a Iniciativa

Se você preferir mais variação no combate, peça para todos fazerem um teste de DES para determinar a ordem da iniciativa. Aqueles que conseguirem um sucesso Extremo serão os primeiros a agir, seguidos por aqueles que conseguirem um sucesso Sólido, então aqueles com um sucesso Regular e, finalmente, aqueles que falharam no teste.

Se mais de um personagem conseguir o mesmo nível de sucesso, dê prioridade àqueles o valor mais alto de DES. Se os personagens ainda estiverem empatados, use o valor da perícia de combate para priorizar.

Aqueles que conseguirem um 01 (crítico) em seu teste de DES devem ganhar uma vantagem tática ou um dado de bônus em seu primeiro ataque. Aqueles que conseguirem um desastre devem renunciar ao seu primeiro ataque, talvez deixando a arma cair, ou tropeçando.

Uma vez que a ordem de iniciativa tenha sido determinada, atenha-se a ela durante todo o combate.

Anote a ordem dos atacantes, juntamente com seu nível de sucesso (por exemplo, "Iara, Fracasso"). Dessa forma, se outros combatentes se juntarem à luta, eles podem fazer um teste de DES e serem inseridos na ordem de iniciativa existente.

Tabela III: Outras Formas de Dano

Ferimento	Danos	Exemplos
Pequeno: uma pessoa poderia sobreviver a diversas ocorrências deste nível de dano.	1D3	Soco / chute / cabeçada / ácido fraco / respirar em um ambiente enfumaçado* / levar uma pedrada do tamanho de um punho / cair (de 3 metros) em chão macio.
Moderado: pode vir a causar uma lesão grave; seria preciso alguns ataques deste tipo para matar.	1D6	Cair (de 3 metros) na grama / porrete / ácido forte / inalar água* / exposição ao vácuo / bala de baixo calibre / flecha / fogo (tocha em chamas).
Severo: provavelmente causará uma lesão grave. Uma ou duas ocorrências podem deixar uma pessoa inconsciente ou matá-la.	1D10	Bala calibre .38 / cair (de 3 metros) sobre concreto / machado / fogo (lança-chamas, correr através de um aposento em chamas) / estar de 6 a 10 metros da explosão de uma granada de mão ou dinamite / veneno fraco**.
Mortal: uma pessoa normal tem 50% de chances de morrer.	2D10	Ser atingido por um carro a 45 km/h / estar de 2 a 6 metros da explosão de uma granada de mão ou dinamite / veneno forte**.
Terminal: morte imediata é provável.	4D10	Ser atingido por um carro em alta velocidade / estar a até 3 metros da explosão de uma granada de mão ou dinamite / veneno letal**.
Horrendo: morte imediata é quase certa.	8D10	Envolver-se numa colisão direta de alta velocidade, ser atingido por um trem.

***Asfixia e Afogamento:** um teste de CON deve ser feito a cada rodada; caso o teste falhe, o dano é recebido a cada rodada subsequente, até a morte ou até que a vítima possa respirar. Se o personagem estiver em uma situação de esforço físico, é necessário um sucesso Sólido no teste de CON. Morte ocorre com 0 pontos de vida (ignorar regra de Lesão Grave).
****Venenos:** um teste Extremo de CON reduzirá à metade o dano causado por venenos. Venenos podem causar uma variedade de sintomas adicionais, incluindo: dores de estômago, vômitos, diarreia, calafrios, suadouros, cólicas, icterícia, alteração dos batimentos cardíacos, visão prejudicada, convulsões, inconsciência e paralisia. Cabe ao Guardião determinar se os sintomas permitem que a vítima continue agindo ou não, bem como se receberá algum dado do penalidade ou terá níveis de dificuldade aumentados.

Em certas circunstâncias, Guardiões podem permitir que os efeitos de um veneno sejam ignorados se o teste de CON resultar em um sucesso crítico.

Harvey (DES 55) joga um 13 — a sucesso Sólido. Colin (DES 60) joga 84 — um fracasso. O cultista (DES 50) joga um 14 — um sucesso Sólido. Harvey age primeiro, depois o cultista, depois Colin. Se o sistema padrão tivesse sido usado, a ordem seria Colin, Harvey e depois o cultista.

Outro cultista se junta ao combate. O segundo cultista tem DES 50 e joga 45 — um sucesso Regular. Ele entra na ordem de iniciativa após o outro cultista.

Em uma rodada posterior, Colin saca uma arma e, no início da rodada seguinte, ele tem uma arma de fogo preparada, então ele re-joga sua iniciativa usando um dado de bônus, conseguindo um sucesso Sólido. Isso o coloca como primeiro na ordem de iniciativa.

Isso também será útil se os personagens sacarem armas, pois isso afetará o momento de sua ação na rodada de combate.

Quando usar esta regra opcional, um personagem com uma arma de fogo preparada pode receber um dado de bônus ao fazer o teste de DES. Se um personagem sacar uma arma de fogo durante o combate e a tiver preparada no início de uma rodada, ele pode refazer seu teste de DES, dessa vez usando o dado de bônus. Se o novo resultado for pior do que o anterior, ele pode ignorá-lo manter o lugar que já ocupava na ordem de iniciativa.

Golpe de Nocaute

As regras padrão já permitem que um alvo fique inconsciente: quando um ataque causa uma Lesão Grave (uma quantidade de dano igual ou maior do que a metade do máximo de pontos de vida do alvo), o alvo precisa fazer um teste de CON para permanecer consciente. Além disso, um alvo que é reduzido a zero pontos de vida fica automaticamente inconsciente.

As regras padrão exigem que seja causado um dano significativo, mas estamos acostumados a ver personagens rotineiramente serem nocauteado na TV e nos filmes. Em vez de sofrer uma concussão ou ter o crânio fraturado, esses personagens ficcionais acordam mais tarde, esfregam a cabeça e seguem adiante como se nada tivesse acontecido.

Se você desejar incorporar em seu jogo uma regra de nocaute ao estilo dos filmes, trate isso como uma manobra usando ataques concussivos (socos, porretes, coronhadas, etc.). Se a manobra for bem sucedida, o oponente fica inconsciente e sofre apenas 1 ponto de dano. Golpes de nocaute podem ser usados em qualquer adversário com crânio ou ponto vulnerável similar (humanos, abissais, carniçais e assim por diante, mas não um shoggoth).

Harvey deseja nocautear um guarda do Museu Britânico. Harvey pega um extintor de incêndio e consegue se esgueirar e atingir o guarda na parte de trás da cabeça com a arma improvisada. Consultando **Atacando Primeiro (Surpresa)** *(ver página 106), o Guardião decide que, já que o alvo não tem qualquer conhecimento do ataque, será um sucesso automático. O guarda recebe 1 ponto de dano e é nocauteado.*

Se Harvey tivesse falhado em seu teste de Furtividade, ele teria que tentar uma manobra de luta com o objetivo de nocautear o guarda. O guarda é um cara grandalhão com Corpo +1, um acima do valor de Harvey, então Harvey receberia um dado de penalidade para realizar a manobra. Harvey consegue um sucesso Regular e o guarda fracassa em se esquivar, então Harvey é bem sucedido em sua manobra. O guarda é nocauteado.

Gastando Sorte para Permanecer Consciente

Se você estiver usando a regra opcional de gastar pontos de Sorte para alterar testes, a Sorte pode ser gasta para permanecer consciente por algumas rodadas a mais. Permanecer consciente até o final da rodada atual custa 1 ponto de Sorte. O custo duplica em rodadas sucessivas — 2, 4, 8 e assim por diante — e os pontos devem ser gastos no início de cada rodada. Isso é bom e ruim, já que um personagem ativo pode ser um alvo mais atraente para receber mais dano.

Harvey sofre uma Lesão Grave e falha em seu teste de CON. Ele cairia prostrado automaticamente, e ficaria inconsciente, mas ele gasta 1 ponto de Sorte para permanecer consciente até o final da rodada atual. No início da rodada seguinte, ele gasta 2 pontos de Sorte. No início da terceira rodada, ele gasta 4 pontos de Sorte. Um total de 7 pontos de Sorte foram gastos, momento no qual Harvey chegou a um local seguro. No início da quarta rodada, Harvey não gasta pontos de Sorte e cai inconsciente.

Evitando que Nada Aconteça Quando Ambos os Lados Falham em Seus Testes de Lutar

Às vezes, durante um combate corpo-a-corpo, ambos os lados falham simultaneamente em seus testes da perícia Lutar e nada acontece. Uma maneira de encarar isso é considerar que ambos os lados foram igualmente ineficazes em causar dano. Um ponto de vista alternativo é que causar dano é relativamente fácil, e que a verdadeira habilidade reside em proteger a si mesmo e evitar receber dano durante a briga. Utilizando a última abordagem, falhar no teste de Lutar significa que você não conseguiu se proteger durante o combate. Narrativamente, você pode ter errado o seu alvo e socado uma parede, ou se movido de forma errada e acabar pego pelo golpe do seu oponente. Existem muitas maneiras de se machucar durante um combate; o punho do seu oponente é apenas uma delas.

Existem três soluções disponíveis para você:

- Primeira, use a regra padrão, na qual nada acontece quando ambos os lados falham.

Harvey está lutando contra um abissal. Harvey dá um soco no abissal e a criatura contra-ataca com suas garras. Ambos falham no teste de Lutar (Briga). Eles colidiram, ambos golpeando violentamente um ao outro. Harvey causa 1D3 de dano e o abissal causa 1D6+1D4.

- Segunda, resolva a situação desempatando em favor de quem tiver a maior perícia.
- Terceira, permita que ambos os lados causem dano como em um ataque bem sucedido. Os dois lados se atingiram durante o combate.

Esta regra não se aplica a ataques à distância ou com armas de fogo.

Dano Oculto

Quando você se machuca, você sabe o quão perto da morte você está? Essa sensação de incerteza pode ser simulada se o Guardião anotar os pontos de dano que um investigador recebe sem revelar o valor para o jogador. Em vez disso, o Guardião apenas descreve o ferimento para o jogador. Claro que isso é subjetivo e pode acabar passando uma impressão errada; às vezes um ferimento pequeno pode parecer muito pior do que é e vice-versa. Um corte na cabeça pode parecer terrível; sai bastante sangue, mas isso pode representar apenas um ou dois pontos de dano. O Guardião pode sempre pedir por um teste de CON para deixar o jogador se perguntando se recebeu uma lesão grave ou não (claro que o investigador só ficaria inconsciente se o ferimento realmente fosse uma lesão grave). O Guardião pode revelar o número real de pontos de dano após o evento.

Harvey está bisbilhotando um beco quando é baleado. O Guardião conta como Harvey ouve o tiro, então sente o impacto na perna esquerda e olha para baixo e vê o sangue encharcando sua calça. Um momento depois, a dor o atinge. Parece feio, mas a jogadora de Harvey precisa decidir se vai continuar adiante ou fazer Harvey ir para um hospital. O Guardião não confirma se é uma lesão grave ou não, mas pede um teste de CON mesmo assim. A jogadora de Harvey faz um teste bem sucedido de CON. Mais tarde, o Guardião confirma que não era uma lesão grave (o tiro causou apenas 4 pontos de vida).

Fogo de Supressão

O objetivo do fogo de supressão é fazer com que um grupo de alvos "busque por cobertura", uma vez que tais alvos não poderão atirar de volta. O atirador não nomeia um alvo específico, mas declara que está usando de fogo de supressão contra um grupo. Um grupo de alvos pode ser todas as pessoas em uma sala (como em um assalto a banco) ou qualquer grupo de pessoas dentro do arco de tiro da arma. Cada alvo nessa área tem a opção de "buscar cobertura" sem saber se será especificamente visado ou não. A intenção é simular o pânico que as pessoas podem sentir ao lidarem com tiros em sua direção.

Um grupo de seis investigadores e quatro personagens não-jogadores aliados estão tentando resgatar uma garota que está sendo mantida refém por um cultista. O cultista está arrastando a garota para um carro e dá três tiros na direção dos investigadores. O Guardião dá a todos a chance de buscar cobertura. Quatro dos investigadores buscam cobertura (dois são bem-sucedidos, dois falham); todos os outros ficam onde estão. O Guardião atribui a todos os investigadores e personagens não-jogadores um número de um a dez, e joga 1D10 três vezes para decidir quem é baleado. Um personagem não-jogador, um investigador que ficou onde estava e um que buscou coberta são alvo dos disparos. Cada ataque é então resolvido usando as regras convencionais.

Uma vez que aqueles que desejam buscar cobertura tenham feito isso, o Guardião deve determinar aleatoriamente o alvo ou alvos do grupo original, incluindo aqueles que optaram por buscar cobertura. Aqueles que buscaram cobertura com sucesso, é claro, serão mais difíceis de acertar.

Armaduras Revisitadas

Espingardas disparam um grande número de pequenos fragmentos, cada um dos quais deve perfurar a armadura. O dano de Espingardas é jogado usando uma série de dados de seis lados. Os níveis de Armadura são considerados contra cada D6 do dano da Espingarda. Assim, se o ataque de uma Espingarda atingir um alvo que esteja vestindo uma jaqueta de couro (1 ponto de armadura), esse ponto de armadura é reduzido de cada dado de dano, diminuindo em 4 pontos um ataque que causa 4D6.

Alguns tipos de armadura oferecem proteção para partes específicas do corpo; por exemplo, um capacete protege a cabeça. As regras padrão de combate de *Chamado de Cthulhu* não utilizam locais de acerto (ver **Regras Opcionais para Locais Atingidos**, a seguir). Em uma briga de socos comum ou quando da queda de uma janela, faz sentido imaginar que proteger partes específicas do corpo (como a cabeça) irá reduzir o dano geral recebido, e, em prol da simplicidade e fluxo do jogo, nenhuma jogada adicional precisa ser feita.

No entanto, o caso de um único ataque específico (como um tiro) levanta a questão de se o disparo acertou ou não uma área protegida por armadura. No caso de tal ataque, é necessário um teste de Sorte. Se o teste de Sorte for bem sucedido, a armadura foi atingida e o dano é reduzido pelo valor da armadura. Se o teste de Sorte falha, o ataque atinge uma área não protegida por armadura. Um personagem que usa armadura que protege tanto a cabeça quanto o torso ganha um dado de bônus no seu teste de Sorte.

Um personagem que esteja usando uma armadura que cobre seu corpo todo, ou que possua armadura natural, como a da pele de um elefante, não precisa fazer testes; sua armadura se aplica em todos os casos. Se uma fraqueza for notada na armadura do inimigo — um ponto vulnerável, como uma boca aberta ou um olho — essa área pode ser visada, e o Guardião deve estabelecer um aumento no nível de dificuldade ou dados de penalidade para a tentativa.

Regras Opcionais para Locais Atingidos

Em vez de usar a Sorte para determinar se uma parte protegida foi atingida, jogue 1D20 e consulte a **Tabela IV: Local Atingido** (Página 127).

Miras

Miras telescópicas efetivamente duplicam o alcance base de armas de fogo. Se estiver usando uma mira com um rifle Lee Enfield .303 (alcance base de cerca de 110 metros), por exemplo, o nível de dificuldade não aumentaria até que a distância excedesse 220 metros, sendo o alcance Extremo de 440 a 880 metros. À queima-roupa, miras não trazem qualquer benefício.

Suporte
Usar uma arma de fogo com suporte, como um bipé, um tripé ou uma arma montada, efetivamente dobra o alcance base da arma. Quando a arma estiver usando suporte e mecanicamente apoiada em uma estrutura (veículo ou construção), o usuário ganha um dado de bônus.

Movimento Durante o Combate
O combate geralmente é descrito narrativamente, então a distância entre os combatentes raramente é medida com precisão. É mais frequentemente expressa em termos aproximados e subjetivos como "ao alcance das mãos", "perto", "do outro lado da sala", "no fim do beco", etc. Se parecer que a distância é uma questão importante em um combate particular, as regras a seguir devem ser usadas.

A distância máxima que um personagem pode se mover em uma rodada de combate é igual ao seu MOV multiplicado por 5, em metros.

No caso de ataques corpo-a-corpo, o atacante deve entrar no alcance de corpo-a-corpo para atacar.

- Um personagem pode mover-se uma quantidade de metros igual ao seu MOV e atacar normalmente.
- Se o atacante se mover uma quantidade de metros igual ao seu MOV multiplicado por 5, ele pode fazer um ataque corpo-a-corpo apenas ao final da rodada.

No caso de armas de fogo, o personagem pode atirar a qualquer momento da rodada.

- Para aproveitar o +50 de DES quando usar uma arma de fogo preparada, a arma de fogo deve ser usada antes que qualquer movimento seja feito.
- Um personagem pode se mover uma quantidade de metros igual ao seu MOV e fazer seu ataque (ou ataques) com sua arma de fogo, na sua ordem de DES normal.
- Se o atacante se mover uma quantidade de metros igual ao seu MOV multiplicado por 5, ele precisa disparar enquanto corre e, portanto, não terá tempo para adotar uma postura adequada para atirar, recebendo um dado de penalidade em sua(s) jogada(s) de ataque. Os tiros normalmente serão disparados em sua ordem convencional de DES, mas podem ser adiados caso seja necessário percorrer uma distância significativa até se alcançar um ponto em que o disparo possa ser realizado (a critério do Guardião).

Ocultação Total
Se um alvo permanece completamente escondido durante a rodada inteira, o atacante ainda pode atirar através da cobertura na esperança de atingir seu alvo. A chance de acertar depende do tamanho da área em que o alvo está se escondendo; existe uma grande diferença entre se esconder num pequeno galpão de jardim e se esconder em um hangar de aeronaves. O atacante usa principalmente a intuição para atingir o alvo. Se o lugar usado para se esconder for pequeno, o Guardião deve aumentar o nível de dificuldade em apenas um passo; se for maior do que isso, aumente em mais um passo ou permita o acerto apenas com um sucesso crítico, quando muito.

Tabela IV: Local Atingido

Jogada	Local
1–3	Perna direita
4 — 6	Perna esquerda
7 — 10	Abdome
11 — 15	Peito
16 — 17	Braço direito
18 — 19	Braço esquerdo
20	Cabeça

Atirando em um Alvo Através da Cobertura
Em alguns casos de cobertura parcial, o atacante pode escolher disparar através da cobertura na tentativa de atingir o alvo. Neste caso, adicione um dado de penalidade (como para cobertura parcial) e aplique um nível de armadura a depender do tipo de cobertura, por exemplo, uma mureta de tijolos poderia fornecer 10 de nível de armadura, enquanto uma fina cerca de madeira poderia dar apenas 1 ponto de proteção (ver **Armadura**, página 108).

Atirar através de um muro alto de tijolos para atingir alguém escondendo-se atrás dele (ocultação completa): aumente o nível de dificuldade em dois passos e aplique o nível de armadura de 10 do muro contra quaisquer ataques bem-sucedidos.

Queima-roupa Revisitado
O dado de bônus para tiro à queima-roupa não se aplica para armas longas ou pesadas, como rifles, espingardas de cano longo e arcos, pois elas são mais difíceis de usar quando se está próximo de um alvo em movimento. Espingardas de cano curto (do tipo projetado para defesa doméstica) ou Espingardas de cano serrado ganham o dado de bônus.

Prostrado
Assume-se que um personagem caído está completamente prostrado no chão.

- Chutar alguém que está caído é mais fácil; ataques corpo-a-corpo contra um personagem caído ganham um dado de bônus.
- Um personagem que está prostrado pode se levantar quando esquivar ou contra-atacar com sucesso. Alternativamente, quando for sua vez na rodada, ele pode se levantar e então agir.
- Deitar-se no chão oferece uma posição estável para atirar; um personagem caído recebe um dado de bônus ao fazer testes de Armas de fogo.
- Deitado estirado no chão, você se torna um alvo menor; aqueles que visam um personagem caído com uma arma de fogo recebem um dado de penalidade (ignore isto no caso de um tiro à queima-roupa).

Venenos

A **Tabela III: Outras Formas de Dano** (ver página 124) abrange venenos fracos, fortes e letais de modo simplificado, e é provável que você só precise disso em seu jogo. Se você desejar se concentrar em um tipo específico de veneno e seus efeitos, este guia mais detalhado pode ser útil.

Todos os venenos são divididos em quatro faixas: muito fraco, fraco, forte e letal. Estas faixas indicam a letalidade do veneno e assumem uma dose única (aplicação, corte, mordida ou picada — dependendo de como o veneno for administrado). Se doses múltiplas forem recebidas, a vítima adiciona um dado de penalidade ao seu teste de CON.

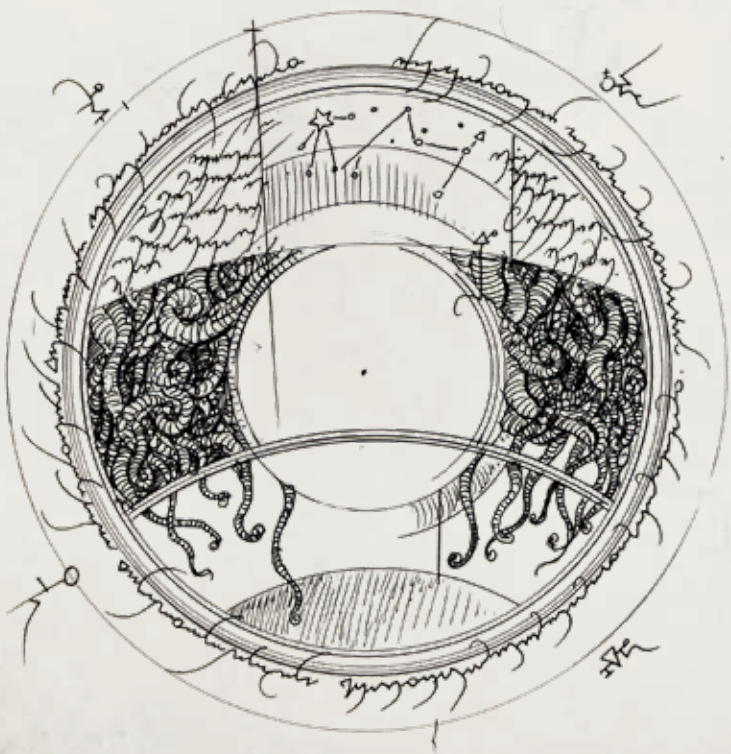
A velocidade com que o veneno atua é determinada pelo método de administração e critério do Guardião. Venenos de ação rápida começam a funcionar dentro de uma única rodada (morte por envenenamento de cianeto pode ser esperada dentro de um minuto, por exemplo). Venenos mais lentos podem levar horas ou até dias para fazerem efeito.

Venenos podem causar uma variedade de sintomas, incluindo: dores de estômago, vômitos, diarreia, calafrios, suadouros, cólicas, icterícia, alteração dos batimentos cardíacos, visão prejudicada, convulsões, inconsciência e paralisia. Cabe ao Guardião determinar se os sintomas permitem que a vítima continue agindo ou não, bem como se receberá algum dado de penalidade ou terá níveis de dificuldade aumentados.

Além dos vários sintomas, os venenos também causam dano físico.

- Venenos Muito Fracos: nenhum dano, apenas inconsciência temporária.
- Venenos Fracos: 1D10.
- Venenos Fortes: 2D10.
- Venenos Letais: 4D10.

Aqueles que conseguirem um resultado igual ou menor a um quinto de sua CON sofrem um efeito menor. O dano deve ser cortado pela metade e os sintomas são reduzidos conforme decidido pelo Guardião. Em certas circunstâncias, o Guardião pode permitir que os efeitos de um veneno sejam ignorados se o teste de CON for um sucesso crítico. Um personagem pode forçar o teste de CON, tentando expurgar o veneno por meio de vômitos, amputação ou sangria, por exemplo. É questionável se essas coisas funcionariam na vida real — mas o que importa é o drama.



Exemplos de Venenos

Veneno	Velocidade	Efeito (1 dose)	Notas
Amanita (cogumelos agáricos)	de 6 a 24 horas	Dores estomacais Violentas, vômitos, icterícia. 1D10 de dano	Responsável por 95% das mortes por intoxicação por cogumelos; o cogumelo cicuta verde (também chamado de death cap) é o principal deles.
Arsênico	de 30 minutos a 24 horas	Dor ardente, vômitos, diarreia violenta. 4D10 de dano	O envenenamento por arsênico era difícil de se identificar (daí sua popularidade como ferramenta de assassinato) até 1836, quando o Teste de Marsh foi inventado.
Beladona (maria-pretinha)	de 2 horas a 2 dias	Ritmo cardíaco acelerado, visão prejudicada, convulsões. 4D10 de dano	Uma das plantas mais tóxicas do mundo; o consumo de 10-20 frutinhas por um adulto provavelmente causará a morte.
Veneno da viúva negra (latrotoxina)	de 2 a 8 horas	Calafrios, suadouros, náuseas. 1D10 de dano	Raramente causa morte se administrado tratamento médico.
Clorofórmio	1 rodada	Inconsciência por 1 hora. Nenhum dano	Utilizado amplamente como anestésico nos anos 1800-1900, no entanto, uma dose de alta toxicidade pode causar a morte.
Veneno de Naja	de 15 a 60 minutos	Convulsões, parada respiratória. 4D10 de dano	O contato com os olhos causará irritação imediata e, sem tratamento, cegueira. Se houver soro antiofídico disponível, danos maiores e a morte podem ser evitados.
Curare	1 rodada	Paralisia muscular, parada respiratória. 4D10 de dano	Nome comum do veneno administrado às flechas na América do Sul. Inofensivo se ingerido — apenas aplicações através de ferimentos na pele resultam em paralisia.
Cianureto (ou cianeto)	de 1 a 15 minutos	Tonturas, convulsões, desmaio, morte. 4D10 de dano	Altamente tóxico — causa a morte se ingerido como sal de cianeto ou inalado através de gás.
Veneno de Cascavel	de 6 a 24 horas	Vômitos, espasmos violentos, visão amarelada. 2D10 de dano	O veneno destrói os tecidos, causando necrose, embora raramente seja fatal (especialmente se o antídoto for administrado dentro de 1 a 2 horas).
Flunitrazepam (Rohypnol, Boa-noite Cinderela)	de 15 a 30 minutos	Inconsciência por 4-8 horas, possível amnésia. Nenhum dano	Inodoro, incolor e disponível somente em ambientações modernas do jogo.
Estricnina	de 10 a 20 minutos	Contrações musculares violentas, asfixia, morte. 4D10 de dano	Morte dentro de algumas horas caso não seja fornecido tratamento médico.

Capítulo Sete
Perseguições

A prontidão com a qual tracei um plano de ação prova que, em meu subconsciente, há muito eu temia alguma ameaça e que por horas eu vinha considerando possíveis formas de escapar. Desde o princípio eu senti que aqueles ruídos produzidos por algo que eu não conseguia ver representavam um perigo o qual eu não deveria encarar ou me aproximar, mas apenas fugir tão rápido quanto possível. O mais importante era sair com vida daquele hotel, tão depressa quanto eu pudesse, e por algum outro meio que não a escada principal e o saguão.

—H.P. Lovecraft, "A Sombra de Innsmouth"


NO
TRESSPASSING

Cenas de ação em filmes e livros tendem a cair em uma de duas categorias: lutas ou perseguições. A longa perseguição em *A sombra de Innsmouth* (citada na página anterior) é uma das sequências de ação mais dinâmicas e memoráveis do trabalho de Lovecraft. Uma cena de perseguição deve oferecer tanto drama e emoção quanto um combate.

Uma perseguição é mais do que um simples teste de velocidade; uma boa perseguição é composta por uma série de locações dramáticas que desafiam os personagens enquanto eles correm através das mesmas. Os personagens podem começar em um mercado lotado antes seguir para becos estreitos, depois subir uma escada de incêndio, atravessar uma janela, correr por um apartamento enquanto uma família almoça, e assim por diante.

A perseguição é jogada em rodadas (assim como um combate). Conforme o turno de cada personagem começa, o Guardião deve descrever a situação e então perguntar que ações o investigador irá realizar naquela rodada. Só então o Guardião deve determinar que testes são necessários, cujo resultado deve ser incorporado à história, talvez alterando a situação encarada pelo próximo jogador.

Estas regras assumem que o personagem que está fugindo tem uma rota de fuga. Se um personagem estiver preso, então ele precisa escapar antes que a perseguição comece.

Embora alguma dose de realismo possa ser desejável, evite ficar excessivamente preocupado com isso. Tenha sempre em mente que o objetivo é criar uma ficção dramática, não refletir a física do mundo real.

Primeiro, essas regras abordarão uma simples perseguição de um contra um. Mais adiante neste capítulo, perseguições com múltiplos participantes serão exploradas. Essas regras destinam-se a personagens envolvidos em qualquer tipo de perseguição, seja correndo, nadando ou voando, e também para veículos de qualquer tipo.

As regras para perseguições são apresentadas em cinco partes.

Parte 1: Estabelecendo a perseguição: um método para determinar se uma perseguição precisa ou não ser executada na íntegra. Nos casos em que o personagem fugitivo só está determinado a ser rápido o suficiente, a perseguição não irá além da Parte 1.

Parte 2: Iniciando a perseguição: fornece ao Guardião um sistema para iniciar uma perseguição, posicionando todos os participantes e decidindo a ordem e o número de ações que cada participante pode realizar.

Parte 3: Movimentação: esta parte abrange as regras essenciais para deslocamento e para lidar com os vários riscos e barreiras que podem ser encontrados.

Parte 4: Conflito: fornece regras para resolver o que acontece quando personagens e veículos tentam agarrar, atacar ou colidir uns com os outros.

Parte 5: Regras complementares de perseguição: a Parte 5 contém uma seleção de regras adicionais que complementam as partes 1 a 4.

Parte 1: Estabelecendo a Perseguição

Se o personagem fugitivo for significativamente mais rápido do que o seu oponente, é provável que ele escape, deixando o perseguidor para trás; A perseguição terminará tão logo tenha começado. Basta um único teste para cada personagem e então será determinada a perseguição, podendo se enquadrar em uma de duas opções:

- O personagem que está fugindo é mais rápido do que o perseguidor, caso em que se supõe que o perseguidor rapidamente é deixado para trás e a perseguição não é encenada. O Guardião simplesmente descreve como o perseguidor perde o seu alvo de um modo que se encaixe na situação.

- O perseguidor é rápido o suficiente para alcançar o seu alvo. Se este for o caso, o jogo começa a perseguição do momento mais interessante — o ponto em que o perseguidor está alcançando o seu alvo.

Teste de Velocidade

Este teste ajusta o MOV de cada participante para a duração da perseguição. Todo veículo e personagem tem um nível de movimento (MOV). A velocidade de um veículo depende da habilidade do motorista, enquanto a velocidade a "pé" de um personagem depende de sua condição física.

Cada participante da perseguição faz um teste de CON (se estiver a pé ou usando as próprias forças de algum outro modo) para testar suas condições e resistência física. Motoristas devem fazer um teste de Dirigir Automóveis (para veículos) para testar quão bem manobrarão o veículo.

- Em caso de sucesso: nenhuma alteração de MOV durante a perseguição.

- Em caso de sucesso Extremo: MOV recebe +1 durante a perseguição.

- Em caso de falha: MOV recebe -1 durante a perseguição.

Compare as Velocidades

O personagem fugitivo escapa se o seu MOV ajustado for maior do que o de seu perseguidor. O Guardião é livre para narrar uma breve explicação de como isso ocorre ou para pedir sugestões aos jogadores. A perseguição acaba e o Guardião deve seguir adiante com o jogo.

Se o MOV ajustado do perseguidor for igual ou maior que o do fugitivo, uma perseguição é estabelecida e as regras de perseguição são então utilizadas. Proceda para a Parte 2: Iniciando a Perseguição.



Parte 2: Iniciando a Perseguição

Se o MOV do personagem fugitivo não for alto o suficientemente para deixar o perseguidor para trás, o Guardião deve conduzir a ação até o ponto em que o perseguidor está apenas duas locações atrás do perseguido, independentemente de como a perseguição começou. Esta curta distância serve para focar o jogo na parte emocionante da perseguição. Quer os personagens tenham começado um ao lado do outro ou a um quilômetro de distância, o objetivo é "pular para a perseguição". O personagem fugitivo já teve uma chance de escapar usando o teste de velocidade. O Guardião normalmente deve definir a distância inicial como sendo de duas locações, mas pode optar por uma perseguição mais tensa, reduzindo a distância para apenas uma locação, em circunstâncias excepcionais. Não é aconselhável definir a distância como sendo de mais do que duas locações.

Harvey foi pego se esgueirando por uma fazenda. O fazendeiro o viu à distância e deu um grito; Harvey virou-se e fugiu. O Guardião pede testes de velocidade. A jogadora de Harvey consegue um sucesso Extremo no teste de CON e o MOV de Harvey é aumentado de 6 para 7. O Guardião falha no teste de CON do fazendeiro e o MOV do fazendeiro cai de 7 para 6. Harvey tem MOV mais alto e então ele escapa. O Guardião conta como Harvey olha por cima do ombro e vê o fazendeiro escorregar na lama. Nenhuma cena de perseguição é encenada.

Alternativamente, se Harvey tivesse falhado em seu teste de CON, a situação seria bastante diferente. O MOV de Harvey cairia para 5 e o Guardião iniciaria a perseguição em meio à fazenda, com o fazendeiro duas locações atrás de Harvey.

Locações

"Uma locação" é o termo usado para indicar as posições na perseguição. As locações não precisam ser igualmente espaçadas; uma porta trancada ou um lance de escadas pode separar duas locações, enquanto outra pode ser um ponto em uma extensão da estrada. As locações dividem a perseguição em partes narrativas, em vez de serem uma distância física definida. Por exemplo, um hotel pode ser dividido em várias locações: porta giratória, saguão lotado, escadas, elevadores, corredores, restaurante, cozinhas, quartos, escritórios, e assim por diante.

Se uma perseguição ocorrer ao mesmo tempo em que acontece um combate em separado, o Guardião deve garantir que a distância entre as locações não seja excessiva, caso contrário você pode acabar com um grupo de personagens correndo um quarteirão inteiro no mesmo tempo em que outro investigador demora para quebrar uma cadeira na cabeça de um cultista.

Uma perseguição é composta por uma série de locações encadeadas. O Guardião deve acompanhar atentamente onde está cada personagem. Dependendo de suas velocidades, os personagens podem se mover 1 ou mais locações por rodada. Riscos e barreiras (veja a seguir) estão posicionados entre as locações e podem diminuir o progresso de um personagem.



Harvey foge do fazendeiro.

Acompanhando a Perseguição

Ao narrar uma cena de perseguição, você pode considerar útil o seguinte método para acompanhar os vários personagens.

Pegue uma folha de papel ou um quadro em branco. Desenhe uma linha de pontos separados por alguns centímetros. Cada ponto representa uma locação. No primeiro ponto, coloque uma letra representando o perseguidor. Em seguida, escreva uma letra para o personagem fugitivo dois pontos à frente do perseguidor, dependendo da distância de vantagem (ver **Iniciando a Perseguição**). À medida que os personagens se movem, simplesmente risque o marcador deles e escreva-o novamente em sua nova posição.

Um fazendeiro furioso está perseguindo Harvey por uma trilha. Após os testes de velocidade, o MOV de Harvey agora é 5; o MOV do fazendeiro é 6. O Guardião escolhe iniciar a ação com o fazendeiro 2 locações atrás de Harvey, e anota as posições assim:

Início:

• • • • • •

Fazendeiro Harvey

A Rodada de Perseguição

Assim como no combate, uma perseguição ocorre em rodadas e os personagens atuam na ordem de DES. Uma rodada de combate e uma rodada de perseguição são intercambiáveis.

Usando Miniaturas

Você pode usar miniaturas e carros de brinquedo para marcar o progresso de uma perseguição. Basta decidir qual miniatura representa qual personagem e então usar marcadores ou pontos em um pedaço de papel para representar os intervalos de distâncias.

Destreza e Ordem de Movimento

A questão de quem tem a primeira oportunidade de agir pode ser bastante importante em uma perseguição. Determine a ordem de movimento classificando a DES dos personagens, da mais alta para a mais baixa. Em caso de empate, use um teste resistido de DES para decidir quem age primeiro.

As Ações de Movimento

Cada personagem recebe uma quantidade de ações de movimento por rodada. As ações de movimento são usadas para se mover de uma locação para outra. Personagens mais rápidos têm mais ações de movimento do que personagens mais lentos.

Por padrão, cada personagem e veículo recebe uma ação de movimento. A isto é acrescida a diferença entre o movimento do personagem (MOV) e do personagem mais lento na perseguição. Portanto, o participante mais lento sempre terá apenas uma ação de movimento; alguém com um MOV que é 1 acima do participante mais lento terá 2 ações de movimento, alguém com um MOV que é 2 acima do participante mais lento terá 3 ações de movimento, e assim por diante.

De volta à tentativa de Harvey de escapar do fazendeiro furioso. Após os testes de velocidade, o MOV de Harvey agora é 5; O MOV do fazendeiro é 6. Ambos recebem uma ação de movimento por padrão. O fazendeiro recebe uma segunda ação de movimento porque o valor de sua velocidade é um a mais do que a do personagem mais lento da perseguição — Harvey.

Ações em uma Rodada de Perseguição

Na ordem de DES (da maior para a menor) cada personagem pode usar seu turno para:

- Avançar na perseguição (gastando ações de movimento para fazê-lo).
- Iniciar um ataque* usando as perícias Lutar, Armas de Fogo ou Dirigir Automóveis.
- Conjurar um feitiço.
- Executar alguma outra ação que exija tempo e talvez uma jogada de dados, como arrombar uma fechadura.

**Observe que alguns monstros são capazes de realizar múltiplos ataques em uma única rodada; todos eles se dão no turno do monstro.*

Um personagem pode optar por atrasar sua ação até que outro personagem tenha agido. Se isso levar a mais de um personagem querendo agir simultaneamente, o que possuir a DES mais alta tem a prioridade. Se ambos insistirem em esperar pelo outro, a rodada pode acabar sem que nenhum dos dois tenha agido.

Forçando Jogadas em uma Perseguição

Não é possível forçar jogadas em uma perseguição. Assim como no combate, um personagem geralmente tem a oportunidade de outra tentativa na rodada seguinte.

Parte 3: Movimentação

Movendo-se de uma Locação para a Seguinte

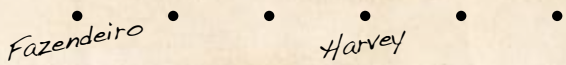
Se uma área estiver livre de riscos, como um corredor vazio ou um trecho livre da estrada, o custo de mudar de uma locação para outra é de 1 ação de movimento.

Voltando a Harvey, que está sendo perseguido pelo fazendeiro furioso. Após os testes de velocidade, o MOV de Harvey agora é 5; o MOV do fazendeiro é 6. A DES de Harvey é 55. A DES do fazendeiro é 50.

Turno de Harvey:

Harvey tem 1 ação de movimento e avança 1 locação. Este é o fim do turno de Harvey.

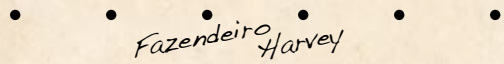
Após a movimentação de Harvey:



Turno do Fazendeiro:

O fazendeiro tem 2 ações de movimento e avança 2 locações. Este é o fim do turno do fazendeiro.

Fim da Primeira Rodada:



Ao final da primeira rodada, o fazendeiro diminuiu a distância entre ele e Harvey de 2 locações para 1. Claramente, se a perseguição continuar desse jeito, o fazendeiro irá alcançar Harvey no fim da próxima rodada. Se o fazendeiro tivesse a DES mais alta, ele teria se movido primeiro na Rodada 1 e alcançado Harvey imediatamente.

Riscos

Uma perseguição que ocorrer em um terreno plano e livre de atribulações terminará rapidamente, caso o perseguidor seja mais rápido do que o personagem que ele ou ela está perseguindo; ou, se ambos tiverem a mesma velocidade de MOV, a perseguição pode nunca terminar, com um personagem ficando logo atrás do outro. De qualquer modo, isso leva a uma cena de perseguição chata, puramente baseada em números.



Pego tentando fugir pela janela.

Riscos acrescentam emoção a uma cena de perseguição: curvas acentuadas, degraus escorregadios, arbustos espinhosos, lama grossa, e assim por diante. Riscos normalmente atrasam personagens e veículos e, se mal enfrentados, também podem causar dano.

O Guardião deve expor os riscos e permitir que cada personagem decida como irá lidar com ele. Perícias sempre são um elemento a se considerar, e às vezes agir com cautela, indo mais devagar para fazer uma tentativa mais bem calculada, pode ajudar. Outras vezes, uma abordagem imprudente pode ser tomada, valendo-se de força bruta e da velocidade, como quando se derruba uma porta trancada ou se dobra esquinas em alta velocidade.

Se um personagem decidir tomar uma abordagem cautelosa, ele pode gastar ações de movimento para ganhar dados de bônus para o teste de perícia quando for enfrentar o risco. 1 ação de movimento compra 1 dado de bônus, enquanto 2 ações de movimento compram 2 dados de bônus (2 dados de bônus são o máximo que pode ser jogado). Se o teste for bem-sucedido, o personagem ou o veículo não sofre mais impedimentos ou dano do risco e está livre para seguir em frente.

Se o teste para superar o risco falhar, o Guardião deve decidir se e quanto de dano é causado ao personagem ou veículo, usando a **Tabela III: Outras Formas de Dano** (ver página 124) como guia para dano em personagens ou a **Tabela VI: Colisões Veiculares** (ver página 147) para dano em veículos. Falhar em superar um obstáculo ou tomar dano também pode atrasar o personagem ou veículo; jogue 1D3 para determinar o número de ações de movimento perdidas.

Observe como um risco é registrado no espaço entre dois pontos. Os pontos representam as locações de ambos os lados do risco. Assim, no exemplo próximo, a área rotulada de "lama" é um risco para aqueles que se deslocam de uma locação para a outra. Após lidarem com o risco, os personagens devem passar para a próxima locação, quer tenham sido bem-sucedidos ou não.

Perícias e Riscos

O Guardião irá especificar uma perícia ou escolha de perícias que podem ser usadas para lidar com um risco, bem como o nível de dificuldade. O Guardião deve estar aberto a sugestões dos jogadores quanto a formas alternativas com as quais seus investigadores podem lidar com obstáculos e, como sempre, o Guardião é o árbitro final sobre quais perícias são aceitáveis. Alguns exemplos de perícias apropriadas incluem:

- Perícia Escalar para ultrapassar cercas e muros, ou descer de uma janela alta.
- Perícia Natação para cruzar um rio ou lago.
- Perícia Esquivar para passar por uma multidão ou evitar tropeçar em sacos de lixo em um beco estreito.
- FOR para avançar em lama espessa.
- DES para correr sobre um muro sem cair.
- Dirigir Automóveis é a perícia apropriada em uma perseguição de carro.

Essa lista não é exaustiva; outras perícias podem ser usadas se parecerem apropriadas.

Enquanto Harvey foge do fazendeiro irritado, ele vê que uma seção da trilha à frente é irregular e enlameada.

Turno de Harvey:

Harvey corre pelo caminho lamacento, dando grandes passadas; certamente uma ação imprudente! O Guardião pede um teste de DES, no qual Harvey é bem sucedido. Harvey passa para a próxima locação, tendo usado sua única ação de movimento desta rodada.

Turno do Fazendeiro:

*O fazendeiro tem 2 ações de movimento e chega ao mesmo risco lamacento e irregular. Contudo, o teste de DES do fazendeiro falha e ele desliza e cai. Consultando a **Tabela III: Outras Formas de Dano**, o Guardião escolhe Ferimento Moderado, causando 2 pontos de dano (jogando 1D6). Além disso, o fazendeiro deve pagar 1 (1D3) ação de movimento adicional. Ele já usou todas as suas ações de movimento para esta rodada, então o atraso custará uma de suas duas ações de movimento da rodada seguinte.*



Exemplos de Riscos para Perseguições de Carro

- Congestionamento com espaço para costurar entre os veículos.
- Virar em um retorno ou fazer um "cavalo de pau".
- Consertos na estrada causando uma obstrução.
- Acidente de trânsito.
- Travessia de pedestres.
- Cruzamento movimentado.
- Ciclistas na pista.
- Curvas acentuadas ou buracos no asfalto.
- Animais (veados, cabras, ovelhas) na estrada.
- Outros veículos arrancando ou parando repentinamente.
- Rochas caídas e detritos na estrada.
- Pista estreita entre um penhasco e um precipício.
- Veículos pesados e lentos e caminhões de lixo.
- Área de calçadão.
- Dois homens carregando uma grande folha de vidro até o outro lado da rua.
- Um mercado ou um pátio de construção.
- Uma grande pilha de caixas de papelão.
- Ultrapassar um veículo em uma estrada estreita ou dirigir na contramão.
- Sair da estrada ou dirigir em um campo.
- Um veículo que se aproxima (um risco pode se mover).

Exemplos de Riscos para Perseguições a Pé

- Uma cerca ou muro baixo.
- Uma janela trancada.
- Um rio, lago ou um pântano enlameado.
- Uma rua lotada.
- Um beco estreito.
- Um telhado.
- Um buraco em uma parede.
- Um sótão ou porão cheio de entulho.
- Uma escada em espiral.
- Passar por entre estantes de armazenamento de uma biblioteca ou museu.

Resumo: Cinco Etapas para Definir uma Perseguição

Para resumir, há cinco etapas que o Guardião deve executar para organizar uma perseguição:

- Localizar o perseguidor.
- Localizar o personagem fugitivo.
- Posicionar riscos e barreiras.
- Atribuir um número de ações de movimento para cada personagem.
- Determinar a ordem de DES.

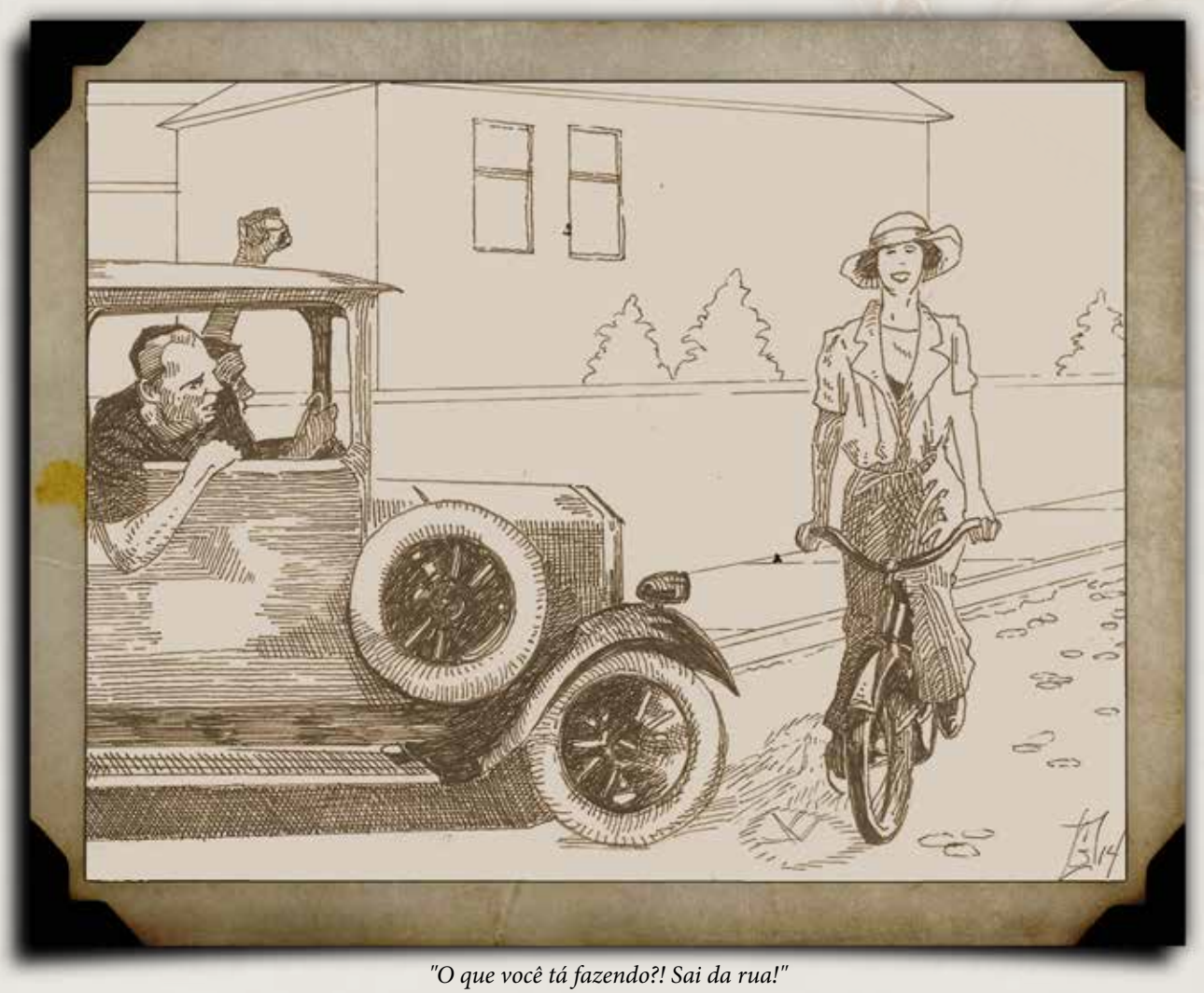
Barreiras

Os obstáculos bloqueiam o avanço até serem superadas ou removidas com sucesso. Uma barreira pode ser uma porta trancada, uma cerca alta, um abismo etc. A distinção entre um risco e uma barreira às vezes pode ser pouco clara. Escalar uma cerca de um metro e meio pode ser perigoso, mas não impedirá uma pessoa determinada, enquanto escalar um muro de dois metros pode muito bem configurar-se uma barreira. Escalar até uma janela do segundo andar seria uma barreira (se alguém não conseguir escalar, a janela está fora de alcance), enquanto descer desta janela seria um risco (sempre é possível cair). O Guardião deve decidir quando um risco constitui uma barreira; barreiras impedem a movimentação até que se passe no teste ou a barreira seja rompida. Falhar em um teste para ultrapassar uma barreira pode causar dano e atrasos assim como com um risco, mas a consequência convencional é simplesmente o atraso e impossibilidade de se mover para a próxima locação.

Perícias e Barreiras

- Perícia Saltar para pular por sobre um abismo ou saltar de um telhado para outro.
- FOR para forçar a abertura de uma porta.
- Perícia Chaveiro para abrir uma porta ou janela trancada.

Pode haver mais de uma forma de ultrapassar algumas barreiras. Uma porta trancada pode ser destrancada com gazuas (usando a perícia Chaveiro) ou arrombada à força (ver **Derrubando Barreiras**, a seguir). Igualmente, alguns personagens podem tentar escalar uma cerca (Perícia Escalar), enquanto outros podem simplesmente sair arrebentando tudo.



"O que você tá fazendo?! Sai da rua!"

Exemplos de Barreiras para Perseguições de Carro

- Congestionamento sem espaço para costurar entre os veículos.
- Bloqueio policial.
- Uma árvore caída.
- Um deslizamento de pedras.

Exemplos de Barreiras para Perseguições a Pé

- Uma cerca ou muro alto.
- Um abismo.
- Uma porta trancada.

Derrubando Barreiras

Quer seja derrubar uma porta trancada ou furar um bloqueio policial, às vezes a força bruta é a melhor solução. Não é necessária nenhuma jogada de ataque. Para cada ponto de Corpo, veículos causam 1D10 de dano a uma barreira.

Considera-se que os veículos estejam se deslocando em alta velocidade ao tentar atravessar uma barreira; portanto, se um veículo atacar uma barreira e não consegue destruí-la, o veículo será destruído.

O fazendeiro furioso ainda persegue Harvey. Uma guarita e a cerca de uma ferrovia bloqueiam seu caminho.

Turno de Harvey:

A cerca parece velha; Harvey avança, com o objetivo de arrebentá-la. Harvey causa 3 (1D3) pontos de dano na cerca. O Guardião decide que a cerca é fraca e tem apenas 5 pontos de vida, e ela agora está com 2. A cerca range, mas não quebra. Harvey permanece na mesma locação onde começou a rodada.

Turno do Fazendeiro:

O fazendeiro está devendo 1 ação de movimento devido ao seu escorregão na lama na última rodada, portanto, ele tem uma ação de movimento e está no mesmo local que Harvey. Ele gasta sua ação de movimento para atacar Harvey, sem sucesso.

Riscos: *lama* *cerca*

Fim da rodada: Harvey Fazendeiro

Se a barreira for destruída o veículo sofre uma quantidade de dano igual à metade dos pontos de vida que a barreira tinha antes do impacto.

Quando uma barreira é reduzida a 0 pontos de vida, ela não é mais uma barreira. Os detritos resultantes da situação podem representar um risco para quem vier depois.

Exemplos de pontos de vida de uma barreira:

- **Porta interna ou cerca de madeira fina:** 5 pontos de vida.
- **Porta traseira padrão:** 10 pontos de vida.
- **Resistente porta principal de uma casa:** 15 pontos de vida.
- **Parede de tijolos de 25 centímetros de espessura:** 25 pontos de vida.
- **Árvore adulta:** 50 pontos de vida.
- **Suporte de concreto de uma ponte:** 100 pontos de vida.

Parte 4: Conflito

Os personagens ou veículos devem estar na mesma locação para atacar uns aos outros, a menos que armas de fogo estejam envolvidas. Iniciar um ataque custa 1 ação de movimento. Os personagens estão limitados ao seu número normal de ataques por rodada. Os ataques são resolvidos como em um combate normal.

Um personagem sempre deve ter a oportunidade de reagir quando for atacado (esquivando ou contra-atacando), independentemente de ter ou não alguma ação de movimento restante.

Monstros e criaturas grandes podem atacar um veículo com o objetivo de causar dano ou usar uma manobra de luta para empurrar, inclinar ou até mesmo agarrar e arremessar um veículo (ver **Dano Extra e Corpo**, página 279).

Veículos podem se envolver em combates utilizando as regras normais para tal, usando a perícia Dirigir Automóveis em lugar de Lutar e Esquivar. Trate o veículo como uma arma que causa 1D10 de dano por ponto de Corpo. Cada 10 pontos completos de dano recebidos reduzem em um ponto o Corpo de um veículo (arredonde para baixo); qualquer dano restante abaixo de 10 pontos é ignorado. Sempre que um veículo for usado para causar dano, ele também sofre uma quantidade de dano igual à metade (arredondado para baixo) do dano que causar, mas nunca o suficiente para fazer com que perca uma quantidade de pontos de Corpo maior do que o valor que seu alvo originalmente possuía.

Um carro pode causar 50 (5D10) pontos de dano a uma motocicleta leve e, portanto, o carro sofreria 25 pontos de dano (o suficiente para causar um dano de 2 pontos de Corpo), mas uma motocicleta leve só possui Corpo 1, então o carro recebe um dano máximo de 1 ponto de Corpo.

Se um personagem for atacado por um veículo, este personagem pode contra-atacar ou esquivar. Contra-atacar com sucesso permite que o alvo evite o ataque e, ao mesmo tempo, golpeie o oponente. O ataque de um investigador contra um veículo provavelmente será ineficaz; por outro lado, se é uma Cria Negra quem está contra-atacando o veículo, a história situação pode ser bem diferente.

Usando Manobras de Luta em uma Perseguição

Se um personagem ou veículo deseja derrubar, empurrar ou de alguma outra forma fazer seu adversário perder o controle, isto pode ser conseguido com uma manobra de luta. Uma manobra de luta bem-sucedida causa o mesmo resultado que falhar em um teste para evitar um risco: 1D3 ações de movimento são perdidas e, se apropriado para a situação, uma quantidade de dano é escolhida da **Tabela III: Outras Formas de Dano** (página 124), para personagens, ou da **Tabela VI: Colisões Veiculares** (página 147), para veículos. Alternativamente, se um personagem tiver um objetivo específico que ele ou ela deseja realizar com uma manobra de luta, isso pode ser feito do mesmo modo que em um combate normal (ver **Manobras de Luta**, página 105).

Pode-se fazer uma manobra de luta contra um veículo para empurrá-lo para fora da estrada ou fazê-lo perder o controle. As mesmas limitações relativas à diferença de Corpo se aplicam: se um veículo desafia outro veículo que tem 1 a mais de Corpo, a jogada de ataque recebe um dado de penalidade. Se o Corpo do veículo-alvo for 2 pontos maior, são aplicados 2 dados de penalidade. Se o Corpo do veículo-alvo for 3 pontos maior, a manobra é impossível, pois a diferença de tamanho é muito grande.

No início da rodada, Harvey está na mesma locação em que o fazendeiro e está tentando escalar uma cerca para escapar.

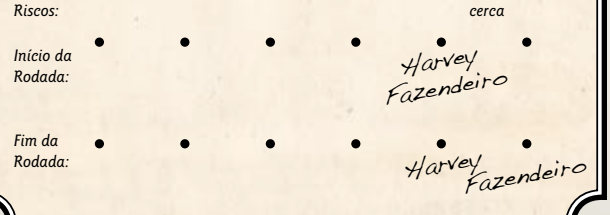
Turno de Harvey:

Harvey falha no seu teste de Escalar. O Guardião não inflige nenhum resultado negativo; em vez disso, ele decide que o ataque do fazendeiro será o bastante.

Turno do Fazendeiro:

O fazendeiro se lança contra Harvey. Em resposta, Harvey tenta uma manobra de combate para atirar o fazendeiro sobre a cerca, planejando correr para o outro lado depois. Ambos têm Corpo 0, portanto Harvey não recebe dados de penalidade adicionais. O fazendeiro tira um Fracasso, mas Harvey consegue um sucesso Regular e lança o fazendeiro direto por sobre a cerca! Como resultado da manobra de combate bem-sucedida contra ele, o fazendeiro deve fazer um teste de perícia como se estivesse enfrentando um risco. O Guardião determina que o mais apropriado é fazer um teste de DES, para ver se o fazendeiro caiu de pé ou de costas. Ele falha no teste de DES; o fazendeiro sofre um "ferimento menor", recebendo 3 (1D3) pontos de dano e perdendo 1 (1D3) ação de movimento. O fazendeiro caiu de costas e leva alguns instantes para se levantar. Este é o fim do turno do fazendeiro; ele usou suas 2 ações de movimento da rodada (1 para iniciar o ataque, e perdeu 1 devido à manobra de combate contra ele).

O Guardião mapeia a perseguição:



Um cultista motorista de caminhão está usando sua perícia Dirigir Automóveis para executar uma manobra de luta, visando empurrar o carro de Harvey para fora da estrada. Harvey está tentando evitar o caminhão, usando sua perícia Dirigir Automóveis no lugar de Esquivar. O caminhão é maior do que o carro de Harvey, então o cultista não recebe dados de penalidade na manobra. Tanto o cultista quanto Harvey fazem testes de Dirigir Automóveis. O cultista consegue um sucesso Sólido, já Harvey joga um sucesso Regular; o cultista ganha.

O carro de Harvey é empurrado para fora da estrada e o Guardião causa automaticamente um resultado de "acidente menor" (ver ***Tabela VI: Colisões Veiculares****, página 147), causando a perda de outro ponto de Corpo na medida em que o carro passa pelo acostamento e cai em uma vala. Isso também custa a Harvey 2 (1D3) ações de movimento e 2 (1D3) pontos de vida.*

Parte 5: Regras Opcionais

"Eles estão vindo para pegar você, Barbra."

—George A. Romero, *A Noite dos Mortos-Vivos*

As partes 1 a 4 abrangem todas as regras essenciais de perseguição. Esta parte final inclui regras opcionais que podem ser usadas para aprimorar e desenvolver melhor as perseguições.

Escolhendo uma Rota

É da natureza de uma perseguição que o personagem que está sendo perseguido (o alvo) não queira nada além de escapar e deva tomar decisões rapidamente sobre se deve ir para a esquerda ou para a direita. Se houver opções de rotas disponíveis, o personagem perseguido é livre para escolher e pode buscar um caminho mais difícil ou mais fácil, especialmente se ele ou ela sente que teria vantagem ao fazê-lo. Por exemplo, um bom nadador pode optar por se jogar no rio para despistar seu perseguidor. Se o investigador for quem estiver sendo perseguido, então o Guardião deve regularmente apresentar uma escolha de rotas.

Barreiras e Riscos Aleatórios

Seria muito fácil para o Guardião colocar a situação contra aos jogadores, descrevendo novos terrenos que constantemente atrapalham os investigadores. Você pode achar mais divertido determinar todos os riscos e barreiras aleatoriamente.

Jogue 1D100:
01-59 = Terreno Livre
60+ = 1 risco/barreira Regular
85+ = 1 risco/barreira Difícil
96+ = 1 risco/barreira Extremo

Se o ambiente for especialmente perigoso, como dirigir nas horas de pico em uma cidade movimentada ou por estradas mal cuidadas do interior do país à meia-noite, adicione um dado de penalidade para a jogada de risco e barreiras aleatórios.

Se for improvável que o ambiente tenha quaisquer riscos ou contratempos, como dirigir por uma rodovia tranquila, adicione um dado de bônus para a jogada de riscos e barreiras aleatórios.



Por vezes um conflito se inicia no meio de uma perseguição.

Riscos Repentinos

Só porque uma área está livre de risco em um momento não significa que ela permanecerá assim. Um carro arrancar de repente, um pedestre pode atravessar a rua sem olhar, alguém pode virar a esquina correndo na direção oposta, um cão solto pode atacar um investigador que está fugindo, e assim por diante.

A qualquer momento da rodada de perseguição, o Guardião ou um jogador pode pedir um teste coletivo de Sorte. Se o teste de Sorte for bem sucedido, os eventos se desenrolam a favor do jogador; os jogadores podem ditar onde e quando surge um risco repentino. Se o teste de Sorte falhar, isto indica que ocorre um risco repentino para os investigadores, imposto pelo Guardião.

Os riscos repentinos devem ser de dificuldade Regular. Jogadores e Guardião devem se revezar nas chamadas por testes de Sorte para riscos repentinos. Se os jogadores pedirem um teste de Sorte para um risco repentino, eles não podem pedir novamente até que o Guardião tenha pedido por um, e vice-versa. Qualquer um dos lados pode pedir pelo primeiro risco repentino de uma perseguição.

Se uma perseguição estiver ficando muito longa, o Guardião pode decidir aumentar o nível de dificuldade dos riscos repentinos.

Metendo o Pé no Acelerador

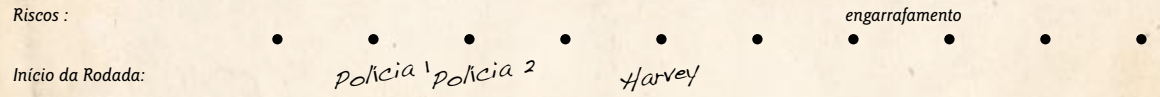
Quando for gastar uma ação de movimento para avançar com um veículo, em vez de se mover apenas 1 locação, o veículo pode acelerar e mover-se de 2 a 5 locações ao mesmo custo de 1 ação de movimento.

As velocidades MOV indicadas para veículos são relativamente baixas, apenas alguns pontos acima dos valores de um pedestre. Claro, os veículos podem se deslocar muito mais rápido que pedestres. Um veículo tem a opção de acelerar; qualquer uma de suas ações de movimento pode ser

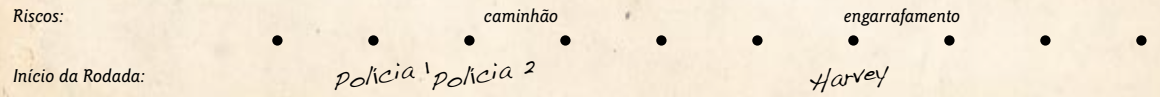
Harvey está sendo perseguido através de Arkham por dois carros de patrulha da polícia. Harvey tem 1 ação de movimento, a polícia tem 2. Harvey tem a DES mais alta e se move primeiro na rodada.

Turno de Harvey:

A jogadora quer acelerar e pergunta o quão longe Harvey consegue enxergar. O Guardião decide que Harvey consegue ver as próximas três locações, depois determina aleatoriamente, nos dados, o que elas são. O Guardião joga 29 e 02 — 2 locações livres consecutivas. O Guardião então joga um 87 para a terceira locação — um risco com nível de dificuldade Difícil. O Guardião diz à jogadora que Harvey tem uma estrada tranquila à frente, mas, mais adiante, ele consegue ver um engarrafamento.

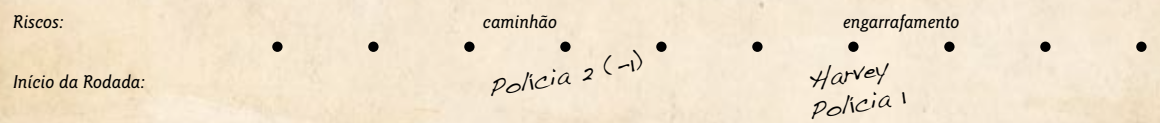


Harvey mete o pé no acelerador, escolhendo mover-se 2 locações com sua ação movimento (usando a opção Metendo o Pé no Acelerador — ver a seguir). Ninguém pediu um risco repentino ainda nesta rodada, e o Guardião faz isso agora antes que Harvey se mova de fato, na esperança de jogar algo no caminho de Harvey enquanto ele acelera pela estrada livre. A jogadora de Harvey ganha o teste de Sorte e faz o risco surgir logo em frente ao carro da polícia, dizendo que um caminhão de entrega entra na frente da viatura sem prestar atenção. Nesse meio tempo, Harvey se desloca por 2 locações.

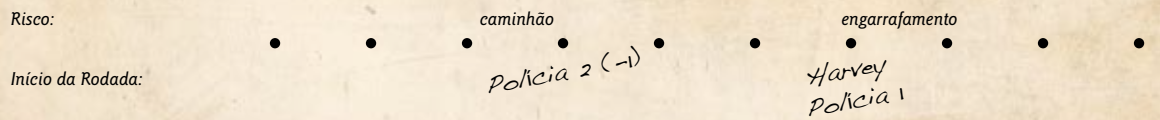


Turno das viaturas:

P2, a viatura na vanguarda, gasta uma ação de movimento para avançar 1 locação. O Guardião precisa fazer um teste de Dirigir Automóveis para a viatura (P2) com nível de dificuldade Regular, mas falha. A viatura corta o caminhão de entrega. O Guardião escolhe um "acidente menor". A viatura perde 1 (1D3) pontos de Corpo e 2 (1D3) ações de movimento, derrapando até o meio fio. Ao final de seu turno, a viatura (P2) deve 1 ação de movimento, o que reduzirá para 1 o número de ações da sua próxima rodada. Como lembrete, o Guardião anota isso ao lado do marcador de P2:



P1, a outra viatura, consegue ver Harvey fugindo e acelera, escolhendo mover-se 3 locações com sua primeira ação de movimento. A outra viatura (P2) e o caminhão ainda representam um risco, especialmente porque alguns outros veículos pararam em torno deles. Além disso, já que está acelerando, a viatura deve receber um dado de penalidade para enfrentar o risco. A viatura P1 ativa sua sirene e, com um teste bem sucedido de Dirigir Automóveis, passa acelerada. Harvey agora está apenas 2 locações à frente, então, com sua segunda ação de movimento, o carro da polícia move-se 2 locações para alcançar Harvey.



O Guardião já pediu o risco repentino durante aquela rodada. Na rodada seguinte, um jogador pode escolher fazê-lo. O Guardião está incapaz de chamar outro risco repentino até que os jogadores o façam.

gasta para avançar por várias locações. Deslocar-se a velocidades mais altas tem suas desvantagens, claro, fazendo com que seja mais difícil de evitar riscos.

- Como normalmente, um motorista pode usar 1 ação de movimento para avançar 1 locação.
- Um motorista pode escolher avançar 2 ou 3 locações com uma única ação de movimento. Um dado de penalidade será aplicado em testes para quaisquer riscos encontrados.
- Um motorista pode escolher avançar 4 ou 5 locações com uma única ação de movimento. Dois dados de penalidade serão aplicados em testes para quaisquer riscos encontrados.

O aumento de velocidade deve ser anunciado antes da movimentação. Assim como na vida real, dirigir em alta velocidade é menos arriscado se a pessoa tiver uma boa visão do que está na estrada à frente. O quão longe um motorista pode enxergar à sua frente depende da situação e do ambiente no qual a perseguição está ocorrendo. Em uma cidade abarrotada, pode ser possível ver apenas algumas locações adiante (1D3, se você quiser determinar aleatoriamente); nos subúrbios, pode-se ver várias locações à frente (1D6 se você quiser determinar aleatoriamente), e no interior, em uma estrada reta, pode-se ver uma distância considerável à frente (1D10 locações, se você quiser determinar aleatoriamente). O Guardião pode não ter determinado quais são essas locações que ainda estão por vir e deve fazê-lo conforme necessário.



Harvey está sendo perseguido pela polícia.

Uma vez que se tenha decidido acelerar e avançar uma série de locações em uma única ação de movimento, a decisão não poderá ser repensada; o veículo percorrerá a distância total (2, 3, 4 ou 5 locações) ou até que falhe em um teste para superar um risco. Em caso de fracasso em um teste para lidar com um risco, o resultado é resolvido, e então qualquer movimento adicional deve ser pago com ações de movimento e iniciado de novo.

Qualquer dado de penalidade recebido devido à aceleração deve ser aplicado aos riscos, mas geralmente não para atravessar barreiras à força, já que o aumento da velocidade pode ser benéfico.

O aumento de velocidade pode ser usado várias vezes em uma rodada de perseguição. Metendo o pé no acelerador, um carro com 4 ações de movimento poderia potencialmente se mover 20 locações em uma única rodada de perseguição.

Escapando do Perseguidor

O perseguidor pode continuar perseguindo o personagem fugitivo enquanto sua localização ou direção puderem ser identificadas. Cada perseguição é única, com a sua própria série de locações, de modo que deve-se ponderar sobre locações onde o perseguidor poderia perder sua presa.

Um abissal está perseguindo Harvey em um teatro abandonado. No início de uma rodada, o abissal ainda está no teatro, enquanto Harvey saiu e agora está 3 locações de perseguição à frente. Quando o abissal sai do teatro, o Guardião faz um teste de Rastrear; conseguirá o abissal achar o rastro de Harvey? Caso não consiga, a perseguição acabou.

Escondendo-se

Um personagem fugitivo pode tentar se esconder do perseguidor em qualquer ponto da perseguição. Claramente, estar bem à frente proporcionará mais tempo para se esconder. Para estabelecer o nível de dificuldade, o Guardião deve ponderar a situação como faz com qualquer outro teste. Se o perseguidor falhar em um teste de Encontrar para perceber o investigador escondido, o alvo conseguiu escapar.

Esconder-se com um veículo não é fácil, mas se houver esconderijos e o veículo estiver com bastante vantagem na perseguição, isso pode ser tentado. Para esconder um veículo é necessário um teste combinado de Furtividade e Dirigir Automóveis (**Testes Combinados**, página 92), sendo preciso conseguir um sucesso com ambas as perícias.

Harvey está fugindo de um abissal. O abissal segue Harvey, que decide esconder-se em um prédio abandonado. Abissais não possuem listada a perícia Encontrar; o Guardião decide que a perícia da criatura seria inferior a 50% e, portanto, Harvey deve fazer um teste de Furtividade com nível de dificuldade Regular. O Guardião concede a Harvey dois dados de bônus, pois ele está com uma boa vantagem e há muitos esconderijos. A jogadora de Harvey joga 45, 65 e 75 — falhando em todas as jogadas. Harvey ouve o abissal entrando no prédio e sai de sua cobertura, só para se ver emboscado, prestes a ser atacado pelo abissal!

***Outro exemplo:** Amy tem uma boa vantagem sobre seus perseguidores e quer esconder seu carro em uma garagem. Amy tem 60% em Dirigir Automóveis e 40% em Furtividade. O perseguidor está por perto e poderia ter um vislumbre do carro de Amy entrando na garagem, então o Guardião determina o nível de dificuldade como Regular. Amy consegue 47, um sucesso Regular para Dirigir Automóveis, mas não para Furtividade; os perseguidores a veem entrando na garagem!*

Passageiros

Passageiros não fazem testes de velocidade e não têm ações de movimento. Eles podem agir uma vez em seu turno na sua ordem de DES. Normalmente, os passageiros de um veículo podem usar armas de fogo ou jogar coisas para fora do carro a fim de atrapalhar aqueles que estão vindo atrás.

Um passageiro pode ajudar o motorista com a navegação, lendo mapas e oferecendo conselhos sobre como superar os riscos. Se um passageiro usar sua ação para ajudar o motorista dessa forma, ele pode fazer um teste de Encontrar ou de Navegação. Se for bem-sucedido, no próximo movimento do veículo, o veículo pode acelerar uma vez com 1 dado de penalidade a menos (ver Metendo o Pé no Acelerador, página 139). Assim, o veículo pode avançar até 3 locações sem receber penalidade, ou até 5 locações recebendo 1 dado de penalidade.

Ataques à Distância Durante uma Perseguição

Armas de fogo podem ser usadas durante uma perseguição: Se um personagem que está a pé parar por um instante, ele ou ela pode usar uma arma de fogo normalmente. As opções são as mesmas de uma rodada de combate com arma de fogo (ou seja, um tiro com uma espingarda, até três tiros com uma pistola, etc.). Esta opção custa 1 ação de movimento, mas nenhum movimento é feito.

Se um personagem ainda se mantiver em movimento (a pé ou em um veículo), quaisquer jogadas de ataque com armas de fogo recebem um dado de penalidade adicional. Atirar dessa maneira não afeta o desempenho do personagem na perseguição. As opções para disparos são as mesmas que em uma rodada de combate. Essa opção não custa nenhuma ação de movimento adicional.

Pneus do veículo podem ser visados: para atirar em pneus aplique um dado de penalidade adicional devido ao seu tamanho reduzido. Pneus têm 3 de armadura e são danificados apenas por armas empaladoras. Se um pneu receber 2 pontos de dano, ele estoura. Um pneu estourado reduz em 1 ponto o Corpo de um veículo.

O Guardião deve avaliar o alcance das armas de fogo. Tanto o motorista quanto os passageiros são protegidos pela a armadura do veículo. (ver **Tabela V: Veículos**, página 145).

*Um passageiro de outro veículo dispara contra Harvey. Ele consegue um sucesso Regular em seu ataque. 1D10 de dano é jogado, resultando em 10 de dano. A armadura do veículo de Harvey reduz isso em 2, então Harvey recebe 8 de dano. Isso é uma lesão grave para Harvey, que passa no teste de CON para permanecer consciente. Agora ele precisa fazer um teste de Dirigir Automóveis para manter o controle de seu veículo. Ele falha no teste. O Guardião consulta a **Tabela VI: Colisões Veiculares** (página 147) e escolhe "acidente moderado" (sendo um risco com nível de dificuldade Difícil), tirando 1 (1D6) ponto de dano para o Corpo e causando a perda de 3 (1D3) ações de movimento. Isso também resulta em 2 (1D6) pontos de dano para Harvey. O Guardião descreve o resultado; Harvey perde o controle de seu carro, o qual raspa na lateral de um carro que se aproxima, fazendo com que perca a direção e saia girando. Leva um tempo para ele recuperar o controle e retornar à perseguição. Sua localização permanece inalterada.*

Dano ao Motorista

Se o motorista de um veículo em movimento sofrer uma lesão grave e permanecer consciente, ele ou ela ainda pode perder o controle de seu veículo e precisa imediatamente fazer um teste como que para enfrentar um Risco com nível de dificuldade Difícil. Um motorista que caia inconsciente com uma lesão grave perde o controle do veículo automaticamente.

Lidando com uma Locação de Forma Alternativa

Um personagem pode escolher interagir com uma locação de uma forma alternativa ou inesperada. Por exemplo, se uma locação é descrita como "uma rua residencial vazia", a suposição pode ser que o alvo irá passar correndo por ela. Em vez disso, ele pode decidir correr para a porta mais próxima e tentar abri-la (à força, se necessário). Se a proposta se encaixar na história, vá em frente.

Personagens que se Juntam a uma Perseguição já em Andamento

Qualquer personagem que se junte a uma perseguição já em andamento deve fazer um teste de velocidade para determinar sua taxa de MOV. O Guardião deve então posicioná-los em uma locação apropriada.

Um personagem que se junta a uma perseguição como um perseguidor precisa ter uma taxa de MOV que seja pelo menos igual à do personagem fugitivo mais lento. Se falharem nisso, eles podem ser ignorados.

Se um personagem se juntar a uma perseguição como um fugitivo e tiver uma taxa de MOV mais lenta do que o atual participante mais lento da perseguição, são necessários alguns ajustes; deve-se recalcular o número de ações de movimento de todos na perseguição. Cada personagem recebe uma ação de movimento por padrão, mais uma ação de movimento para



Um Horror Caçador persegue dois carros numa estrada montanhosa.

cada ponto pelo qual sua taxa de MOV excede a do novo participante mais lento da perseguição.

Não há necessidade de recalcular velocidades ou ações de movimento quando um personagem deixa uma perseguição.

Alternando entre Tipos de Movimentação

Há uma variedade de tipos de movimentação no jogo. Algumas criaturas têm velocidades alternativas listadas para voar ou nadar. Se nenhum MOV alternativo estiver listado, o Guardião pode permitir que o personagem use metade do seu MOV padrão, desde que o tipo de movimento seja algo que o personagem possa executar. Assim, um humano com MOV 8 teria MOV 4 ao nadar, mas não teria um MOV para voar.

Quando os personagens mudam entre tipos de movimentação que continuam a usar seu próprio corpo físico para propulsão, não é necessário um teste de velocidade. Basta ajustar seu MOV de acordo com a mudança, lembrando que podem estar em +1 ou -1, dependendo se conseguiram um sucesso Extremo ou um Fracasso em seu teste de velocidade (CON) do início da perseguição (ver **Estabelecendo a Perseguição**, página 132).

Personagens que estavam a pé (ou outro tipo de movimento que utilize suas próprias forças) e passam a dirigir um carro devem fazer um novo teste de velocidade usando a perícia Dirigir Automóveis. Quando um personagem se torna um pedestre, ele ou ela deve fazer um novo teste de velocidade usando CON.

Se a velocidade do personagem (MOV) for alterada, seu número de ações de movimento deve ser alterado. Consulte **Personagens se Juntando a uma Perseguição em Andamento** (ver página 142).

Personagens Criando Riscos

Investigadores, monstros e personagens não-jogadores podem criar riscos ou barreiras com suas ações durante o jogo. Fazer isso geralmente exige o gasto de uma ação de movimento (pelo tempo gasto), um teste de perícia (para ser bem-sucedido) ou ambos. As seguintes ideias são exemplos do que pode ser tentado, e o Guardião deve julgar cada situação individualmente.

- Parar para trancar uma porta com um ferrolho ou chave custaria 1 ação de movimento, mas nenhum teste.
- Parar para trancar uma porta usando a perícia Chaveiro exigiria uma rodada inteira e um teste de perícia bem-sucedido.
- Mover um guarda-roupa pesado contra uma porta exigiria um teste de FOR e uma ação de movimento.
- Derrubar uma barraquinha de frutas para causar um atraso poderia custar apenas 1 ação de movimento.

- Atirar com uma arma para causar pânico em uma multidão exigiria um teste de Sorte. Com um fracasso, a ação atrapalha mais do que ajuda. Se for bem-sucedida, a multidão se torna um risco para os que vêm em seguida.
- Gritar, "Parem aquele homem, ele é um ladrão", na esperança de que alguém ajude, exigiria um teste de Lábia ou de Intimidação.

Os jogadores também podem ter abordagens igualmente criativas para superar riscos.

Harvey está em fuga pelas ruas de Nova York. Para chegar à próxima locação ele deve atravessar uma multidão, o que representa um risco. Se ele falhar em seu teste de DES para atravessar da multidão, o Guardião determina que Harvey será atrasado e perderá 1D3 ações de movimento. Harvey só receberia dano caso o teste resultasse em um desastre; talvez forçar a passagem desesperadamente aborreceria algum transeunte, que daria um murro nele. No entanto, pensando rápido, Harvey saca sua pistola e dispara para o ar. O Guardião pede um teste de Sorte, no qual Harvey falha. O Guardião decide que a multidão se dispersa e não existe mais o risco. No entanto, um policial que estava nas redondezas agora também está atrás de Harvey!

Separando-Se

Personagens que estejam em uma perseguição podem escolher rotas diferentes. Se assim for, você agora tem uma perseguição adicional para registrar.

Monstros em uma Perseguição

A maioria dos monstros e animais agem do mesmo modo que as pessoas em uma perseguição. Alguns têm habilidades que podem dispensá-los de certos testes; por exemplo, aqueles que voam não precisariam fazer testes de Saltar ou de Escalar.

Muitos monstros, animais e personagens não-jogadores não terão listados os valores de várias perícias que podem ser necessárias em uma perseguição (Saltar, Natação, Dirigir Automóveis etc.). Em tais casos, o Guardião deve usar o seguinte como um guia:

- Quando o monstro ou personagem não-jogador implicitamente possuir uma aptidão, use sua DES no lugar da perícia.
- Quando o monstro ou personagem não-jogador for implicitamente inepto, use um quinto de sua DES no lugar da perícia (ou simplesmente determine que ele falha automaticamente no teste).
- Quando o monstro ou personagem não-jogador não possuir nem aptidão nem inaptidão implícita, use metade de sua DES no lugar da perícia.

Se outras perícias forem necessárias, o Guardião pode usar uma abordagem semelhante, usando o que ele ou ela considera ser mais apropriado. Por exemplo, se você deseja determinar o Encontrar de um monstro em particular (para o qual essa perícia não está listada em suas estatísticas), INT pode ser julgada um substituto apropriado; use INT, metade da INT ou um quinto da INT, dependendo de quão perspicaz você considerar que o monstro é.



"Alguém me ajuuuda!"

Os Gnoph-keh são mais ou menos como ursos polares gigantes e, portanto, provavelmente seriam excelentes nadadores — considere que tenham uma perícia Natação igual à DES deles. Você pode achar que carniçais seriam nadadores ruins, caso em que poderia lhes conceder uma perícia Natação igual a um quinto da DES deles.

Fugindo da Cena

Você pode ter uma cena na qual deseja avaliar quanto os investigadores conseguem avançar ou fugir em determinado tempo. As regras de perseguição podem ser usadas para isso, contando o número de locações atravessadas dentro de um número específico de rodadas para se determinar a distância percorrida.

Colisões Veiculares

Quando um teste para superar um risco falhar, o Guardião deve considerar a causa e o provável dano resultante da situação, classificando-o de acordo com a coluna da esquerda na **Tabela VI: Colisões Veiculares** (página 147). Se não tiver certeza, basta usar o padrão de "acidente menor" para um risco de nível de dificuldade Regular, "acidente moderado" para um risco de nível Difícil, e "acidente grave" é usado para riscos com nível de dificuldade Extremo.

O dano também deve ser jogado para cada ocupante de um veículo envolvido em uma colisão, utilizando "pontos de vida" no lugar de "Corpo". Portanto, um carro que se envolver em um acidente moderado sofre 1D6 de dano de Corpo e cada ocupante do carro recebe 1D6 de dano.

A maioria das colisões também deve resultar em um atraso, visto que o veículo derrapa ou perde velocidade (custando 1D3 ações de movimento).

Tabela V: Tabelas de Referência para Veículos

Os seguintes veículos usam a perícia Dirigir Automóveis.

Veículo	MOV	Corpo	Armadura para Pessoas	Passageiros
Carro popular	13	4	1	3 ou 4
Carro padrão	14	5	2	4
Carro de luxo	15	6	2	4
Carro esportivo	16	5	2	1
Picape	14	6	2	2+
Caminhão Pequeno	13	7	2	2+
Caminhão Grande	13	9	2	3+
Moto leve	13	1	0	1
Moto pesada	16	3	0	1

Os veículos da tabela a seguir usam a perícia Pilotar. Muitos exigem uma equipe de tamanho considerável

Veículos Aéreos	MOV	Corpo	Armadura para Pessoas	Passageiros
Dirigível	12	10	2	112+
Avião turboélice	15	5	1	4+
Bombardeiro	17	11	2	10+
Avião a jato	18	11	3	50+
Helicóptero	15	5	2	15+

Os veículos da tabela a seguir exigem treinamento especializado para serem operados; a perícia Operar Maquinário Pesado pode ser substituída por uma mais específica.

Veículos Pesados	MOV	Corpo	Armadura para Pessoas	Passageiros
Tanque	11	20	24	4
Trem a vapor	12	12	1	400+
Trem moderno	15	14	2	400+

Os "veículos" da tabela a seguir usam a perícia Cavalgar.

Outros Meios de Transporte	MOV	Corpo	Armadura para Pessoas	Passageiros
Cavalo (com cavaleiro)	11	4	0	1
Carruagem de 4 cavalos	10	3	0	6+
Bicicleta	10	0.5	0	1

Os veículos da tabela a seguir usam a perícia Pilotar. Muitos exigem uma equipe de tamanho considerável. O valor da armadura é para aqueles que estão no convés.

Veículos Aquáticos	MOV	Corpo	Armadura para Pessoas	Passageiros
Barco a remo	4	2	0	3
Hovercraft	12	4	0	22
Barco a motor	14	3	0	6
Cruzeiro	11	32	0	2200+
Navio de Guerra	11	65	0	1800+
Porta-aviões	11	75	0	3200+
Submarino	12	24	0	120+

Legenda

MOV: um valor abstraindo a velocidade e manobrabilidade do veículo em perseguições. Estes valores são para veículos modernos e podem ser reduzidos em cerca de 20% para veículos da década de 1920 (embora certos carros da década de 1920 consigam exceder 160 km/h).

Corpo: uma abstração da força e tamanho do veículo. Quando reduzido a zero, o veículo está fora de ação. Cada 10 pontos de dano recebidos diminuem em um ponto o Corpo de um veículo (arredondado para baixo); qualquer dano abaixo de 10 pontos é ignorado.

Se o Corpo de um veículo for reduzido à metade (arredondado para baixo) ou menos do seu valor inicial, ele fica avariado; um dado de penalidade é aplicado a todos os testes de Dirigir Automóveis (ou à perícia apropriada).

Se um veículo receber, em um único acidente, uma quantidade de dano igual ao seu valor total de seu Corpo, o veículo é completamente arruinado de forma impressionante. Ele pode explodir, pegar fogo, capotar ou sofrer alguma combinação destes efeitos. Todos os ocupantes do veículo provavelmente morrerão. Se os investigadores têm ou não chances de sobrevivência, fica a cargo do Guardião: testes de Sorte podem ser permitidos. Aqueles que forem afortunados conseguem se safar, embora seja recomendado que eles sofram pelo menos 2D10 de dano.

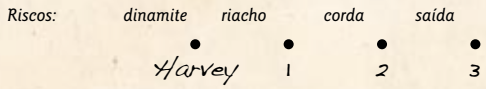
Se o Corpo de um veículo for de outro modo reduzido a zero devido a dano cumulativo (ou seja, em incrementos menores do que o valor de Corpo inicial do veículo), fica impossível dirigi-lo, e ele para brusca e ruidosamente. Dependendo da situação (e talvez de um teste de Sorte) isso pode levar a um acidente, resultando em 1D10 de dano para o motorista e para cada passageiro.

Armadura para pessoas: o nível de armadura é para os passageiros e para o motorista, refletindo o número de pontos de armadura que o veículo oferece contra ataques externos.

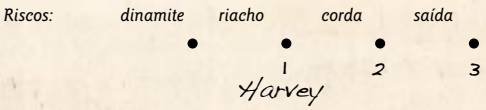
Passageiros e tripulação: o número de pessoas que podem ser acomodadas.

Harvey acende o pavio de uma banana de dinamite e depois foge da caverna antes que ela exploda. O pavio é longo o suficiente para um mínimo de 7 rodadas de movimento. Ao final da sétima rodada de perseguição, e a cada rodada depois disso, um teste de Sorte é necessário — se ele falhar, a dinamite explode. O Guardião concede 1 ação de movimento por rodada para Harvey. Durante cada rodada de perseguição, a jogadora pode fazer um teste para superar um risco (arrastar-se sobre rochas úmidas em um riacho subterrâneo, escalar uma corda e espremer-se pela abertura da saída).

Quando a dinamite explodir, o Guardião utilizará a distância para atribuir dano. O alcance base da dinamite é de 3 metros; no entanto, o Guardião decide que esse alcance deve ser duplicado por causa do ambiente fechado. O Guardião posiciona cada locação com intervalos de 6 metros, registrando 1, 2 e 3 no mapa para marcar os três incrementos de distância; no incremento 1 o dano será 4D10, no incremento 2 será 2D10 e no incremento 3 será 1D10. Uma vez que ultrapasse a saída, Harvey estará seguro. Conquanto que Harvey não falhe em seus testes para superar os riscos, ele deve ser capaz de se safar com segurança.



Na primeira rodada, Harvey falha em seu teste de DES e escorrega no riacho, recebendo 2 (1D3) de dano e perdendo 3 (1D3) ações de movimento enquanto tenta recuperar o equilíbrio. Ainda lhe restam 3 ações de movimento antes que o Guardião comece a pedir testes de Sorte para determinar se a dinamite explode. As coisas não estão parecendo muito boas para ele agora…



Perseguições no Ar e no Mar

Perseguições podem acontecer em qualquer ambiente, e o Guardião deve criar apropriadamente novos riscos e barreiras. Por exemplo, no mar: rochas, águas rasas, boias de sinalização, ondas, ventos fortes, etc. Ou, por exemplo, no ar: nuvens, edifícios altos, aves, cabos, bateria antiaérea, etc.

Taxas de MOV

A taxa de MOV é utilizada como medida para velocidades relativas. Um ponto de MOV é significativo em uma perseguição; ele permite uma ação de movimento adicional e, portanto, a relação entre MOV e velocidade não é linear. Cada ponto de MOV equivale a um aumento de velocidade de aproximadamente 50%.

O MOV de uma criatura não é necessariamente a sua velocidade máxima a curta distância, mas pretende representar sua velocidade global em uma perseguição. Por exemplo, um velocista mundial pode alcançar MOV 11 em um percurso de 100 metros, mas 19 km/h (MOV 9) seria uma velocidade mais realista para um humano correndo a longas distâncias, equivalente a um quilômetro e meio em 5 minutos.



Roubar um carro pode atrair atenção indesejada.

MOV	5	6	7	8	9	10	11	12
KM/H	5	6,5	10	13	20	28	42	65
MOV	13	14	15	16	17	18	19	20
KM/H	96	145	215	320	480	720	1080	1600

Perseguições com Múltiplos Personagens

Quando se conduz uma perseguição com vários personagens, a única diferença significativa está na fase inicial; veja **Estabelecendo a Perseguição** (página 132).

Primeiro, decida quem está perseguindo quem e se os personagens fugitivos ficam juntos ou se dividem. Se eles se separarem, haverá várias perseguições e cada perseguição deve ser monitorada e resolvida separadamente.

Cada personagem envolvido em uma perseguição faz um teste de velocidade (usando Dirigir Automóveis ou CON) para estabelecer sua taxa de MOV para a perseguição (ver **Teste de Velocidade**, página 132). Com isto feito, liste os participantes da perseguição em ordem de velocidade, separando-os em dois grupos: perseguidores e fugitivos.

Em seguida, elimine aqueles que não estão na perseguição:

Quaisquer personagens fugitivos que sejam mais rápidos do que seu perseguidor mais rápido pode escapar automaticamente da perseguição, se quiserem.

Todos os perseguidores que forem mais lentos do que o fugitivo mais lento são deixados para trás e não participam da perseguição.

Os dois grupos devem agora estar posicionados de acordo com seus MOV.

1. Localizar os perseguidores: comece com o perseguidor mais lento, na parte mais atrás da perseguição. Em seguida, localize cada um dos outros perseguidores, em um número de locações à frente dele ou dela igual à diferença de seus MOV. Uma vez que todos os perseguidores tenham sido localizados, passe para os fugitivos.

2. Localizar os personagens fugitivos: tal como acontece em uma perseguição individual, posicione um personagem fugitivo (o mais lento) 2 locações à frente do perseguidor mais rápido. Em seguida, localize cada um dos outros fugitivos um número de locações à frente do fugitivo mais lento igual à diferença de seus MOV.

3. Posicionar os riscos: aponte quaisquer riscos, barreiras ou outros pontos de referência.

4. Ações de movimento: determine quantas ações de movimento tem cada personagem.

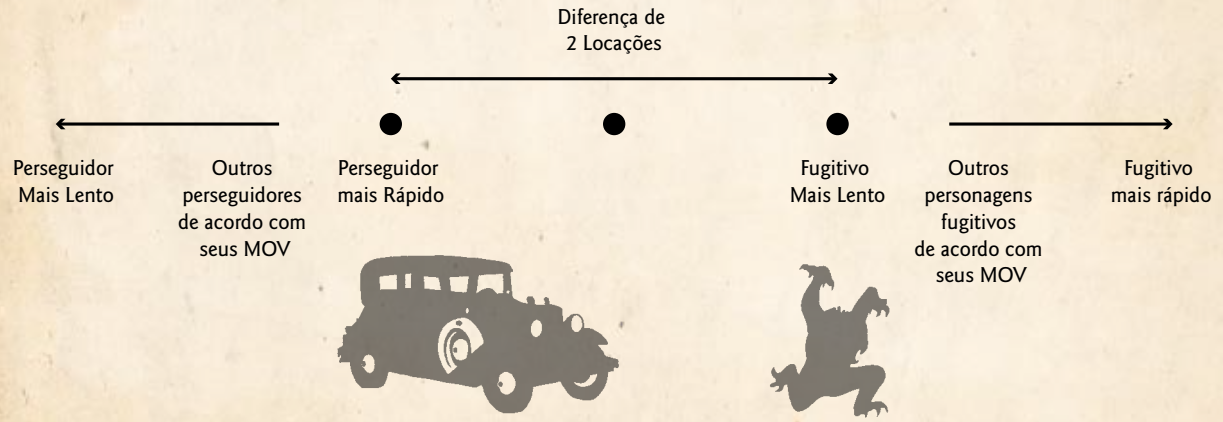
5. Determinar a ordem de DES: liste os participantes em ordem de DES, do mais rápido para o mais lento.



Tabela VI: Colisões Veiculares

Acidente	Dano	Exemplos
Acidente menor: A maioria dos Riscos Regulares. Pode causar apenas dano superficial, mas talvez algo sério.	1D3-1 de Corpo	Bater de raspão contra outro veículo, arranhar o carro em um poste, bater contra um poste ou coluna, colidir com uma pessoa ou criatura de tamanho similar.
Acidente moderado: A maioria dos Riscos Difíceis. Poderia causar danos consideráveis. Poderia destruir um carro.	1D6 de Corpo	Atingir uma vaca ou cervo grande, colidir com uma moto pesada ou carro popular.
Acidente Severo: A maioria dos Riscos Extremos. É provável que destrua completamente um carro.	1D10 de Corpo	Colisão com um carro padrão, poste ou árvore.
Destruição: É provável que destrua completamente um caminhão. É quase certo que destrua um carro.	2D10 de Corpo	Colidir com um caminhão, ônibus ou uma árvore adulta.
Devastação total: A maioria dos veículos se transformará numa pilha de destroços.	5D10 de Corpo	Colisão com um caminhão carreta ou com um trem, ser atingido por um meteoro.

Perseguições Para Múltiplos Personagens



Certa noite, Brian, Scott e Harvey estão sentados em seu apartamento bebendo, quando de repente três cultistas aparecem à sua porta. Os três investigadores decidem fugir pela janela, sabendo que a porta não irá segurar os cultistas por muito tempo. O Guardião verifica se todos os investigadores seguem para a mesma direção ou se separam; os jogadores decidem ir na mesma direção. Haverá apenas uma perseguição.

O Guardião pede um teste de velocidade (CON) para cada personagem. Os investigadores têm que pular a janela, enquanto os cultistas perdem tempo quebrando a porta. Ambos os lados têm um impedimento, de modo que nenhum recebe um dado de bônus ou de penalidade no teste de velocidade.

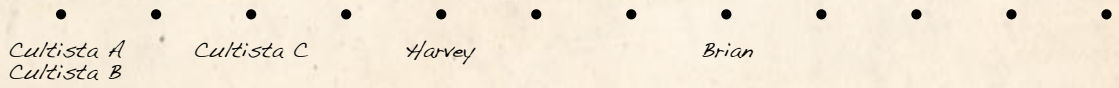
Harvey (MOV 6): falha no teste de CON: MOV 5 (6-1).
Brian (MOV 8): passa no teste de CON: MOV 8.
Scott (MOV 9): passa no teste de CON com um sucesso Extremo: MOV 10 (9 +1).
Cultista A (MOV 8): falha no teste de CON: MOV 7 (8-1).
Cultista B (MOV 8): falha no teste de CON: MOV 7 (8-1).
Cultista C (MOV 8): passa no teste de CON com um sucesso Extremo: MOV 9 (8 +1).

Scott tem uma velocidade mais alta do que qualquer um de seus perseguidores e então ele escapa (a menos que decida ficar para ajudar seus amigos). Brian e Harvey estão indo na mesma direção que Scott, mas como a velocidade deles não excede a dos cultistas, eles podem ser pegos. Assim, começa a perseguição!

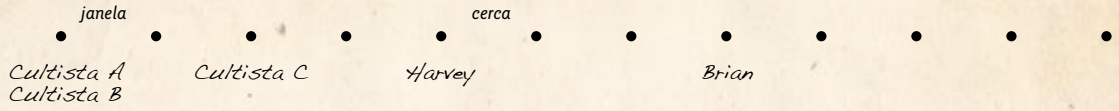
Cultistas perseguidores, em ordem de velocidade:
Cultista A (7), Cultista B (7), Cultista C (9)

Investigadores fugitivos em ordem de velocidade:
Harvey (5), Brian (8), Scott (10).

***1. Localizar os perseguidores:** o Guardião começa registrando os perseguidores mais lentos (Cultistas A e B), na parte de trás da perseguição, enquanto 2 locações à frente deles está o Cultista C (velocidade 9 - velocidade 7 = intervalo de 2 locações).*
***2. Localizar os personagens fugitivos:** o intervalo entre o perseguidor mais rápido (Cultista C) e o alvo mais lento (Harvey) é definido pelo padrão de 2 locações. A velocidade de Brian é 3 a mais do que a de Harvey, então ele começa 3 locações à frente de Harvey (a menos que Brian escolha ficar para trás para ajudar seu amigo).*



***3. Posicionar os riscos:** o Guardião estabelece a perseguição com os investigadores tendo fugido de seu apartamento pela janela, agora sendo perseguidos através um beco.*



A ilustração mostra o registro do Guardião sobre a perseguição. O Guardião anota no mapa da perseguição apenas os personagens, riscos e barreiras.

Os cultistas A e B estão próximos à janela, prestes a descer.
O cultista C passou pela janela e agora está no pátio, atrás de Harvey.
Harvey (H) está na parte dos fundos, prestes a escalar a cerca.
Brian (B) está mais à frente, no beco, já tendo escalado a cerca.

***4. Ações de movimento:** Harvey tem 1 ação de movimento e é o personagem mais lento na perseguição. Os Cultistas A e B recebem 3 ações de movimento (1 padrão, mais 2 devido a velocidades de MOV mais alta do que a de Harvey). Brian recebe 4 ações de movimento (1 padrão, mais 3 devido à sua MOV ser mais alta do que a de Harvey). O Cultista C recebe 5 ações de movimento (1 padrão, mais 4 devido à sua MOV ser maior do que a de Harvey).*
***5. Ordem de DES:** Brian tem a DES mais alta, seguido por Harvey, e então os cultistas. O Guardião está usando as mesmas estatísticas para cada um dos cultistas; como todos têm a mesma DES, não importa em que ordem eles agem.*
Primeira Rodada:

Perceba como o Guardião "pulou para a perseguição" (ver a página 133). Não foi preciso que Brian, o cultista mais adiantado e Harvey fizessem testes para saltar a janela, e Brian já está após a cerca. Considera-se que essas coisas simplesmente ocorreram como resultado do teste de velocidade.

Turno de Brian:

Brian se move primeiro, correndo 4 locais pelo beco. O Guardião permite que todas as quatro locações sejam espaços livres; o Guardião está bastante feliz por ter um investigador preso, abandonado por seus amigos!

Turno de Harvey:

Harvey tem que escalar a cerca (barreira). Sabendo que os cultistas estão logo atrás, ele se lança sobre ela sem se importar em se machucar. Isso lhe custa sua única ação de movimento. Ele falha em seu teste de Escalar. Como o Guardião decidiu que a cerca é uma barreira e Harvey falhou no seu teste de Escalar, ele não passou para o outro lado da cerca e não segue adiante. O turno dele termina. O Guardião não causa nenhum dano por ele ter falhado em escalar a cerca — o fato de que os cultistas estão prestes a atacá-lo já é suficiente. Se Harvey quiser escalar a cerca, ele precisa fazer outra tentativa na próxima rodada.

Turno do cultista C:

Usando duas de suas ações, o Cultista C chega até Harvey e gasta uma terceira ação de movimento para atacá-lo (ver ***Parte 4: Conflito****, página 138).*

No momento, em meio à rodada 1, o mapa do Guardião está assim:



Harvey está se esforçando para escalar a cerca quando é atacado pelo cultista C, e decide tentar chutar (contra-atacar) o cultista. O cultista tenta uma manobra de combate para agarrar Harvey e afastá-lo da cerca. O Corpo do Cultista é 0, o mesmo valor de Harvey, portanto nenhum dado de bônus ou de penalidade é concedido para a manobra de combate.

Harvey joga 59 — um Fracasso.

O Cultista joga 20 — um sucesso Regular.

O Cultista puxa Harvey da cerca, escolhendo jogá-lo uma localização para trás, no meio do quintal. O Cultista fez um ataque e não pode iniciar outro ataque nesta rodada, embora ainda tenha 2 ações de movimento restantes. Ele usa sua quarta ação de movimento para voltar até onde Harvey está agora. O Cultista C ainda tem 1 ação de movimento sobrando, mas não deseja avançar, então o seu turno termina.

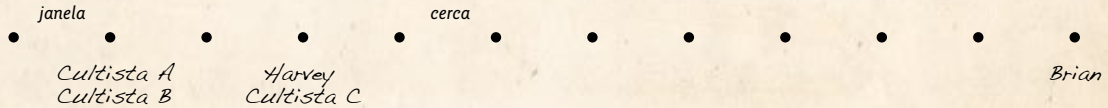
Turno do Cultista B:

Agora é a vez do Cultista B, que precisa de um teste para descer da janela (primeiro andar) para o quintal. O Cultista B, vendo Harvey jogado vulnerável no quintal, assume uma abordagem imprudente, saltando da janela em vez de descer escalando. O Guardião decide que a dificuldade do teste de Escalar seria Regular, mas aumenta o nível de dificuldade para Difícil para um salto. O Guardião tira um fracasso para o teste de Saltar do cultista. Consultando a ***Tabela III: Outras Formas de Dano*** *(página 124), o Guardião escolhe 1D10 de dano, pois era uma tática especialmente perigosa; o Guardião descreve como o cultista aterrissa mal, não conseguindo chegar até Harvey. Esta ação também custa 1 (1D3) ação de movimento adicional para o cultista, então ele já usou 2 de suas ações de movimento. Ele usa sua terceira ação de movimento para avançar 1 locação em direção a Harvey, e seu turno termina.*

Turno do Cultista A:

Vendo seu amigo cair de mau jeito no quintal, o Cultista A decide adotar uma abordagem cautelosa (ver ***Riscos****, página 134) para a descida, gastando uma ação de movimento adicional para ganhar um bônus no teste de Escalar. Ele passa no teste de Escalar e usa sua terceira ação de movimento para avançar 1 locação.*

Ao final da rodada 1, o mapa do Guardião está assim:



As coisas não parecem boas para Harvey. O Guardião determina que Brian escapou. Harvey está preso em um combate com os cultistas. É provável que os cultistas dominem Harvey e o levem como prisioneiro.





Um exemplo tirado de "O Chamado de Cthulhu"

Na história de Lovecraft, Cthulhu é temporariamente frustrado quando Johansen investe o navio Alerta contra ele. Isto poderia ser feito com as regras de *Chamado de Cthulhu*? Vamos colocar Johansen no papel de um investigador, e definir que o navio tem Corpo 22 e um MOV de 11 (como um navio de guerra). Cthulhu possui Corpo 22 e um MOV de 14 (nadando). Cthulhu e Johansen fazem testes de velocidade e ambos conseguem um sucesso Extremo. O barco tem 12 de MOV, Cthulhu tem 15. Cthulhu age primeiro na ordem de DES e tem 4 ações de movimento por rodada. Johansen fica em segundo lugar com 1 ação de movimento. Vamos dar a Johansen uma perícia Pilotar (Barcos) de 70%. A perícia Lutar de Cthulhu é de 100%.

Turno de Cthulhu: Cthulhu usa 2 ações de movimento para alcançar o Alerta. Com sua terceira ação de movimento, ele tenta afundar o navio. Johansen responde contra-atacando e deseja usar uma manobra de combate. Seu objetivo é: "Afastar Cthulhu tempo o suficiente para eu escapar".

O Guardião joga um 34 para o Lutar — um sucesso Sólido para o Grande Cthulhu enquanto ele tenta destruir o navio. O jogador joga um 14 — um sucesso Extremo para o Pilotar de Johansen. Johansen ganha. O Guardião pondera sobre o resultado; o objetivo era afastar o inimigo por tempo suficiente para escapar. O Guardião decide que isso não causa dano, mas tira 3 (1D3) para o número de ações de movimento que Cthulhu perde. O Guardião descreve como Cthulhu parece estourar, liberando um fedor indizível, como o de mil covas abertas. Cthulhu é empurrado 1 locação para trás, e sua ação de movimento final nesta rodada e suas duas primeiras ações da rodada seguinte são perdidas como resultado da manobra de combate de Johansen.

Turno de Johansen: Johansen tem apenas 1 ação de movimento e se lança a toda velocidade em frente, atravessando 5 locações com sua única ação de movimento. O Guardião não coloca quaisquer riscos no caminho dele e agora Johansen está 6 locações à frente. Enquanto foge, Johansen olha por cima do ombro e vê Cthulhu nebulosamente se reconstituindo lá atrás! Cthulhu não pode alcança-lo na próxima rodada e o Guardião considera que Johansen conseguiu escapar.



Johansen usou seu barco a vapor para investir contra Cthulhu e escapou do Grande Antigo.

Capítulo Oito
Sanidade

Mas eu devo tentar relatar o que pensei ter visto aquela noite, sob a amarelada lua zombeteira — o que vi surgir e descer saltitando pela estrada Rowley, bem a minha frente, enquanto me agachava entre os arbustos selvagens daquela desolada linha ferroviária.

—H.P. Lovecraft, "A Sombra de Innsmouth"



Os investigadores começam o jogo sãos e racionais. Durante suas investigações, encontrarão estranhos horrores, criaturas alienígenas e as terríveis verdades cósmicas do *Mythos de Cthulhu* — coisas que desafiarão sua mente e seu senso de normalidade, forçando-os aos limites da sanidade. Em alguns casos, a experiência será demais e o infeliz investigador cairá em períodos de loucura temporária, indefinida ou até mesmo permanente.

Cada investigador tem pontos de Sanidade que podem aumentar e diminuir durante o jogo. A Sanidade é usada para determinar se o investigador pode suportar os horrores do *Mythos de Cthulhu*, bem como enfrentar situações amedrontadoras sem dar as costas e fugir. A perda de pontos de Sanidade pode levar à insanidade. Quando os pontos de Sanidade são reduzidos a zero, um investigador estará permanente e incuravelmente insano e deixa de ser um personagem jogador.

No jogo, a Sanidade é modelada segundo o comportamento dos protagonistas das obras de H.P. Lovecraft, que muitas vezes desmaiam ou ficam loucos quando confrontados com visões que desafiam as leis da física e entidades monstruosas de além do tempo e do espaço. A Sanidade é o que o jogo usa para registrar a flexibilidade e resiliência do investigador frente ao trauma emocional. Personagens que começam com um número elevado de pontos de Sanidade têm mais facilidade em racionalizar eventos traumáticos ou reprimir memórias horripilantes. Os que possuem um número menor de pontos de Sanidade são mentalmente frágeis e mais suscetíveis a um transtorno emocional. Apesar do horror cósmico do *Mythos de Cthulhu* ser o principal ataque à mente de um investigador, outras situações, visões e eventos e relativamente ordinários também podem causar distúrbios emocionais.

Em uma situação desconcertante ou horrível, o Guardião irá testar a resistência e a força emocional dos investigadores. Isso é feito pedindo-se um teste de Sanidade para cada investigador envolvido na situação. Os investigadores ficam insanos quando perdem muitos pontos de Sanidade em um tempo muito curto, causando insanidade temporária ou indefinida.

Pontos de Sanidade e Testes de SAN

Os pontos de Sanidade devem ser acompanhados cuidadosamente, pois seu valor pode aumentar ou diminuir ao longo do jogo. Quando os investigadores encontram uma situação que ameaça a sanidade, o Guardião pode pedir um teste de Sanidade. Cada jogador cujo investigador vivencia tal fonte de horror deve jogar 1D100. Uma jogada igual ou menor que o número atual de pontos de Sanidade do investigador é um sucesso. Dados de bônus e dados de penalidade não são aplicados a testes de Sanidade (com uma exceção, **Autoajuda**, página 167).

Nota: se estiver usando a regra opcional de gasto de pontos de Sorte, eles não podem ser gastos em testes de Sanidade.

Um teste bem-sucedido significa que o investigador não perde nenhum ponto de Sanidade, ou que perde apenas uma quantidade mínima. Um fracasso em um teste de Sanidade sempre significa que o investigador perde pontos de Sanidade. A quantidade perdida depende do feitiço, livro, entidade ou situação encontrada.



O Mythos é um anátema para a mente humana.

Nos cenários publicados de Chamado de Cthulhu, as jogadas de perda de Sanidade são mostradas como dois números ou jogadas separados por uma barra, por exemplo: 1/1D4 +1 SAN. O número à esquerda da barra é o número de pontos de Sanidade perdidos se o teste de Sanidade for bem-sucedido. A jogada indicada à direita da barra representa o número de pontos Sanidade perdidos se o teste de Sanidade falhar. Às vezes, isso pode estar registrado como 0/1D4 SAN; neste caso particular, um teste de Sanidade bem-sucedido significa que nenhum ponto de Sanidade será perdido, mas se o teste falhar, o investigador perde 1D4 pontos de Sanidade.

Falhar um teste de Sanidade sempre faz com que o investigador perca o autocontrole por um momento, no qual o Guardião deve escolher uma ação involuntária para o investigador. Por exemplo:

- **Pular de susto** — o que faz o investigador deixar algo cair (óculos, lanterna, arma, livro, etc.)
- **Gritar de medo** — atraindo atenção ou dizendo algo inapropriado.
- **Movimento involuntário** — guinar o volante perigosamente para um lado, erguer as mãos aterrorizado, encolher-se.
- **Ação de combate involuntária** — se um teste de Sanidade falhar durante uma rodada de combate, a ação do investigador para essa rodada pode ser determinada pelo Guardião; por exemplo, atacar com um soco, apertar o gatilho ou esconder-se atrás de outra pessoa.
- **Congelar** — ficar encarando com descrença o que está vendo, mas sem realizar ação alguma.

Um desastre em um teste de Sanidade resulta no personagem perder a quantidade máxima de pontos de Sanidade para a situação ou encontro em particular.

Perder mais do que alguns poucos pontos de Sanidade de uma única vez pode fazer com que um investigador fique insano, conforme descrito mais adiante.

Ao encontrar um carniçal, a perda de pontos de Sanidade é de 0/1D6. É o mesmo valor que para se encontrar vários carniçais; o efeito é para o encontro em si, e não para cada carniçal visto.

Harvey Walters segue rastros até uma cripta, onde ele encontra um carniçal se banqueteando de frutos proibidos em meio aos caixões. O Guardião pede um teste de Sanidade. Harvey tem 45 pontos de Sanidade e sua Jogadora consegue 83 — um fracasso. O Guardião descreve o sobressalto involuntário arquejo de terror de Harvey. A jogadora pega 1D6, joga um 4, e reduz os pontos de Sanidade de Harvey em 4 pontos (45-4 = 41 pontos de Sanidade restantes).

Sanidade Máxima

A ameaça de insanidade em *Chamado de Cthulhu* caracteriza o *Mythos de Cthulhu* de uma forma que não permite concessões. Expostos a eles, poucos humanos sãos escolhem livremente o *Mythos*, pois o *Mythos* é intrinsecamente repugnante e nefasto. A conexão entre os pontos de Sanidade e os pontos na perícia *Mythos de Cthulhu* enfatiza o poder do *Mythos*, que corrompe e arruína por proximidade e associação.

Os pontos de Sanidade de um investigador podem aumentar e diminuir durante o jogo; no entanto, nunca podem ultrapassar o valor máximo de Sanidade do personagem. Cada investigador possui um valor máximo de pontos de Sanidade, que começa em 99. Conhecimento do *Mythos de Cthulhu* sempre diminui os pontos máximos de Sanidade de um investigador. Os pontos máximos de Sanidade são iguais a 99 menos os pontos atuais de *Mythos de Cthulhu* (99- a perícia *Mythos de Cthulhu*).

Ao ganhar pontos em Mythos de Cthulhu, o jogador deve diminuir a Sanidade máxima do investigador na mesma quantidade.

Harvey Walters passa algum tempo examinando tomos antigos, ganhando 3% na perícia Mythos de Cthulhu. Sua jogadora adiciona 3 pontos à perícia Mythos de Cthulhu de Harvey e diminui sua Sanidade máxima de 99 para 96.



Insanidade

Deste ponto em diante minhas impressões dificilmente podem ser tomadas como verdade — de fato, ainda tenho uma esperança final e desesperada de que todas elas sejam parte de algum sonho ou ilusão demoníacos surgidos do delírio. Uma febre ardia em meu cérebro, e eu percebia tudo através de uma espécie de névoa — às vezes, apenas descontinuamente.

—H.P. Lovecraft, *A Sombra Vinda do Tempo*

Em Chamado de Cthulhu, a insanidade é induzida por experiências traumáticas e pela terrível compreensão trazida pelo Mythos de Cthulhu. A duração do estado de insanidade depende da quantidade ou proporção de pontos de Sanidade perdidos.

Três estados de insanidade podem resultar: temporário, indefinido e permanente.

Desconsiderando-se se a insanidade é temporária ou indefinida, ela consistirá de três fases de jogo distintas:

Primeira: a insanidade começa com um breve "acesso de loucura", durante o qual o controle do jogador sobre seu investigador fica comprometido (ver **Primeira Fase da Insanidade: Um Acesso de Loucura**, página 156).

Segunda: to acesso de loucura é seguido por um período de insanidade latente, durante o qual o jogador mantém controle total sobre seu investigador; no entanto, o investigador é propenso a delírios, fobias e novos acessos de loucura (ver **Segunda Fase da Insanidade: Insanidade Latente**, página 164).

Terceira: a fase final é a recuperação (ver **Tratamento e Recuperação da Insanidade**, página 164).

Insanidade Temporária

Se um investigador perder 5 ou mais pontos de Sanidade como resultado de uma única fonte de perda de Sanidade (por exemplo, a leitura de Tomos ou testes de Sanidade), ele sofreu trauma emocional o suficiente para que o Guardião precise testar sua sanidade. O Guardião deve

Exemplos de Custos de Ponto de Sanidade

0/1D2	Encontrar de surpresa a carcaça de um animal mutilado.
0/1D3	Encontrar de surpresa um cadáver ou parte de um corpo.
0/1D4	Ver um fluxo de sangue em um riacho.
1/1D4+1	Encontrar um cadáver humano horrivelmente mutilado.
0/1D6	Acordar preso em um caixão.
0/1D6	Testemunhar a morte violenta de um amigo.
0/1D6	Ver um carniçal.
1/1D6+1	Encontrar alguém que você sabe estar morto.
0/1D10	Ser submetido a tortura severa.
1/1D10	Ver um cadáver se erguer de sua cova.
2/2D10+1	Ver uma cabeça decapitada gigante cair do céu.
1D10/1D100	Ver o Grande Cthulhu.

pedir um teste de Inteligência (INT). Se o teste falhar, o investigador reprimiu a memória (um truque que a mente usa para se proteger) e não fica insano. Perversamente, se o teste de INT for bem sucedido, o investigador reconhece o significado pleno do que foi visto ou experimentado e fica temporariamente insano. Os efeitos da insanidade temporária começam imediatamente e duram por 1D10 horas.

Insanidade Indefinida

Ao perder um quinto ou mais de seus pontos de Sanidade atuais em um "dia" de um jogo, o investigador torna-se indefinidamente insano. Nenhum investigador é capaz de simplesmente suportar essa quantidade de perda de sanidade. Um "dia", nessas circunstâncias, é definido pelo Guardião, geralmente durando até que o investigador chegue a um local seguro onde possa descansar e organizar os pensamentos. Dependendo da situação, isso pode significar sobreviver até o amanhecer, sentar-se para uma boa xícara de chá ou ter uma boa noite de sono. A insanidade indefinida dura até que o personagem seja curado ou se recupere (ver **Recuperando-se da Insanidade Indefinida**, página 164).

Insanidade Permanente

Quando os pontos de sanidade são reduzidos a zero, um investigador fica permanente e incuravelmente insano e deixa de ser um personagem jogador. No mundo real, toda insanidade é uma insanidade indefinida, já que ninguém na vida real pode esperar prever o futuro com a mesma precisão que um Guardião de *Chamado de Cthulhu* pode.

Muitas doenças, especialmente condições congênitas, oferecem pouca esperança de recuperação. Lovecraft conclui mais de uma história com a indicação de que uma existência de loucura irá se seguir, para o narrador.

Cada Guardião deve determinar qual é o ponto final para a loucura em seu jogo. Vez ou outra, uma discreta liberação pode ser feita por um sanatório local. Uma pessoa magra, estranhamente pálida, quase irreconhecível depois dos terrores que destruíram a sua alma, pode andar timidamente para o centro de Arkham ou outro lugar, lançando olhares aguçados por aí, e tentar recuperar uma parte de sua vida anterior — no entanto, nenhum jogador deve contar com tal privilégio como um direito.

Os Efeitos da Insanidade

St. John é um cadáver mutilado; só eu sei o porquê, e tão assombroso é meu conhecimento que estou prestes a explodir minha cabeça por medo de ser mutilado da mesma maneira. No fundo de corredores escuros e infinitos de terríveis fantasias, percorre a Nêmese sombria e amorfa que me impele à autoaniquilação.

—H. P. Lovecraft, *O Cão de Caça*

Tanto a insanidade temporária quanto a indefinida levam o investigador por duas fases distintas de insanidade. Primeiro, o investigador experimenta um curto acesso de loucura (fase um). Isto é então seguido por um período mais longo de insanidade latente (fase dois), que dura até o investigador ter se recuperado completamente (horas no caso de insanidade temporária, meses no caso de insanidade indefinida).

Primeira Fase da Insanidade: Um Acesso de Loucuras

Também conhecida como "a névoa vermelha", "frenesi", "perder a cabeça", ou "ataque de pânico".

Quando se torna insano, o investigador experimenta um acesso de loucura. Enquanto experimenta um acesso de loucura, o investigador perde todo autocontrole. Nos termos de jogo, isso significa que o controle do investigador é entregue ao Guardião (por um curto período de tempo real). Fica a cargo do Guardião decidir se este controle toma a forma de forçar ações específicas ou se isso significa dar ao jogador instruções sobre como interpretar a loucura pelo tempo que ela durar.

Por outro lado, o investigador não pode perder mais pontos de Sanidade enquanto experimenta um acesso de loucura. A mente está completamente em frangalhos nesse ponto e qualquer horror subsequente ou é esquecido ou mais tarde considerado como uma manifestação da loucura. Esta proteção é limitada — o acesso de loucura dura 1D10 rodadas de combate (de "tempo real") se estiver sendo interpretado, mas pode ser mais longo, caso em que o Guardião deve fazer um resumo do que acontece.

Cada vez que um investigador sofre um acesso de loucura, o Guardião pode alterar uma das entradas dos antecedentes do investigador, ou adicionar uma nova. Tais alterações servem para dois propósitos. O primeiro é refletir a decadência do investigador rumo à loucura, adicionando registros irracionais ou corrompendo os existentes. Em segundo lugar, os registros podem ser adicionados ou alterados para refletir eventos da história e, assim, melhor amarrar o investigador à trama. O jogador e o Guardião devem trabalhar juntos para adicionar ou alterar os registros nos antecedentes de forma adequada.

Descrição Pessoal: entradas adequadas podem incluir "Olhar selvagem", "Olhar distante", "Cansado da Vida", ou "Já não se importa com a própria aparência".



Recobrar a consciência após um Acesso de Loucura deve ser desorientador.

Ideologia/Crenças: uma entrada equilibrada, como "religioso", pode ser alterada para algo mais extremo ou perturbado, como "Os incrédulos devem ser convertidos ou feitos sofrer". Alternativamente, uma nova entrada adequada à situação pode ser criada, algo como "Obcecado por derrotar o Culto de Cthulhu".

Pessoas Significativas: um novo nome pode ser adicionado juntamente com um motivo para a sua inclusão. Por exemplo, "Não descansará até que Delbert Smith esteja em seu túmulo", ou "Robin Pole é a encarnação de Ganesh".

Locais Importantes: um local atual pode se tornar muito importante, ou o investigador pode ficar obcecado por chegar a algum outro lugar por motivos racionais ou irracionais. O primeiro poderia ser o templo na selva; o último poderia ser um desejo irresistível de visitar Graceland.

Pertences Queridos: é fácil perder pertences enquanto sua mente está destroçada pela loucura. Qualquer pertence pode ser apagado ou indicado como perdido. Um novo pertence pode ser adquirido e receber grande importância.

Características: uma característica pode ser apagada ou alterada para algo mais adequado; por exemplo: "valentão", "viciado em drogas", "facilmente distraído", "fala muito alto", "não tem inibições."

Ferimentos e Cicatrizes: estes são mais comumente alterados como resultado de lesões graves.

Fobias e Manias: estas podem advir de testes durante um acesso de loucura.

Tomos Arcanos, Feitiços e Artefatos: tais itens podem ser perdidos ou destruídos durante um acesso de raiva. O investigador pode involuntariamente lançar qualquer feitiço que conheça, ativar artefatos ou estudar um tomo que ele anteriormente teria evitado.

Encontros com Entidades Estranhas: encontros com um monstro ou deidades devem ser registrados aqui, a despeito da ocorrência ou não de insanidade. Esse também é um bom lugar para se registrar a quantidade de pontos de Sanidade perdidos para um determinado tipo de entidade (consulte **Acostumando-se com o Horrível**, página 169).

Um acesso de loucura pode assumir uma de duas formas dependendo da situação, seja em tempo real (rodada-por-rodada) ou por resumo.

Um Acesso de Loucura — Tempo Real

Se o acesso de loucura acontecer durante uma cena em que outros investigadores estejam presentes, o acesso de loucura dura 1D10 rodadas de combate (note que esta não é a duração total do estado de insanidade — a qual é de 1D10 horas para insanidade temporária ou mais longa para insanidade indefinida).

A opção de se encenar o acesso de loucura rodada-por-rodada pode ser usada mesmo quando o investigador está sozinho, ou quando o Guardião considerar que é apropriado.

Para determinar a natureza do acesso de loucura, jogue usando a **Tabela VII: Acessos de Loucura — Tempo Real**, ou o Guardião pode escolher uma opção apropriada.

Tabela VII: Acessos de Loucura — Tempo Real (jogue 1D10):

1) Amnésia o investigador não tem lembrança alguma dos eventos que aconteceram desde a última vez em que ele esteve em algum lugar seguro. Por exemplo, pode lhe parecer que em um instante ele estava tomando o café da manhã e no outro estava enfrentando um monstro. Isto dura 1D10 rodadas.

2) Deficiência Psicossomática: de forma psicossomática, o investigador fica cego, surdo ou perde a capacidade de usar um ou mais membros por 1D10 rodadas.

3) Violência: uma névoa vermelha da raiva cai sobre o investigador afligido e ele ou ela explode em uma onda descontrolada de violência e destruição contra seus arredores, aliados ou inimigos, igualmente, por 1D10 rodadas.

4) Paranoia: o investigador sofre de paranoia severa por 1D10 rodadas; todos estão tentando pegá-lo; não se pode confiar em ninguém; ele está sendo espionado; alguém o traiu; o que ele está vendo é um truque.

5) Pessoa Significativa: revise o registro de Pessoas Significativas nos antecedentes do investigador. O investigador confunde outra pessoa na cena com uma de suas Pessoas Significativas. Leve em conta a natureza do relacionamento; o investigador age baseado nisso. Isto dura 1D10 rodadas.

6) Desmaio: o investigador desmaia. Ele se recupera após 1D10 rodadas.

7) Fugir em pânico: o investigador é compelido a ir para o mais longe possível, com qualquer meio disponível, mesmo que isso signifique pegar o único veículo disponível e deixar todo mundo para trás. Ele foge por 1D10 rodadas.

8) Histeria ou explosões emocionais: o investigador fica incapacitado por estar rindo, chorando, gritando etc. por 1D10 rodadas.

9) Fobia: o investigador ganha uma nova fobia. Jogue 1D100 com a **Tabela IX: Exemplos de Fobia**, ou o Guardião pode escolher uma. Mesmo que a fonte da fobia do investigador não esteja presente, ele imagina que ela está, pelas próximas 1D10 rodadas.

10) Mania: o investigador ganha uma nova mania. Jogue 1D100 com a Tabela X: Exemplos de Mania, ou o Guardião pode escolher uma. O investigador busca satisfazer a sua nova mania pelas próximas 1D10 rodadas.



Fugindo em pânico após um Acesso de Loucura.

Um Acesso de Loucura — Resumo

Se o acesso de loucura acontecer longe da companhia de outros investigadores, ou se todos os investigadores presentes sofrerem simultaneamente um acesso de loucura, o Guardião pode simplesmente ignorar a parte da ação e descrever o resultado. O Guardião pode descrever as coisas loucas que o investigador fez, ou simplesmente dizer onde o investigador se descobre quando o acesso de loucura chega ao fim. Nesse caso, o investigador pode estar perdido na loucura e, portanto, não estará sob controle do jogador por minutos ou horas (normalmente 1D10 horas, ou como o Guardião julgar apropriado). Observe que esses minutos ou horas não são jogados de fato; eles são simplesmente resumidos pelo Guardião. O Guardião pode simplesmente descrever o lugar desconhecido no qual o investigador retoma seus sentidos, sem lembrança alguma de onde esteve ou do que fez.

A maioria dos resultados exige que o investigador abandone o local onde ocorreu o início da insanidade. Se isso não for possível, o Guardião deve adaptar o resultado conforme for necessário. Se houver uma chance de que outro investigador possa ver ou ouvir o investigador insano saindo, ele deve ter a chance de intervir. Se o investigador insano for confrontado por outro investigador antes do acesso de loucura acabar, o Guardião deve devolver o controle do investigador de volta para o jogador nesse momento e permitir que ele interprete a cena. Isto pode significar que o resultado do acesso de loucura é abreviado.

Para determinar a natureza do acesso de loucura, jogue com a **Tabela VII: Acessos de Loucura** — Resumo, ou o Guardião pode escolher uma opção apropriada.

Harvey está investigando um escritório à noite. Abrindo um armário trancado, ele encontra uma lata de metal. Enquanto ele toca o objeto, uma voz metálica fala com ele — a voz de um amigo recém-falecido. O jogador falha em um teste de Sanidade, e Harvey perde 6 pontos de Sanidade. O Guardião pede um teste de Inteligência (INT), no qual a jogadora de Harvey é bem sucedida — Harvey conseguiu entender o que isso significa! Harvey torna-se temporariamente insano, começando um acesso de loucura. Como Harvey está sozinho, o Guardião opta por um "resumo" e tira um 4, o que indica alguma forma de violência. O Guardião decide que Harvey arruína a sala em busca de câmeras ocultas, dispositivos de escuta e caixas de alto-falante. O Guardião então descreve a cena para a jogadora: "Quando você retorna a si, passaram-se pelo menos 3 horas. O escritório ao seu redor parece quase como se tivesse sido atingido por uma bomba. Há um sujeito deitado no chão com uma ferida ensanguentada na cabeça, e ele está morto ou inconsciente." (Este é um personagem não-jogador — um guarda — que o Guardião colocou na cena). "A lata metálica está cheia de buracos de bala, e você está segurando a arma ainda fumegante contra a sua própria têmpora."

***Outro exemplo:** os investigadores se retiraram para dormir, cada um indo para seu próprio quarto no hotel. Mais tarde naquela noite, um dos investigadores, Kratos, é assombrado por uma figura espectral. Kratos falha em seu teste de Sanidade e perde 5 pontos de Sanidade. Seu jogador então rola 23 em 1D100, passando em seu teste de Inteligência (INT). Kratos está temporariamente insano. Kratos está sozinho, então o Guardião joga 1D10 na Tabela VIII: Acessos de Loucura— Resumo, tirando 6, o qual indica Pessoas Significativas. Os antecedentes de Kratos declaram que ele está apaixonado por uma jovem chamada Alice. No momento, Kratos está em Paris, enquanto Alice está lá em Londres. O Guardião decide que Kratos vai escapar do hotel e se dirigir para a estação de trem, embarcando no primeiro trem para Calais. Os outros investigadores podem conseguir ouvir Kratos saindo e podem fazer um teste de Escutar. Um deles é bem-sucedido, ouve Kratos batendo a porta do quarto e o segue (esta seria uma boa oportunidade para usar as regras de perseguição). O Guardião devolve o controle de Kratos para o jogador e diz o que a loucura de Kratos o impele a fazer, deixando o resto a cargo do jogador.*

Segunda Fase da Insanidade: Insanidade Latente

Uma vez que o acesso de loucura inicial tenha acabado, o investigador entra em um estado de insanidade latente, mais brando. O controle do investigador retorna completamente para as mãos do jogador, que pode escolher livremente como interpretar estar insano. Apesar de o jogador não ser obrigado a fazê-lo, os aspectos do acesso de loucura inicial podem ser reincorporados pela duração da insanidade latente.

Enquanto estiver no frágil estado de insanidade latente (depois que o acesso de loucura inicial tiver passado) qualquer

perda adicional de pontos de Sanidade (mesmo um único ponto) resultará em outro acesso de loucura. Esta fragilidade mental permanece por toda a duração da insanidade — 1D10 horas no caso de insanidade temporária — e provavelmente pela duração do cenário ou capítulo da campanha, no caso de insanidade indefinida.

É importante notar que o investigador, enquanto estiver insano, pode agir de forma completamente racional e normal, representando exteriormente sua insanidade apenas durante acessos de loucura. Outros conselhos sobre a interpretação de personagens insanos são fornecidos no **Capítulo 10: Jogando Chamado de Cthulhu** (ver **Testes de Sanidade Fracassados**, página 209).

Após ter se recuperado de seu acesso de loucura, Harvey se junta a seus amigos. A jogadora de Harvey agora tem controle total sobre Harvey e decide interpretar a paranoia do personagem, constantemente checando os carros na rua e desmontando o telefone, procurando por escutas.

Efeitos Colaterais da Insanidade I: Fobias e Manias

Você me pede para explicar por que
tenho medo de uma lufada de ar frio

—H.P. Lovecraft, *Ar Frio*

Enquanto o investigador está são, uma fobia ou mania aparece unicamente como uma característica para ajudar na interpretação. Por exemplo, se o jogador deseja que seu investigador (são) vença a claustrofobia e rasteje por túneis escuros, sua fobia não impedirá isso. No entanto, enquanto o mesmo investigador estiver insano, a fobia ou mania assume um significado maior.

Respostas Fóbicas e Maníacas Enquanto se está Insano

A exposição direta (proximidade física) ao objeto da fobia causa pânico; igualmente, a exposição à fonte da mania provoca uma reação obsessiva.

Para fobias, outras ações que não de lutar ou fugir só podem ser feitas com um dado de penalidade. Esta penalidade não se aplica aos testes de Sanidade ou aos testes de Exame da Realidade.

Enquanto estiver em um estado de insanidade latente (ver a seguir), ser exposto ao objeto de sua mania causará uma resposta irresistível no investigador. Se o Guardião incitar o jogador a se comportar de algum modo apropriado à sua mania, o investigador sofrerá um dado de penalidade em todos os testes até que a obsessão tenha sido saciada de alguma maneira, ou o investigador esteja bem longe do estímulo. Por exemplo, enquanto estiver em

Tabela VIII: Acessos de Loucura — Resumo (jogue 1D10):

1) Amnésia: o investigador recobra os sentidos em algum lugar desconhecido sem ideia de quem ele é. Suas memórias retornarão lentamente, ao longo do tempo.

2) Roubado: o investigador recobra os sentidos 1D10 horas depois, tendo sido roubado. Ele não está ferido. Se ele estava carregando um Pertence Querido (ver os antecedentes do investigador), faça um teste de Sorte para ver se o mesmo foi roubado. Todo os itens restante que tinham algum valor monetário são automaticamente perdidos.

3) Machucado: o investigador recobra os sentidos 1D10 horas depois e se descobre espancado. Os pontos de vida são reduzidos à metade do que estavam antes de iniciar a loucura, embora isso não cause uma Lesão Grave. O personagem não foi roubado. O Guardião decide como o dano foi causado.

4) Violência: o investigador explode em um arroubo de violência e destruição. Quando o investigador recobra seus sentidos, suas ações podem ou não ser evidentes ou lembradas. O Guardião determina contra quem ou o quê o investigador voltou sua violência e se ele matou ou simplesmente causou dano.

5) Ideologia/Crenças: reveja o registro dos antecedentes do investigador para Ideologia e Crenças. O investigador manifesta um desses registros de forma extrema, enlouquecida e ostensiva. Por exemplo, uma pessoa religiosa poderia ser encontrada mais tarde, pregando o evangelho aos gritos no metrô.

6) Pessoas Significativas: consulte o registro dos antecedentes do investigador para Pessoas Significativas e por que a relação é tão importante. Pelo tempo que durar a loucura (1D10 horas ou mais), o investigador fez o seu melhor para chegar perto dessa pessoa e agir de acordo com seu relacionamento de alguma forma.

7) Institucionalizado: o investigador recobra os sentidos em uma ala psiquiátrica ou cela de polícia. Ele pode lentamente se recordar dos eventos que os levaram até ali.

8) Fugir em pânico: quando o investigador recobra os sentidos, ele está longe, talvez perdido em algum lugar inóspito ou em um trem ou ônibus de viagem.

9) Fobia: o investigador ganha uma nova fobia. Jogue 1D100 contra a **Tabela IX: Exemplos de Fobia**, ou o Guardião pode escolher uma. O investigador recobra os sentidos 1D10 horas depois, tendo tomado todas as precauções para evitar sua nova fobia.

10) Mania: o investigador ganha uma nova mania. Jogue 1D100 contra a **Tabela X: Exemplos de Mania**, ou o Guardião pode escolher uma. O investigador retoma a consciência 1D10 horas depois. Durante esse acesso de loucura, o investigador terá se entregue completamente à sua nova mania. O jogador e o Guardião determinam se isso é evidente para outras pessoas.

Tabela IX: Exemplos de Fobia

Uma fobia é um medo duradouro e irracional de alguma coisa específica. O Guardião pode selecionar aleatoriamente (jogar 1D100) ou escolher um resultado apropriado. O Guardião deve adicionar a fobia aos antecedentes do investigador.

1) Ablutofobia: medo de se lavar ou de tomar banho.
2) Acrofobia: medo de altura.
3) Aerofobia: medo de voar.
4) Afefobia: medo de ser tocado.
5) Agorafobia: medo de espaços públicos abertos (abarrotados).
6) Alectorofobia: medo de galinhas.
7) Aliumfobia: medo de alho.
8) Amaxofobia: medo de estar dentro de veículos ou de dirigi-los.
9) Ancraofobia: medo do vento.
10) Androfobia: medo de homens.
11) Anglofobia: medo da Inglaterra ou da cultura inglesa, etc.
12) Antrofobia: medo de flores.
13) Apotemnofobia: medo de pessoas com membros amputados.
14) Aracnofobia: medo de aranhas.
15) Astrafobia: medo de relâmpagos.
16) Atefobia: medo de ruínas.
17) Aulofobia: medo de flautas.
18) Bacteriofobia: medo de bactérias.
19) Balistofobia: medo de projéteis ou balas.
20) Basofobia: medo de cair.
21) Bibliofobia: medo de livros.
22) Botanofobia: medo de plantas.
23) Caligenefobia: medo de mulheres bonitas.
24) Ceraunofobia: medo de trovão.
25) Cheimafobia: medo do frio.
26) Cinofobia: medo de cães.
27) Claustrofobia: medo de espaços fechados ou pequenos.
28) Coulrofobia: medo de palhaços.
29) Cronomentrofobia: medo de relógios.
30) Demofobia: medo de multidões.
31) Demonofobia: medo de espíritos ou demônios.
32) Dentofobia: medo de dentistas.
33) Disposofobia: medo de jogar coisas fora (acumulação).
34) Dorafobia: medo de peles de animais.
35) Dromofobia: medo de atravessar ruas.
36) Eclesiofobia: medo de igrejas.
37) Eisoptrofobia: medo de espelhos.
38) Enetofobia: medo de agulhas ou alfinetes.
39) Entomofobia: medo de insetos.
40) Escotofobia: medo da escuridão ou da noite.
41) Estenofobia: medo de coisas ou lugares estreitos.
42) Fagofobia: medo de engolir, de comer ou de ser comido.
43) Farmacofobia: medo de tomar remédios.
44) Fasmofobia (Espectrofobia): medo de fantasmas.
45) Felinofobia: medo de gatos.
46) Fengofobia: medo da luz do dia.
47) Gefirofobia: medo de atravessar pontes.
48) Gerontofobia: medo de pessoas velhas ou de envelhecer.
49) Ginofobia: medo de mulheres.
50) Hamartofobia: medo de pecar.
51) Hemafobia: medo de sangue.
52) Herpetofobia: medo de répteis.
53) Hidrofobia: medo de água.
54) Hipnofobia: medo de dormir ou de ser hipnotizado.
55) Homiclofobia: medo de neblina.
56) Hoplofobia: medo de armas de fogo.
57) Iatrofobia: medo de médicos.
58) Ictiofobia: medo de peixes.
59) Katsaridafobia: medo de baratas.
60) Lachanofobia: medo de vegetais.
61) Ligiofobia: medo de barulhos altos.
62) Limnofobia: medo de lagos.
63) Mecanofobia: medo de máquinas ou de maquinários.
64) Megalofobia: medo de coisas grandes.
65) Merintofobia: medo de ser amarrado.
66) Meteorofobia: medo de meteoros ou meteoritos.
67) Misofobia: medo de sujeira ou contaminação.
68) Mixofobia: medo de substâncias viscosas.
69) Monofobia: medo de ficar sozinho.
70) Necrofobia: medo de coisas mortas.
71) Octofobia: medo do número 8.
72) Odontofobia: medo de dentes.
73) Ofidiofobia: medo de cobras.
74) Oneirofobia: medo de sonhos.
75) Onomatofobia: medo de ouvir uma determinada palavra ou palavras.
76) Ornitofobia: medo de pássaros.
77) Parasitofobia: medo de parasitas.
78) Pediofobia: medo de bonecas.
79) Pirofobia: medo do fogo.
80) Pogonofobia: medo de barbas.
81) Potamophobia: medo de rios.
82) Potofobia: medo de álcool ou bebidas alcoólicas.
83) Rabdofobia: medo de magia.
84) Selenofobia: medo da lua.
85) Siderodromofobia: medo de viajar de trem.
86) Siderofobia: medo das estrelas.
87) Simmetrofobia: medo de simetria.
88) Tafefobia: medo de ser enterrado vivo ou de cemitérios.
89) Talassofobia: medo do mar.
90) Taurofobia: medo de touros.
91) Telefonofobia: medo de telefones.
92) Teratofobia: medo de monstros.
93) Tomofobia: medo de operações cirúrgicas.
94) Triscaidecafobia: medo do número 13.
95) Vestifobia: medo de roupas.
96) Wiccafobia: medo de bruxas e de bruxaria.
97) Xantofobia: medo da cor amarela ou da palavra "amarelo".
98) Xenofobia: medo de estranhos ou de estrangeiros.
99) Xenoglosofobia: medo de línguas estrangeiras.
100) Zoofobia: medo de animais.



Tabela X: Exemplos de Mania

Uma mania resulta em uma obsessão ou compulsão por determinado assunto, pessoa ou coisa. O Guardião pode selecionar aleatoriamente (jogar 1D100) ou escolher uma apropriada. O Guardião deve adicionar a mania aos antecedentes do investigador.

1) Ablutomania: compulsão por se lavar.
2) Abulomania: indecisão patológica.
3) Acluomania: um gosto excessivo pela escuridão.
4) Acromania: compulsão por lugares altos.
5) Agatomania: gentileza patológica.
6) Agromania: desejo intenso de estar em espaços abertos.
7) Aichmomania: obsessão com objetos afiados ou pontiagudos.
8) Algomania: obsessão com a dor.
9) Alliomania: obsessão por alho.
10) Amaxomania: obsessão por estar em veículos.
11) Amenomania: alegria irracional.
12) Antomania: obsessão por flores.
13) Aritmomania: preocupação obsessiva com números.
14) Asoticamania: gastos impulsivos ou imprudentes.
15) Automania: um gosto excessivo pela solidão.
16) Baletomania: carinho anormal pelo balé.
17) Bibliocleptomania: compulsão por roubar livros.
18) Bibliomania: obsessão por livros e/ou leitura.
19) Bruxomania: compulsão para ranger os dentes.
20) Cacodemomania: crença patológica de que se está possuído por um espírito maligno.
21) Calomania: obsessão com a própria beleza.
22) Cartacoethes: compulsão incontrolável que faz enxergar mapas em todos os lugares.
23) Catapedamania: Obsessão por saltar de lugares altos.
24) Cheimatomania: desejo anormal por coisas frias e/ou geladas.
25) Clazomania: compulsão irracional por gritar.
26) Cleptomania: compulsão irracional por roubar.
27) Clinomania: desejo excessivo de ficar na cama.
28) Coimetromania: obsessão com cemitérios.
29) Coloromania: obsessão por uma cor específica.
30) Coreomania: mania de dançar ou frenesi incontrolável.
31) Coulromania: obsessão por palhaços.
32) Countermania: compulsão para enfrentar situações de medo.
33) Dacnomania: obsessão por matar.
34) Demonomania: crença patológica de que se está possuído por demônios.
35) Dermatilomania: compulsão beliscar, coçar, arranhar, limpar, tocar a própria pele ou de outrem.
36) Dikemania: obsessão em ver a justiça ser feita.
37) Dipsomania: desejo anormal por álcool.
38) Doramania: obsessão por possuir peles de animais.
39) Doromania: obsessão por dar presentes.
40) Drapetomania: compulsão por fugir.
41) Ecdemomania: compulsão por vagar.
42) Egomania: atitude irracional autocentrada ou de autoadoração.
43) Eluromania: afeição anormal por gatos.
44) Empleomania: desejo insaciável de ocupar um cargo público.
45) Enosimania: crença patológica de que alguém pecou.
46) Epistemomania: obsessão por adquirir conhecimento.
47) Eremiomania: compulsão para a quietude.
48) Eteromania: desejo por éter.
49) Fantasmomania: obsessão por fantasmas.
50) Fonomania: tendência patológica por cometer assassinato.
51) Fotomania: desejo patológico pela luz.
52) Gamomania: obsessão por propostas de casamento estranhas.
53) Geliomania: compulsão incontrolável por rir.
54) Gimnomania: compulsão por nudez.
55) Goetomania: obsessão por bruxas e bruxaria.
56) Grafomania: obsessão por escrever, tomar notas.
57) Habromania: tendência anormal para criar delírios agradáveis (a despeito da realidade).
58) Helmintomania: um gosto excessivo por vermes e minhocas.
59) Hidromania: desejo irracional por água.
60) Hoplomania: obsessão por armas de fogo.
61) Iconomania: obsessão por ícones ou retratos.
62) Ictiomania: obsessão por peixes.
63) Idolomania: obsessão ou devoção por um ídolo.
64) Infomania: devoção excessiva por acumular fatos.
65) Ligiromania: compulsão incontrolável por fazer ruídos altos ou estridentes.
66) Linonomania: obsessão por cordas ou cordões.
67) Lipemania: uma tendência anormal à uma melancolia profunda.
68) Loterimania: um desejo extremo de participar de loterias.
69) Mania de fazer perguntas: desejo compulsivo de fazer perguntas.
70) Megalitomania: tendência anormal para compor idéias estranhas quando na presença de círculos.
71) Melomania: obsessão por música ou por uma melodia específica.
72) Metromania: desejo insaciável de escrever versos.
73) Misomania: ódio de tudo, obsessão por odiar algum assunto ou grupo.
74) Mitomania: mentir ou exagerar em quantidades anormais.
75) Monomania: obsessão anormal por um único pensamento ou ideia.
76) Nosomania: delírios de sofrer de uma doença imaginada.
77) Notomania: compulsão para registrar tudo (por exemplo, com fotografias).
78) Onicotilomania: obsessão compulsiva por mexer, roer ou arrancar as unhas.
79) Onomamania: obsessão por nomes (pessoas, lugares, coisas).
80) Onomatomania: desejo irresistível de repetir certas palavras.
81) Opsomania: predileção anormal por certo tipo de alimento.
82) Paramania: um prazer anormal em reclamar.
83) Personamania: compulsão por usar máscaras.
84) Piromania: compulsão por iniciar incêndios.
85) Planomania: desejo anormal por desobedecer às normas sociais.
86) Plutomania: desejo obsessivo por riqueza.
87) Pseudomania: compulsão irracional por mentir.
88) Rascunhomania: obsessão com por fazer rabiscos/rascunhos/manter as mãos ocupadas desenhando.
89) Rinotilexomania: vontade compulsiva de enfiar o dedo no nariz ou limpar o nariz com o dedo.
90) Siderodromomania: fascínio intenso por trens e viagens ferroviárias.
91) Sofomania: a ilusão de que é incrivelmente inteligente.
92) Tanatomania: crença de que alguém está amaldiçoado por magia de morte.
93) Tecnomania: obsessão por novas tecnologias.
94) Teomania: crença de que se é um deus.
95) Tiflomania: cegueira patológica.
96) Titilomania: compulsão por se coçar.
97) Tomomania: predileção irracional por realizar ou passar por cirurgias.
98) Tricotilomania: desejo de arrancar os próprios cabelos.
99) Xenomania: obsessão por coisas estrangeiras.
100) Zoomania: carinho insano por animais.

um lugar que serve álcool, um dipsomaníaco receberia um dado de penalidade em todos os seus testes, a menos que tomasse uma bebida. Claro que os personagens que sucumbirem completamente ao seu desejo por drogas estarão sujeitos aos efeitos da droga, como embriaguez ou estados alterados de consciência. Em tais situações, o Guardião pode alterar o nível de dificuldade de certos testes (ou impor um dado de penalidade em testes resistidos), dependendo da situação e do estado do personagem.

Usos bem sucedidos da perícia Psicanálise em um investigador insano permitem que o investigador insano ignore temporariamente uma fobia ou mania (ver **Capítulo 4: Perícias**).

Harvey desenvolveu Selenofobia (medo da lua). Ao sair de um teatro com amigos, a visão da lua lhe causa arrepios. Harvey está são no momento. Seu jogador descreve o comportamento nervoso de Harvey e seu alívio quando chega em casa e fecha as cortinas.

Uma semana depois, Harvey, que agora está sofrendo de insanidade latente, encontra-se numa situação semelhante e opta por fugir para a segurança de seu lar. Em seu caminho para casa, Harvey é seguido por um indivíduo de aparência sinistra. O Guardião oferece um teste de Encontrar para a jogadora de Harvey, a fim de determinar se Harvey percebe o seu perseguidor. Já que esse teste não tem nada a ver com lutar ou fugir, e Harvey ainda está exposto à fonte de sua fobia, um dado de penalidade é aplicado ao teste. Somente quando Harvey estiver em segurança dentro de um lugar fechado e a lua estiver longe de suas vistas, essa penalidade cessará.

Efeitos Colaterais da Insanidade 2: Delírios e Exames da Realidade

Onde a termina loucura e começa a realidade? Seria possível que até mesmo o meu medo mais recente seja puro delírio?

—H.P. Lovecraft, *A Sombra de Innsmouth*

Embora não esteja no controle das ações do investigador, o Guardião é livre para, a qualquer momento, oferecer informações sensoriais delirantes para um investigador que esteja sofrendo de insanidade latente. A única maneira de o jogador ter certeza do que o seu investigador insano está vendo, ouvindo, tocando, cheirando ou sentindo é fazer um "Exame da Realidade".

Os delírios têm maior impacto quando têm alguma relevância para o investigador. Uma ótima maneira de fazer isso é se referir aos antecedentes do investigador e usar algum aspecto deles como inspiração para os delírios. O cônjuge falecido do investigador ligando para o seu telefone é muito mais envolvente do que delírios aleatórios. Os delírios também podem trazer grandes consequências quando o jogador de um investigador que está sofrendo de insanidade latente falha em um teste Forçado.

Testes de Exame da Realidade

Embora exames da realidade sejam normalmente pedidos para investigadores insanos, um jogador pode pedir para fazer um teste desses se desejar "ver através" do que acredita ser uma alucinação ou ilusão. Para examinar a realidade, o jogador faz um teste de Sanidade:



Uma ameaça do Mythos ou uma boa senhorinha?

Fracasso: perda de 1 ponto de Sanidade. Isso induzirá imediatamente a um acesso de loucura se o investigador estiver sofrendo insanidade latente. Se houver delírios, eles não se dissipam.

Sucesso: to investigador enxerga além dos delírios e o Guardião deve descrever o que o investigador realmente percebe.

Ao ser bem sucedido em um teste de exame da realidade, o investigador deve ver as coisas como realmente são e estará resistente a delírios até perder mais pontos de Sanidade (impedindo assim que o Guardião faça o personagem de um jogador ter delírios constantes).

O uso bem sucedido de Psicanálise permitirá que um investigador insano enxergue além de um delírio.

Harvey, ainda sofrendo de insanidade latente, volta para casa. Saindo pela por sua porta dos fundos, ele encontra seu vizinho inclinado sobre a cerca do jardim com algum tipo de dispositivo de gravação em sua mão, apontado para a casa de Harvey. O Guardião diz ao jogador de Harvey que o vizinho dele o está espionando. Isto é um delírio — na verdade, o vizinho não está fazendo isso. A jogadora, perguntando-se se isso é um delírio, pede um exame da realidade.

Sendo bem sucedido no teste de examinar a realidade, Harvey está livre de seu delírio. O Guardião não pode continuar com o delírio e deve descrever a cena de forma realista. Neste caso, não havia nenhum dispositivo de gravação e o vizinho estava simplesmente admirando o gramado de Harvey.

Se a jogadora escolhesse fazer um exame da realidade e falhasse, Harvey perderia 1 ponto de Sanidade e sofreria um acesso de loucura. Como ele é o único investigador presente, o Guardião estaria livre para avançar a cena rapidamente até o ponto em que outro investigador (ou a polícia) aparecesse para encontrar Harvey saindo de sua porta da frente, armado com uma espingarda, e determinado a invadir a casa de seu vizinho e interrogá-lo, ou coisa pior.

Se o jogador não escolher examinar a realidade, o Guardião é livre para prosseguir com o delírio, talvez afirmando que Harvey vê seu vizinho conversando com um carniçal (na verdade, o filho do vizinho) no pátio. Neste ponto, a jogadora teria que ou fazer um teste de Sanidade por ver um carniçal ou fazer um teste de exame da realidade. Se ela tiver sucesso examinando a realidade, Harvey perceberá que não há carniçal algum e que ele estava fantasiando tudo aquilo. Se ela falhar, Harvey perderá um ponto de Sanidade, sofrerá um acesso de loucura, e coisas terríveis irão, sem dúvida, acontecer.



Fobia

Quando exposto à fonte de sua fobia, ou mesmo que apenas pense nela, os sintomas de um personagem podem aparecer rapidamente. Em segundos, surgem palpitações, tremores, dificuldades de respirar e uma ansiedade incontrolável surgem. O personagem sente que deve fazer tudo o que for possível para evitar a situação.

Mania

Um personagem com uma mania terá um humor eufórico ou possivelmente irritadiço relativamente frequente. Os sintomas incluem um aumento geral de atividade; tagarelice aumento da autoestima ao ponto do delírio; diminuição da necessidade de sono; facilmente distraído; inclinação para atividades perigosas ou imprudentes, como direção imprudente; alucinações; delírios e comportamentos estranhos.

Compulsão

Compulsões tendem a ser ações rituais realizadas para afetar o futuro, possivelmente para evitar uma vaga noção de ruína iminente. Embora o personagem possa concordar que suas ações são sem sentido, a necessidade de realizá-las é maior. Mesmo em momentos de grande estresse, o personagem pode ignorar sua sobrevivência para executar o ritual.

Amnésia

É a incapacidade de recordar informações pessoais importantes, provocada pelo desejo de evitar memórias desagradáveis. O personagem pode simplesmente esquecer a experiência ruim que causou a amnésia ou poderia esquecer grandes períodos de tempo, ou mesmo tudo sobre ele mesmo. O Guardião pode escolher redefinir *Mythos de Cthulhu* para 0 e a Sanidade máxima para 99 enquanto a amnésia perdurar; o horror retorna juntamente com as memórias do personagem, ou quando ele experimentar uma situação igualmente horrível.

Efeitos Colaterais da Insanidade 3: Insanidade e o Mythos de Cthulhu

O que eu vi não pode ser verdade, e eu sei que esta minha loucura por vontade própria só irá, no máximo, causar asfixia quando meu ar tiver acabado. A luz no templo é puro delírio, e morrerei calmamente como um alemão, nas profundezas escuras e esquecidas. Esse riso demoníaco que eu ouço enquanto escrevo existe apenas em meu próprio cérebro debilitado.

—H. P. Lovecraft, *O Templo*

Insanidade trazida por estímulos que não sejam do Mythos não traz conhecimento sobre o Mythos de Cthulhu. No entanto, cada vez que um investigador sofre um trauma induzido pelo Mythos (por exemplo, ver um monstro do Mythos,

ler um tomo do Mythos ou ser afetado por um feitiço do Mythos), ele aprende mais sobre o Mythos, e isso se reflete na perícia Mythos de Cthulhu. A primeira ocorrência de insanidade relacionada ao Mythos sempre adiciona 5 pontos à perícia Mythos de Cthulhu. Episódios subsequentes de insanidade induzida pelos Mythos (temporária ou indefinida) adicionam 1 ponto à perícia.

Harvey Walters encontra um manuscrito na Mansão Crowninshield. Depois de compreendê-lo, ele recebe 3% na perícia Mythos de Cthulhu, mas não perde pontos de Sanidade. Quando sai do lugar, Harvey vê um noitesguio voando acima dele. Ele fica louco, sua mente fica em frangalhos diante de tal manifestação sobrenatural. Já que essa é a primeira insanidade relacionada ao Mythos que Harvey sofre, sua jogadora deve adicionar 5% à perícia Mythos de Cthulhu de Harvey, aumentando-a para 8%. O máximo de pontos de Sanidade de Harvey cai para 91 (99 menos 8 da perícia Mythos de Cthulhu.

Uma Observação Sobre Delírios e Perda de Pontos de Sanidade

Ter um delírio com uma entidade que ameaça a sanidade (por exemplo, um monstro) pode causar no investigador a mesma perda potencial do pontos de Sanidade do que a criatura real. O jogador tem uma escolha: aceitar o que está vendo como "real" e fazer o teste de Sanidade apropriado por estar vendo o monstro, ou examinar a realidade. Se o jogador fizer um teste de exame da realidade bem sucedido e dissipar os delírios, nenhum teste de Sanidade precisa ser feito — não havia qualquer monstro, afinal, talvez apenas um mendigo que parecia ser um monstro aos olhos do investigador insano. No entanto, se o jogador falhar no teste para examinar a realidade, o investigador insano perde um ponto de Sanidade e tem um acesso de loucura.

Note que, enquanto estiver sofrendo um acesso de loucura, o investigador fica imune a novas perdas de pontos de Sanidade e não precisa fazer um teste de Sanidade por ver um monstro. Se o monstro (real ou não) ainda estiver presente ao final do acesso de loucura, o jogador terá que fazer o teste de Sanidade apropriado por vê-lo.

Tratamento e Recuperação da Insanidade

A insanidade temporária termina tão rapidamente que agendar um tratamento não seria viável. Por outro lado, o tratamento da insanidade permanente na maioria dos casos não faz sentido, já que, por definição, o personagem nunca irá se recuperar, independentemente de quão boas sejam as instalações onde está (o personagem deve ser aposentado do jogo). Somente a insanidade indefinida oferece possibilidades reais de intervenção e tratamento.

Recuperando-se da Insanidade Temporária

A insanidade temporária dura 1D10 horas. Alternativamente, o investigador se recuperará depois de uma boa noite de sono em um lugar seguro. Se os investigadores estiverem em um estado de tensão elevada (por exemplo, fazendo vigília durante a noite devido por medo de serem atacado), o Guardião pode considerar que ele não pode se recuperar do estado de insanidade.

Recuperando-se de Insanidade Indefinida

Após cada mês de tratamento de um personagem indefinidamente insano, estando livre de traumas adicionais, o jogador faz um teste. Dois tipos de acompanhamento podem ajudar o personagem a este ponto: assistência privativa ou internação. Para escolher, o Guardião e o jogador devem considerar os recursos do personagem, amigos e familiares, e comportamento passado.

Alternativamente, a critério do Guardião, a insanidade indefinida dura até a próxima Fase de Desenvolvimento do Investigador, ao final do capítulo atual do jogo (em uma campanha) ou ao final do cenário.

Assistência Privativa

O melhor atendimento disponível é em casa ou em algum lugar amigável onde os cuidados sejam ser gentis, atenciosos e onde não existam distrações (como outros pacientes). Análise e/ou medicamentos psiquiátricos podem estar disponíveis.

Para determinar o sucesso do tratamento com atendimento privativo/domiciliar, jogue 1D100:

Um resultado de 01-95 é um sucesso: adicione 1D3 pontos de Sanidade devido a medicamentos psiquiátricos ou psicanálise. Isto é seguido por um teste de Sanidade feito pelo investigador; se o teste for bem-sucedido, o investigador está curado de sua insanidade; se o teste não for bem-sucedido, um novo teste pode ser tentado no mês seguinte.

Se o resultado for 96-100: o personagem se rebela contra os remédios ou a terapia. 1D6 pontos de Sanidade são perdidos e nenhum progresso adicional pode ser feito durante o próximo mês de jogo.



"Bahaha! Um olho flamejante com três íris! Ahahaha!"

Institucionalização

A segunda melhor forma de tratamento é ser internado em um hospício. Pode-se dizer que os hospícios têm uma vantagem sobre os cuidados domiciliares na medida em que são relativamente baratos, ou até mesmo um serviço gratuito fornecido pelo estado. Estas instituições são de qualidade irregular e algumas podem ser potencialmente prejudiciais. Alguns são lugares criativos de terapias modernas e experimentais, enquanto outros simplesmente oferecem confinamento rude.

Atividades supervisionadas, terapias manuais, medicamentos psiquiátricos e hidroterapia são frequentes, bem como o tratamento eletroconvulsivo (dependendo do período dentro do qual seu jogo acontece).

É improvável que Psicanálise esteja disponível. Às vezes, uma instituição pode passar um senso de falta de cuidado que prejudica os efeitos benéficos dos medicamentos psiquiátricos, deixando o investigador com um sentimento de raiva e perda, e com grande probabilidade desconfiar do apoio ambulatorial, uma vez que ele ou ela tenha deixado a instituição.

Para determinar o sucesso do tratamento dentro de uma instituição, jogue 1D100:

Um resultado de 01-50* é um sucesso: adicione 1D3 pontos de Sanidade devido a medicamentos psiquiátricos e/ou terapia. Isto é seguido por um teste de Sanidade, se o teste for bem-sucedido, o investigador fica curado de sua insanidade; se o teste não for bem-sucedido, então um novo teste pode ser tentado após um mês.

Se o resultado for de 51-95: nenhum progresso foi feito.

Se o resultado for 96-100: o personagem se rebela contra tomar os remédios ou a terapia. 1D6 pontos de Sanidade são perdidos e nenhum progresso adicional pode ser feito durante o próximo mês de jogo.

Perda de Sanidade

A seguir está um guia para como a perda de pontos de Sanidade poderia ser caracterizada, e pode ser usado para complementar e adicionar detalhes interessantes às outras regras descritas neste capítulo (observe que os efeitos podem se acumular).

1—2 pontos: desconforto e inquietação, como algo remoendo no fundo da mente — quase imperceptível, mas definitivamente lá.

3—4 pontos: nojo ou a sensação de que algo aqui está errado. Isso pode se manifestar através de vômitos, estupefação momentânea ou tremores.

5—9 pontos: medo, pânico ou desorientação — o suficiente para causar um potencial episódio de insanidade temporária. Isso representa um grande choque, levando a reações físicas incontroláveis (tiques corporais violentos, náusea extrema etc.) e/ou desassociarão com o ambiente e as pessoas ao redor.

10—19 pontos: horror deformador de mentes — o cabelo fica branco, reação física violenta (contra si mesmo e/ou outros), desligamento físico e mental, mudança repentina de personalidade (temporária), frenesi e delírios, ou propensão tanto para violência como medo absoluto.

20+ pontos: mal cósmico supremo — além da capacidade de compreensão humana. A mente se quebra e levará muito tempo para retornar à sanidade, e mesmo que seja encontrado um modo, a pessoa nunca mais será a mesma. Com certeza resulta em insanidade indefinida.

**50 é um valor médio. O Guardião pode determinar que o padrão de uma instituição está acima ou abaixo da média e, portanto, aumentar ou diminuir esse valor dentro do intervalo de 5 a 95.*

Reclusão em um Sanatório

Investigadores podem querer permanecer em um hospício ou sanatório, talvez para coletar informações, esconder-se de alguém ou até mesmo receber tratamento. Eles devem ter pouca dificuldade para entrar se puderem pagar pelos cuidados. Uma instituição privada com um leito disponível aceitará qualquer pessoa sem sintomas que simplesmente deseje um descanso e aconselhamento. No entanto, todas as instituições pedem referências.

Um médico licenciado pelo estado pode providenciar que um investigador seja mantido sob observação psiquiátrica por até 72 horas. Se evidências de transtornos graves forem percebidas, o paciente pode ser colocado em um hospício por um período mais longo, para fins de observação e avaliação, conforme determina a lei. Em seguida, o tribunal irá descartar ou indicar o tratamento, dependendo do relatório do sanatório.

A condição daqueles que receberem tratamento está sujeita a revisão, mas podem ficar em uma instituição por muitos anos. Isso exige outra apresentação formal ao tribunal, na qual um investigador teria que ser considerado mentalmente incompetente para atuar em seu próprio nome, ou então poderia renunciar voluntariamente a direitos legais específicos em troca de tratamento. A razoabilidade desses procedimentos pode variar amplamente; bruscas avaliações *pro forma* não são incomuns, e muito depende do caráter e da dedicação do juiz, advogado e médico ou médicos examinadores.

Se o tribunal decidir pela incompetência mental, então um tutor responsável é escolhido, que a partir de então, em teoria, atua em benefício do indivíduo. Normalmente, o guardião é um parente ou alguém que o tribunal tem motivos para assumir que irá agir de acordo com o que for melhor para o indivíduo. Na falta de outros candidatos, o tribunal nomeia a si mesmo.

A menos que o investigador seja criminalmente insano (caso em que o tribunal deve ser o tutor), o tutor agora decide o que é melhor para o investigador. Isto pode, de fato, significar a reclusão, mas também pode ser cuidados domiciliares, ou uma terapêutica viagem marítima, etc. Na falta de outras indicações, o tribunal aceitará qualquer plano razoável que pareça ter respaldo médico.

Se o tutor internar o investigador em uma instituição, o tutor continuará a ter autoridade geral sobre o investigador, atribuindo cuidados diários e autoridade à equipe do sanatório. Posteriormente, o investigador poderá sair da instituição de três maneiras: ele ou ela pode convencer o tutor a removê-lo da instituição; ele ou ela pode convencer a equipe da instituição a informar que seu equilíbrio mental foi restaurado diante do tribunal de adjudicação, ao que esse tribunal assume sua tutela e lhe concede a liberdade; ou então o investigador pode simplesmente escalar o muro da instituição e correr por sua vida.

Critérios para Periculosidade da Saúde Mental

Quando uma pessoa parece estar em risco de automutilação ou de machucar os outros e, aparentemente não pode cuidar de si mesma, um médico pode certificar que o indivíduo deve ser submetido à avaliação psiquiátrica e/ou se tornar um paciente involuntário. Com esta afirmação, muitas vezes de natureza abrangente, o Estado pode reter um indivíduo para observação e potencialmente para tratamento. A duração da institucionalização varia de acordo com o estado, mas o prazo raramente é inferior a 60 dias úteis para uma avaliação legal, e frequentemente chega a 180 dias.

Este destino é o mais provável para um investigador que tente agressões corporais ou assassinato sem motivo aparente, ou que inteligentemente finja distúrbios mentais para evitar acusações criminais graves. O médico também pode revogar a capacidade de gerenciar as finanças pessoais, o direito de conduzir um automóvel, o direito de tomar decisões acerca do tratamento e assim por diante.

Preso por invadir um canteiro de obras e tentar roubar dinamite, Harvey Walters balbucia continuamente sobre salvar o mundo do culto Cthulhu e das forças do Mythos, especialmente sobre impedir os planos do maligno feiticeiro Carl Stanford. O tribunal decide que Harvey precisa ser avaliado por um psiquiatra local. O Dr. Shiny escuta atentamente durante uma entrevista, então decide internar Harvey involuntariamente.

O Dr. Shiny lista seus motivos: (1) Harvey representa um risco para os outros, especialmente para Carl Stanford; (2) Harvey representa um perigo para si mesmo, tendo roubado a dinamite e os detonadores; e (3) Harvey tem um distúrbio psiquiátrico, na forma de delírios em relação aos cultistas e ao Mythos de Cthulhu.

Ao estudar o histórico de Harvey, o Dr. Shiny descobre que recentemente Harvey esteve envolvido em cinco acidentes de carro envolvendo perseguições, bem como um atropelamento seguido de fuga. Quanto ao último, Harvey explica que ele teve que atropelar um cultista maligno. O Dr. Shiny, portanto, também declara Harvey inapto para dirigir. Mas ele acha que Harvey está financeiramente competente, capaz de explicar todos os seus bens e como ganha dinheiro, e assim Harvey mantém o direito de continuar a administrar suas próprias questões financeiras. Não obstante, Harvey Walters está internado no instituto para avaliação.

Algumas noites depois, Harvey foge do instituto e dirige-se para Arkham. Naturalmente, o Dr. Shiny quer proteger a todos os envolvidos, então ele notifica a polícia. E ele também informa a Carl Stanford sobre a fuga. "Sim, Sr. Stanford, Harvey pode ser perigoso..."



Dr. Shiny

Aumentando os Pontos de Sanidade Atuais

Além dos cuidados listados acima, existem quatro modos de aumentar os pontos de Sanidade atuais de um investigador.

1. Recompensa do Guardião: ao final de um cenário ou capítulo da campanha bem sucedido, Guardiões podem definir jogadas de dados para aumentar os pontos de Sanidade atuais dos investigadores. Essas jogadas concedidas pelo Guardião são iguais para todos os participantes, mas são jogadas individualmente pelos jogadores. Essas recompensas devem ser proporcionais aos perigos que o grupo enfrentou. No entanto, se os investigadores tiverem sido covardes, brutos ou assassinos, o Guardião pode optar por reduzir ou remover a recompensa, especialmente se quiser reforçar princípios morais.

> *Harvey usa seu conhecimento do Mythos de Cthulhu para derrotar os carniçais, e sua aventura termina. O Guardião concede uma recompensa de 1D6 pontos de Sanidade.*

2. Aumentar uma Perícia para 90%: conceda 2D6 pontos de Sanidade quando um personagem aumenta uma perícia para 90%. Essa recompensa representa a disciplina e a autoestima ganhas quando se domina uma perícia.

3. Psicoterapia: psicanálise intensiva pode devolver pontos de Sanidade para um paciente investigador. Uma vez por mês, faça uma jogada de 1D100 contra a perícia Psicanálise do analista ou médico. Se o teste for bem-sucedido, o paciente recupera 1D3 pontos de sanidade. Se o teste falhar, não adicione ponto algum. Se o teste resultar em um desastre, então o paciente perde de 1D6 pontos de Sanidade e tratamento com aquele analista termina — houve algum tipo de incidente grave ou dramático revés na terapia, e a relação entre paciente e terapeuta foi comprometida para além da salvação.

Em jogo, a psicanálise por si só não acelera a recuperação da insanidade; no entanto, pode fortalecer o investigador, aumentando seus pontos de Sanidade, proporcionando uma reserva maior para os dias que virão. A recuperação independe de pontos de Sanidade. O uso da psicanálise é diferente no mundo do jogo e no mundo real. No mundo real, a psicanálise não funcionará contra os sintomas da esquizofrenia, distúrbios psicóticos, transtornos bipolares (depressão maníaca) ou depressão grave. No jogo, a psicanálise é equivalente a algo como primeiros socorros mentais e é um mundo onde não se aplicam situações médicas reais quanto ao tratamento de doenças mentais.

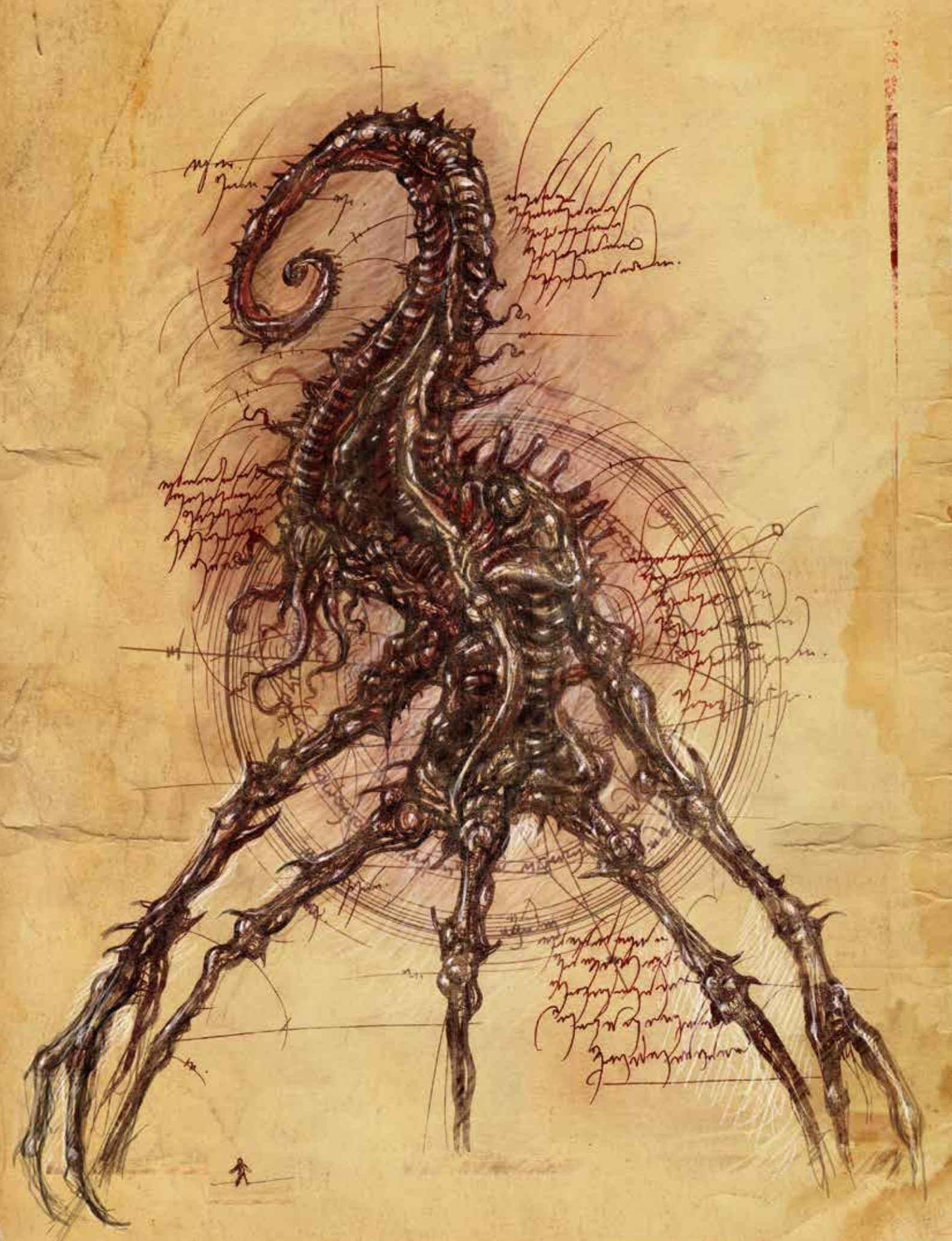
Embora no jogo a insanidade temporária e indefinida possam ser curadas, a insanidade permanente é insensível à psicanálise. O tratamento é impossível quando a mente do investigador está em tamanha desordem.

A terapia também pode ser usada para remover uma fobia ou mania. Ao final de um mês, o analista faz um teste da mesma maneira detalhada acima. Se for bem-sucedido, o investigador faz um teste de Sanidade. Se ambos os testes tiverem sucesso, a fobia ou a mania é curada e apagada dos antecedentes do investigador. Este benefício substitui o ganho de pontos de Sanidade e tais pontos não são concedidos. O fracasso em qualquer um dos testes significa que nada acontece. Um desastre em qualquer um dos testes acarreta a perda de 1D6 pontos de Sanidade (como descrito anteriormente).

4. Autoajuda: um investigador pode optar por passar um tempo com alguma coisa listada em seus antecedentes, a qual poderia atuar como uma forma de apoio psicológico;



Ver o corpo ressequido de um amigo provavelmente pedirá por um teste de Sanidade.



claramente isto não inclui fobias, manias, ferimentos ou qualquer coisa relacionada ao Mythos de Cthulhu. Isso pode ser feito durante o tempo de inatividade entre as aventuras ou durante a fase de desenvolvimento dos investigadores.

O jogador deve dar alguns detalhes sobre o que seu investigador está fazendo para buscar a cura ou redenção. As ações devem ser tematicamente apropriadas para seus antecedentes; talvez o investigador esteja indo para um retiro religioso ou vá passar um feriado com um ente querido.

O jogador então faz um teste de Sanidade. O Guardião e os jogadores são encorajados a interpretar a cena até ela ter um fechamento interessante, e então fazer o teste de Sanidade, interpretando o resultado. Se o teste for bem-sucedido, o investigador ganha 1D6 pontos de Sanidade. Se não for, ele perde 1 ponto de Sanidade e o Guardião e o jogador devem de alguma forma revisar este aspecto dos antecedentes do investigador para refletir a falha. Assim, o retiro religioso pode resultar em uma completa perda da fé religiosa, ou um feriado familiar pode resultar em separação ou divórcio.

Cada investigador começa o jogo com um registro de antecedentes que é especialmente importante para ele: esta é a sua "conexão de chave". Se o jogador escolher usar a conexão chave do seu investigador, ele recebe um dado de bônus para fazer o teste de Sanidade. Além dos 1D6 pontos de Sanidade ganhos para um teste bem-sucedido, o investigador irá recuperar de qualquer insanidade indefinida. Se o teste de Sanidade falhar, esse aspecto dos antecedentes do investigador deve ser revisado e aquele investigador não mais possui uma conexão chave.

Com o tempo, o investigador pode formar uma nova conexão chave. Durante uma futura fase de desenvolvimento dos investigadores, outro aspecto dos antecedentes do investigador pode ser convertido em uma nova conexão chave, caso o jogador utilize com sucesso a opção "autoajuda" para recuperar pontos de Sanidade através daquela conexão. Alternativamente, qualquer resultado 01 no teste de Sanidade (sucesso crítico) permite a nomeação imediata de uma nova conexão chave para substituir a que foi perdida.

Nota: os pontos atuais de Sanidade nunca podem ultrapassar a Sanidade máxima do investigador (99 - Mythos de Cthulhu).

Acostumando-se com o Horrível

Em algum momento, a constante exposição à mesma criatura dos Mythos não terá mais efeito — o monstro não é mais um pesadelo vivo, mas sim mais um obstáculo no caminho do investigador. Uma vez que um investigador tenha perdido um total igual ao máximo possível de perda de Sanidade para determinado tipo de monstro, ele ou ela não deve perder mais pontos de Sanidade por um tempo razoável. Por exemplo, nenhum investigador poderia perder mais do que 6 pontos de Sanidade por encontrar abissais (0/1D6 SAN), mesmo que uma centena deles seja vista ao mesmo tempo.

Mas esteja avisado! Os investigadores nunca realmente se acostumam com tais obscenidades alienígenas. Depois de um tempo, talvez quando a vida do investigador tiver reconquistado alguma normalidade, a sensação de horror pode surgir de novo. Um jogador deve registrar os pontos de Sanidade perdidos para cada entidade do Mythos. A cada fase de desenvolvimento dos investigadores (ver página 94), o jogador deve reduzir todos esses números em 1, já que o tempo é o melhor remédio.

Harvey perdeu um total de 6 pontos de Sanidade como resultado de encontros com abissais. Atualmente, Harvey não pode perder mais pontos de Sanidade ao ver abissais. No entanto, quando a jogadora de Harvey fizer os seus próximos testes de experiência, ela tem que reduzir esse limite em 1, restando 5. Agora, se Harvey se encontrar com um abissal e falhar em seu teste de SAN, ele perderá 1 ponto de SAN.

Regras Opcionais

Percepção Insana

Quando um investigador fica insano (temporária ou indefinidamente), ele ou ela tem uma momento de compreensão dado pela insanidade. Este momento de clareza fornece uma pista ou ação que pode beneficiar o(s) investigador(es) imediatamente ou em algum momento posterior. O Guardião deve determinar uma percepção adequada e relevante para o enredo do cenário.

Calejado pelo Mythos

Quando a perícia Mythos de Cthulhu de um investigador ultrapassa o valor de sua Sanidade, um ponto decisivo foi alcançado. A compreensão do universo desse investigador sofre uma mudança de paradigma que resulta em uma mudança permanente em sua personalidade e entendimento de seu lugar no cosmos. Como isto é retratado fica a cargo do jogador. Ele pode decidir que a mente de seu investigador está habituada ao horror, que já não se importa, ou que agora tem uma compreensão mais profunda que não é mais abalada pela verdade. Desse ponto em diante, toda perda de ponto de Sanidade é reduzida à metade. Uma vez que essa mudança tenha ocorrido, ela é permanente e não será revertida se a Sanidade do investigador se elevar acima de seu conhecimento do Mythos de Cthulhu.

Múltiplos Testes de Sanidade

As regras estabelecem que a perda de pontos de Sanidade por ver um monstro permanece a mesma independente da quantidade de monstros encontrados. Uma opção que aumenta a perda de pontos de Sanidade é pedir que o jogador faça o teste uma vez para cada monstro visto e então usar o resultado mais alto. Esta abordagem funciona bem quando múltiplos monstros de diferentes tipos são encontrados simultaneamente.

Harvey encontra 3 abissais e o Pai Dagon de uma só vez, e é necessário fazer um teste de SAN. A jogadora de Harvey falha no teste de SAN e deve fazer uma jogada para a perda de pontos de Sanidade para cada monstro. Ela joga 1D6 uma vez para cada abissal, resultando em 2, 4 e 5. Ela também joga 1D10 para Dagon, resultando em 4. Harvey perde uma quantidade de pontos de Sanidade igual ao valor mais alto — 5 pontos.



Capítulo Nove

Magia

Você sabia que Einstein está errado, e que certos objetos e forças podem se mover com uma velocidade maior que a da luz?
Com a ajuda adequada, espero avançar e retroceder no tempo e, de fato ver e sentir a Terra do passado remoto e de épocas futuras.
Você não conseguiria sequer imaginar os níveis aos quais aqueles seres levaram a ciência.
Não há nada que eles não possam fazer com a mente e o corpo de organismos vivos.

—H.P. Lovecraft, "Um Sussurro nas Trevas"



A magia do Mythos de Cthulhu decorre das insondáveis inteligências alienígenas que residem além da capacidade da compreensão humana. O que pode ser o pináculo da ciência pode ser facilmente interpretado como "magia" pelos ignorantes. O que é certo é que aqueles que se aprofundam em tais assuntos raramente retornam inalterados — geralmente para pior! Manipular o tempo e o espaço não é algo a ser feito levianamente e pode haver consequências graves para os investigadores que se dedicam a coisas que deveriam ser ignoradas.

A magia do Mythos é variável e não foi bem definida por H.P. Lovecraft; cada ocorrência de magia serve a uma história em particular, em vez de se ajustar a uma estrutura abrangente e consistente. No entanto, algumas generalizações podem ser feitas. A magia do Mythos é tradicional em seu escopo, centrada em perigosas invocações de entidades horríveis e na manipulação desesperada de forças inimigas. Os feitiços são formalmente construídos; uma palavra ou um gesto errado podem, na melhor das hipóteses, interromper o feitiço, ou, na pior, fazer com que ele saia terrivelmente errado.

Poucos feitiços do Mythos podem ser realizados rapidamente, com muitos deles exigindo condições minuciosas, bem como ritos e cerimônias extensas. Cada feitiço deve ser estudado e aprendido, muitas vezes exigindo que o investigador passe longas horas debruçado sobre manuscritos crípticos e antigos livros de conhecimento. Embora seja raro para investigadores, cultistas e feiticeiros podem aprender feitiços com seus companheiros, ou até mesmo serem agraciados com visões, conhecimento e feitiços mágicos através de uma comunhão abominável com os deuses sombrios do Mythos de Cthulhu. Investigadores que desejem encontrar uma forma rápida para aprender feitiços estão mais propensos a encontrar uma passagem só de ida para um hospício, tendo sua mente e sanidade destruídas.

Os feitiços devem ser abordados com cautela, uma vez que, em geral, seus custos e efeitos são inicialmente desconhecidos para o conjurador. Para investigadores, a magia do Mythos pode ser uma armadilha perigosa, usando-a, os investigadores perdem pontos de Sanidade e ganham conhecimento do Mythos de Cthulhu — tornando-se cada vez mais parecidos com aqueles que buscam derrotar. A magia do Mythos confunde, aturde, desorienta e debilita seus praticantes humanos. Tais conhecimentos e práticas não foram destinados à humanidade e, com exposição suficiente, as contradições psíquicas e físicas envolvidas no uso da magia levam os humanos à loucura.

Os investigadores irão experienciar a magia principalmente através de fontes externas, seja por serem alvo de feitiços ou por testemunharem o efeito dos mesmos sendo conjurados por outra pessoa. Um investigador raramente se torna um feiticeiro, já que o conhecimento e a experiência necessários geralmente levam à loucura antes.

Independente de se os investigadores ganham algo por conhecer a magia do Mythos de Cthulhu, eles geralmente se arriscam muito quando tentam usá-la. Feitiços aprendidos durante um cenário publicado podem se provar ser úteis somente no decorrer de uma aventura específica. Consequentemente, embora todos os jogadores estejam convidados a estudar esse capítulo, apenas os Guardiões irão se beneficiar dele em sua plenitude, para planejar aventuras e criar adversários interessantes.

Este Capítulo

Este capítulo discute feitiços e os livros do Mythos de Cthulhu — como feitiços são aprendidos e como são conjurados, além de examinar o conhecimento sombrio contido em tomos antigos. Ele também discute as diferenças entre o oculto e o mágico, e mostra formas de se aumentar o atributo POD.

Esse capítulo não contém feitiços. Os feitiços do Mythos podem ser encontrados no **Capítulo 12: Grimório**.

O que é Magia?

Gilman teve alguns terríveis vislumbres do temível Necronomicon de Abdul Al-hazred... e do suprimido Unaussprechlichen Kulten de von Junzt para correlacionar com suas fórmulas abstratas sobre as propriedades do espaço e conexão entre dimensões conhecidas e desconhecidas.

—H.P. Lovecraft, *Os Sonhos da Casa da Bruxa*

Após a Primeira Guerra Mundial, astrônomos confirmaram que os trinta ou quarenta mil anos-luz de estrelas facilmente observáveis mais próximas a nós constituíam somente um pequeno recanto do universo. Não havia apenas uma Via Láctea, como os astrônomos acreditavam no passado, mas sim milhares de milhões de galáxias, a maioria tão fraca e distante que a verdade sobre as nebulosas vinha sendo discutida há muito, mas sem nunca ser resolvida. A noção de universos ilha — galáxias, como chamamos agora — foi bombástica. Na década de 1920, a percepção da humanidade acerca do verdadeiro e ilimitado tamanho do universo aumentou em algumas ordens de grandeza.

Escrevendo enquanto tais descobertas aconteciam, Lovecraft gradualmente formulou uma mitologia básica incorporando tais descobertas e adicionando algumas ideias de Einstein e Planck. Estes novos "universos", ele parece ter especulado, eram verdadeiramente ilhas — e sua separação incluía suas leis naturais. Isolados por centenas de milhares ou milhões de anos-luz, a matéria da vida nessas regiões poderia diferir enormemente. Muito rapidamente, estas ilhas também adquiriram uma associação Riemanniana, de existirem ou estarem ligadas a outras dimensões.

A magia do Mythos de Cthulhu é a lógica unificadora desse universo de universos. A magia funciona em todos os lugares. Ela modela e define uma realidade maior; é a expressão máxima da lei natural, a vontade dos Deuses Exteriores tornada palpável e ela própria o árbitro do tempo, do espaço e da matéria.

Comparadas a ela, a ciência e a religião terráqueas parecem insignificantes. Aparentemente, nós entendemos muito menos do que temos a arrogância de afirmar. A falha está no que acreditamos ou em como viemos a acreditar? Talvez haja uma carência em nossas almas ou em nossas equações matemáticas que nos impeça de alcançar o conhecimento e a revelação finais. O Mythos zomba das pretensões humanas.



Tomos do Mythos

O livro estava bem aberto diante de nós, com a imagem nos encarando repulsivamente. Quando o velho murmurou as palavras "mais do mesmo", um pequeno barulho de algo molhado foi ouvido, e algo apareceu no papel amarelado do volume virado para cima. Pensei na chuva e nos vazamentos do telhado, mas a chuva não é vermelha.

—H.P. Lovecraft, *A Estampa da Casa Maldita*

Nas histórias de Lovecraft, o protagonista geralmente aprende a magia do Mythos ao encontrar e seguir instruções escritas. Os volumes de conhecimento arcano pelo Círculo de Lovecraft de escritores representam a invasão intelectual do Mythos de Cthulhu. Em particular, esses manuscritos antigos e publicações suprimidas incluíam receitas para a convocação (ou retorno!) dos Grandes Antigos e dos Deuses Exteriores, como descrito em detalhes vívidos em *O Horror de Dunwich*, história clássica de Lovecraft. Fica implícito que tais escritos também indicavam como afastar ou esconjurar essas entidades terríveis.

É preciso de tempo para aprender, mesmo através de compêndios que foram cuidadosamente escritos e especialmente criados com esse propósito. Estudar os intricados, idiossincráticos e infinitamente mais difíceis livros do Mythos requer muito mais tempo e dedicação. Esses livros grossos e bolorentos muitas vezes são escritos de forma torpe por homens cuja sanidade há muito tempo fora apagada pelo horror de seus experimentos, práticas e conjecturas. As técnicas acadêmicas modernas não existem em tais livros. Não há índices, glossários, índices analíticos, tampouco definições cuidadosas. Podem não haver páginas numeradas, nem capítulos, parágrafos, pontuação ou até mesmo separação entre as palavras. Alguns tomos podem ser melhor descritos como os desvarios de homens loucos — ainda assim, para aqueles que buscam o conhecimento sombrio, tais textos possuem compreensões e poder maravilhosos.

Muitos manuscritos nem estão sequer em um alfabeto conhecido — alguns são mais velhos do que o tempo, estando em línguas há muito perdidas; outros foram escritos em cifras secretas para atrasar caçadores de bruxas ou a Inquisição, e agora precisam ser decifrados antes que o leitor possa ponderar sobre as sinistras verdades que escondem.

Mesmo que um feiticeiro tenha escrito para outros que já estivessem familiarizados com o arcano e o oculto, a escrita era para adeptos e cultistas, não para leigos. Estranhos termos e ideias seriam escritos sem nenhuma explicação. Anotações valiosas podem ter sido feitas por uma sucessão de proprietários, cada talvez em uma língua diferente ou com um objetivo diferente, e algumas contendo erros.

Muitos tomos do Mythos são antigos e devem ser manuseados com cuidado. Alguns são delicados e passíveis de se desmanchar em pó se o leitor não usar finas luvas e virar as páginas com pinças acolchoadas. Alguns murmuram que certos tomos são mais do que meras páginas encadernadas em couro; que eles são coisas "vivas", com a intenção de semear sua mácula sobre os incautos e atuando como condutores diretos dos horrores dos Deuses Exteriores.

Somente no presente existe a tecnologia com a qual se podem fazer cópias rápidas e precisas.



Um estudante de ocultismo tenta conjurar um feitiço.

Lendo Livros do Mythos

Abrir um tomo do Mythos é algo perigoso. Ele foi escrito por alguém que havia experienciado o Mythos e, se o leitor tiver sucesso na compreensão do que está escrito, tal livro atuará como um canal para os horrores alienígenas do Mythos de Cthulhu. Abrir a capa de um tomo pode ser comparado a abrir uma porta para uma sala em chamas. Ao abrir esta porta, o leitor é exposto ao fogo e pode ser queimado ou incinerado. A mente humana é metaforicamente queimada pelo conhecimento do Mythos, o próprio ato de tentar compreender o material faz com que o leitor sofra mental e fisicamente. Alguns dos tomos inferiores podem ser apenas uma pequena chama, mas outros, como o temível *Necronomicon*, são um inferno furioso.

Quando um investigador ganha acesso a um tomo do Mythos, o Guardião deve descrever a capa e a aparência do livro. O leitor pode rapidamente verificar se o tomo está escrito em um idioma que ele ou ela entende. Consulte a perícia Língua (Outras) (página 68) para regras sobre reconhecer e ler outros idiomas. Um tradutor deve ser encontrado se um livro estiver escrito em uma língua desconhecida pelo investigador. O Guardião deve decidir o que é traduzido, quão rápido e com que exatidão. Se a língua for desconhecida ou há muito esquecida, os investigadores devem apresentar um plano que convença o Guardião, ou então não conseguirão progredir no livro.

Leitura Inicial

O próximo passo, além de examinar a capa, ler o título (se houver algum que possa ser lido) e determinar o idioma em que o livro está escrito, é fazer uma leitura inicial. Continuando com a analogia anterior, é aqui que o investigador arrisca se queimar. Uma leitura inicial pode ser rápida e pode representar o leitor apenas folhear as páginas do livro o suficiente para ter um entendimento geral de seu conteúdo, ou

pode ser uma leitura completa. Uma leitura inicial pode levar tanto tempo quanto o Guardião desejar; isto pode significar minutos, horas, dias ou semanas, dependendo de como o Guardião quer moldar a história.

Fica a cargo do Guardião se um teste de leitura deve ser feito, ele pode optar por conceder um sucesso automático a qualquer pessoa com um mínimo de conhecimento no idioma apropriado.

Para fazer um teste de leitura, o jogador faz um teste da perícia Língua apropriada com o 1D100. O Guardião decide o nível de dificuldade para ler o livro com base em sua idade, formato e estado de conservação (**Tabela XI: Tomos do Mythos**, páginas 237-239).

Um livro impresso dentro do último século e em boas condições apresentaria uma dificuldade Regular.

É provável que um trabalho escrito à mão apresente um nível de dificuldade Difícil, especialmente se for antigo.

Os mais desafiadores dentre os tomos antigos e embolorados, contendo uma mistura de letras impressas e anotações manuscritas, seriam de dificuldade Extrema.

Se o investigador falhar no teste de leitura, eles talvez tenha alguma indicação sobre o conteúdo do livro, mas falhou em compreendê-lo; não há perda de pontos de Sanidade e nenhum ponto de Mythos de Cthulhu é adquirido. O jogador pode pedir para forçar o teste, mas deve dar uma justificativa para fazê-lo, talvez ficando acordado a noite toda lendo ou usando livros de referência para ajudar no estudo. Quando pensar em consequências para fracassos em um teste forçado, o Guardião deve ser criativo e incluir a perda de pontos de Sanidade. Se não houver pressa, o investigador pode continuar a ler o livro sem forçar o teste. O momento em que o próximo teste de leitura poderá ser feito fica a critério do Guardião (talvez uma vez por semana).

Harvey põe as mãos no Livro de Eibon…

Livro de Eibon*: perda de pontos de Sanidade - 2D4. Mythos de Cthulhu +3%/+8%, estudo completo 32 semanas. Nível de Mythos 33%.*

O Guardião julga que a leitura de Harvey do livro é secundária à trama e que não há pressa para Harvey completar sua leitura inicial, deixando claro para a jogadora que uma leitura inicial vai lhe tomar alguns dias.

Harvey começa a ler o livro em sua casa e depois continua durante uma longa viagem de trem. O Guardião decide que Harvey leu por tempo suficiente para entender algo do livro e que a viagem de trem seria um ponto com bom efeito dramático para se pedir um teste de leitura. Como o livro é uma tradução errada e incompleta, o teste de leitura é definido como sendo de dificuldade Difícil. A jogadora de Harvey passa no teste e é recompensada com +3% de conhecimento de Mythos de Cthulhu (o Mythos de Cthulhu Inicial — valor de MCI para o tomo) e reduz os pontos máximos de Sanidade de Harvey em uma quantidade correspondente. A jogadora também é informada sobre a quantidade de feitiços contida no livro. Ela então joga 2D4 e Harvey perde 6 pontos de Sanidade. Isto é mais do que os cinco pontos necessários para desencadear uma insanidade temporária, caso a jogadora de Harvey passe em um teste de Inteligência, o que acontece. O Guardião decide que Harvey perde a cabeça e puxa o cabo de parada de emergência, escapa do trem e foge noite adentro noite adentro. O Guardião retém essa informação e simplesmente diz à jogadora que Harvey acorda ao amanhecer em um milharal, com suas roupas rasgadas e sujas de lama. O Livro de Eibon *jaz em frangalhos ao lado dele, suas páginas espalhadas pelo campo. Harvey ganha "Siderodromofobia — Medo de trens, ferrovias e viagens de trem".*

A **Tabela XI: Tomos do Mythos** (páginas 237-239) indica os pontos de Mythos de Cthulhu ganhos e os pontos de Sanidade perdidos para cada tomo. Cada tomo tem dois valores de Mythos de Cthulhu: MCI (Mythos de Cthulhu Inicial), mostrando quantos pontos da perícia Mythos de Cthulhu são ganhos em uma leitura inicial, e MCC (Mythos de Cthulhu Completo) que mostra quantos pontos são ganhos para um estudo completo do tomo.

Após o investigador realizar uma leitura inicial, o Guardião deve recompensá-lo com o número de leitura inicial (MCI). O leitor então perde automaticamente o custo de Sanidade do tomo (nenhum teste é feito) — descrentes não sofrem desta perda (ver **Tornando-se Convicto**, página 179). Uma jogada deverá ser feita então para a perda de pontos de Sanidade; observe que não há um teste de Sanidade por ler o tomo — a perda de pontos de Sanidade é automática).

Além de ganhar pontos em Mythos de Cthulhu e perder pontos de Sanidade, a leitura inicial também permite que o leitor aprenda sobre os conteúdos do livro e tenha alguma ideia do que ele pode conter. O leitor também terá uma ideia clara de quanto tempo levará para realizar um estudo completo do livro (veja a seguir).

Estudo Completo

Ele próprio havia lido muitos deles — uma versão latina do abominável Necronomicon, o sinistro Liber Ivonis, o infame Cultes des Goules do Conde d'Erlette, o Unaussprechlichen Kulten de von Junzt e o infernal De Vermis Mysteriis, do velho Ludvig Prinn. Mas havia outros que ele só conhecia por reputação ou dos quais ele sequer ouvira falar — os abomináveis Manuscritos Pnakóticos, o Livro de Dzyan e um volume caindo aos pedaços com caracteres completamente desconhecidos, ainda que com certos símbolos e diagramas que traziam um tremor de reconhecimento ao estudante de ocultismo.

—H.P. Lovecraft, *O Assombro das Trevas*

Um estudo completo de um tomo do Mythos indica uma leitura tão atenta e abrangente quanto alguém faria com um trabalho acadêmico, ou como um adepto religioso poderia fazer de um texto sagrado. Isso pode envolver leituras repetidas, leitura comparativa, uso de obras de consulta, tomar anotações, e assim por diante. Não é necessário nenhum teste de leitura; se algum teste de leitura era necessário, ele foi sido feito durante a leitura inicial.

Esse tipo de estudo pode levar muitos meses. Ao final de tal curso de estudo, o leitor deve fazer uma jogada para a perda de pontos de Sanidade apropriada para o tomo (se Convicto, ver página 179). O nível de Mythos do tomo é então comparado com o conhecimento de Mythos de Cthulhu do leitor. Se a perícia Mythos de Cthulhu do leitor for menor do que o nível de Mythos do livro, ele ganha uma quantidade de pontos de Mythos de Cthulhu igual ao valor do estudo completo (MCC). Se a perícia

Mythos de Cthulhu do leitor for igual ou maior do que o nível de Mythos do livro, ele só recebe uma quantidade de pontos de Mythos de Cthulhu igual ao valor de leitura inicial (MCI) do livro.

Períodos subsequentes de estudo completo podem ser realizados, a diferença é que cada estudo desses levará duas vezes mais tempo do que o anterior (dobre todos os tempos de leitura). Aumentos na perícia Mythos de Cthulhu e perdas de pontos de Sanidade são aplicados da mesma maneira. Dessa forma, um único volume pode ser estudado repetidamente ao longo dos anos, mas cada vez que levando progressivamente mais tempo do que a última, e com um retorno cada vez menor.

Nos sumários dos livros do Mythos (ver **Capítulo 11: Tomos de Conhecimento Arcano**), os tempos de leitura dos livros são apresentados em semanas. O Guardião nunca deve se sentir a mercê de tais números e deve diminui-los ou aumentá-los conforme apropriado. Um excelente acadêmico com perícias linguísticas pertinentes lerá um livro mais rápido do que um jornalista dedicado, mas com pouca instrução. O tempo de estudo não precisa ser de dias, semanas ou meses consecutivos. Lembre-se que, para um estudo subsequente de um livro, recomenda-se que o tempo de leitura total seja duplicado, nunca reduzido.

Só é possível estudar um tomo por vez.

Após uma hora de buscas cuidadosas, Harvey recolheu e conferiu as páginas do Livro de Eibon que estavam espalhadas no milharal. Mais tarde, ele decide realizar um estudo completo do Livro de Eibon, sabendo que levará cerca de 32 semanas para completá-lo. Ao final deste período, a jogadora de Harvey percebe que o conhecimento de Harvey em Mythos de Cthulhu Mythos ainda está bem abaixo do nível de Mythos do livro, que é de 33%, então ele ganha uma quantidade de pontos na perícia Mythos de Cthulhu igual a +8%, valor correspondente ao estudo completo (MCC). A jogadora de Harvey já fez um teste de leitura quando Harvey fez sua leitura inicial, então ela não precisa fazer outro teste. No entanto, ela deve fazer outra jogada para perda de pontos de Sanidade (2D4), desta vez perdendo só 3 pontos.

Harvey pode começar um estudo ainda mais aprofundado do Livro de Eibon se ele desejar, mas demorará duas vezes mais (64 semanas), depois do que ele perderia mais 2D4 de Sanidade e aumentaria sua perícia Mythos de Cthulhu pelos 8% correspondentes ao estudo completo (conquanto que sua perícia Cthulhu ainda esteja abaixo do nível de Mythos do tomo). Um terceiro estudo completo levaria 128 semanas (quase dois anos e meio).

Nível de Mythos — Livros como Referências

Após o estudo completo de um tomo ter sido concluído, o valor de seu Nível de Mythos de Cthulhu também pode ser utilizado como uma referência para o Mythos. Tal livro pode ser capaz de fornecer um fato específico sobre o Mythos (como quanto tempo um chthoniano leva para atingir a maturidade, ou onde o corpo de Y'golonac aguarda a sua ressurreição) que pode ser útil para a atual situação ou linha de pesquisa do investigador.

Para pesquisar uma informação específica, o investigador passa 1D4 horas de jogo debruçado sobre o livro. Ele então joga 1D100; se o resultado for igual ou menor do que o Nível de Mythos de Cthulhu do livro, o investigador encontra o fato ou uma menção ao fato (o Guardião pode expressar a informação de forma clara ou obscura, conforme ele desejar). Se o teste falhar, ou o livro não contém as informações ou o leitor não conseguiu localizá-las. O usuário do livro vai querer anotar o que ele contém ou não.



Aumento de Outras Perícias

Realizar o estudo completo de um tomo pode conceder um aumento em outras perícias além de Mythos de Cthulhu. Depois do estudo completo de um tomo, o leitor ganha automaticamente uma marca na perícia da língua em que o livro está escrito e, portanto, sua perícia nessa língua pode melhorar da maneira convencional durante a próxima fase de desenvolvimento dos investigadores (ver página 94). O Guardião também deve determinar se um tomo em particular proporcionará benefícios adicionais ao leitor. Os aumentos devem ser limitados entre +1D6 a +1D10 pontos por perícia, ou simplesmente conceder que a perícia seja marcada para ter a chance de ser aumentada durante a próxima fase de desenvolvimento dos investigadores. Outras perícias que podem ser melhoradas como resultado da leitura dos tomos do Mythos incluem (mas não estão limitadas a) História, Arqueologia, Antropologia, Ocultismo, Astronomia e outras ciências como Química, Biologia e Física.

Livros de Ocultismo

As ideias para lidar com as informações dos livros do Mythos também podem ser aplicadas a livros que não seja do Mythos. Um livro de ocultismo, por definição, concede pontos na perícia Ocultismo após ser lido. Um livro de ocultismo não contém conhecimento que aumenta Mythos de Cthulhu — caso contrário, seria classificado como um livro do Mythos. Alguns livros de ocultismo podem incluir discussões sobre magia fora do Mythos (ver **Magia Fora do Mythos**, página 180), incluindo instruções para feitiços. Um livro de ocultismo pode custar pontos de Sanidade se o seu conteúdo justificar isso.



Usando Magia

Sabiamente dissera Ibn Schacabao que afortunada é a tumba onde feiticeiro algum se deitou e, à noite, afortunada é a cidade de cujos feiticeiros restaram apenas as cinzas.

—H. P. Lovecraft, *O Festival*

Aumentar a perícia Mythos de Cthulhu amplia os horizontes de quem a estuda, mas deteriora as suas reservas mentais (reduzindo seu máximo de pontos de Sanidade). No entanto, aprender sobre o Mythos também pode permitir que o estudioso altere a realidade de maneiras específicas. Estes "pacotes de informação" são organizados como feitiços. Eles exigem ativação, medida no jogo através dos pontos de Magia.

Pontos de Magia (PM)

Os pontos de Magia devem (na maioria dos casos) ser gastos para lançar feitiços, bem como para energizar artefatos, carregar portais mágicos e assim por diante. Um investigador começa o jogo com pontos de Magia iguais a um quinto de seu POD; no entanto, cultistas e feiticeiros poderosos muitas vezes têm quantidades maiores de pontos para utilizar.

Quando um indivíduo estiver sem pontos de Magia, qualquer gasto adicional é reduzido diretamente de seus pontos de vida. A perda de pontos de vida dessa forma se manifesta como um dano físico cuja forma é determinada pelo Guardião — talvez chagas e cortes se abram no corpo, bolhas surjam na pele ou sangue saia pelos olhos ou ouvidos.

Gastar ou sacrificar pontos de Magia ou pontos de POD exige apenas a vontade de seu dono. Fazê-lo pode deixar sensações de prazer misturadas com arrependimento, um entorpecimento na alma, ou pode não trazer qualquer consequência notável. A essência ou energia do conjurador é canalizada para alimentar o feitiço.

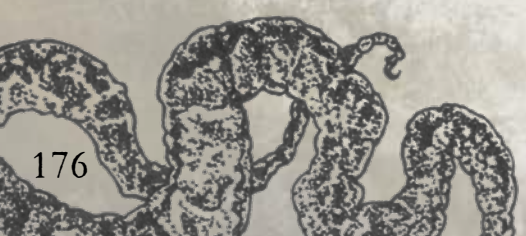
Alguns ataques mágicos sugam pontos de Magia ou POD de seus alvos involuntariamente. Nesses casos, a perda pode ser caracterizada como dolorosa, ou então deixar para trás uma dor de cabeça ou outros sintomas menores. A perda involuntária de 10 de POD seria uma sensação mais forte do que a de perder a mesma quantidade de pontos de Magia.

Se os pontos de Magia chegarem a zero, o investigador reduz perdas adicionais de pontos de Magia de seus pontos de vida (em uma taxa de um para um).

A regeneração de pontos Magia é algo natural, e se restaura um ponto de Magia por hora (dois pontos de Magia por hora para aqueles que tenham POD acima de 100, três pontos de Magia por hora para aqueles com POD acima de 200 e assim por diante). O número de pontos de Magia não pode ser regenerado para um valor superior a um quinto do POD do personagem.

Pontos de vida perdidos no lugar de pontos de Magia são recuperados de acordo com as regras de **Ferimentos e Cura** (ver página 119). A recuperação de pontos de vida e a regeneração de pontos de Magia podem ocorrer simultaneamente.

Se um personagem recebesse uma quantidade de pontos de Magia maior do que um quinto de seu POD, estes poderiam ser gastos, mas o excesso não poderia ser regenerado.



Aprendendo um Feitiço

Uma coletânea de feitiços para o jogo é apresentada alfabeticamente no **Capítulo 12: Grimório**.

Aprender um feitiço do Mythos não custa pontos de Sanidade; no entanto, conjurar um feitiço do Mythos custa.

Qualquer indivíduo pode aprender um feitiço. Estudar o Mythos é a última coisa que uma pessoa deveria fazer, já que o conhecimento crescente do Mythos sempre leva o personagem cada vez mais perto do momento em que a insanidade ou o Mythos o dominarão. No entanto, às vezes as circunstâncias exigem tal sacrifício.

O conhecimento de um feitiço pode ser transferido de três modos, listados abaixo. Aprender através de um livro é, de longe, o método mais comum.

Aprendendo um Feitiço Através de um Livro do Mythos

Após um investigador realizar a leitura inicial de um livro, o Guardião irá indicar a presença de feitiços e resumir cada um deles em uma ou duas sentenças, assumindo que o livro contenha feitiços. O Guardião não deve usar o nome que consta no livro básico para o feitiço, mas pode, em vez disso, oferecer uma descrição como "convocas uma Grande Fera Alada do vazio para realizares as tuas contendas", em vez do demasiado preciso e entediante Convocar Byakhee. Do mesmo modo, um feitiço chamado "O Terror Incessante", parece muito mais verossímil do que Implantar Medo. Sugestões para nomes alternativos para os feitiços são listadas no **Capítulo 12: Grimório**.

Para aprender um feitiço de um livro do Mythos é necessário que o investigador tenha feito, pelo menos, uma leitura inicial do mesmo. O investigador escolhe o feitiço a estudar. Aprender um feitiço pode levar horas, dias, semanas ou meses (geralmente 2D6 semanas, mas isso fica a critério do Guardião). Assim como na leitura de um livro do Mythos, o aprendizado de um feitiço do Mythos pode ser interrompido, posto de lado e então retomado, como for conveniente. Normalmente, é necessário um teste nesta fase; no entanto, o Guardião pode escolher conceder sucesso automático, dependendo do cenário.

Se o sucesso não for automático, o jogador deve fazer um teste Difícil de INT para aprender o feitiço. Se o jogador falhar no teste, o investigador não aprendeu o feitiço. O jogador pode pedir para forçar o teste, mas precisa justificar isso; por exemplo, o investigador poderia se isolar até que o feitiço fosse dominado. Quando for pensar em consequências de se falhar nesse teste forçado, o Guardião deve ser criativo e incluir perda de pontos de Sanidade e estranhos efeitos mágicos — tanto no investigador quanto em seus arredores. Se o investigador não tiver pressa, ele pode continuar trabalhando no aprendizado do feitiço sem forçar a jogada. O momento apropriado para o próximo teste de INT fica a critério do Guardião (talvez uma vez a cada duas semanas).

Aprendendo um Feitiço com Outra Pessoa

Tendo aprendido um feitiço, um personagem pode ensiná-lo a outros. O ensino individual é mais rápido do que uma pessoa aprendendo de um livro e, normalmente, dessa forma, um feitiço pode ser aprendido em uma semana ou menos (1D8 dias). Use as mesmas regras que para se aprender um feitiço de um livro, tendo em mente que o processo será mais rápido.

Aprendendo um Feitiço com uma Entidade do Mythos

Quando quiser, qualquer entidade inteligente do Mythos pode fornecer um livro ou pergaminho detalhando um feitiço. De forma mais característica, a entidade pode transmitir tal conhecimento por meio de sonhos ou visões; cada episódio é perturbador e alienante, corroendo a sanidade e força de vontade do personagem. Isto pode acontecer rápida ou lentamente, conforme a história exigir. Uma entidade do Mythos pode imbuir um feitiço completo na mente de um personagem através de telepatia, embora uma experiência tão poderosa quanto essa também possa enviar o personagem diretamente para o hospício — o Guardião deve considerar o nível de perda de Sanidade (um mínimo de 1D6 é sugerido).

Uma vez que o processo esteja completo, o Guardião pode exigir que o alvo faça um teste bem sucedido de INT para reter o conhecimento do feitiço. Se isso falhar, o processo precisa ser recomeçado do zero.

Investigadores raramente recebem informações dessa maneira; no entanto, isso é frequente para cultistas.

Conjurando Feitiços

Não temos motivos para apelar para essas coisas exteriores, e apenas pessoas e cultos muito perversos sequer tentam fazê-lo.

—H. P. Lovecraft, *O Horror de Dunwich*

Manipular as forças do Mythos de Cthulhu leva a uma perda de pontos de Sanidade em quantidades que variam conforme o feitiço. Se alguma criatura horrível surgir em resposta a um feitiço, encontrá-la custará ainda mais pontos de Sanidade. Não possuir pontos de Sanidade não impede que um feitiço seja lançado — se assim fosse, não haveria cultistas.

Quase todos os feitiços e muitos artefatos mágicos também requerem que pontos de Magia (ou POD, a depender das circunstâncias) sejam gastos, caso contrário, o feitiço não será ativado e nada acontece.

Componentes físicos podem ser necessários para feitiços específicos. Tais componentes podem ser reutilizáveis; por exemplo, os grandes menires necessários para convocar Aquele que Não Deve Ser Nomeado (**Convocar Hastur**, ver página 250). Outros componentes podem ser gastos durante o feitiço, como com a ingestão de hidromel espacial.

O tempo necessário para lançar um feitiço é variável — pode ser instantâneo, levar alguns segundos ou minutos de jogo, até uma semana de jogo inteira ou mais.

O conjurador deve conhecer o feitiço e recitar um cântico às vezes complexo e longo ou um rito com entonação confiante. Normalmente, o conjurador deve ter total liberdade de movimento, já que gestos podem ser tão importantes quanto o cântico.

É necessário um teste de conjuração quando um personagem tenta conjurar pela primeira vez um feitiço recém aprendido. Após o feitiço ter sido conjurado com sucesso



Ler e traduzir tomos do Mythos pode levar meses, até mesmo anos.

(mesmo que um teste forçado tenha sido necessário), as utilizações subsequentes não necessitam de um teste de conjuração; personagens não-jogadores e monstros não precisam fazer testes de conjuração.

É necessário um teste Difícil de POD para lançar um feitiço com sucesso pela primeira vez. Se o teste de conjuração for bem-sucedido, consulte a descrição do feitiço para saber o resultado. Se o teste de conjuração falhar, nada acontece.

Após um teste de conjuração fracassado, o personagem tem a escolha de fazer uma segunda tentativa para conjurar o feitiço (pagando os custos uma segunda vez) — imediatamente ou a qualquer momento no futuro — e, ao fazê-lo, estará forçando o teste de conjuração.

Se esse teste forçado for bem sucedido, o feitiço funciona normalmente, sem consequências negativas. Se o teste forçado falhar, o feitiço ainda funciona normalmente, mas consequências terríveis recaem sobre o conjurador. Em última análise, um feitiço sempre pode ser lançado — o teste de conjuração mede o dano sofrido pelo conjurador no processo, em vez do sucesso ou fracasso do feitiço.

A única alternativa para isso (além de desistir do feitiço) é voltar para a fonte e aprender o feitiço novamente do zero — geralmente precisando de outras 2D6 semanas e um teste Difícil de INT. Depois de reaprender o feitiço, outro teste inicial de conjuração pode ser feito — esta é uma abordagem muito mais cautelosa do que forçar o teste de conjuração. Esta é uma das razões pelas quais os feiticeiros buscam prolongar suas vidas — utilizar de forma errada feitiços poderosos pode ser uma via rápida para a sepultura!

Falhando em um Teste Forçado de Conjuração

O conjurador deve pagar o custo do feitiço (pontos de Magia, pontos de Sanidade e/ou POD) multiplicado por 1D6. Quaisquer pontos de Magia restantes são deduzidos dos pontos de vida — isto pode causar lesões graves, ou a morte, quando se força feitiços poderosos.

O Guardião deve adicionar um ou mais dos seguintes efeitos colaterais para feitiços menos poderosos (escolha ou jogue 1D8). Note que tanto o conjurador quanto as pessoas próximas podem ser afetadas.

1: Visão turva ou cegueira temporária.

2: Gritos desencarnados, vozes ou outros ruídos.

3: Ventos fortes ou outros efeitos atmosféricos.

4: Sangramento — seja no conjurador, nos demais presentes ou no ambiente (por exemplo, as paredes).

5: Visões estranhas e alucinações.

6: Pequenos animais nas proximidades explodem.

7: Terrível cheiro de enxofre.

8: Um monstro do Mythos é acidentalmente invocado.

Para feitiços mais poderosos (aqueles que convocam deuses ou custam POD, por exemplo), os efeitos colaterais podem ser piores:

1: Tremores de terra, paredes rachadas ao meio.

2: Trovões e relâmpagos épicos.

A tentativa inicial de Matthew de lançar o feitiço "Contatar Carniçal" falhou e ele decidiu forçar o teste para tentar novamente. Infelizmente, o teste forçado falha também. Matthew tem 13 pontos de Magia e 13 pontos de vida.

O custo do feitiço é 1D3 Pontos de Sanidade e 5 pontos de Magia — reduzidos a 4 pontos de Magia pelo Guardião porque está sendo lançado em um cemitério iluminado pela lua. Matthew já pagou o custo duas vezes: uma vez para a primeira tentativa e uma vez para o teste forçado imediatamente depois (deixando-o com 5 pontos de Magia). Agora ele deve pagar mais. Um 4 é jogado no multiplicador de 1D6, então Matthew deve pagar 16 pontos de Magia (4 PM × 4 = 16) e 9 pontos de Sanidade (4D3), conforme o poder do Mythos queima o seu ser.

O Guardião descreve um som como o de trovão quando uma lápide próxima explode, despejando vários fragmentos de pedra sobre Matthew (conectando eventos da história ao dano físico indicado pelas regras). Matthew deve gastar 16 pontos de Magia. Ele tem 5 pontos de Magia restantes; estes são gastos e ele ainda deve 11, que devem vir de seus pontos de vida. Felizmente, Matthew tem 13 pontos de vida e não estava ferido. O dano deixa Matthew com 2 pontos de vida. Matthew perdeu mais da metade de seus pontos de vida de uma só vez (uma lesão grave) e deve fazer um teste de CON para permanecer consciente. Quando ele se recuperar, a perda de ponto de Sanidade resultará em insanidade. O Guardião altera dois registros de seus antecedentes, uma para o ferimento e outro para a insanidade.

Quando a poeira baixar, o amigo de Matthew pode notar uma pálida figura humanoide agachada atrás dos restos da lápide quebrada. O feitiço funcionou (como deve ser quando o teste de conjuração é forçado) — hora de um teste de Sanidade!

3: Chuva de sangue.

4: A mão do conjurador fica seca e esturricada.

5: O conjurador envelhece de forma antinatural (+2D10 anos e aplicando-se modificadores característicos, ver **Envelhecimento**, página 32).

6: Poderosas ou numerosas entidades do Mythos aparecem, atacando todos os presentes, começando pelo conjurador!

7: O conjurador ou todos nas proximidades são sugados para um tempo ou lugar distante.

8: Uma divindade do Mythos é acidentalmente convocada.

Quando pontos de vida são perdidos como resultado de perda ou gasto excessivo de pontos de magia, o Guardião deve narrar o dano físico como parte da consequência física da conjuração do feitiço.

Evidência de Feitiços Sendo Conjurados

O dano causado por um feitiço provavelmente é óbvio. Uma manifestação visível de um feitiço sendo conjurado pode não ser tão aparente. Neste caso, pode-se observar um gesto ou movimento corporal peculiar, ou notar algum item incomum ou

ingrediente necessário. Por si só, tais elementos começarão a estabelecer um tom para a magia do Mythos, de modo que os Guardiões são aconselhados a manter tais efeitos discretos. No entanto, os efeitos podem ser variados, desde rugidos horríveis vindos do além, rajadas de fogo, raios de força elétrica, nuvens pálidas e auroras de várias cores, ventanias, animais se eriçando, ar ionizado, sensações de desconforto, fedor de enxofre, animais uivando ou sibilando, vozes murmurando, gemidos alarmantes, ou o que quer que o Guardião ache apropriado.

Conjuração de Feitiço Interrompida

O lançamento de um feitiço será interrompido se o conjurador for significativamente distraído (fisicamente golpeado ou baleado, por exemplo) durante a conjuração. O Guardião pode consultar as tabelas para as consequências de fracasso em um teste forçado de conjuração (página anterior) para se inspirar quanto ao que pode acontecer. O conjurador de um feitiço cujo lançamento foi interrompido ainda deve pagar os pontos de Sanidade e os pontos de Magia apropriados.

Tornando-se Convicto

Leng, onde quer que possa estar no espaço ou no tempo, não era uma região à qual eu gostaria sequer de estar próximo, tampouco me agradava a proximidade com um mundo que havia produzido tão ambíguas e arqueanas monstruosidades como as que Lake acabara de mencionar. No momento, eu me arrependia por já ter lido o detestável Necronomicon, e também de ter conversado tanto com aquele desagradável folclorista da universidade, Wilmarth.

—H.P. Lovecraft, *Nas Montanhas da Loucura*

Um investigador que se encontra cara a cara com um abissal ou um carniçal tem uma experiência que não deixa nenhuma opção além de acreditar no horror cósmico do Mythos de Cthulhu. No entanto, lendo o *Cultes des Goules* enquanto está seguro em um apartamento com as luzes acesas, o leitor pode considerar o conteúdo como mera obra de fantasia. Esta é a prerrogativa do jogador, mas a descrença tem os seus perigos.

Quer alguém acredite no que é lido ou não, o conhecimento ainda é absorvido. Se o personagem escolher não acreditar no que é lido, então o conhecimento do Mythos de Cthulhu concedido pelo livro é adicionado à perícia do investigador e seus pontos máximos de Sanidade são reduzidos pelo valor correspondente, mas nenhum ponto de Sanidade é perdido. Desta forma, um investigador pode acumular considerável conhecimento do Mythos de Cthulhu sem perder qualquer ponto de Sanidade. No entanto, quando encontrar evidências em primeira mão do Mythos, o investigador perceberá que todos aqueles livros malditos falavam a verdade! Nesse momento, o investigador torna-se convicto e imediatamente perde uma quantidade de pontos de Sanidade igual aos seus valor atual de Mythos de Cthulhu.

Guardiões podem ficar aliviados em saber que isso requer pouco acompanhamento de sua parte. O jogador registra sua perícia Mythos de Cthulhu normalmente e esse é o valor que é deduzido de seus pontos de Sanidade quando ele ficar convicto.

Um investigador pode escolher permanecer descrente até ser forçado a perder pontos de Sanidade por se encontrar com o Mythos em primeira mão. Ver cadáveres humanos ou tortura pode causar a perda de pontos de Sanidade, mas essa perda não leva a acreditar no Mythos.



Droga... era ph'ngui ou ph'nguy?

Um personagem que não acredita no Mythos pode ler livros do Mythos e aprender (mas não conjurar) feitiços. A experiência em primeira mão com o Mythos sempre exige um teste de Sanidade, e a perda de um ou mais dos pontos de Sanidade obrigam o investigador a acreditar no Mythos de Cthulhu a partir disso. No entanto, mesmo algumas experiências em primeira mão podem não convencer um incrédulo; se um teste de Sanidade por encontrar um abissal (SAN 0/1D6) for bem-sucedido, nenhum ponto de Sanidade será perdido e, portanto, o investigador pode permanecer descrente, talvez racionalizando a criatura como mutação humana terrestre. Porém, encontrar um ser claramente sobrenatural ou uma manifestação de um dos deuses do Mythos sempre será suficiente para perfurar a armadura criada pela descrença do investigador.

Um investigador pode ficar convicto no Mythos a qualquer momento que o jogador desejar (e sofrer a perda apropriada de pontos de Sanidade).

Como Surgem os Feiticeiros

Embora investigadores raramente tenham essa chance, feiticeiros e cultistas às vezes acumulam quantidades indecentes de poder (POD). De onde vem isso?

Quando um personagem conjura com sucesso um feitiço que requer um teste disputado de POD para afetar um o alvo, isto cria uma chance do POD do conjurador aumentar através desse o "exercício". Se o conjurador ganhar o teste de POD resistido, um teste subsequente para aumentar seu POD pode ser tentado. Se o resultado de uma jogada de 1D100 for maior que o POD do Conjurador (ou o resultado for 96 ou maior), o POD do conjurador aumenta em 1D10 pontos, permanentemente.

Como uma recompensa por qualquer jogada de Sorte que resulte em 01, pode-se dizer que o POD foi exercitado. Jogue os dados de porcentagem e se o resultado for maior que o POD do personagem, ou se o resultado for 96 ou maior, o POD do personagem aumenta permanentemente em 1D10 pontos.

Ernest nunca se encontrou com o Mythos de Cthulhu, mas encontrou uma cópia do Cultes des Goules entre os pertences de seu falecido tio. Tendo terminado uma leitura inicial, o Guardião concede a Ernest +4 pontos na perícia Mythos de Cthulhu e descreve parte do conteúdo do livro e os rituais mágicos que a obra busca documentar. O Guardião então pergunta se Ernest acredita no que está lendo. Ernest é um cientista e não compactua com baboseiras supersticiosas, embora esteja intrigado com elas. Ernest, portanto, não perde pontos de Sanidade como resultado de sua leitura.

Semanas depois, Ernest encontra um carniçal enquanto vasculha o mausoléu da família e falha em seu teste de Sanidade. Além da perda de pontos de Sanidade por ver o carniçal (1D6), Ernest também deve perder uma quantidade de pontos de Sanidade iguais à sua perícia Mythos de Cthulhu devido à revelação de que seu conhecimento acumulado sobre Mythos tem fundamentos verdadeiros! Ernest perde 6 pontos de Sanidade (4 devido pela perícia Mythos de Cthulhu que ganhou ao ler o tomo e mais 2 por encontrar o carniçal). A perda pode induzir à insanidade — Ernest passa em seu teste de Inteligência e fica temporariamente insano.

O personagem pode conseguir um presente ou uma barganha por POD com alguma divindade do Mythos. As razões para isso ficam a cargo do Guardião. Um evento desses provavelmente também aumentaria o Mythos de Cthulhu, e custaria pontos de Sanidade adicionais, além dos perdidos por se comunicar com a entidade.

Aumentar o Poder não aumenta os pontos de Sanidade atuais.

Magia fora do Mythos

Outras magias ou religiosidades terrestres podem ser significativas e terem efeitos no jogo se o Guardião desejar. Tal "mágika" terrestre pode ser real ou fraudulenta; isto fica a cargo do Guardião (talvez após discutir com os jogadores).

As mecânicas e procedimentos para tais tipos de magia devem ser iguais aos da magia do Mythos, embora os meios e objetivos da magia terrestre sejam muito diferentes. Se a magia fora do Mythos for aceita em seu jogo, sugere-se que você a relacione com a perícia Ocultismo. Atos horríveis sempre devem custar pontos de Sanidade.

Regras Opcionais

Uso Espontâneo da Perícia Mythos de Cthulhu

O conhecimento do Mythos de Cthulhu não permite apenas que um personagem aprenda e conjure feitiços, também permite que alguém improvise efeitos mágicos semelhantes a feitiços. Isto é resolvido da mesma maneira que qualquer teste normal de perícia. O jogador primeiro declara um objetivo; o Guardião então considera se o objetivo é aceitável, sugerindo um objetivo de menor efeito ao invés de vetar a proposta do jogador, se possível.

O nível de dificuldade padrão para o uso da perícia Mythos de Cthulhu desse modo é Regular (o jogador precisa de um resultado igual ou menor que o Mythos de Cthulhu do investigador). Alternativamente, se o personagem estiver usando sua perícia Mythos de Cthulhu para afetar um alvo que esteja tentando resistir, trate isso como um teste resistido entre a perícia Mythos de Cthulhu do conjurador e o POD do alvo; não é necessária nenhuma jogada adicional de POD contra POD. Além disso, o Guardião deve decidir sobre um custo de pontos de Magia e pontos de Sanidade. O Guardião deve avaliar o custo e deixá-lo semelhante a um feitiço existente. Veja as orientações no **Capítulo 10: Jogando Chamado de Cthulhu**.

O custo e as consequências de se forçar um teste de Mythos de Cthulhu e falhar são os mesmos que um fracasso em tentar fazer um teste forçado de conjuração. O Guardião pode permitir que o objetivo do jogador seja alcançado quando um teste forçado desse tipo falhar, no entanto, não é algo garantido como é para um feitiço.

Diferentemente de se lançar um feitiço, usar a perícia Mythos de Cthulhu para alcançar um determinado efeito sempre exige um teste.

Alguns exemplos de uso espontâneo da perícia Mythos de Cthulhu:

Causar dano físico a um alvo: o conjurador escolhe o número de pontos de Magia para gastar e perde metade desse número em pontos de Sanidade. Para ser bem-sucedido, o conjurador precisa vencer o alvo em um teste resistido de Mythos de Cthulhu contra POD. Se o conjurador ganhar o teste, o alvo recebe dano igual à quantidade de pontos de Magia gastos. Nelson estende a mão e grita: "Morra!" As veias em seus braços incham e ficam enegrecidas, e ele se concentra na besta que se aproxima. O jogador de Nelson gasta 8 pontos de Magia e 4 pontos de Sanidade e, em seguida, faz um teste de Mythos de Cthulhu, conseguindo um sucesso Sólido (abaixo da metade do valor de sua perícia). O Guardião faz um teste de POD para o alvo, conseguindo um sucesso Regular – Nelson ganha. O Guardião descreve as veias da criatura irrompendo em sangue e reduz 8 de seus pontos de vida.

Banir um monstro: o conjurador gasta uma quantidade de pontos de Magia igual a um quinto do POD do monstro e 1D3 pontos de Sanidade. O conjurador então precisa ser bem-sucedido em um teste resistido de Mythos de Cthulhu contra o POD do monstro. Enoch fica em silêncio com os olhos fechados enquanto a cria negra de Shub-Niggurath sai batendo os cascos com força por entre a linha de árvores. Enoch tem apenas 14 pontos de Magia e deve gastar 18 para tentar banir a monstruosidade. Ele o faz, recebendo 4 pontos de dano (o excedente do custo dos pontos de Magia é pago com pontos de vida). Ele sussurra palavras estranhas para a besta, sem se preocupar com as lágrimas de sangue que fluem de seus olhos agora abertos. O jogador de Enoch faz um teste de Mythos de Cthulhu, conseguindo um sucesso Regular. O Guardião faz uma jogada de POD para a cria negra, conseguindo um sucesso Sólido – o monstro ganha. O Guardião conta como a cria negra avança em direção a Enoch, que não tem os pontos de Magia necessários para forçar a jogada, e então se vira para fugir.

Comunicar-se com os recém-falecidos: custa ao conjurador 10 pontos de Magia e mais 1D10 pontos de Sanidade. Os efeitos duram algumas rodadas. Charlie morre logo quando os investigadores o encontram. "Diga-nos quem o matou", perguntam-lhe, mas é tarde demais. Colocando as

mãos sobre o peito de Charlie, Violet implora a Charlie que responda. A jogadora de Violet gasta 10 pontos de Magia e 3 pontos de Sanidade e então faz um teste de Mythos de Cthulhu, sendo bem-sucedida. O Guardião explica: "Vocês ouvem as palavras de Charlie crocitarem através da garganta de Violet..." Os outros jogadores agora podem conversar com Charlie por algumas rodadas. O Guardião decide que já se passou tempo suficiente e diz: "Sangue começa a gorgolejar pela garganta de Violet. Violet você está de volta! Mas você sente frio, muito frio!"

Laurence (o investigador de Isa) tem certeza de que a antiga tabuleta de pedra que ele possui pode conter informações valiosas, mas lhe falta o conhecimento arcano necessário para decifrar seus segredos. Isa olha para o Guardião e pergunta: "E se eu tentar usar meu conhecimento do Mythos para encontrar alguma forma?"

Guardião: "Certo, o que você está fazendo?"

Isa: "Estou segurando a tabuleta e encarando ela profundamente, murmurando em voz baixa."

O Guardião considera que seria legal se Laurence conseguisse acessar o conhecimento contido na tabuleta, pois iria avançar o jogo de um jeito legal.

Guardião: "Tudo bem, isso lhe custará 3 pontos de Magia e 1 ponto de Sanidade — faça um teste."

Laurence tem 14 de Mythos de Cthulhu, Isa joga um 84 — um Fracasso. Nada acontece.

Isa pensa no assunto: "Droga! Eu vou pro lado de fora, sob a lua e começo a chamar os nomes de todos os deuses do Mythos que eu já li e tento abrir minha mente para a tabuleta."

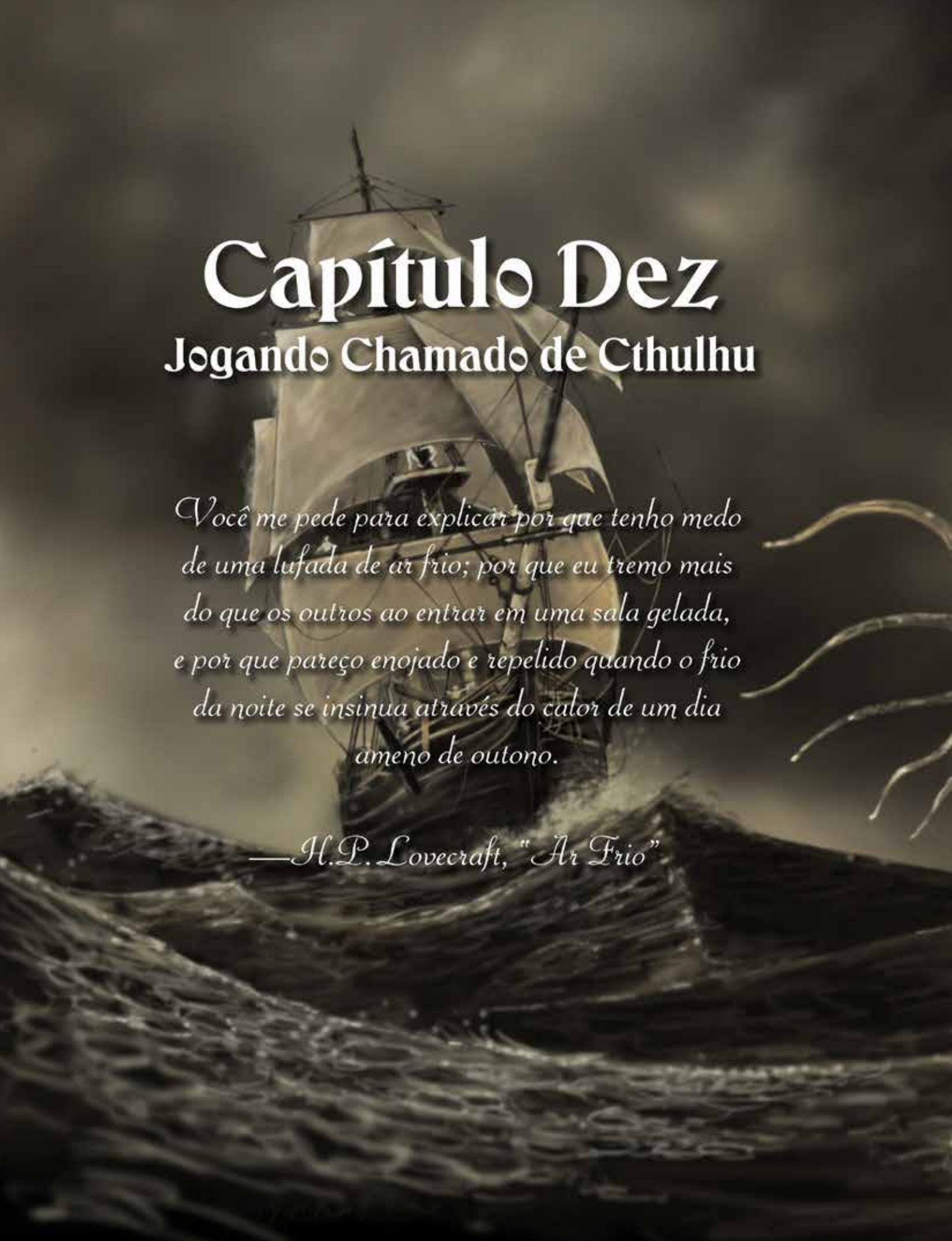
O Guardião gosta da ideia e concorda com um teste forçado. Isa perde outros 3 pontos de Magia e mais 1 ponto de Sanidade.

Isa falha novamente, conseguindo um 34. Laurence terá que sofrer as consequências. Ela joga 3 no 1D6 para o multiplicador (ver ***Falhando em um Teste Forçado de Conjuração****, página 178), então Laurence deve perder outros 9 pontos de Magia (3 × 3) e outros 3 pontos de Sanidade. Agora Laurence gastou um total de 15 pontos de Magia, o que é mais do que ele possui, então ele perde vários pontos de Vida também, fazendo com que o Guardião inclua danos físicos como parte das consequências do fracasso no teste forçado. Fica a cargo do Guardião decidir se o investigador de Isa consegue o que queria ou não.*

O Guardião descreve as consequências: "Você está apertando a tabuleta com tanta força que a pele de suas mãos começa a criar bolhas e rachar. Sangue começa a escorrer. Ele escorre pela tabuleta e começa a formar letras. Você olha atentamente para as letras enquanto elas formam palavras. Você consegue ler as palavras, elas dizem..."

O Guardião decide conceder a Isa algum vislumbre do conhecimento contido na tabuleta, mas a um custo bastante alto da saúde e sanidade de Laurence.





Capítulo Dez
Jogando Chamado de Cthulhu

Você me pede para explicar por que tenho medo de uma lufada de ar frio; por que eu tremo mais do que os outros ao entrar em uma sala gelada, e por que pareço enojado e repelido quando o frio da noite se insinua através do calor de um dia ameno de outono.

—H.P. Lovecraft, "Ar Frio"



Ser o Guardião pode ser imensamente gratificante; você pode tomar muitas decisões sobre o que acontece durante o jogo, descrever os mistérios aos jogadores e representar inúmeros monstros e personagens não-jogadores. Você também será o árbitro final de como as regras são aplicadas, e este capítulo contém conselhos e orientações destinados a ajudá-lo a tirar o máximo de proveito dessas regras.

Antes de ler este capítulo, certifique-se de ter lido os capítulos 4-9.

Para Guardiões Iniciantes

Quando você atua como Guardião, você se torna o moderador do jogo. Seja usando um cenário publicado ou criando o seu próprio, só você conhece o enredo, os resultados e prováveis soluções. Seu trabalho é apresentar os mistérios e a história durante o jogo, desempenhando o papel de monstros e pessoas sinistras ou comuns que os investigadores encontram. Você tem a responsabilidade de preparar e narrar o cenário de forma neutra. Acima de tudo, você deve ouvir seus jogadores e reagir ao que eles dizem e fazem.

Ter uma boa compreensão do jogo e das regras é essencial para permitir que você responda às perguntas dos jogadores e para que possa apresentar o material de forma justa. Você encontrará descrições individuais de monstros e feitiços em outros capítulos — você não precisa memorizar essas informações, apenas estar familiarizado com elas.

Comprando este livro e alguns dados, você tem tudo o que é necessário para jogar *Chamado de Cthulhu*. Recomenda-se que você comece ou com *A Assombração*, que consta no *Guia de Jogo Rápido*, disponibilizado gratuitamente em formato digital no site da New Order ou com **Em Meio às Antigas Árvores** (página 346). Esse cenário foi especificamente projetado para novos Guardiões, com conselhos explicitados ao longo de todo o texto. Leia o cenário e, então, convide alguns amigos para jogá-lo. Faça-os criarem juntos os investigadores — certifique-se de que as fichas relevantes sejam impressas ou fotocopiadas com antecedência.

Resuma as regras para seus jogadores. Não tente explicar cada regra em detalhes — basta dar-lhes uma breve visão geral e, em seguida, abordar regras específicas conforme surgirem em jogo. Quando todos estiverem prontos, introduza o cenário e narre a sua história.

Não se preocupe se cometer alguns erros na primeira vez. Quando você terminar de jogar, leia as regras e este capítulo novamente. Depois de ter narrado uma sessão, as regras e conselhos farão muito mais sentido. Você continuará aprimorando suas habilidades como Guardião ao longo de várias sessões, conforme você se familiarizar mais o com o jogo.

Você pode querer inventar os seus próprios cenários — isto é ótimo, mas provavelmente é melhor começar com os deste livro e do Guia de Jogo Rápido ou consultar um dos muitos suplementos de cenário disponíveis para *Chamado de Cthulhu*. Os cenários publicados podem ser uma ótima fonte de informações sobre como transformar uma história em uma aventura, além de fornecer um vislumbre de como o jogo pode ser jogado.

Quando for encontrar jogadores em potencial pela primeira vez, tente se reunir em um local público seguro, como um café ou um bar. Não dê seu número de telefone ou endereço para ninguém até conhecê-los bem.

Guardiões Experientes

O RPG Chamado de Cthulhu já existe há mais de 30 anos, então muitos dos que lerão isso já serão velhos conhecidos quando se trata de narrar o jogo. Você notará que esta edição apresenta algumas modificações nas regras, e este capítulo tem como objetivo oferecer conselhos sobre como integrar tais mudanças às suas campanhas.

Encontrando Jogadores

Certo, então você tem o livro básico de *Chamado de Cthulhu* e alguns dados de RPG e você está pronto para narrar uma sessão — só que você não tem jogadores! O que você pode fazer?

Aqui vão algumas ideias para você conseguir começar a jogar:

Fale com os seus amigos. Mostre o livro básico e conte quão legal o jogo parece ser. Pode ser interessante fazê-los ler alguma das histórias de Lovecraft para ver se gostam, de preferência uma curta como *O Forasteiro*. Você também pode pedir para membros de sua família experimentarem o jogo. Essencialmente, você só precisa de um Guardião e um jogador, mas se você conseguir dois ou três jogadores seria o ideal.

Pergunte na loja de jogos local ou coloque um aviso. Fale com a equipe da loja e pergunte se já existe alguém jogando *Chamado de Cthulhu* e se você pode participar — muitas dessas lojas têm salas de jogos onde as pessoas podem se reunir para jogar. Talvez um grupo esteja procurando por um novo jogador? Se não obtiver resultados com isso, pergunte se você pode colocar um aviso dizendo que deseja jogar *Chamado de Cthulhu* e que está precisando de jogadores.

Muitas escolas, faculdades e universidades têm grupos de jogos de interpretação e de tabuleiro. Se não houver um onde você está, talvez você possa começar um. Esta pode ser uma ótima maneira de conhecer pessoas que têm uma cabeça parecida com a sua.

Vá a um evento local de jogos. Eventos de jogos existem de todas as formas e tamanhos, e são realizadas em todo o mundo. Talvez uma loja de jogos local possa lhe dar boas indicações. As convenções proporcionam a oportunidade de conhecer novas pessoas, fazer amigos e jogar jogos. Mesmo que você não encontre ninguém que more próximo, você terá a chance de jogar e ter alguma experiência antes de começar seu próprio grupo.

Procure online por sites de grupos que jogam Cthulhu. Dê uma olhada no www.yog-sothoth.com e no www.mu-podcast.

com, onde pessoas de todo o mundo discutem *Chamado de Cthulhu*. Você também pode olhar o grupo da New Order Editora ou do Mundo Tentacular no facebook, que reúnem muitos jogadores de *Chamado de Cthulhu* do Brasil.

Preparando-se para Jogar

O propósito de jogar RPG é se divertir — não deveria ser preciso dizer isso, mas, como acontece com qualquer atividade, algumas pessoas ficam tão empolgadas que se esquecem desse detalhe básico.

Algumas dicas para criar atmosfera em seus jogos:

Tente jogar em uma sala onde não haja ninguém além de você e os jogadores; jogar enquanto seu filho está correndo em volta da mesa ou sua irmã está assistindo futebol na TV no mesmo cômodo não vai facilitar as coisas!

Arrume a área de jogo de forma adequada. Feche as cortinas e diminua as luzes um pouco (lembre-se de que você ainda precisa ler o cenário e os jogadores devem conseguir enxergar as fichas de investigador e os dados). Usar lâmpadas de baixa luminosidade, pequenas lanternas de LED ou as velas pode ser muito eficaz — mas nunca deixe velas acesas em cômodos vazios!

Deixe os celulares no silencioso (ou de preferência os desligue) durante o período de jogo. Da mesma forma, deixe de lado computadores e tablets — o foco de todos deve estar no jogo. Distrair-se por dispositivos eletrônicos é uma forma infalível de dissipar qualquer atmosfera criada.

Uma música adequada tocando baixinho ao fundo pode ser uma ótima forma criar um clima. Evite músicas de pop e rock, já que a familiaridade e as mudanças repentinas no ritmo e no volume podem atrapalhar você. Busque músicas clássicas ou música eletrônica atmosférica. Músicas lançadas especialmente para jogos de RPG de terror também podem ser compradas. Músicas de época (apropriadas para o cenário) também podem ajudar, como jazz dos anos vinte tocado em um volume baixo.

Estabelecendo o Tom

Considere o tipo de jogo que deseja narrar. Você pode visar a alta tensão, um horror canastrão exagerado ou uma enérgica ação pulp. Dito isso, pretende-se que o modo padrão para este jogo seja o horror misturado com algumas cenas de ação.

Vocês devem decidir, em grupo, se o jogo deve ser sério ou mais brincalhão. Comédia e horror são bons companheiros e a mudança de um para o outro é usada de forma muito eficiente em vários filmes. No entanto, muita comédia prejudica o horror. A maneira como você age (como Guardião) reforça ou prejudica o tom. Como Guardião, você pode acabar percebendo que os jogadores tomam você como um guia, não só com o que você diz, mas como você se comporta. Você pode definir uma cena e gradualmente aumentar o ritmo e a tensão, só para ver um jogador fazer uma observação cômica e todos caírem na gargalhada, quebrando a tensão e acabando com o clima. Piadas e risadas compartilhadas são importantes, mas, conforme o jogo se aproxima de um clímax, o clima de horror também deve se intensificar.

Se você está procurando uma experiência de jogo mais intensa, fale com seus jogadores sobre a atmosfera e diga-lhes no início de uma sessão que o jogo desta noite será mais agradável para todos se vocês puderem trabalhar juntos na construção e manutenção de uma boa atmosfera. Alguns grupos usam os primeiros 30 minutos de uma sessão para compartilhar notícias, contar piadas e relaxar — tirando tudo isso do caminho antes do início do jogo. Tente traçar uma linha clara entre o tempo da "socialização" e o tempo do "jogo".



Nem sempre investigadores dormem bem.

Este é um jogo de terror, e você pode esperar que os jogadores gostem de se sentir assustados; no entanto, as pessoas têm opiniões diferentes sobre o que é aceitável, e tais limites devem ser discutidos antes do jogo. Pergunte aos seus jogadores se há algo que eles definitivamente não querem ver no jogo. As respostas podem ser bastante inesperadas; um jogador pode estar bem com tudo menos violência contra animais, por exemplo. Estabeleça um nível para a objeção dos jogadores e evite o tópico inteiramente ou use o efeito dramático de "escurecer a tela" quando ele ocorrer no jogo.

Temas Históricos Desagradáveis

Poderão surgir questões desagradáveis durante o jogo. Você pode achar que sua representação fictícia de preconceito e mau-caratismo é digna de um Oscar; no entanto, outro jogador pode achar isso ofensivo. O mundo era um lugar muito diferente nos anos de 1920. Comportamentos que a maioria de nós considera repugnantes hoje em dia eram comuns e aceitáveis no passado. Racismo, xenofobia, preconceito religioso e discriminação sexual faziam parte da vida cotidiana e, muitas vezes, eram defendidos com fervor. Muitas leis apoiavam sistematicamente segregação e discriminação de todo tipo, e as forças sociais de grande poder estavam por trás de tais legislações.

Autores de cenários e Guardiões podem optar por ignorar aspectos sociais históricos ou decidir incorporar apenas elementos específicos em suas histórias. Ambas as abordagens podem ser encontradas em cenários publicados. Em última análise, a forma como você encena isso fica a cargo de



Todo tipo de gente pode acabar se tornando um investigador

você e de seu grupo, mas se for usar temas relativos a discriminação no jogo, é altamente recomendável que você discuta a questão logo de início.

Criando Investigadores

A criação de um investigador é bem simples e direta — basta seguir as regras do **Capítulo 3: Criando Investigadores**. Há muitas informações complementares sobre determinados períodos e profissões que podem ajudar os jogadores a expandir e dar vida à ideia que têm para seus investigadores. Um bom lugar para obter mais informações são os numerosos suplementos de *Chamado de Cthulhu* publicados pela Chaosium, especialmente o *Livro do Investigador*, pois ele inclui muitas opções e informações extras para os jogadores.

Aconselhando os Jogadores

Uma vez que esteja familiarizado com o cenário, é hora de conversar com os jogadores, para que eles possam criar investigadores adequados. Para um cenário padrão, os jogadores podem ser apresentados a uma premissa inicial:

- A data e a localização do cenário.
- Uma descrição básica de como o cenário começa.
- Profissões sugeridas adequadas à premissa do cenário.
- Sugestões sobre como os investigadores se conheceram.

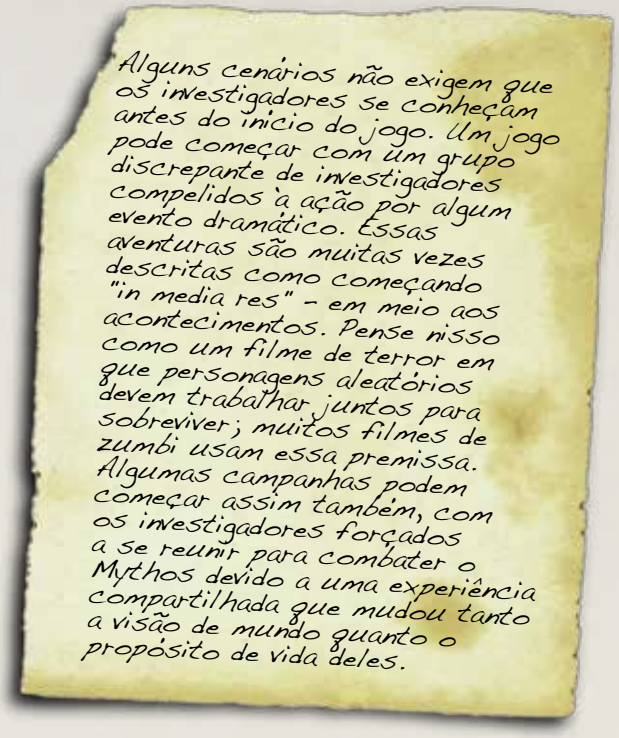
Quanto mais informações os jogadores tiverem, melhor eles poderão criar investigadores que estão ligados à trama e têm motivação para seguir o caminho da história.

Pode ter bastante coisa que você pode dizer sobre a premissa inicial sem revelar muito do que está por vir. Ao discutir a premissa inicial, você pode considerar contar aos jogadores informações que seriam desconhecidas para seus investigadores no início do jogo.

> *Você está prestes a narrar Em Meio às Antigas Árvores, o segundo dos cenários na parte final deste livro. Você apresenta a premissa assim: "A história se passa em Vermont, 1925. Houve um sequestro e há um chamado para que equipes de busca vasculhem o bosque à procura da menina desaparecida. Vocês provavelmente vão querer pelo menos um caçador ou alguém acostumado com ambientes silvestres no grupo. Muito provavelmente todos vocês são moradores locais preocupados, mas se quiserem ser de fora da cidade, não tem problema. Como você se conhecem, se é que se conhecem, depende de vocês."*

Grupos de Investigadores (I): Investigadores Integrados

Tente lançar o máximo possível de "ganchos" na sua premissa inicial. Uma maneira de envolver um jogador é colocar um membro da família ou amigo em perigo; por exemplo, "o irmão do seu investigador foi assassinado". Isso é bom, mas alguns jogadores podem não se sentir afetados pela morte de um parente fictício. No entanto, se você transformar o gancho da história em uma pergunta para os jogadores ("Houve um assassinato, quem foi que morreu?"), um jogador pode sugerir a conexão ("Poderia o falecido ser meu irmão?"). Quando a motivação vem do jogador, você pode ter certeza de que terá uma ressonância emocional muito maior do que se o gancho for uma imposição sua.



Esta troca funciona para ambos os lados. Assim como o jogador deve pegar os ganchos da história que você fornece, você deve ouvir o que os jogadores dizem sobre seus personagens. Os jogadores são encorajados a apresentar detalhes interessantes para os investigadores e você deve ouvir o que os jogadores dizem e tentar costurar isso ao que já existe de sua história. Esses ganchos de história podem ser listados como antecedentes do investigador ou ser implicações advindas das escolhas de profissão ou perícias deles.

Entrelace investigadores e a trama sempre que possível. Isto pode parecer um pouco forçado às vezes, mas um bom drama muitas vezes é um artifício imposto. Pense no elenco de personagens não-jogadores do cenário. Quantos deles poderiam ser familiares, amigos, inimigos ou associados que os jogadores mencionaram em seus antecedentes? Você pode já ter alguns personagens não-jogadores detalhados preparados como parte do enredo — considere se algum deles poderia ser jogado como um investigador. Mas não permita que personagens não-jogadores ofusquem os investigadores.

Faça perguntas aos jogadores acerca de seus investigadores — seus antecedentes, aspirações, amigos e rivais, e tome nota de quaisquer respostas que possam ser incorporadas ou registradas para uso posterior. Alternativamente, você pode sugerir alterações para um investigador, a fim de deixá-lo mais integrado ao enredo. Como indicado anteriormente, esta é uma via de mão dupla e tudo é modificável nesta fase. Se conseguir acertar as coisas agora, o jogo fluirá mais facilmente.

Muitos dos detalhes de seu cenário, como nomes de lugares e nomes de personagens, podem ser facilmente alterados sem afetar o seu cerne. A incorporação de nomes e outros detalhes que os jogadores sugerem pode fazer com que esses elementos do cenário pareçam mais reais para os jogadores e resulta em uma história mais colaborativa para a qual todos contribuíram.

Ártus diz que seu investigador cresceu em uma área rural, mas mudou-se em busca de trabalho. Alguém sugere que ele seja um vendedor itinerante e Ártus gosta da ideia. O Guardião pede que Ártus fale um pouco mais sobre onde ele cresceu e qual o nome de sua cidade natal. Ártus afirma que seu investigador cresceu em uma pequena cidade chamada Tingewick. O Guardião muda imediatamente o nome da cidade do cenário de Bennington para Tingewick. O Guardião faz mais algumas perguntas para o jogador. "De quem você lembra? Algum amigo de infância, inimigos, professores, etc.?" O Guardião incorpora algumas das respostas de Ártus ao enredo. Em vez de adicionar novos personagens, o Guardião simplesmente altera alguns personagens não-jogadores pré-existentes para se adequar ao que o jogador mencionou. Ártus menciona uma menina por quem o seu investigador teve uma queda, e o Guardião imediatamente se aproveita disso, determinando que ela foi a vítima do sequestro (e ajustando sua idade adequadamente), perguntando ao jogador o nome da garota (novamente, mudando este detalhe no cenário para se encaixar à contribuição do jogador).

Grupos de Investigadores (II): Investigadores Aleatórios

Alguns cenários, especialmente "one-shots" (aventuras de uma sessão), funcionam com uma mistura aleatória de investigadores. Neste caso, simplesmente permita que cada jogador crie um investigador, então encontre uma maneira de reuni-los e um motivo para se envolverem com o cenário. O benefício desta abordagem é que os jogadores ficam livres para fazer seus investigadores como quiserem. Isso pode funcionar bem em um cenário que pega pessoas aleatórias e as joga em uma situação, mas não é tão bom para um cenário ou campanha investigativa mais aberta, onde os jogadores precisariam se esforçar para encontrar uma boa razão pela qual os seus personagens estariam trabalhando juntos.

Tudo que o Guardião diz aos jogadores é que o cenário se passa nos dias atuais e que eles podem criar qualquer investigador que quiserem. Os jogadores terminam com um grupo composto por um arqueólogo frágil, um dançarino francês, uma ex-agente da KGB e uma dona de casa americana de meia-idade. O Guardião sorri e diz que todos eles estão num voo transatlântico quando o jogo começa. Neste momento, os investigadores sequer se conhecem, mas o isolamento de estar a 8 mil metros de altura os faz estar juntos no cenário. Sem dúvida, os choques de personalidade que eles terão serão divertidos. Se eles sobreviverem ao cenário, parece improvável que eles teriam alguma chance de se encontrar novamente, e muito menos de trabalhar juntos para conduzir futuras investigações.



Grupos de Investigadores (III): Investigadores Pré-Gerados

Você pode criar os investigadores antes do jogo e então distribuí-los entre os jogadores. Esta abordagem funciona bem para jogos onde as sessões são restritas a um intervalo de tempo restrito, como em uma convenção de jogos.

Tente se lembrar dos seguintes fatores ao criar investigadores para outras pessoas:

Arquétipos são rapidamente acessíveis: o ex-policial grisalho, o repórter curioso, etc.

Equilíbrio: tente equilibrar o grupo de modo que cada jogador fique com um foco no centro das atenções. Considere os requisitos do cenário em termos de perícias e ganchos da história, e divida isso entre os investigadores. Evite basear o cenário em torno de um único investigador, pois isso pode deixar os outros jogadores sentindo que estão desempenhando papéis coadjuvantes. Apresentar investigadores equilibrados não exige que todos os investigadores sejam igualmente bons em todas as coisas. Apenas tenha certeza de que cada investigador tenha pontos fortes que aparecerão durante o jogo; um investigador pode ser bom com os punhos, enquanto outro é perito em questões acadêmicas.

Histórico: escreva um histórico para cada investigador, mas não escreva demais porque alguns jogadores podem ter problemas para se lembrar de tudo ou fazer uso dessas informações. Se o cenário depender de um determinado investigador saber certas informações, certifique-se de deixar isso bem claro para o jogador — não esconda os detalhes em um texto muito grande. Certifique-se de dar aos jogadores tempo para ler e digerir as histórias de seus investigadores no início do jogo e considere fazer uma lista resumindo as informações essenciais.

Pontos de perícia não alocados: considere deixar alguns pontos de perícia não alocados, para permitir que cada jogador personalize seu próprio investigador.

Diga a cada investigador o que ele ou ela sabe sobre os outros investigadores: você também pode querer fornecer um resumo breve para cada investigador, listando o que ele ou ela sabe sobre os outros investigadores, embora isso não seja essencial. Se você escrever algo desse tipo, deve ser parcial, baseando-se no ponto de vista do investigador em questão — a percepção individual de uma pessoa pode entrar em conflito com a de outra, ou estar completamente enganada.

Diga o que eles sabem, não como se sentem: em vez de ditar como um investigador se sente em seus antecedentes, conte ao jogador os "fatos" como seu investigador os percebe e deixe o jogador decidir o que é verdade e como ele se sente em relação a isso.

> *Em lugar de "Você guarda rancor contra Trevor, que roubou a sua namorada", simplesmente escreva os fatos como esse investigador os entende, "Trevor roubou as afeições de sua namorada". Então fica a cargo do jogador decidir como seu investigador se sente sobre perder a namorada e que efeito isso teve sobre sua relação com Trevor.*

Escreva informações de antecedentes recíprocas: se você escrever uma informação de um investigador em relação a outro, certifique-se de escrever uma declaração recíproca na ficha do outro investigador. Como já foi indicado, diferentes investigadores podem ter diferentes versões da mesma verdade.

> *Se um investigador (Brian) for informado que "Trevor roubou o afeto de sua namorada", é importante que o jogador de Trevor também seja informado sobre isso. Isto pode assumir uma forma ligeiramente conflitante: "Você é amigo de Suzie. Ela costumava sair com Brian até ficar de saco cheio dele."*

Aprovando os Investigadores

Separe alguns minutos para examinar as fichas dos investigadores. Certifique-se de que os jogadores tenham criado seus investigadores corretamente (os pontos de perícia foram todos gastos?). Em seguida, anote alguns detalhes sobre cada investigador, juntamente com nomes, ocupações, APA, Nível de Crédito e quaisquer aspectos-chave de seus antecedentes que chamem a sua atenção.

As informações-chave podem ser resumidas em uma planilha de referência, usando o formato sugerido a seguir.

Evite ser desnecessariamente duro quando avaliar os investigadores; lembre-se de que, a despeito de quão habilidoso ou bem-equipado um investigador possa parecer ser, os monstros do Mythos de Cthulhu sempre serão mais poderosos.

Nome	Profissão	APA	Nível de Crédito	Antecedentes	Notas
Todd Rahman	Detetive Particular	65	30	Budista. Dono da Rockwell Investigações em Nova York.	Tem um revólver de polícia.
Pat Swift	Ex-Atleta	75	20	Fanático por comida saudável. Orgulhoso de seus troféus esportivos. Fã doente dos New York Yankees. Todd Rahman salvou sua vida e ele agora trabalha para Todd.	Ama a sua mãe idosa.

Criando Novas Ocupações

Caso nenhuma profissão da lista de profissões se adeque aos seus requisitos quando estiver criando investigadores, ou se você simplesmente preferir, apenas escolha qualquer combinação de oito perícias que melhor se adequem à ocupação do investigador. Não se esqueça de determinar uma faixa de Nível de Crédito. Este é um método rápido e fácil, que possibilita espontaneidade e rapidez.

Conectando Investigadores ao Jogar Cenários Subsequentes

O conselho oferecido acima para amarrar personagens ao cenário pode funcionar bem o suficiente para sua primeira aventura, no entanto, isso pode tornar-se chato se for usado em excesso. Se você estiver narrando cenários com os mesmos investigadores, é necessário um bom motivo para que eles se vejam repetidamente envolvidos em frustrar as conspirações do Mythos. Um tio falecido funciona muito bem para uma trama, mas e quanto à próxima? Quantos parentes assassinados um investigador pode ter?

Muitos cenários são concebidos e escritos como uma história interessante, com os investigadores sendo adicionados depois. Algum tipo de motivação deve ser escolhida como a razão pela qual os investigadores se conectam à trama.

Motivações comuns incluem:

- **Emprego:** os investigadores são profissionais disponíveis para serem contratados.
- **Uma conexão social:** um amigo ou membro da família de um investigador, que é parte integrante da trama.
- **Ganho pessoal:** uma chance de conseguir fama ou fortuna.
- **Altruísmo:** salvar os outros, talvez até salvar o próprio mundo.
- **Código moral:** combater o mal por conta de convicções pessoais.

Os antecedentes do investigador estão lá para ajudar nesse aspecto. O histórico inicial escrito pelos jogadores serve para construir seus personagens e definir suas conexões com o mundo. Os registros que você adiciona ou altera durante o jogo devem fornecer conexões entre esse personagem e o Mythos, especialmente aquelas que são resultado da loucura. Tente escrever os registros dos antecedentes de uma forma que possam levar o personagem a perseguir o Mythos, tais como:

- Um apetite insaciável por conhecimentos que a humanidade não deveria possuir.
- Você não conseguirá descansar até que o Culto do Faraó Negro seja destruído.
- Todas as noites você sonha com uma cidade afundada; você ouve vozes chamando o seu nome.
- A resposta deve estar no *Necronomicon*.

Personagens Não-Jogadores (PNJs)

Os jogadores controlam seus investigadores; o Guardião controla todos os outros indivíduos do mundo do jogo, conhecidos como personagens não-jogadores. Estes podem aparecer no jogo de várias maneiras.

Pode acontecer dos jogadores sugerirem ideias para personagens não-jogadores quando estiverem criando seus investigadores: parentes, colegas, amigos ou inimigos. Consulte os antecedentes dos investigadores para pegar tais referências e registre cuidadosamente qualquer detalhe que possa ser posteriormente incorporado ao cenário.

Os investigadores podem estabelecer contatos durante o jogo (ver **Contatos**, página 97).

Sua trama incluirá alguns personagens não-jogadores importantes — os vilões!

O jogo inevitavelmente levará ao encontro de novos personagens não-jogadores. Cada rua, cada bar, cada biblioteca têm pessoas com quem os investigadores podem conversar.

Os personagens não-jogadores importantes de cenários publicados terão seus atributos e uma seleção de perícias já elaboradas; no entanto, sempre haverá personagens não-jogadores com quem os investigadores desejarão conversar além dos que já estão preparados. Você pode precisar inventar perícias e atributos para tais personagens não-jogadores improvisados, conforme for necessário durante o jogo, e isso pode ser feito facilmente. Claro, você só precisará de perícias e atributos para seus personagens não-jogadores se eles estiverem se opondo a um investigador de alguma maneira — frequentemente, você pode apenas focar na interpretação sem se preocupar com valores ou perícias.

Quando um investigador fizer um teste contra um personagem não-jogador, você precisará estabelecer se o nível de dificuldade para o jogador será Regular, Difícil ou Extremo. Para fazer isso, considere a perícia ou atributo usado para oposição pelo personagem não-jogador. Como Guardião, você deve tomar uma decisão rápida e arbitrária se uma determinada perícia ou atributo é um aspecto essencial da profissão desse personagem. Se a perícia ou atributo se relaciona diretamente com a profissão do personagem não-jogador, então seria avaliada em 50% ou mais e, portanto, o nível de dificuldade deveria ser Difícil. Se este não for o caso, a perícia é inferior a 50%, então um

> *Walter está se esgueirando por uma antiga mansão quando ouve alguém chegar, e quer se esconder. Enquanto a porta se abre, o Guardião pede um teste de Furtividade. O Guardião imagina que o elemento de oposição seria a perícia Encontrar do personagem não-jogador que está se aproximando. Neste caso, o PNJ é uma empregada doméstica. O Guardião não tem estatísticas para a empregada, mas sua profissão não implica ou exige uma perícia Encontrar alta, portanto, o nível de dificuldade é Regular (exigindo um teste igual ou menor do que a Furtividade do investigador). Se a pessoa que estivesse entrando fosse um investigador de polícia, o nível de dificuldade seria Difícil (exigindo um teste igual ou menor do que a metade da perícia do investigador), visto que Encontrar pode ser considerada um aspecto fundamental da profissão do detetive.*

nível de dificuldade Regular será usado. Somente em circunstâncias extremamente excepcionais o nível de dificuldade deve ser definido como Extremo (poucos personagens não-jogadores terão uma perícia de 90% ou mais).

Se testes de combate forem necessários, atribua arbitrariamente alguns valores de combate: João Ninguém (pouco habilidoso) 25%; lutador de bar ou capanga contratado 40%; matador treinado 70%.

Enquanto personagens não-jogadores já preparados terão observações com dicas de interpretação, os improvisados não terão suas personalidades e objetivos predeterminados. Como você vai interpretar tais personagens depende apenas de você, mas se você desejar introduzir um elemento aleatório, consulte **Reações de Personagens Não-jogadores aos Investigadores** (ver a página a seguir).

Interpretando Personagens Não-Jogadores

A interpretação está no cerne deste jogo, e é seu trabalho como Guardião reforçar isso. Enquanto os jogadores se resumem a interpretar um personagem cada um, você interpreta todos os outros, e o ponto chave disso é que você interpreta os personagens não-jogadores. Em vez de dizer aos jogadores o que eles descobrem com o barman, assuma o papel do barman. Tente alterar a sua voz, talvez falando com um sotaque apropriado ou alterando o tom e o volume da sua voz. Não tenha medo de atuar, usando gestos e maneirismos para ajudar os jogadores a construir uma imagem mental da pessoa com quem estão interagindo.

É comum que os jogadores vejam o Guardião como o responsável pelo jogo e, como tal, eles olharão para você em busca de um exemplo de como agir, modelando as interpretações deles de acordo com as suas. Algumas pessoas são um pouco tímidas, mas quando virem e ouvirem você falar "como o personagem", elas se sentirão encorajadas a fazer o mesmo. Ensine pelo exemplo e recompense-os por entrarem no espírito do jogo. Se um jogador realmente entrar em seu personagem e apresentar um bom argumento durante uma discussão dentro do jogo, então você pode recompensá-lo fazendo com que um teste de Persuasão não seja necessário, ou pelo menos reduzindo o nível de dificuldade do teste. Não se sinta compelido a recompensar uma boa interpretação sempre; interpretar é algo divertido por si só e não precisa ser constantemente recompensado.

Quando possível, tente trazer de volta ao jogo os personagens não-jogadores que já foram introduzidos. Fazer isso constrói um sentimento de consistência e continuidade. Pense em como as séries fazem isso. Quando os investigadores querem saber o que estão dizendo pelas ruas, eles podem visitar o mesmo bar onde já conhecem Bernie, o barman. Bernie logo se torna um personagem por seu próprio mérito e sua história se entrelaça com a dos investigadores. Colocar personagens não-jogadores já conhecidos em risco trará mais motivação para os jogadores. Quando eles souberem que cultistas escolheram Bernie o barman como sacrifício para seu deus sombrio, será mais significativo do que se fosse apenas uma vítima desconhecida.

Lembre-se de apresentar personagens não-jogadores de uma maneira factível. O uso de sotaques e maneirismos pode rapidamente estabelecer a personalidade de um personagem nas mentes dos jogadores.

Ganchos de Interpretação

Todo mundo quer alguma coisa. Faça os personagens não-jogadores abordarem os investigadores com pedidos, demandas e problemas. Considere como os eventos na história podem criar problemas para personagens não-jogadores. Estes personagens precisarão de ajuda com seus problemas e, sempre que possível, você deve dirigir seus pedidos de ajuda aos investigadores. Se um personagem não-jogador possuir algo que os jogadores desejam, ele provavelmente vai querer algo em troca.

Como um apoio para representar personagens não-jogadores em jogo, liste dois ou três desses "ganchos de interpretação" ao lado de cada um dos principais PNJs de seu cenário. Os ganchos são mais do que traços ou pistas de personalidade; são elementos narrativos que permitem que o personagem não-jogador fisgue um investigador como um peixe no anzol. Seus jogadores logo serão direcionados para vários lugares por vários ganchos e se a maioria destes ganchos estiverem entrelaçados à sua trama central, sua história ganhará mais camadas se tornará mais envolvente.

O Guardião anotou os seguintes ganchos de interpretação para Parkin Withers (PNJ):

- *O estabelecimento de Parkin (e talvez sua vida) está sendo ameaçado pela máfia e ele precisa desesperadamente de ajuda.*
- *Parkin sabe que Ephraim Smith é um cultista e buscará alguma forma de gratificação ou recompensa dos investigadores em troca dessa informação.*

Harvey Walters regularmente para pra bater um papo com Parkin Withers enquanto toma uma bebida. Harvey quer saber como Parkin ficou com um olho roxo e Parkin explica como um homem está extorquindo dinheiro dele. Parkin quer a ajuda de Harvey. O Guardião sabe que este homem misterioso está ligado à trama, como parte de uma gangue local associada a um culto. Se Harvey morder a isca e oferecer ajuda a Parkin, o enredo progride.

Parkin também possui informações relativas à investigação de Harvey mas, em troca, ele quer que uma encomenda seja entregue. "Não é nada suspeito, mas o que quer que você faça, não abra…"

Apresentando as Autoridades

O Guardião deve definir a função e o propósito de uma determinada autoridade no contexto do cenário. Um xerife ou um juiz, por exemplo, pode ser de grande ajuda ou uma grande obstrução em uma investigação; talvez controlando o acesso às evidências, o personagem não-jogador pode deliberadamente perseguir teorias pessoais relativas a um crime ao invés de acatar alegremente as ideias dos investigadores, e pode até mesmo ordenar cegamente a prisão dos investigadores como suspeitos ou retê-los para depor como testemunhas essenciais.

Retratar as autoridades uniformemente como oportunistas desprezíveis, tolos corruptos e caipiras rígidos reforça um clichê que pode corroer o cerne do jogo. *Chamado de Cthulhu* assume que a humanidade e a civilização humana consi-

deram a si mesmas dignas de defesa e salvação. No entanto, por pior que a humanidade possa ser, o Mythos é muito pior. Já que os investigadores arriscam suas vidas para salvar tais pessoas, algumas autoridades devem demonstrar que essa luta vale a pena. A verdade é que alguns são dignos e outros não. Se os jogadores perceberem as autoridades como personagens bem construídos, livremente capazes tanto do bem quanto do mal, podem decidir por si próprios o valor da sociedade.

Reações de Personagens Não-jogadores aos Investigadores

Você decide como personagens não-jogadores reagem a um investigador, no entanto, se você quiser testar a reação do personagem não-jogador a um investigador, você pode fazer uma jogada oculta usando a APA ou o Nível de Crédito do investigador. A escolha é determinada pela situação e pelo personagem não-jogador; pergunte-se o que é mais provável de influenciar este PNJ em particular, riqueza ou aparências? Se você não tiver certeza, use o mais alto dos dois. É uma boa ideia anotar os valores da APA e do Nível de Crédito dos investigadores no início do jogo.

Para fazer o teste, jogue 1D100 e compare o resultado com o Nível de Crédito ou a APA do investigador. Se o resultado dos dados for mais baixo do que o número-alvo, a reação é positiva; caso contrário, a reação é negativa. Fica a seu cargo determinar como retratar uma reação positiva ou negativa. Uma reação negativa inicial deve tornar a vida do investigador mais difícil, especialmente se a intenção do jogador é fazer amizade ou influenciar o personagem não-jogador. Este teste destina-se a ser usado com personagens não-jogadores que não têm qualquer motivo excepcional para gostar ou desgostar do investigador.

Harvey Walters entra em uma estação de polícia tarde da noite. O lugar está cheio com os bandidos e bêbados presos durante a noite. O Guardião quer determinar aleatoriamente a reação do sargento que está atendendo à recepção; o sargento provavelmente ficará mais impressionado com riqueza do que com aparências e, portanto, o Nível de Crédito é mais importante do que a APA neste caso. Harvey tem um Nível de Crédito de 41. O Guardião joga 83, bem acima de 41, indicando um fracasso e, assim, uma reação ruim. Harvey terá pouca atenção deste oficial já agitado e sobrecarregado de trabalho.

Jogando Dentro dos Limites de Conhecimento do Personagem

Ao interpretar personagens não-jogadores, lembre-se de que eles não sabem tudo o que você sabe como Guardião. É fácil tornar os personagens não-jogadores infalíveis, mas pode ser muito mais divertido interpretar seus defeitos. Personagens não-jogadores podem cometer erros, entender coisas errado e falhar tão facilmente quanto os investigadores. Cultistas são apenas humanos, então deixe-os cometer erros humanos também. Seus erros podem servir para confundir ainda mais os jogadores, que podem buscar algum motivo para as atividades curiosamente errôneas de personagens não-jogadores.

Usando Acessórios Para Apresentar PNJs

Jogos de *Chamado de Cthulhu* podem apresentar uma grande variedade de personagens não-jogadores — antes mesmo de aparecerem os monstros! Acompanhar quem é quem pode ser uma tarefa difícil tanto para o Guardião quanto para os jogadores. Preparar alguns acessórios simples antes do jogo pode ajudar.

Uma maneira rápida e fácil de diferenciar os personagens não-jogadores é encontrar um retrato para cada um deles. A maioria dos cenários publicados inclui um desenho ou fotografia de cada um dos personagens não-jogadores importantes que os investigadores irão encontrar. Ter uma cópia desses retratos permite que você mostre aos jogadores com quem eles estão falando. Se você estiver narrando um cenário de sua própria criação ou um em que não forneça imagens dos personagens não-jogadores, uma busca rápida na Internet pode prover uma variedade de retratos adequados para você imprimir e recortar. Tente pesquisar em sites com pessoas do período em que o jogo está ambientado. Por exemplo, galerias de estrelas do cinema dos anos 20 estão disponíveis e oferecem um recurso perfeito para Guardiões.

Prepare uma Lista de Nomes

Você terá que nomear personagens não-jogadores durante as sessões. É uma boa ideia ter uma lista de nomes pronta para que você possa escolher um com facilidade, em vez de acabar usando um nome comum como "Bob". Atrapalhar-se com um nome é um sinal claro para os jogadores de que o personagem não é importante para o enredo, e você deve tentar fazer com que todos os personagens não-jogadores se pareçam igualmente reais. O uso de nomes apropriados para o local e o período dá uma maior sensação de realismo. Ao decidir que o proprietário do Castelo Stahleck se chama Fabian Azoth, você simplesmente faz uma nota rápida ao lado do nome em sua lista, para futuras referências.

Personagens Não-jogadores Controláveis

Conforme afirmado anteriormente, os jogadores interpretam seus investigadores e você interpreta os personagens não-jogadores. Ocasionalmente, pode ocorrer uma situação em que seja possível entregar um grupo de personagens não-jogadores para o controle dos jogadores, possibilitando que os personagens não-jogadores sejam interpretados pelos jogadores (substituindo temporariamente seus investigadores) por um tempo.

Personagens não-jogadores controláveis não necessitam uma ficha de personagem completa; de fato, quanto menos você oferecer ao jogador, mais livre ele se sentirá. Às vezes, é mais fácil improvisar em torno de um arquétipo simples do que retratar um personagem totalmente detalhado. Algumas anotações simples como nome, profissão e algumas ca-



Os investigadores conseguiram persuadir a polícia de que uma equipe SWAT é necessária para atacar o covil do culto. Em vez de simplesmente contar aos jogadores o resultado da operação, o Guardião decide que seria divertido permitir que os jogadores interpretem membros da equipe da SWAT durante a missão. Isto é especialmente eficaz, já que o papel dos personagens não-jogadores contrasta com o dos investigadores. Jogar com profissionais treinados para combate e bem armados oferece uma grande mudança de clima para um jogador cujo investigador é um professor universitário.

racterísticas ou perícias chave são o bastante para uma cena — preencha as outras estatísticas à medida em que forem exigidas. Se é uma cena de combate, então perícias de combate, armas e pontos de vida devem ser detalhadas antecipadamente ou geradas rapidamente durante o jogo.

Jogar com um personagem não-jogador permite que o jogador "veja" através dos olhos de um personagem que não é o seu investigador e descubra coisas que o jogador de outra forma não saberia. Este conflito de conhecimento acontece o tempo todo em jogos de RPG — toda vez que os investigadores se separam, um jogador ouvirá coisas que o seu investigador não teria como saber. Normalmente não se dá muita atenção a isso, pois geralmente assume-se que colegas investigadores compartilham o que descobriram. Como você e seus jogadores devem lidar com o conhecimento adquirido ao interpretar personagens não-jogadores controláveis fica a seu critério. Essa técnica de interpretar outros personagens pode ser usada para construir a tensão e aumentar o horror.

O Guardião cede o controle de alguns personagens não-jogadores — um grupo de estudantes que mora em uma casa compartilhada. Os jogadores não sabem nada sobre a casa ou sobre os personagens não-jogadores, e eles só interpretam os personagens como acham apropriado. Joga-se apenas uma cena, na qual um dos personagens não-jogadores controláveis (este à disposição do Guardião) é possuído por alguma força sobrenatural e assassina seus companheiros. Os jogadores adoram a cena, pois ela é rápida e horripilante! Além disso, seus investigadores não estão sob ameaça, então os jogadores podem relaxar e curtir a ação sem medo de que seu personagem principal morra.

Os jogadores então voltam a interpretar seus investigadores, sem ter a menor ideia de como a cena dos estudantes se relaciona com a sua história. No entanto, enquanto seguem uma pista futura, os investigadores são convidados por um vereador para jantar. Enquanto interpretam a cena do jantar, o Guardião deixa pistas para os jogadores indicando que estão na mesma casa onde a cena de assassinato ocorreu. Os jogadores sabem o que está acontecendo, mas seus investigadores não — esta dicotomia aumenta a tensão. À medida que a ficha cai, o Guardião menciona o quão quieto o vereador ficou e como subitamente seu rosto muda enquanto ele segura uma faca de cozinha…

Aproveitando ao Máximo os Antecedentes dos Investigadores

Os antecedentes do investigador podem ser um trampolim para desenvolver a história. Considere como os antecedentes de cada investigador poderiam ajudar na progressão da história e fornecer inspirações para a trama. Embora alguns registros dos antecedentes possivelmente possam ser conectados ao argumento central do cenário, é mais provável que a maioria sirva de base para tramas secundárias. Os jogadores ficarão mais envolvidos com o jogo se você puder entrelaçar os antecedentes deles com a história geral do cenário.

O Guardião revisa a história e a profissão de Harvey Walters e pondera sobre como elas podem ser utilizadas em jogo:

"Tio Theodore, que inspirou o seu amor pela arqueologia. Harvey buscará se provar um homem melhor do que seu tio, que enlouqueceu com suas obsessões."

*Dado que o cenário utiliza os mi-go, o Guardião decide que um dos artefatos do Tio Theodore poderia ser um Projetor de Névoa (ver **Capítulo 13: Artefatos e Dispositivos Alienígenas**). Talvez após encontrar os mi-go, Harvey possa fazer um teste de INT para ver se ele reconhece o artefato.*

"Jornalista."

Harvey conversa com uma editora de ficção sobre sua ideia para uma história (baseada em seus encontros com os mi-go). A editora menciona isso de passagem com outro autor, que suspeita que o conto de Harvey é mais do que uma simples ficção. Esse outro autor é aliado dos mi-go ou um aliado em potencial?

"Bonito, bem vestido e um pouco acima do peso."

Não é tão fácil vislumbrar como isso pode ser usado. Talvez o alfaiate de Harvey possa ser persuadido a divulgar informações úteis sobre seus outros clientes.

Corrompendo Registros de Antecedentes como Consequência da Loucura

A única maneira de ferir um homem que perdeu tudo é devolver-lhe algo quebrado.
—Stephen Donaldson, *The Wounded Land*

Ao preparar um cenário (ou entre sessões), pense nos antecedentes dos investigadores e como estes registros podem ser corrompidos, prejudicados ou distorcidos, dados os prováveis eventos do cenário.

Este é um jogo de horror, e o horror é mais eficaz quando está próximo de nós. Na história de Lovecraft *A Sombra de Innsmouth*, a maior ameaça para a sanidade do narrador não vem dos monstros terríveis que ele encontra, mas da percepção acerca de sua própria linhagem.

Planeje suas intenções em relação aos antecedentes dos investigadores desde o início, para que elas possam ser en-

trelaçadas à história. Quando um registro de antecedente for posteriormente corrompido, a revelação fluirá naturalmente e será mais pertinente para o jogador e para a história geral.

Às vezes, pode ser difícil encontrar um registro de antecedentes adequado durante o jogo, de modo que ter uma lista de ideias preparadas antes do jogo pode ajudar, sejam elas pensadas para investigadores específicos ou apenas uma lista geral que pode ser modificada e distribuída conforme necessário.

Cada vez que um investigador experimenta um acesso de loucura, você pode adicionar ou alterar um registro dos antecedentes na ficha do investigador. A corrupção de um registro pré-existente, em vez de sua substituição por algo completamente novo, pode ser mais eficaz na construção da história e serve para manter uma sensação de continuidade. Alterar um registro dos antecedentes pode ter um efeito direto na mente do investigador — a realidade do jogo não mudou, ao invés disso, o investigador teve uma epifania acerca de algum aspecto dela.

Você nunca é obrigado a alterar os registros de antecedentes devido à insanidade ou à lesão de um investigador. Pode ser que o jogo esteja com um bom ritmo e você não deseje pausar a ação enquanto pondera sobre o assunto. Ou talvez você já tenha alterado os antecedentes do investigador recentemente e não deseje fazer mais alterações no momento. Se desejar, você pode atrasar as mudanças para se permitir tempo para pensar, e depois aplicá-las antes da próxima sessão de jogo.

O Guardião analisa os antecedentes de Harvey Walters e considera como cada registro pode ser alterado como consequência da insanidade:

1. "Tio Theodore, que inspirou o seu amor pela arqueologia. Harvey buscará se provar um homem melhor do que seu tio, que enlouqueceu com suas obsessões."

O tio Theodore poderia se revelar um malfeitor, ou Harvey poderia apenas acreditar que ele seja um como resultado de sua paranoia. Esta entrada poderia ser corrompida para: "Tio Theodore é uma má influência. Devo fazer o que puder para salvar sua alma", ou "Os artefatos do tio Theodore representam um perigo para o mundo e devem ser destruídos!" ou "Tio Theodore está tentando me recrutar como cultista."

2. "Destino. Procura por sinais e presságios."

Isto pode tornar-se "Começo a prever o fim dos tempos", ou "Fui escolhido como um profeta e preciso contar às pessoas o que está por vir." Alternativamente, poderia receber uma inclinação supersticiosa: "Cuidado para não pisar nas rachaduras da calçada."

3. "Bonito, bem vestido e um pouco acima do peso."

O amor por boas roupas denota uma pessoa materialista que se orgulha de seu estilo e aparência. Isto pode ser alterado para "Desdenhoso quanto à riqueza material", ou "Alheio a quão esfarrapadas minhas roupas se tornaram."



Martha descobre o segredo do espelho que herdou de sua mãe.

Jogando os Dados

Regra de Dados 1: o Guardião decide quando solicitar um teste. Você (como Guardião) decide o nível de dificuldade para cada teste e, por extensão, decide quando um teste é necessário. Se a tarefa for rotineira e não há drama envolvido, então nenhum teste é necessário. Pode haver situações em que você deseje que as coisas aconteçam mais rapidamente ou queira evitar adicionar complicações aos procedimentos e permitir que os jogadores façam algo difícil sem um teste; como Guardião, isto é prerrogativa sua.

Regra dos Dados 2: dados não contam histórias; pessoas contam histórias.
Os dados não decidem o que ganhar ou perder significa em sua história; esta é a tarefa do Guardião. Quando um jogador é bem-sucedido em um teste, seu objetivo é alcançado (conforme combinado antes do teste), mas quando ele fracassa, o Guardião decide o que acontece.

Regra dos Dados 3: perder em um teste não significa necessariamente falhar no objetivo.
Existem dois possíveis resultados em um teste: sucesso ou fracasso. É importante perceber que fracassar em um teste não implica automaticamente em falhar na tarefa.

As coisas seguem do jeito que o jogador gostaria quando um teste Forçado é bem-sucedido (o objetivo do jogador é alcançado).

Quando um jogador falha em um teste Forçado, as coisas acontecem como o Guardião deseja (o objetivo pode ou não ser bem-sucedido e ocorrerem consequências negativas adicionais).

Uma das chaves para narrar um bom jogo é aprender a definir como sucessos e fracassos nas jogadas de dado são traduzidos para eventos em sua história. Descreva o resultado, não a jogada de dados.

Os investigadores estão trancados em uma sala que está enchendo rapidamente de água e não têm esperanças de serem resgatados. Sua única saída é através de uma porta trancada. Thiago define o objetivo de seu investigador como "Destrancar a porta". Ele falha e se sente compelido a forçar o teste. Ele não pede que o mestre avise o que pode acontecer — a consequência de estar preso debaixo d'água é evidente. Ele perde uma segunda vez, colocando o resultado nas mãos do Guardião. O grupo só começou a jogar há uma hora e morrer agora traria um final prematuro à sessão. Isso é um problema: todos os investigadores vão se afogar se a porta permanecer trancada. O Guardião pondera sobre as opções.

Determinar que eles são resgatados (o que pode parecer forçado).

Permitir alguns testes adicionais (os quais também podem resultar em fracasso, deixando os jogadores na mesma situação).

Fazer com que a consequência do fracasso no teste Forçado seja a sala se encher de água seja consequência do teste Forçado, mas logo antes de todos se afogarem, o investigador de Andrew conseguiria abrir a porta e todos seriam carregados para fora por uma torrente de água.

Claramente, a última opção é preferível. Os investigadores devem receber algum dano como parte da consequência, mas eles sobrevivem e o jogo continua. O jogador alcançou seu objetivo, mas a um custo significativo, porque ele falhou no teste de Chaveiro.

Se o jogador falhar na jogada, então você pode decidir o que acontece. Podem surgir problemas se você declarar um resultado que impeça que o jogo continue.

Regra de Dados 4: os dados são usados para determinar quem conta a história.

Ao ser bem sucedido em um teste, o jogador pode dizer o que acontece depois. O que o jogador pode dizer já foi combinado com o Guardião quando o objetivo foi definido. Se você sentir que o jogador está passando dos limites (indo muito além do objetivo declarado), você pode vetar os comentários do jogador, talvez pedindo um teste subsequente.

Se o jogador falhar no teste, você pode tomar as rédeas e descrever o resultado como desejar. Normalmente isso significará que o objetivo do jogador não é concretizado; no entanto, você não é obrigado a declarar o oposto do objetivo do jogador — o objetivo do jogador pode ser total ou parcialmente alcançado, sendo acompanhado por uma consequência. O trabalho do Guardião é criar um resultado interessante, de preferência um que desenvolva o tema de horror na história.

Uma forma de encarar isso é comparar a um jogo de futebol, no qual as duas equipes lutam pela posse da bola. Em *Chamado de Cthulhu*, o jogador e o Guardião disputam pela "posse" da história. O lado que vencer na jogada de dados domina a bola metafórica por um tempo.

Regra de Dados 5: evite testes consecutivos da mesma perícia ou atributo.

Pedir que um jogador faça um teste de perícia mais de uma vez para a mesma tarefa reduz muito a probabilidade de ele ser bem-sucedido. Um investigador com uma perícia Furtividade de 50%, obviamente, tem 50% de chances de ser bem-sucedido (com dificuldade Regular). Se ele precisar fazer o teste duas vezes na sequência, a chance de passar em ambos cai para 25%. Portanto, se houver três postos de guarda e cada um deles precisar ser superado para entrar na base do culto, ao invés de pedir três testes de Furtividade consecutivos, você poderia pedir um único teste que desse conta dos três, permitindo que um único sucesso se destaque e que não sejam necessárias jogadas adicionais por um tempo. Se você achar que a presença de três postos de guarda torna a tarefa significativamente mais difícil, então você pode aumentar o nível de dificuldade.

Regra de Dados 6: jogue os dados à vista de todos.

Tanto os jogadores quanto o Guardião devem jogar os dados na frente de todos e usar o resultado que sair. Se você considerar que testes podem trazer consequências indesejadas, você deve ler novamente as Regras de Dados 1 a 4. A única exceção a isso é quando o Guardião está fazendo um "teste oculto", como o teste de Psicologia (ver **Contatos**, página 97).

Definindo Níveis de Dificuldade

O nível de dificuldade de determinada tarefa deve ser o mesmo para todos e não deve ser alterado de acordo com a habilidade da pessoa que a está tentando. Se o nível de dificuldade para uma escalada for declarado como Difícil, ele permanece Difícil, independentemente do teste ser feito por um novato ou um escalador experiente. A porcentagem da perícia é o que faz a diferença; a pessoa com a perícia Escalar mais alta tem maior chance de ser bem-sucedida no teste.

Se você considerar que uma tarefa é tão fácil que seria rotineira, você pode deixar o teste de lado (a tarefa simplesmente é realizada) ou você pode pedir por um teste com dificuldade Regular (ou dar um dado de bônus), mas fazer com que as consequências do fracasso sejam muito brandas.

Uma tarefa rotineira está diretamente relacionada à ocupação de um investigador e deve ser realizada automaticamente; lembre-se, deve-se jogar dados apenas por motivos importantes e dramáticos.

A jogadora de Harvey está tentando abrir uma caixa quebra-cabeça.

"Posso fazer um teste de INT para tentar abri-la?", a jogadora pergunta.

"O que você está de fato fazendo com a caixa?", pergunta o Guardião, incitando a jogadora a elaborar o objetivo.

A jogadora de Harvey pensa por um momento. "Eu vou passar um tempo estudando os vários símbolos, talvez procurando alguns deles nos livros do meu tio e então ver se consigo descobrir como girar os vários lados até que ela se abra."

"Parece bom. Certo, faça o teste de INT".

Observe como a pergunta do Guardião persuadiu a jogadora a dar uma descrição mais apurada e contribuir mais com a história.

Pergunte ao Jogador

Faça Perguntas aos jogadores. Incentive-os a falar em termos das ações de seus investigadores em vez de usar a terminologia das regras. Quando um jogador propor uma ação pedindo

para fazer um teste, pergunte o que o investigador está realmente fazendo. É trabalho do Guardião pedir que o jogador faça um teste. Se o jogador estiver pedindo para fazer um teste, isso não transmite a dramaticidade da situação.

Incentive os jogadores a descreverem a forma como seus objetivos são alcançados quando são bem-sucedidos no teste. Pense nisso como estar colocando o jogador no centro dos holofotes, diante de um microfone. Não seja desnecessariamente restritivo quando se trata de deixar o jogador narrar. Com o objetivo de "derrubar a porta abaixo", realmente importa se o jogador descreve como: "eu bato na porta com meu ombro até que a tranca se quebra", ou "me lanço contra a porta, derrubando-a e fazendo estilhaços de madeira voarem pela sala"? Se for apenas uma questão de detalhes sem grande relevância e o jogador gostou de descrever as ações de seu investigador, apenas sorria e diga: "Certo!" Tente evitar reafirmar ou reformular o que o jogador acabou de dizer — fazer isso é desnecessário e pode minar a contribuição do jogador.

Alguns jogadores podem jogar os dados e olhar para você, esperando que diga o que aconteceu: "Eu tirei 14 para derrubar a porta. Isso é um sucesso. O que acontece?" Devolva a pergunta ao jogador e o incentive a elaborar. "Massa, diz aí como você fez isso".

Alguns jogadores podem ir ao outro extremo e descrever tudo o que acontece, incluindo reações de personagens não-jogadores e muito mais. Fica a seu critério o quão longe você permite que o jogador vá quando se trata de descrever como o objetivo dele é alcançado. Você pode vetar se o jogador for longe demais, e você vai pegar o jeito do que "longe demais" significa.

Aprenda a diferenciar detalhes narrativos de efeitos mecânicos. Não importa como o jogador se descreve derrubando a porta — é apenas um detalhe narrativo. Os dados foram jogados, o objetivo foi alcançado, e a porta foi derrubada. De outro ponto de vista, esta descrição narrativa é de extrema importância, pois é ela que constrói a história e torna o jogo mais interessante e divertido.

Harvey é bem sucedido em um teste e arromba uma porta. A jogadora descreve as ações de Harvey assim: "Eu me lanço contra a porta e quebro ela, fazendo estilhaços de madeira voarem pela sala. Tem um guarda lá dentro, certo?" O Guardião confirma. A jogadora então diz: "Certo, o guarda se assusta e deixa cair sua arma. Eu corro e pego a arma enquanto ele tira os estilhaços de madeira do rosto dele!"

Você pode considerar que a jogadora se empolgou demais aqui, mas isso está criando uma boa história. O Guardião decide retornara ação para o momento em que o investigador estava correndo até o guarda, afirmando: "O guarda vê você chegando e tenta pegar a arma caída no chão enquanto se afasta de você. Parece que você está tentando pegá-la antes dele, certo?"

Pronto — temos agora uma emocionante cena de ação. Tudo o que aconteceu foi que a jogadora alcançou seu objetivo de passar pela porta e agora está enfrentando o guarda. A única coisa que a descrição da jogadora realmente acrescentou foi que o guarda deixou cair sua arma e o Guardião considerou que isso era aceitável dadas as circunstâncias. Normalmente, o guarda teria que sacar sua arma, então, de qualquer forma, a arma não estaria nas mãos do guarda naquele momento. A coisa toda sobre os fragmentos de madeira no rosto do guarda é um detalhe divertido e não tem efeito sobre os dados ou pontos de vida.



Alucinações podem fazer os investigadores agirem de forma irracional.

Só há um efeito mecânico no jogo quando o jogador vai além dessas questões e adiciona algo que afetará futuras jogadas de dados. É aí que você precisa usar seu julgamento para aceitar, vetar ou adaptar a descrição do jogador. Se o que o jogador pedir ou descrever parecer razoável, você pode permitir, mas não faça as coisas serem tão fáceis para o jogador — lembre-se de que este é um jogo de horror. Você pode vetar, mas, sempre que possível, tente adaptar ou oferecer uma alternativa, em vez de descartar a sugestão do jogador. Se você não tiver certeza quanto a permitir ou não, você pode pedir um teste de Sorte.

Forçando os Testes — Forçando o Horror

Às vezes, um jogador irá simplesmente perguntar: "Posso Forçar esse teste?" Lembre-se do conselho — faça perguntas aos jogadores. Os jogadores devem sempre descrever o esforço extra ou ação que seus investigadores farão para justificar um teste forçado — se isso soar insuficiente, então sugira o que mais poderia ser feito. Um teste forçado geralmente deve ser possível, mas eventos na história devem justificar isso.

Quando um jogador fracassa em um teste forçado, ele ou ela está dando a você, o Guardião, licença para tornar as vidas dos investigadores mais difíceis. Você deve pensar em uma consequência que deixe o investigador um passo mais próximo de sua própria desgraça. Pode ser uma ocorrência inesperada, talvez até uma que não esteja relacionada com o teste em si.

A consequência deve ser mais que um fracasso. Toda vez que um jogador falhar em um teste forçado, você deve tentar orientar o jogo para o tema do horror. Isso nem sempre é possível, mas tenha esse objetivo em mente: um teste forçado é a sua chance de forçar o horror.

Ártus pergunta a um recepcionista do hotel se certa pessoa se hospedou ali recentemente. Depois de inicialmente falhar, ele se recusa a aceitar um não como resposta e oferece um suborno. O Guardião permite um teste forçado. Pensando rapidamente, o Guardião prenuncia as consequências: "Sua persistência pode ofender, talvez mais que isso." É algo vago, mas é o que o investigador poderia esperar. Ártus falha no teste forçado e o Guardião pondera sobre como tornar a vida do investigador mais difícil e dar uma guinada para o tema do horror. Até este instante, o Guardião não havia pensado muito no recepcionista, mas, como resultado desse teste forçado, o Guardião decide que o recepcionista é aliado dos inimigos do investigador e os informará sobre as perguntas dele. Para aumentar a tensão, o Guardião insinua isso como parte da consequência. "O recepcionista levanta as mãos e, com um leve sorriso, diz: "Sinto muito, senhor, nunca ouvi falar desse cavalheiro." Alguns minutos depois, quando você está para sair do hotel, você o vê falando ao telefone. Seus olhares se encontram, mas ele desvia o rosto apressadamente."

Observe que o recepcionista não havia sido considerado uma ameaça até que o jogador falhou no teste forçado. Foi só então que o Guardião alterou o recepcionista, adicionando mais um ajudante ao inimigo.

Alternativamente, se o investigador estiver insano no momento em que falhar no teste forçado, isto apresenta uma excelente oportunidade de apresentar um delírio:

Se, no exemplo anterior, o investigador de Ártus estivesse insano, o Guardião poderia usar uma consequência alternativa, escolhendo fazer o investigador de Ártus sofrer um delírio. "O recepcionista está claramente perdendo a paciência com você. Ele informa de novo que não conhece a pessoa por quem você está perguntando. À medida que ele fala o nome em voz alta, você percebe que outro hóspede está encarando você. Algo se contorce sob a camisa dele. A pele dele está brilhando de suor, seus olhos estão fixos em você, ele está murmurando algo que você não consegue entender e fazendo movimentos estranhos com a mão esquerda." Na verdade, este é apenas outro hóspede qualquer do hotel, no entanto, Ártus (o jogador) não sabe disso e (suspeitando de um delírio) pede por um Exame da Realidade (ver ***Testes de Exame da Realidade****, página 162). Ele falha no teste, fazendo seu investigador sofrer um acesso de loucura. O Guardião decide que, durante seu acesso de loucura, o investigador ataca o espectador inocente até que seja contido pela equipe do hotel, que então chama a polícia. O Guardião diz a Ártus que a próxima coisa que o investigador percebe é que está deitado no chão, preso pelo joelho de uma policial, enquanto um homem bastante machucado está sendo cuidado pelos funcionários do hotel. O investigador terá muitas perguntas para responder...*

Conflitos Verbais

Conflitos verbais devem ser interpretados com muito entusiasmo e desempenho. No entanto, quando houver um conflito genuíno, você deve usar os dados. Ver **Charme, Lábia, Intimidação e Persuasão: Níveis de Dificuldade** (página 93) para mais detalhes.

Você deve decidir quando um personagem não-jogador pode ser coagido e quando não pode. Isso pode requerer um rostinho bonito, uma ameaça, um suborno, e assim por diante, mas a maioria das pessoas pode ser conquistada com a abordagem certa. Até mesmo o mais maligno dos cultistas pode ser enganado ou sucumbir a ameaças ou à persuasão caso os jogadores achem a sua fraqueza de algum modo. Sempre trabalhe dentro dos limites da história — o chefe do culto não seria conscientemente persuadido a nada por alguém que fosse claramente um inimigo, mas se o investigador se faz aceito no culto, ele pode ter uma chance.

Hasna capturou um cultista e tenta fazê-lo revelar os planos do culto. O Guardião pergunta o que Hasna está fazendo para obter informações do cultista e logo fica claro que está se fazendo uso de intimidação em vez de persuasão. O cultista tem Intimidação e Psicologia baixas (ambas abaixo de 50%), então o nível de dificuldade começa em Regular. Dada a motivação do cultista, o Guardião aumenta o nível de dificuldade para Extremo. Há uma pequena chance de o cultista abrir a boca!

Neste caso, o objetivo de Hasna é possível porque o cultista é relativamente incompetente; no entanto, se o cultista tivesse uma perícia Intimidação ou Psicologia superior a 50%, o nível de dificuldade inicial seria Difícil e, ao elevar-se o nível de dificuldade em dois passos, o objetivo seria impossível. Nesse caso, o cultista não seria convencido a menos que Hasna pudesse fazer algo para "aumentar as apostas", como usar ameaças ou violência real (no caso de Intimidação).

Violência e Testes de Sanidade

A Intimidação pode usar ameaças de violência física. Uma das consequências sugeridas de se falhar em um teste forçado de Intimidação é o investigador involuntariamente executar a sua ameaça. O jogador pode não querer atirar no joelho do personagem não-jogador, mas forçar a jogada pode resultar em resultados indesejados. O uso de violência nessa situação constituiria tortura, e o Guardião talvez deseje pedir testes de Sanidade para os investigadores participantes.

É fácil tirar uma vida em jogos — nós crescemos fazendo isso em jogos de faz de conta quando crianças, fazemos isso em videogames, assistimos isso na televisão e assim por diante. Fazer de verdade na vida real, no entanto, é algo completamente diferente. Você pode querer refletir isso no seu jogo pedindo um teste de Sanidade (SAN 0/1D6) quando um investigador mata uma pessoa pela primeira vez, seja a sangue frio ou não.

Assassinato a sangue frio é especialmente difícil, e um investigador pode se ver incapaz de fazê-lo. Tal comportamento insensível pode exigir que o jogador falhe em um teste de Sanidade antes que consiga puxar o gatilho contra ou-

tro ser humano. Afinal de contas, existe uma palavra para as pessoas que conseguem realizar esses atos sem pensar duas vezes — psicopatas. Um psicopata teria uma Sanidade baixa e, portanto, seria capaz de cometer tais atos sem que sua consciência tentasse impedi-lo.

Ditando o Ritmo do Jogo

Seu papel é como o de um maestro de orquestra: você define o andamento. Dar um bom ritmo ao jogo pode ser essencial, mantendo todos interessados e entusiasmados. Algumas cenas têm um final natural e o jogo progride organicamente; outras correm o risco de se tornarem excessivamente longas e tediosas. Tente manter as coisas em movimento, mas tenha em mente que às vezes os jogadores precisam de uma chance de recuperar o fôlego e analisar a situação. Combates e perseguições exigem ação acelerada e decisões rápidas. Às vezes, os jogadores podem discordar sobre como proceder. Quando dois jogadores acabarem em uma discussão sobre se devem permanecer no antigo porão embolorado ou se devem tentar se libertar, você pode dar um passo para trás e dar-lhes tempo para conversar e resolver as coisas. Se os jogadores estiverem animados, você pode considerar isso como um sinal evidente de que estão gostando do jogo. Se eles estiverem discutindo regras, então você deveria mediar a questão; caso contrário, sente-se e descanse sua voz por um tempo.

Se todos estiverem se divertindo, não há problemas; no entanto, se alguns jogadores estiverem ficando entediados ou a discussão estiver se tornando repetitiva, você deve prosseguir com as coisas. Faça o que puder para introduzir algum drama e direcionar os jogadores para alguma forma de ação. Por exemplo, faça algum personagem não-jogador desesperado pedir ajuda aos investigadores. Outra opção é discutir a probabilidade de sucesso de seus vários planos. Alternativamente, se eles estiverem completamente presos em uma situação ou não conseguirem concordar em como proceder, você pode sugerir um **teste de Ideia** (a seguir).

Um aspecto-chave do seu trabalho como Guardião é construir uma atmosfera de tensão, e a maneira como você trabalha o ritmo do jogo é fundamental para isso. Você pode começar com uma abertura discreta e usar uma abordagem paciente, gradualmente aumentando a tensão à medida que o jogo atinge o seu clímax. Ou então você pode começar com um estrondo, iniciando a história *in media res*, com armas cuspindo balas, então alternar entre cenas dramáticas tensas e cenas de ação desenfreada. Fique atento ao ritmo do jogo, permitindo que diminua às vezes, mas sempre esteja pronto para conduzir uma cena ao fechamento e dar seguimento ao jogo.

Uma aventura com duração de uma única sessão deve ter um começo, um meio e um fim, com a tensão crescendo cada vez mais. Se o jogo durar várias sessões, é necessária uma estrutura diferente. Em vez de pensar no ritmo direcionado para um final, o Guardião deve ter a próxima sessão em mente. Tente terminar cada sessão com um *cliffhanger* ou algum tipo de revelação. Deixe os jogadores com uma pergunta sem resposta. A percepção de que as coisas estão prestes a ficar muito piores ou de que os investigadores estão muito mais encrencados do que pensavam pode ser muito sedutora. Se nenhuma dessas opções estiver disponível para o clímax da sessão, então uma cena de perseguição ou um combate acalorado pode proporcionar um ótimo final.

A maioria dos jogos de RPG baseia-se na aquisição de habilidades e equipamento, enquanto que *Chamado de Cthulhu* é um jogo de atrito. Esteja atento quando planejar as sessões ou pensar em seu ritmo, lembrando que o efeito do gênero do horror sobre os personagens é diferente do que ocorre nas histórias padrão de fantasia. Nestas, os personagens podem ser guerreiros e magos explorando masmorras, acumulando experiência, riqueza e poder no processo. Eles podem arriscar sua vida e integridade física a cada luta, mas logo se recuperam e se tornam mais poderosos à medida que o jogo avança. É bastante diferente de uma história de horror, cujos personagens raramente se tornam mais eficientes e onde os desafios minam seus recursos físicos e mentais, com ferimentos levando um tempo considerável para cicatrizar. Um monstro de nível baixo pode deixar de ser uma ameaça para personagens experientes em alguns outros jogos, mas um monstro de nível baixo em *Chamado de Cthulhu* continua a ser uma ameaça, independentemente do quão experiente um investigador se torne.

Tome nota de como seus jogadores reagem aos eventos do jogo. Se eles estiverem indiferentes aos perigos que seus investigadores enfrentam, então aumente o nível de ameaça. Se o inverso for verdadeiro e eles demonstrarem cautela com a menor das ações, com tantas suspeitas que nunca aceitam uma bebida de um personagem não-jogador ou passam eras se planejando para cada eventualidade, isso pode ser um produto de experiências anteriores de jogo em que o narrador era excessivamente severo. Se for o caso, você deve aliviar a barra um pouco ou tranquilizá-los quando os riscos que eles estão assumindo forem razoáveis.

Problemas com Jogadores

Resolver todos os potenciais problemas entre jogadores está além do escopo deste livro. Como Guardião, você é responsável por uma parcela maior do jogo do que um jogador individual, no entanto, você não deve sentir que tudo é sua responsabilidade. A responsabilidade por um jogo ir bem ou mal não é só sua, mas de todo o grupo. Se surgirem problemas, esteja pronto para parar e conversar com seus jogadores se você sentir a necessidade de fazê-lo.

Se você achar que uma pessoa está dominando o jogo, incentive os jogadores mais quietos a participar. Imagine que seus jogadores são atores em um palco e você está no controle dos holofotes; ao fazer perguntas a jogadores diferentes, você estará mudando o foco da luz de um jogador para outro.

Um investigador não pode estar presente em mais de um lugar ao mesmo tempo, embora alguns jogadores tentem fazer com que seu investigador seja onipresente. Se isto for um problema, então seja claro acerca de onde os investigadores estão — você pode até mesmo considerar usar um mapa e marcadores para ilustrar claramente a localização de cada investigador. Se o marcador de um jogador estiver na cozinha e outro estiver no sótão, então, quando estiver lidando com o investigador do sótão, você vira os holofotes para ele e fala apenas com esse jogador — lembre a situação ao outro jogador, caso ele ou ela tente interferir.

Lidar com um grupo de pessoas é uma habilidade importante para um Guardião desenvolver. Com sorte, todos estarão entusiasmados e cheios de ideias, mas se todos falarem uns por cima dos outros, o resultado será caótico. Foco é a resposta. Foque sua atenção apenas nos jogadores que estiverem na cena atual e peça aos outros jogadores que sejam pacientes. Lembre-se que você pode cortar de uma cena para outra sempre que quiser, mas você deve assumir o controle disso e estar ciente de que está fazendo isso.

Se os investigadores se separarem, deixe claro quais deles estão na cena atual. Resolva a cena ou siga com ela até um ponto interessante, talvez em um momento de grande conflito, então corte para os outros investigadores e faça o mesmo com eles. Não deixe nenhum jogador inativo por muito tempo. Considere a estrutura dos dramas televisivos e coloque-se no papel de diretor; você pode gritar "ação!" e "corta!".

Normalmente, você terá múltiplos investigadores em uma determinada cena. Converse com os jogadores envolvidos na cena e faça perguntas sobre o que cada investigador está fazendo. Não permita que um jogador dite as ações do investigador de outro jogador. Se um jogador afirmar que o investigador de outro jogador está fazendo alguma coisa, dirija-se a este outro jogador e pergunte o que o investigador dele está fazendo. Lembre-se de que nem tudo depende do consenso. Se um investigador estiver segurando uma granada e o jogador afirmar: "Estou puxando o pino", então ele puxa o pino, independentemente do que os outros jogadores possam dizer. Um jogador pode tentar interferir na atividade de outro investigador através das ações de seu próprio investigador, mas um jogador não pode declarar as ações do investigador de outro jogador.

Usando o que os Jogadores lhe Dão

Seus jogadores podem muito bem abordar a história de uma forma que você não pensou ou para a qual não se planejou. Muitos Guardiões ficarão tentados a impedir o progresso dos jogadores, simplesmente dizendo "não" e direcionando-os para a história que prepararam. Em vez de fazer isso, sempre que possível, tente incorporar as sugestões dos jogadores, especialmente se você puder adicionar complicações a elas. Sempre que possível, você deve tentar ter uma atitude de "Sim e..." ou "Sim, mas..." em vez de um simples "Não".

Um investigador decide fazer um telefonema para a polícia local. O Guardião tem três opções:

***Não:** o Guardião poderia dizer aos jogadores que eles são os investigadores e que não está de acordo com o espírito do jogo eles chamarem a polícia. Esta claramente não será uma opção agradável para ninguém.*

***Sim e...:** em vez de impedir a ação, o Guardião pode contar como a linha telefônica é subitamente cortada ou que a estação de polícia não atende, ou que apenas estranhas vozes sobrenaturais podem ser ouvidas na linha.*

***Sim mas...:** talvez um policial venha imediatamente, mas ele é corrupto e coligado com o culto.*

O Teste de Ideia

A percepção dos jogadores sobre o mundo do jogo é formada pelo que você conta a eles; os jogadores não têm como perceber o que está na sua cabeça, apenas o que você lhes diz. O próximo passo que os jogadores deveriam tomar pode parecer óbvio para você, mas escapar aos próprios jogadores. Você deve buscar um equilíbrio entre entregar pistas toda hora e dificultar excessivamente a sua obtenção; isso pode parecer fácil, mas não é. Invariavelmente, os jogadores interpretarão mal ou simplesmente esquecerão pistas que são necessárias para o progresso do jogo. Pode ser que, à medida que sua história se desenrola, você não consiga fornecer uma determinada pista importante para os jogadores. Isso pode fazer com que o jogo fique travado e o medo dessa possibilidade pode ser uma fonte de ansiedade tanto para Guardiões quanto para jogadores. Um teste para permitir que o investigador obtenha uma pista funciona, mas e se ele falhar? Você vai pedir para que ele faça um teste após o outro, até que seja bem-sucedido?

É aí que entra o teste de Ideia. Os jogadores receberão a pista independentemente de passarem ou não no teste de Ideia. Um teste de Ideia é um evento muito significativo e incomum no jogo. O teste determina não se, mas como os investigadores conseguem a pista.

O objetivo de um teste de Ideia é sempre "colocar a investigação de volta nos trilhos". O Guardião começa definindo qual foi a pista mais importante que os jogadores deixaram para trás e usa isso para definir um nível de dificuldade para o teste de Ideia, como apresentado a seguir. Um jogador (cujo investigador possui a INT mais alta) joga então os dados para um teste de Ideia:

- Se o Guardião nunca tiver mencionado a pista, o nível de dificuldade é Regular (exigindo que o jogador consiga um resultado igual ou menor do que a INT de seu investigador). A probabilidade dele passar no teste é alta — não é justo esperar que os jogadores ponderem sobre algo que eles sequer conhecem.

- Se a pista definitivamente foi mencionada (mas não enfatizada), o nível de dificuldade do teste de Ideia é Difícil. Os jogadores tiveram a chance de pegar essa pista e a perderam. Se já tiverem se passado semanas em tempo do mundo real desde que a pista foi mencionada, você pode querer usar o nível de dificuldade de Regular. Este é o nível de dificuldade padrão para um teste de Ideia.

- Se o Guardião deixou a pista evidente (ou seja, ela foi mencionada várias vezes) ou se os próprios jogadores discutiram ela, o nível de dificuldade do teste de Ideia é Extremo.

Os níveis de dificuldade para os testes de Ideia podem parecer contra-intuitivos; quanto mais óbvia foi deixada uma pista, mais difícil é o teste. O Guardião não está tentando descobrir a probabilidade dos investigadores perceberem a pista — isto é algo de que são incapazes, como personagens ficcionais. O Guardião está oferecendo aos jogadores uma aposta, pedindo-lhes que arrisquem consequências negativas para ganhar a pista. Parte do papel dos jogadores é tomar nota de pistas durante o jogo. Existe um equilíbrio entre o Guardião oferecer as pistas e os jogadores apanhá-las. O teste de Ideia pretende refletir esse equilíbrio. Se a pista nunca tiver sido mencionada, o equilíbrio deve ser corrigido em favor dos jogadores, e isso é conseguido dando-lhes grandes chances de obter a pista de graça. Se a pista foi deixada óbvia, mas de alguma forma os jogadores a perderam, eles tiveram sua chance e, portanto, não devem receber nenhuma compensação, e assim o teste Ideia é definido com o nível de dificuldade Extremo.

Sendo Bem-Sucedido no Teste de Ideia

Se os jogadores forem bem-sucedidos no teste de Ideia, o Guardião deve entregar a pista. A informação deve ser suficiente para colocar a história em movimento novamente. O Guardião deve pensar numa forma de amarrar à história a entrega da "ideia", em vez de simplesmente dar a informação. Se a pista nunca tiver sido mencionada, é necessário alguma criatividade na forma como os jogadores conseguem ela.

Quando um teste de Ideia é feito, o Guardião tem total controle sobre a situação e pode avançar no tempo ou colocar os investigadores em qualquer situação que julgue apropriada; no entanto, você não deve aumentar seu nível de perigo como resultado de um teste bem-sucedido.

Os investigadores visitaram um sebo de livros enquanto investigavam um culto. Eles foram para a loja porque encontraram um tomo de ocultismo com um marcador de páginas que trazia o nome dela. Os investigadores esperavam encontrar ainda mais tomos. Sem que os jogadores saibam, o lugar é administrado pelo culto, e os investigadores já tinham visto o comerciante anteriormente, mas não o reconheceram durante sua visita. O Guardião pediu um teste de Encontrar para ver se alguém reconheceria o livreiro, achando que poderia ser interessante se os investigadores não o reconhecessem. Isso acabou se revelando um erro.

Agora, duas sessões depois, os investigadores esgotaram suas pistas e pediram um teste de Ideia. O Guardião concorda, pensa em que pista entregar a eles e decide que o sebo tem uma forte ligação com o enredo, sendo um local chave para o culto.

Os jogadores nunca falaram com o livreiro ou discutiram sobre ele, ainda que o Guardião o tenha mencionado algumas vezes, de modo que isso exige um nível de dificuldade Difícil. O jogador com a INT mais alta joga o dado e consegue um resultado menor do que a metade de seu valor de Ideia — um sucesso.

O Guardião conta aos jogadores como os investigadores se sentam juntos, examinando todas as suas anotações e pistas. "Vocês decidem verificar todas as pistas anteriores novamente. Dez dias depois, você se encontra (abordando um jogador em particular) de volta àquele sebo na Rua Charing Cross. Lembram dela? Há um bom número de clientes no momento e um deles conversa com o livreiro. Você o reconhece de quando espionou o encontro do culto — ele estava lá também! Felizmente, ele não viu você, e você pode escapulir sem ser visto, se desejar."

Isso provavelmente será suficiente para que o jogo retome o seu rumo.

Falhando no Teste de Ideia — Entrando em Maus Lençóis

Se os jogadores falharem no teste de Ideia, eles se descobrirão em sérios problemas. Um teste de Ideia fracassado dá ao Guardião permissão para colocar qualquer um dos investigadores (independentemente de quem jogou os dados) em "maus lençóis" O Guardião deve considerar a pista que será oferecida e tentar pensar na pior situação em que os investigadores poderiam descobri-la. O Guardião retoma o jogo *in media res* e os jogadores devem lidar com a situação em que se encontram.

O seu grupo pode acabar nunca usando um teste de Ideia. De fato, você pode descobrir que o seu grupo nunca deixa pontas soltas e sempre tem algumas ideias próprias sobre como a história poderia prosseguir. Alternativamente, os jogadores podem ficar presos, mas serem tão cautelosos que se recusam a pedir um teste de Ideia. Se este for o caso, você pode conduzir o capítulo atual do jogo para um fechamento e realizar a fase de desenvolvimento dos investigadores (fazendo jogadas para melhorar as perícias e assim por diante). Em seguida, pergunte aos jogadores quais seriam suas prováveis estratégias. Se você sente que os jogadores estão sem rumo, você deve insistir em iniciar a próxima parte do jogo com um teste de Ideia, usando-o para determinar se as coisas recomeçam bem para os investigadores ou não.

Usando o exemplo anterior, e se o jogador tivesse falhado no teste de Ideia? O Guardião identificou uma pista para dar aos jogadores (o livreiro e sua ligação com o culto). O Guardião diz: "Você gasta quatro semanas [Nota: tempo foi desperdiçado — isso é parte da consequência de falhar no teste de Ideia] revisitando pistas anteriores e não encontra nada. Enquanto você está sentado em um café, você olha para o outro lado da rua e nota um sebo que você reconhece. Você termina o seu café e anda até ele, com a intenção de dar outra olhada para ver se eles têm alguns tomos raros. Você passa algum tempo examinando as prateleiras e presta pouca atenção à medida que mais clientes vão entrando no lugar. De repente, um brilho metálico chama a sua atenção e você percebe que os clientes da loja estão se aproximando de você com adagas recurvadas! Olhando ao seu redor, você vê o lojista fechando as persianas e virando a placa de 'Aberto' para 'Fechado'."

Observe que os jogadores não podem agir até que você lhes permita, ponto em que estarão de volta à história. Ao narrar essa cena, o Guardião se esforça para dar informação suficiente para colocar os jogadores de volta nos trilhos. Os jogadores agora sabem que o sebo é administrado pelo culto.

Sorte para Personagens Não-jogadores

Se você decidir de antemão que os jogadores encontrarão o arquivilão em um armazém e que os investigadores não vão nem capturá-lo nem matá-lo, então você já determinou os eventos e os jogadores não serão mais do que peões em sua história. Lembre-se, *Chamado de Cthulhu* se concentra em uma história compartilhada criada tanto pelo Guardião quanto pelos jogadores. Evite predeterminar eventos nos quais os jogadores estarão envolvidos.

No entanto, vamos supor que você deseje fazer o possível para manter o arquivilão vivo ou fora das mãos dos investigadores. Uma maneira de alcançar este resultado é dar a ele uma reserva de Sorte — isto não garante a sua fuga, mas aumenta consideravelmente a eficácia do vilão e aumenta as chances de qualquer fuga ter sucesso seguindo as regras (ver **Gastando Sorte**, página 99).



Pólipos Voadores são seres muito perigosos do Mythos.

Se você tiver algum personagem não-jogador importante (especialmente em uma campanha), que provavelmente aparecerá várias vezes, então você pode fornecer a esse personagem não-jogador uma reserva de Sorte igual ao seu POD. Estes pontos podem ser gastos para afetar testes, mas essa reserva não é reabastecida — assim, ela poderia ser usada para causar o caos e permitir uma fuga, embora eventualmente a sorte do personagem não-jogador acabe se esgotando.

Um dos motivos para restringir o uso de Sorte por personagens não-jogadores é que muitos deles só aparecerão uma vez e, assim, poderiam facilmente gastar toda a sorte ali mesmo, tornando-os muito poderosos durante o curto espaço de tempo em que aparecem. Personagens não-jogadores que aparecem várias vezes terão motivos para conservar sua Sorte.

Disseminando Informação

Espere que os jogadores investiguem e façam perguntas. Esta afirmação pode parecer óbvia; no entanto, essas investigações levarão os jogadores a fazer perguntas sobre assuntos que você não havia considerado. Se houve um assassinato, por exemplo, você precisa ter uma visão clara do que ocorreu na cena. Você também precisa decidir como ocorreu o assassinato. Um jogador pode perguntar se há pegadas enlameadas no tapete do escritório, se há alguma testemunha ou se a arma do crime foi jogada no lixo. Se você tiver uma boa compreensão de como os eventos se desenrolaram, você pode fornecer uma resposta confiável, mesmo para perguntas imprevistas. Você pode não ter considerado certo detalhe previamente e, portanto, não saber se há lama no tapete, por exemplo. Uma vez que você sabe como o assassinato ocorreu, você saberá se os intrusos entraram pela janela do escritório (que você pode decidir ter um canteiro de flores do lado de fora), situação na qual haveria lama no carpete!

Ao disseminar informações, tente restringir-se a descrever as evidências encontradas e deixar que os jogadores tentem deduzir o que aconteceu. Você pode informar aos jogadores que há lama no tapete, mas evite explicar o motivo.

Deixar dúvidas e incertezas é essencial para promover um senso de intriga entre os jogadores. O medo encontra terreno fértil na ignorância, incerteza e dúvida. Basta dizer aos jogadores o que seus investigadores percebem e deixá-los fazer suas próprias deduções.

Quando os investigadores atirarem em um monstro. Evite dizer: "Ele morre". Apenas informe que os investigadores não percebem sinais de vida. Agora, fica a incerteza — a coisa está morta ou viva? Um teste de Medicina ou Primeiros Socorros determinará com certeza se uma pessoa está viva ou morta.

Os investigadores vasculham um cômodo e falham no teste de Encontrar. Evite dizer: "Não tem nada para se encontrar". Diga aos jogadores que eles não encontraram nada. Assim eles ficarão se perguntando se deixaram alguma coisa passar. Forçar o teste de Encontrar permitiria que eles descobrissem se perderam uma pista ou não.

Os jogadores vão pensar em formas de investigação que vão surpreendê-lo. Seja criativo e tente incorporar as ideias deles e também permita que pistas se manifestem onde quer que isso faça sentido. Um jogador pode pensar em dar uma olhada nas estantes do escritório em busca de uma árvore genealógica; o texto do cenário pode não listar a presença de uma árvore genealógica, mas isso pode ser bastante factível, então recompense essa ideia e trabalhe com ela. Lembre-se dos princípios de "Sim, e..." e "Sim, mas...".

Sim e…: a árvore genealógica está inscrita dentro de uma bíblia familiar, juntamente com outras dicas úteis.

Sim mas…: você não quer que os jogadores descubram a pista com tanta facilidade, caso em que, ao invés de simplesmente não encontrar uma árvore genealógica nas prateleiras, talvez o investigador encontre a bíblia familiar, da qual as primeiras páginas foram arrancadas ou com certos nomes apagados.

Qualquer uma dessas opções ajuda em investigações adicionais e é preferível a simplesmente dizer: "Não, você não consegue encontrar uma árvore genealógica."

Testes de Percepção

Existem três perícias de percepção principais em *Chamado de Cthulhu:*

- **Encontrar:** principalmente observação visual, embora também possa ser usada para cheiros ou sabores.
- **Escutar:** perceber e identificar sons.
- **Psicologia:** compreender as motivações e intenções de outras pessoas.

Se um jogador for bem sucedido em um teste com uma perícia de percepção, algumas informações pertinentes ao cenário devem ser divulgadas (tratadas aqui como uma pista).

O Guardião geralmente será o único que pedirá por testes de percepção, no entanto, às vezes, um jogador pode solicitar um, caso o seu investigador esteja procurando ativamente por uma pista, por exemplo, explorando uma sala (Encontrar) ou tentando determinar se alguém está mentindo (Psicologia).



O objetivo principal de um investigador é descobrir o que está acontecendo.

Evite ter uma única pista oculta que seja a chave para toda a aventura — apesar dos maiores esforços do Guardião, os jogadores podem perdê-la, especialmente em um cenário no qual a locação de uma pista chave pode não ser visitada. Existe uma variedade de estratégias. Você pode garantir que as informações importantes sejam acessíveis de vários modos. As informações não precisam ser exatamente as mesmas ou aparecerem da mesma maneira; no entanto, deve ser o suficiente para apontar os investigadores para a direção certa. Se, no fim das contas, eles ainda perderem a pista, não se preocupe — você sempre tem o **teste de Ideia** (ver página 199) para colocá-los de volta nos trilhos.

As pistas são divididas em duas categorias: pistas óbvias e pistas obscuras. Você deve decidir o tipo de uma pista antes que os dados sejam jogados.

Pistas Óbvias

Se existe algo que você deseja que os jogadores descubram, você deve fazer disso uma pista óbvia. Pistas óbvias são úteis se o seu jogo for focado em uma trama, especialmente quando a falta dessa pista deixaria os jogadores perdidos e sem saber como avançar. Os jogadores não são obrigados a jogar dados para descobrir pistas óbvias.

Podem haver pistas óbvias e pistas obscuras na mesma locação. Pode ser óbvio que mexeram em um livro devido às marcas de poeira na mesa, mas um único fio de cabelo loiro caído na poeira pode passar despercebido. A primeira informação — de que mexeram no livro — é uma pista óbvia, enquanto o fio de cabelo loiro é uma pista obscura.

Se a pista for mais plausível de ser percebida por um único jogador do grupo, fica a seu cargo determinar quem a encontra; talvez o jogador que tenha participado menos ativamente do jogo, ou o jogador do investigador com o valor mais alto de Encontrar.

Os investigadores estão procurando um cultista na cidade. O Guardião preparou uma cena divertida que ocorre em uma casa assombrada; no entanto, os jogadores ainda não sabem disso. O Guardião quer que os investigadores reconheçam o cultista esquisito e sejam levados até a casa. Tratando isso como uma pista óbvia, o Guardião diz à jogadora de Harvey que o investigador dela percebe um homem de aparência suspeita se dirigindo para um beco. Para a surpresa de todos, a jogadora grita: "Parem aquele homem!" e Harvey sai correndo em perseguição antes que qualquer um de seus colegas investigadores possam detê-lo.

Pistas Obscuras

Encontrar uma pista obscura pode ajudar os investigadores de alguma forma, mas não é fundamental para progredir na trama. Se você sentir que qualquer uma das opções, seja obter a pista ou não, permitirá que o jogo avance para uma direção interessante, você pode usar uma pista obscura. Quando os jogadores pedirem por um teste de percepção, você geralmente usar uma pista obscura.

As pistas obscuras servem a duas funções:

- Uma chance de obter uma pista útil.
- Para criar tensão quando os jogadores falharem no teste e souberem que perderam uma pista.

Resolvendo um Teste de Percepção para uma Pista Obscura

Cada investigador que potencialmente poderia perceber a pista deve fazer um teste de percepção (Encontrar, Psicologia, Escutar, ou uma combinação dessas). Decida um nível de dificuldade e declare-o antes dos jogadores jogarem os dados. A informação é dada ao jogador que conseguir o nível mais alto de sucesso que atender ou exceder o nível de dificuldade. No caso de um empate, a pista é percebida simultaneamente por vários investigadores ou pelo investigador com a perícia mais alta (o Guardião escolhe).

Testes de percepção de pistas obscuras, quando falham, têm uma segunda função — oferecer um sinal claro aos jogadores de que os investigadores perderam uma pista. Observe que há uma dissonância aqui entre o conhecimento do jogador e o conhecimento do investigador. Os jogadores sabem com certeza que uma pista foi perdida, mas os investigadores não devem ter consciência do que não conseguiram perceber. Os jogadores agora têm três opções, e o que eles escolhem é uma questão de preferência pessoal e estilo de jogo:

Ignorar: Jogue estritamente dentro dos limites do conhecimento do investigador.

Forçar o teste: Faça com que um investigador haja baseado num pressentimento e tome atitudes que justifiquem um teste forçado de percepção, usando ativamente perícias de percepção na tentativa de obter a pista.

Levar a pista em conta: O jogador pode ativamente supor o que é a pista e agir com base nela, em vez de arriscar as consequências de falhar em um teste forçado de percepção. É claro que ele pode tirar a conclusão errada.

Consequências de se Perder em um Teste de Percepção Forçado

Independente de quem pediu o teste de percepção e por quê, o jogador pode forçar o teste se ele conseguir justificar isso através das ações do investigador. Testes de percepção podem ser usados em muitas situações diferentes e existem muitas consequências diferentes de se falhar em um teste forçado.

Aqui estão algumas ideias sobre o que pode dar errado quando se falha em um teste forçado de percepção:

- Os investigadores perdem tempo procurando e, nesse meio tempo, chegam inimigos.
- Evidências da busca são deixadas; itens são quebrados ou devolvidos aos seus lugares fora de ordem.
- Um inimigo se esgueira para emboscar o investigador enquanto ele ou ela está fazendo buscas.
- O investigador ofende ou levanta suspeitas por estudar o alvo de muito perto.
- Sabe aquela criatura que você estava espionando? Ela o ouviu e está indo atrás de você!

Os investigadores seguiram uma cultista até uma velha casa. O Guardião decide que a cultista se escondeu no quarto principal e que ela deixou uma trilha de sangue — será que os investigadores irão notá-la? O Guardião pode prever alguns eventos interessantes que podem acontecer de qualquer modo; os jogadores estão preparados para explorar a casa de qualquer maneira, e não obter a pista não vai estragar nada. Essa informação lhes daria uma vantagem, no entanto, e o Guardião decide tratá-la como uma pista obscura, pedindo testes de Encontrar com um nível de dificuldade Difícil, pois os jogadores estão usando uma única uma lanterna entre os investigadores.

Todos os jogadores falham no teste e eles não veem a trilha de sangue. A tensão aumenta — os jogadores sabem que perderam uma pista. Os investigadores podem optar por sair da casa, ou podem escolher passar mais tempo procurando, permitindo que os jogadores forcem o teste de Encontrar. As consequências de se falhar no teste forçado poderiam ser que os pesquisadores sofram dano devido a uma emboscada, ou deem tempo para a cultista escapar.

Usando Mais de Uma Perícia de Percepção

Dependendo da situação, mais de uma perícia de percepção pode fazer sentido. Se um personagem não-jogador estiver prestes a sacar uma arma para atacar um investigador, o jogador pode fazer um teste de Encontrar para ver a arma sendo sacada ou um teste de Psicologia para perceber as intenções do adversário. Neste caso, permita que o jogador faça uma jogada usando a maior das duas perícias do investigador.

Harvey é um convidado do Lorde Foxton, que decidiu colocar drogas no café dele. O Guardião quer dar a Harvey a chance de notar isso e pede um teste de percepção. Ele permite que a jogadora de Harvey faça um teste combinado, comparando o resultado com Encontrar e com Psicologia. Se o teste fosse feito usando Psicologia, Harvey notaria a ansiedade de Lorde Foxton e sentiria que algo está errado. Se fosse feito usando Encontrar, Harvey notaria que seu café está com um cheiro um pouco estranho.

Objetivos do Jogador para Testes de Percepção

Normalmente, o objetivo de um teste de percepção é simplesmente "encontrar uma pista"; no entanto, um jogador pode criar um objetivo mais específico, como "Eu quero vasculhar o aposento. Tenho esperança de encontrar um diário ou agenda que tenha alguma informação sobre o paradeiro da pessoa que estamos procurando." Se estiver tudo bem com a possibilidade de se achar algo parecido no cômodo, aceite o objetivo e permita que o jogador jogue os dados. Caso contrário, modifique o objetivo de acordo com a situação ou aplique a técnica "Não tem nada para se encontrar" descrita abaixo.

Não tem nada para se encontrar?

Não peça testes de Percepção quando não há nada para ser encontrado. Lembre-se de que o objetivo padrão de um teste de Percepção é sempre "encontrar uma pista" — se não houver nenhuma pista para encontrar, então não se deve fazer um teste a ser feito. A pista, seja lá o que for, deve ser digna de nota, algo que adiciona uma novidade ou aspecto interessante à história.

Se um jogador solicitar um teste de Encontrar, você pode permitir um, mesmo que não exista nenhuma pista presente. O objetivo deve ser formulado como "procurar por uma pista" ou se estiver procurando por um item específico, talvez "procurar o diário Jefferson", por exemplo. Se o objetivo for alcançado, o jogador descobrirá que a pista ou item definitivamente não está presente na cena.

Psicologia

Se um jogador passar em um teste de Psicologia, a verdade deve ser revelada. Se ele falhar, você pode se sentir tentado a enganar o jogador, mas se você fizer isso automaticamente todas as vezes, o jogador (que saberá, porque perdeu no teste) entenderá que o oposto é verdadeiro! Portanto, ao invés de se sentir obrigado a informar ao jogador o contrário do que é verdade, você pode dizer ao jogador o que quiser, a diferença é que o jogador não saberá se a informação é confiável.

Harvey mostra uma foto de seu amigo desaparecido para o barman: "Você já viu esse cara?" O Guardião conta como o barman olha para a foto, então volta a enxugar um copo e afirma: "Nunca vi mais gordo." A jogadora de Harvey pede um teste de Psicologia para avaliar se o barman está mentindo; ela falha no teste. O Guardião sorri, "Bem, ele parece estar falando a verdade."

A jogadora de Harvey agora sente que o barman está mentindo, mas ela não tem como ter certeza. Ela deveria forçar a questão, talvez oferecendo um suborno ou se valendo de ameaças?

Recursos

Recursos para jogadores são uma característica comum em jogos de *Chamado de Cthulhu*. Eles geralmente são entregues aos jogadores quando seus investigadores encontraram algumas informações importantes, como uma carta ou trecho de um livro. Os cenários publicados muitas vezes reproduzem (ou disponibilizam online) tais recursos, permitindo que o Guardião os imprima ou recorte para serem usados no jogo.

Por exemplo, uma carta manuscrita de um informante anônimo, um mapa mostrando a localização do túmulo de um antigo feiticeiro, ou um artigo de jornal detalhando as aparições do Sasquatch poderiam ser entregues aos jogadores como recursos.

Os recursos servem a várias funções. Uma é sensorial; um recurso criado com cuidado ajuda a aumentar a sensação de imersão na história. Outra é a informação. Um recurso é uma forma conveniente de apresentar pistas e informações que os jogadores podem guardar para referência posterior. Um recurso também pode alterar o foco das atenções de você para a pessoa que o recebeu. Se o recurso for para todos, incentive o jogador a lê-lo em voz alta.

Alguns Guardiões preferem criar os seus recursos do zero, seja para um cenário publicado ou para um cenário caseiro. Eles podem acabar sendo verdadeiras obras de arte. Técnicas simples podem ser usadas com grande efeito, como escrever com uma caneta tinteiro ou usar um caderno velho e gasto preparado pelo Guardião. Pode-se usar café para manchar o papel e passar a ideia de algo envelhecido. Uma peça de roupa de uma loja de caridade (como uma luva ou camisa rasgada) pode ser enfeitada com sangue falso para que o Guardião possa apresentá-la aos jogadores quando seus investigadores estiverem procurando por pistas em uma cena onde algo sombrio aconteceu.

Fotografias do período em que o cenário está ambientado podem ser úteis para mostrar locais e pessoas. Cartões postais de feiras antigas também podem ser usados.

Se a ambientação for mais moderna, o Guardião poderá preparar um arquivo de áudio para ser reproduzido quando uma mensagem gravada for descoberta, ou talvez um pequeno vídeo apropriado para o cenário. As possibilidades são infinitas; sites "falsos" poderiam ser criados para deixar interessante alguma investigação específica.

Quer você tenha tempo para criar tais recursos do zero, para procurar por alguns ou simplesmente use os fornecidos pelos cenários publicados, o uso de recursos é um ótimo complemento para o jogo. Divirta-se e veja em que você consegue pensar.

Ouça o que os jogadores dizem e como eles respondem. Se eles ficarem animados quando você levar um mapa com contadores e miniaturas para acompanhar a ação, faça isso com mais frequência. Se eles analisarem cada detalhe de cada recurso, use-os com mais frequência. Normalmente, você terá jogadores com diferentes personalidades e eles responderão a diferentes abordagens. Mas não se esforce além das suas possibilidades; mantenhas as coisas em equilíbrio e apenas tente trazer um bom jogo.

Usando as Regras

As regras deste livro buscam ser flexíveis o bastante para lidar com todas as eventualidades.

As regras, em resumo, são:

Independentemente da situação, a intenção do jogador define o objetivo, e a perícia ou atributo que melhor se adequa à situação é utilizada.

Se a situação depender de circunstâncias externas e não das ações de um investigador, então um teste de Sorte é utilizado.

Como Usar Regras em Situações Específicas — Um Guia

Aqui estão alguns exemplos de objetivos e como um Guardião pode usar as regras para resolvê-los. Estas não são regras fixas são fornecidas apenas como sugestões para ajudar os Guardiões a entender como testes podem ser usados para uma variedade de objetivos.

Vencendo em um cassino:

A maioria dos jogos em um cassino são baseados na sorte; no entanto, as probabilidades estão sempre a favor da casa, então um teste de Sorte normal seria muito generoso. Talvez esta seja uma situação em que você poderia pedir um teste contra a metade do valor de Sorte do investigador. Uma regra perso-

nalizada pode ser apropriada se você quiser simular a sensação de um jogo de azar. Você pode decidir pedir três testes de Sorte ao longo da noite no cassino e definir os possíveis resultados antes dos dados serem jogados. Deixe o jogador definir as apostas que está arriscando. Se o jogador for bem sucedido nos três testes de Sorte, ele ou ela ganha uma grande rodada, ganhando dez vezes o que apostou. Se dois testes de três forem bem-sucedidos, o jogador ganha pouco além do que apostou. Se só um teste for bem-sucedido, o jogador recupera o que apostou. Se ele falhar nos três testes, o jogador sai no negativo.

Emboscando um oponente:

O investigador quer se esconder e atacar com uma vantagem. Se o investigador fizer um teste de Furtividade bem-sucedido (resistido pelo Encontrar do oponente), você pode conceder um dado de bônus ao primeiro ataque do jogador, ou simplesmente permitir um sucesso automático.

Nadando até a segurança (afogamento):

Um investigador caiu em águas turbulentas e precisa nadar até um lugar seguro ou irá se afogar. O Guardião pede um teste de Natação com o objetivo de "nadar até um lugar seguro." Se o jogador falhar, então nenhum progresso é feito e ele pode acabar inalando água; o jogador deve fazer um teste CON ou seu investigador sofrerá 1D6 de dano por rodada (ver **Outras Formas de Dano**, página 124). A situação exige um teste forçado — a única alternativa é o investigador desistir e se afogar. Se o jogador falhar no teste forçado, o investigador fica aturdido e se afoga ainda mais, levando 1D6 de dano por rodada. O Guardião deve então tomar uma importante decisão: ou a vida do investigador fica em risco ou o investigador acaba sendo levado pelas águas até as margens de algum lugar. Se o Guardião escolher a primeira opção, o investigador continuará a perder pontos de vida a cada rodada até ser salvo por outro personagem investigador ou não-jogador. Alternativamente, se ninguém mais estiver por perto, o Guardião poderia renunciar ao dano de afogamento e, em vez disso, determinar que o fracasso no teste forçado significa que o investigador foi parar às margens de algum lugar desconhecido, desprovido de todas as posses e bastante machucado.

Estrangulando um inimigo:

Primeiro, o atacante usaria uma Manobra de Luta com o objetivo de "agarrar o pescoço de minha vítima". As regras de combate padrão comportam isso. Depois de completar a manobra, a cada rodada subsequente, o atacante (que agora está agindo com um dado de bônus como resultado da manobra de luta bem-sucedida) pode estrangular o alvo usando a perícia Lutar para fazer ataques como normalmente; todo dano causado é narrado como parte do estrangulamento. Perceba como isso usa as regras padrão de combate.

Regras da Casa

Se você desejar criar uma regra personalizada ou "da casa" para circunstâncias específicas, pense bastante antes de fazê-lo.

Você tem certeza de que o que quer fazer não poderia ser feito igualmente bem utilizando as regras padrão? Uma regra personalizada vai trazer benefícios significativos para o jogo?

O jogo inclui regras específicas para combate, perseguições, magia, sorte, sanidade e danos físicos. Todo o resto deve ser resolvido com testes de perícia ou atributo. Por exemplo, não há regras específicas sobre quanto tempo uma pessoa consegue sobreviver sem água e comida ou quanto tempo leva para invadir em uma rede de computadores. Essas coisas podem ser decididas pelo Guardião, conforme apropriado para o cenário atual, usando as regras padrão e julgamento pessoal. No entanto, se alguma dessas coisas for um elemento-chave para um cenário em particular, então pode ser apropriado criar regras personalizadas que se concentrem especificamente nesse aspecto.

Ao criar uma regra personalizada, tente mantê-la simples — foque em uma perícia ou um número limitado de perícias (ou atributos) e decida um método para se determinar graus de sucesso. Tente criar decisões importantes que possam ser tomadas pelos jogadores; tais coisas podem alterar o nível de dificuldade ou mudar a forma como uma perícia é usada.

É claro que o livro de regras poderia tentar listar uma regra específica para cada eventualidade, mas isto resultaria em um jogo no qual as regras precisam ser constantemente consultadas e onde todo mundo estaria restrito por alguma regra, a cada ação. Chamado de Cthulhu foi projetado para ser flexível e incentivar o Guardião a fazer uso um criativo da regra central: o teste de perícia.

Você está escrevendo um cenário que começa com os investigadores perdidos em um deserto, com quantidades limitadas de comida e água. O objetivo é criar uma regra que enfatize os efeitos da privação e da fadiga. Estar no deserto levará à desidratação, desorientação, fome, queimaduras solares e fadiga. Você decide que o atributo-chave relacionado a isso é CON. Em última análise, estar perdido no deserto levará à morte, então os pontos de vida serão usados para delimitar o fracasso. Os jogadores precisarão fazer um teste de CON a cada dia de tempo de jogo que passarem no deserto — se um jogador falhar no teste, seu investigador receberá 1D3 de dano. Normalmente, esse dano logo seria curado, mas você decide que nenhuma cura é permitida devido às condições severas. Os pontos de vida de um investigador podem cair a zero ao longo de alguns dias, momento em que ele ou ela ficaria inconsciente e estaria sujeito à morte iminente. Essa "nova" regra se encaixa com o que você está buscando e você a estabelece como uma regra personalizada a ser utilizada nesse cenário.

Testes de Atributos

As regras padrão apresentam um método de geração de atributos e para a criação de um investigador. Uma variedade de abordagens alternativas é apresentada no **Capítulo 3: Criando Investigadores**. Os jogadores esperam consistência. Se você permitir que um jogador jogue os dados novamente ou manipule o valor dos atributos, você deve ser consistente com isso e aplicar a mesma abordagem para todos os jogadores.

Cenas de ação

Cenas envolvendo vários investigadores, personagens não-jogadores e/ou monstros podem se tornar confusas, especialmente quando se está tentando descobrir quem está fazendo o quê e em que momento. Para manter o controle, você deve estabelecer rapidamente uma lista de investigadores e personagens não-jogadores, ordenados por suas DES.

Comece com a DES mais alta (no topo da lista) e resolva a ação desse personagem, então, siga adiante com a lista, por turnos. A rodada acaba quando uma vez que cada um teve o seu turno; volte ao topo da lista e comece de novo até a situação ou cena ser resolvida.

Algumas ações levam mais tempo para serem executadas do que outras. Às vezes, as regras definem o tempo que uma ação específica pode levar para ser executada, tal como com ataques e feitiços, mas com outras ações você mesmo terá que determinar.

Ricardo Moore tenta abrir uma fechadura enquanto seus companheiros o protegem do ataque de cultistas. O Guardião determina que levará 3 rodadas de combate para abrir a porta — mais que isso, se o teste for forçado.

"Mas é Assim que Funciona no Mundo Real"

Quando estiver usando seu julgamento sobre o que pode acontecer no jogo, tente criar um equilíbrio entre um senso de realidade e o que pode criar uma situação dramática — se estiver claro que ser escravo da verossimilhança resultará em uma cena chata, então tente ser mais criativo. Isso não significa que você deve se esforçar para ser pouco realista; no entanto, se você se descobrir pensando em como justificar um evento que ninguém quer que aconteça apenas usando a frase: "Mas é assim que funciona no mundo real", você deveria se perguntar se não poderia fazer algo mais criativo. Um tiro de espingarda, por exemplo, pode não fazer uma pessoa sair voando no mundo real, mas se você gosta da ideia, então, qual o problema?

Movimento

Todas as distâncias são aproximadas e com base na descrição narrativa, por isso uma medida precisa raramente será algo para se preocupar. Se você desejar avaliar distâncias, então, como uma medida aproximada, um personagem pode percorrer com cautela um metro por ponto de movimento (MOV), em uma rodada de combate; assim, um humano comum pode cruzar em média 8 metros em uma rodada de combate. Se estiver correndo, um personagem poderia cobrir cinco vezes essa distância, mas logo se cansaria.

Pontos de Vida e Ferimentos Físicos para Personagens Não-jogadores

Você deve usar as regras padrão de dano para personagens não-jogadores. No entanto, os personagens não-jogadores estão sob o seu controle. Se você decidir que um personagem não-jogador tem um ataque cardíaco e cai morto no chão, então isso é o que acontece, assim, se um investigador socar um personagem não-jogador e você decidir que o personagem não-jogador morre como resultado do ataque, então é isso que acontece. Você nem precisa pedir um teste para acertar e uma jogada de dano contra um personagem não-jogador, se você não quiser. Se um investigador tiver um personagem não-jogador à sua mercê (talvez com uma faca contra sua garganta) e afirmar que está matando o personagem não-jogador, então permita que isso aconteça sem usar dados, se desejar. Isto, obviamente, seria excepcional; contudo, ilustra a ideia de que você só é obrigado a aplicar as regras quando elas afetam diretamente um investigador. Você pode dizer que um teto cai e esmaga um personagem não-jogador sem fazer jogada alguma, mas um investigador sempre deve ter direito a um teste — nesse caso, talvez para esquivar-se da alvenaria caindo sobre ele ou para notar o teto instável antes que ele caia.

Os jogadores podem mensurar os ferimentos de um personagem não-jogador contabilizando o dano que causam ou simplesmente através do que os investigadores percebem, embora tais métodos possam não ser inteiramente confiáveis, visto que um personagem não-jogador poderia ter defesas mágicas ou apenas fingir estar ferido. Caso Primeiros Socorros ou Medicina sejam administrados com sucesso em um personagem não-jogador, você deve indicar ao jogador se o personagem não-jogador está morrendo, morto ou vivo.

Os investigadores podem deixar um inimigo inconsciente — uma condição da qual o inimigo provavelmente se recuperará com o tempo. Isso pode oferecer um dilema moral — os investigadores permitirão que um cultista maligno fique vivo ou prosseguirão para executá-lo a sangue frio? Na maioria dos casos, um assassinato a sangue frio deveria exigir de um teste de Sanidade.

Perseguições

A tarefa de descrever uma locação geralmente é parte do papel do Guardião; em uma perseguição, no entanto, quando o jogador for bem-sucedido em um teste de Sorte, ele ou ela é encorajado a fazê-lo. Alguns jogadores podem hesitar em fazer isso, situação em que você deve fazer perguntas relevantes e incentivar o jogador a elaborar suas ideias.

Harvey está correndo através uma rua, perseguido por uma gangue enfurecida. O Guardião não tem planos para a região e decide determinar isso ao acaso. A jogadora de Harvey é bem-sucedida em um teste de Sorte e pode definir as próximas locações. A jogadora de Harvey parece estar sem ideias.

"Certo, então você está correndo pela rua, que está cheia de compradores noturnos e pessoas saindo do trabalho. Você passou no seu teste de Esquivar e consegue passar pela multidão com facilidade. Existem vielas à esquerda e à direita, algumas lojas ainda estão abertas, para onde você está indo?" pergunta o Guardião.

"Hmm, vou me dirigir para uma viela lateral."

"Massa. Como é ela? Está limpa ou existem obstáculos, como latas de lixo? Tem alguém lá?" pergunta o Guardião para a jogadora.

"Tem um caminhão de lixo e homens esvaziando lixeiras nele," diz a jogadora.

"Então você vai ter que se esquivar pelo lado deles?"

O Guardião considera tudo o que a jogadora disse e estabelece a locação, anotando-a na folha de papel. "Então, a próxima Locação é uma viela, parcialmente bloqueada por um caminhão de lixo e trabalhadores. A viela tem um Risco que requer um teste de Esquivar."



Apresentando os Terrores do Mythos

No **Capítulo 14: Monstros, Feras e Deuses Alienígenas**, cada monstro tem uma descrição (geralmente retirada diretamente de uma história do Mythos). Estas são um ótimo ponto de partida, mas você deve tentar se basear nisso e mudar suas descrições para que monstros recorrentes não se tornem comuns.

Usar imagens para apresentar os horrores do Mythos de Cthulhu pode ser problemático. Embora a internet e os livros às vezes forneçam imagens aproximadas dos monstros do Mythos, elas nem sempre são ideais, e às vezes prejudicam a sensação de horror que você como Guardião está querendo retratar. Do mesmo modo, fazer surgir uma miniatura de um Grande Antigo sobre a mesa de jogo é mais provável de ter o efeito de quebrar qualquer tensão que você tenha criado até então (tais miniaturas podem ser úteis mais tarde, quando você tiver estabelecido a cena e espalhado um clima de medo ou horror entre os jogadores).

Como muitos diretores de cinema sabem, o lema "menos é mais" é um útil para se lembrar quando se está apresentando entidades enlouquecedoras vindas de além do espaço e do tempo. Tente descrever os monstros vagamente, insinuando seu aspecto sobrenatural e deixando a imaginação de cada jogador preencher as lacunas.

Cada vez que você apresenta um monstro, apresente-o como se fosse algo novo. Faça uma descrição intensa e visceral. Um abissal nunca é apenas um abissal. É sempre uma criatura das profundezas do oceano e velha como o próprio tempo, uma criatura cuja simples presença embrulha as suas vísceras, repelindo a humanidade de maneira profunda, causando repulsa e náusea. Lembre-se, nunca é apenas um abissal.

Pegue esta descrição de um cão de Tíndalos como exemplo:

"Do canto do cômodo salta um cão de Tíndalos. Ele vai atacá-lo..."

Talvez possamos fazer um pouco melhor:

"Você vê um cão de aparência estranha surgir no canto do aposento. Seus olhos são amarelos e sua pele é de um azul pálido. Ele rosna malignamente para você, ergue-se sobre as patas traseiras e salta em sua direção..."

E que tal essa:

"Enquanto você olha ao redor do aposento, um mau cheiro invade suas narinas. Você começa a sufocar com o ar fétido. Seus olhos se voltam irresistivelmente para o ângulo formado pelas paredes a nordeste, enquanto uma pálida luz amarelada parece grudada à parede. A luz aumenta em intensidade, queimando os seus olhos. É difícil distinguir com precisão, mas você começa a notar uma forma escura emergir do canto da sala, saindo da repulsiva luz amarela. Os pelos de sua nuca se eriçam conforme você percebe que algo mau está se aproximando. Você ouve um rosnado terrível e cruel e vê um par de mandíbulas abertas, revelando fileiras de dentes afiados..."

Definindo o tom e usando a descrição apropriada, a imaginação do jogador fará o resto.

Interpretando Entidades Alienígenas

Também, havia aquela bagunça na despensa, o desaparecimento de alguns grampeadores e os chocantes e cômicos monturos de latinhas abertas das formas mais estranhas e nos lugares mais improváveis. A profusão de fósforos espalhados, intactos, quebrados ou usados, perfazia outro pequeno enigma — bem como as duas ou três lonas de barracas e casacos de pele que encontramos com cortes pouco ortodoxos e peculiares, concebíveis apenas como esforços desajeitados de se fazer neles alguma adaptação inimaginável.

—H.P. Lovecraft, *Nas Montanhas da Loucura*

Apenas o Guardião sabe como as criaturas do Mythos devem se comportar. Qualquer coisa que elas façam pode ser importante. Elas são capazes de influenciar investigadores das mais variadas formas. Em muitos jogos, os monstros só aparecem, rosnam ou assobiam em algum tom sinistro e depois atacam. Esta apresentação é limitante, previsível e indigna do Mythos.

Criaturas inteligentes criam, experimentam, louvam, aprendem, usam magia, questionam, torturam ou fazem qualquer outra coisa que humanos poderiam fazer. Elas também fazem muito mais que isso; coisas estranhas, inexplicáveis ou incompreensíveis.

O horror, o mistério e o tom do jogo são melhor atendidos se os comportamentos das criaturas forem sombrios e incomuns. As ações de tais criaturas estão além da imaginação e você deve se esforçar para retratá-las de forma sinistra, ameaçadora e doentia.

A fácil identificação de um monstro frustra o mistério e revela detalhes sobre o enredo. Não permita que os investigadores consigam informações de graça. Se eles se aproximam da coisa, ela ainda não será um abissal — será uma forma sombria e úmida, semi-submersa, coberta de algas marinhas, fedendo como peixes há muito mortos.

Quando monstros morrem, fica a seu critério se eles apresentam sintomas de angústia ou se simplesmente desabam, ou desaparecem. Quando morrem, criaturas do Mythos muitas vezes se dissolvem ou evaporam — com a nuvem nociva logo sendo substituída por uma mancha úmida e ar limpo, como aconteceu com Wilbur Whateley na biblioteca da Universidade Miskatonic em *O Horror de Dunwich*. Isso convenientemente deixa os investigadores sem evidências físicas.

As descrições não precisam ser inteiramente visuais e tornam-se mais reais se dois ou mais sentidos forem empregados, como visão e olfato. O monstro deixou uma trilha de limo venenoso para trás? Descreva a sua textura. Ele expele odores desagradáveis? Ele emite um lamento estranho e agudo conforme se dissolve? Não se esforce além da conta para criar efeito ou quebre o ritmo da narrativa para tentar se lembrar da palavra certa, mas tenha em mente textura, cheiro, sabor e qualidade da luz como possíveis fatores.

Cheiros são particularmente evocativos, talvez porque eles não possam ser comunicados através estímulos de segunda mão, como fotografias, rádio ou televisão; nós sabemos que uma coisa está fisicamente junto a nós quando podemos sentir o seu cheiro. Às vezes, a mera proximidade de um monstro do Mythos pode fazer com que os cabelos do pescoço do investigador se arrepiem.

As evidências que uma criatura deixa para trás — poças, pegadas, fragmentos, escamas, etc. — ou o estrago que causou, proporcionam uma maneira muito mais interessante de levar à dedução de sua identidade ou propósito. Conjuntos



Às vezes pode ser difícil saber se um monstro está vivo ou morto. Seja cauteloso ao confirmar se ele realmente morreu.

de pistas que apontam para um monstro desconcertante podem fazer a ação para sua descoberta ser fascinante.

Lembre-se de que quase todas as raças do Mythos, tais como os mi-go, o povo serpentes e os abissais, possuem inteligência humana ou superior, têm vidas mais longas e conhecem mais do mundo e do cosmo ao seu redor. Quem, entre esses semi-imortais, arriscaria voluntariamente a morte por alguma vitória momentânea contra seres que para eles são equivalentes a chimpanzés? Sem razões para lutar, criaturas inteligentes recuam diante do perigo. Evite a negociação entre os investigadores e seus adversários inumanos — tais ações sugerem que os monstros operam em um nível humano e diminuem o seu horror.

Shoggoths e outras entidades de inteligência inferior devem ser terrivelmente imprevisíveis e rancorosos. Tais criaturas podem muito bem se lançar em ataque total e podem ser terríveis em sua ira. Aqui, o desafio é físico e o Guardião é obrigado apenas a dar um alerta razoável acerca da destruição iminente. Atacar o shoggoth que vive na caverna pode ser um problema recorrente, para o qual se pode retornar até que os investigadores consigam destruí-lo — se sobreviverem por tempo suficiente —, trancá-lo ou de algum modo bani-lo para outro lugar.



Desviar o Olhar não irá Salvá-lo!

E enquanto eu observava as ondulações formadas pelo contorcer das minhocas abaixo, eu senti um novo calafrio vindo de longe, de onde o condor havia voado, como se minha carne tivesse percebido algum horror antes que meus olhos pudessem testemunhá-lo.

—H.P. Lovecraft, *O que a Lua Traz Consigo.*

Esta citação ilustra como percebemos com todos os nossos sentidos, não apenas com nossos olhos. Dada a natureza alienígena do Mythos, talvez possamos até mesmo perceber sua presença através de algum sentido primitivo além dos cinco convencionais que reconhecemos. Tirar os olhos da tela da TV pode nos proteger da visão de cenas de horror indesejadas, mas isso raramente é suficiente quando se é confrontado com a presença tangível e indescritível de um monstro do Mythos.

Vencedores e Perdedores

Chamado de Cthulhu não é uma competição entre você e os jogadores. As regras asseguram que todos sejam tratados de forma justa; no entanto, não há nenhum mecanismo que reforce um equilíbrio de jogo entre o Guardião e os jogadores. O equilíbrio é derivado das decisões que você faz como Guardião. Você decide o que os investigadores encontram, você estabelece as cenas, você decide as ações dos personagens não-jogadores.

As probabilidades poderiam facilmente ficar contra os jogadores. Não há regras para limitar o que você pode apresentar aos investigadores; se você decidir que uma tropa de crias negras os ataca enquanto eles estão dormindo, então há pouco que os jogadores podem fazer para salvar seus investigadores. Isso não levaria a um bom jogo, tampouco deixaria os jogadores felizes. Você deve avaliar as ameaças e estar ciente de que muitos dos monstros apresentados neste livro são capazes de aniquilar um grupo de investigadores de uma vez. Geralmente, a melhor opção para os investigadores é fugir e viver para lutar outro dia.

Avisos Justos

Sempre que possível, os Guardiões devem se esforçar para conceder aos jogadores a chance de evitar a morte do investigador. Isso não quer dizer que os Guardiões devem diminuir a capacidade dos monstros e vilões no jogo, ou maneirar a força deles quando estiverem combatendo os investigadores. Em vez disso, recomenda-se que Guardiões deem aos jogadores até três chances de evitar a morte certa.

Testes Fracassados de Sanidade

Certa medida de autocontrole é uma qualidade essencial da sanidade. Um personagem não-jogador pode apontar uma arma para a cabeça de um investigador e exigir informações sobre um segmento perdido do Disco de R'lyeh, mas se o investigador vai falar o que ele quer ou se prefere uma bala na cabeça, é escolha do jogador. No entanto, quando um teste de Sanidade fracassa, o investigador perde todo o autocontrole e pode agir de modo contrário aos seus interesses.

Pessoas que perdem o controle podem ferir a si mesmas ou a outras pessoas, mesmo entes queridos, ou agir de alguma outra forma que contrarie o modo como agiriam quando lúcidas. Para simular essa perda de autocontrole, o investigador é entregue a você, o Guardião, por um curto período de tempo — sempre que um teste de Sanidade falhar, você assume o controle e dita a próxima ação do investigador. Como sempre, você deve tentar direcionar o jogo para o tema do horror, e ponderar como uma ação involuntária poderia contribuir para isso. Por exemplo, se os investigadores estão se escondendo debaixo de uma cama quando o culto canibal chega em casa, será que um deles irá gritar após falhar em um teste de Sanidade, como consequência de ver os cultistas preparando seu almoço?

Se o teste de Sanidade resultar em insanidade, o Guardião ganha o controle das ações do investigador durante o período do acesso de loucura. Não será por muito tempo — em tempo da vida real, pelo menos. Uma vez que o acesso de loucura tenha acabado, o controle do investigador é devolvido para o jogador. Observe a diferença entre a loucura, que é de curta duração, e a insanidade persistente, que é mais longa — o Guardião controla o investigador durante a loucura, o jogador controla durante a insanidade.

Jogadores podem inspirar-se em seu investigador ter ficado insano para então representar seu personagem como "louco" o tempo todo — embora o jogador possa interpretar seu personagem como quiser, você pode querer relembrar a tais jogadores que estar insano não significa necessariamente que o personagem se porta de forma enlouquecida o tempo inteiro. De fato, embora haja uma insanidade latente, o investigador pode

Os investigadores encontraram o esconderijo do Culto da Língua Sussurrante e atualmente estão vasculhando a base secreta em busca de pistas sobre os planos de provocar a devastação em Nova York. O que os investigadores não sabem é que o culto possui um shoggoth vivendo em um fosso subterrâneo. O shoggoth é poderoso e muito provavelmente mataria alguns dos investigadores, se não todos, caso se metam com ele — um resultado desses provavelmente significaria o fim prematuro do jogo. Portanto, o Guardião oferece aos jogadores três chances de evitar confrontar o shoggoth.

A primeira chance surge quando o Guardião discute os planos dos jogadores para vasculhar o esconderijo. Os jogadores estão entusiasmados e parece que querem ir logo entrando no lugar, sem qualquer cautela. Durante a conversa, o Guardião reformula o que os jogadores estão dizendo: "Então, vocês acham que o mortífero Culto da Língua Sussurrante está se escondendo nesse lugar e vão entrar de armas em punho, sem ter certeza de que é o lugar certo?" Com sorte, algo nessas palavras será suficiente para dar aos jogadores uma dica de que algum grau de cautela seria aconselhável. Talvez eles devessem ficar de olho no lugar primeiro, para reunir mais informações sobre as atividades do culto.

Observando o esconderijo por alguns dias, os jogadores reconheceram alguns dos cultistas e agora têm certeza de que aquele é o lugar certo. Os investigadores conseguem entrar furtivamente no lugar e vão vasculhando os muitos cômodos da edificação até que encontram um cultista solitário. Após um rápido confronto, o cultista é capturado, e os investigadores decidem interrogá-lo antes de se embrenhar mais no lugar. O Guardião usa essa oportunidade para dar uma segunda sugestão de que os jogadores realmente deveriam evitar entrar na caverna sob o porão. Quando os jogadores perguntam ao cultista capturado o que há no porão, o Guardião responde com a voz do cultista "Vão ao porão, hein? Essa é uma boa ideia. Sim, se forem lá vão encontrar o fosso! Lá vocês vão ter o que merecem! Ha Ha HA!!" O Guardião representa o cultista como louco e perigoso, esperando que os jogadores captem o fato de o que está no fosso é perigoso.

Ignorando as dicas do Guardião até agora, os jogadores amarram o cultista e o deixam escondido em um armário, e decidem ir direto para o porão, a fim de checar o fosso (ninguém disse que os jogadores vão dar atenção ao Guardião!). Conforme exploram o porão, um deles descobre degraus de pedra que levam a um grande buraco no chão. A medida que os investigadores olham para os degraus, o Guardião dá um terceiro e último aviso: "Os degraus de pedra parecem viscosos e um cheiro nefasto permeia o ar — algo maligno habita o fosso. Vocês conseguem ouvir algo chapinhando na água, como se algo enorme estivesse saindo do fosso. Um estalo horrível chega até as escadas. O que quer que esteja lá embaixo, boa coisa não é."

O que os jogadores decidem fazer em seguida é com eles, mas o Guardião deu-lhes três avisos de que não vai ser brincadeira. Com sorte, os jogadores pelo menos estarão preparados e atentos agora — se tiverem algum juízo, eles vão fugir, em vez de tentar lutar contra o shoggoth!



agir e funcionar de modo completamente normal em situações cotidianas, contudo, se sofrerem perdas posteriores de pontos de Sanidade, então um acesso de loucura acontece, e a loucura domina o personagem durante a duração do acesso.

Por fim, com o início da insanidade permanente (o que equivale a uma loucura permanente), o controle do jogador sobre o investigador chega ao fim.

Uma forma de encarar *Chamado de Cthulhu* é como uma disputa entre o jogador e o Guardião pelo controle do investigador. O jogador toma o lado do comportamento racional e são, enquanto você, o Guardião, é como um pequeno demônio no ombro do investigador, constantemente incitando-o a situações em que você ganhará o controle, resultando na loucura e em comportamentos irracionais.

Alucinações

Alucinações têm maior impacto maior se tiverem relevância para o investigador. Uma ótima maneira de fazer isso é acompanhar os antecedentes de cada investigador e usar os registros como inspiração para as alucinações. Um investigador solitário pode ir explorar uma velha casa, para então encontrar um velho amigo lá (tirado de seus antecedentes). O evento inteiro pode ser uma alucinação que está acontecendo na casa do investigador.

Uma variedade de filmes oferece boa inspiração sobre como usar alucinações e loucura, entre eles *Doze Macacos, Possuídos, O Iluminado, Um Olhar do Paraíso, O Labirinto do Fauno, Clube da Luta e Cidade dos Sonhos*. Nestes filmes, os personagens lutam para separar realidade de alucinações, e nós, os espectadores, não temos certeza se o que vemos é real ou imaginário.

Assustando os Jogadores

"O que você sentiria realmente, se o seu gato ou cão começasse a falar e a discutir com você com voz humana? Você seria dominado pelo horror. Tenho certeza disso. E se as rosas em seu jardim cantassem uma estranha canção, você ficaria louco. E suponha que as pedras da estrada começassem a inchar e crescer diante de seus olhos, e que o seixo que você notou durante a noite tivesse se aberto em flores pedregosas pela manhã?"

—Arthur Machen, *O Povo Branco*

O gênero horror pode ser muito divertido. Mesmo com os corações batendo e a testa suando, é parte da natureza humana encontrar prazer no medo, desde que os sustos não sejam reais. Claro que assustar alguém de verdade é uma ocorrência rara em um jogo que consiste em dados e papel, mas esteja certo de que pode acontecer.

O cenário do jogo é ostensivamente o mesmo do mundo real com o qual estamos intimamente familiarizados. Enquanto vocês jogam, esforce-se para tornar o mundo realista, para que seus jogadores se sintam à vontade nele. Se um monstro aparecesse na vida real, a maioria das pessoas ficaria assustada, mas é improvável que um jogador fique assustado, mesmo que um monstro entre pela porta da casa do seu investigador — o jogador sabe que é um jogo de horror e pressupõe a presença de monstros. Em vez de usar um monstro para assustar um jogador, tente confundir as expectativas do jogador de como as coisas funcionariam no mundo "real". Considere o seguinte evento, por exemplo: o investigador se despede de sua esposa quando ela sai de casa para ir trabalhar e então, cinco minutos depois, sua esposa desce as escadas ainda de roupão. Não dê explicações. Se você conseguir induzir a dissonância cognitiva (sustentando duas ideias conflitantes simultaneamente) no jogador, você abrirá a porta ao medo, à medida que a mente do jogador se esforça para dar sentido à situação. Ficamos assustados quando não conseguimos entender as coisas, especialmente quando o que não fazem sentido são coisas mundanas e cotidianas as quais sabemos que deveríamos entender.

O ritmo trabalha lado a lado com a ideia de confundir expectativas, no que toca a criar uma sensação de tensão e terror crescentes. Apresente problemas aos jogadores e, quando eles derem sinais de estar lidando com os problemas, crie uma complicação adicional. Observe o seu cenário, considere os problemas que surgirão para os investigadores e esteja atento às possibilidades para mais deles enquanto jogam.

Harvey descobriu que um culto está operando na cidade local (problema 1). Investigações o levam a descobrir que estão planejando algo horrível para a feira da cidade, na noite seguinte (problema 2)! À medida que suas investigações prosseguem, ele descobre que o tio Theodore está envolvido com o culto — esta informação é realmente verdadeira (problema 3)?

Harvey está desesperado e procura a ajuda de um velho amigo, Matthias Nixon, que tem conhecimentos sobre magia. Sem que Harvey saiba, Nixon está em um estado de transição, transformando-se em um carniçal. Nixon oferece a Harvey uma barganha: ele irá ajudá-lo, mas, em troca, Harvey deve fornecer-lhe um cadáver humano fresco (problema 4).

Os problemas de Harvey estão se acumulando, e o tempo está passando...

Magia

A magia faz parte do Mythos de Cthulhu e o ser humano nunca a compreenderá por completo. Cada feitiço tem sua própria descrição listada no **Capítulo 12: Grimório**; no entanto, feitiços são de domínio do Guardião e, portanto, mutáveis. Você pode alterar qualquer aspecto de um feitiço, conforme desejar. Consistência é algo que vai de encontro ao gênero do horror — o próprio Lovecraft nunca se preocupou com isso, então você também não deveria. Uma vez que um feitiço ou um monstro tenha se estabelecido em determinada história, você provavelmente vai querer mantê-lo basicamente inalterado ao longo dessa história, mas isso não significa que em outra história, com investigadores diferentes, o mesmo monstro ou feitiço não possa se manifestar de modo diferente.

O feitiço Onda do Oblívio (página 259) exige que um corpo d'água salgada esteja presente para que o feitiço funcione, e descreve seu efeito como uma poderosa onda oceânica chocando-se contra o alvo. Não há razão para que o efeito não possa ser uma onda de força invisível ou um vento tão forte que arranca a carne dos ossos.

Além dos perigos associados a conjurar um feitiço pela primeira vez, você é encorajado a incorporar suas próprias ideias e riscos para os feitiços, talvez para se adequar ao seu cenário.

Tomos

Você deve observar que as regras indicam que é decisão sua quando jogadas são necessárias, e isso se aplica igualmente para a leitura de tomos e uso de magia. Se a leitura de um tomo for essencial para a progressão de sua trama, lembre-se que pedir um teste introduz o risco do fracasso.

Usando a Regra Opcional: Uso Espontâneo da Perícia Mythos de Cthulhu

Claramente, essa opção deve ser utilizada com cuidado, pois pode colocar um poder desproporcional nas mãos do jogador. Quando um investigador tem apenas 2% de Mythos de Cthulhu, as chances de usar magia espontânea com sucesso são muito baixas. Devido a essa baixa probabilidade de sucesso, você pode se sentir tentado a permitir que um investigador tenha a chance de alcançar um objetivo importante, como ressuscitar os mortos com o uso espontâneo da perícia Mythos de Cthulhu. Mas isso pode se tornar um problema quando o mesmo investigador alcançar 50% de Mythos de Cthulhu, no futuro; de repente, o que foi uma oportunidade rara torna-se algo que pode acontecer metade das vezes, e o investigador passar a ressuscitar os mortos dia após dia. Só você pode decidir o que é apropriado para o seu jogo, por isso, tome cuidado para não permitir objetivos excessivamente generosos simplesmente porque a chance atual de sucesso é muito baixa. Optar por reduzir as capacidades dos investigadores posteriormente dará aos jogadores a sensação de estarem sendo penalizados, e isso deve ser evitado, considerando-se antecipadamente o que pode ocorrer mais tarde em seu jogo.

Quando for estabelecer um objetivo para o uso da perícia Mythos de Cthulhu, consulte um feitiço semelhante para orientações sobre custos e requisitos. Diga ao jogador quantos pontos de Magia a ação irá custar quando o objetivo for acordado, ou então indique um tipo de dado (por exemplo, 1D8) que será jogado para determinar o custo em pontos de magia. Cada uso espontâneo de Mythos de Cthulhu deve ser perigoso e único; falhar no teste forçado pode ter consequências terríveis (ver **Falhando em um Teste Forçado de Conjuração**, página 178).

Você pode decidir ser mais generoso ao estabelecer objetivos para o uso espontâneo de Mythos de Cthulhu, caso ele esteja associado à profissão do investigador. Desta forma, um médico poderia se tornar um personagem ao estilo de Herbert West — um médico louco obcecado com a reanimação de tecido morto.

Entrando no Mundo do Mythos de Cthulhu

Ao criar a atmosfera, o Guardião deve retratar a transição que os investigadores passam quando percebem a veracidade do Mythos. Para os que não possuem pontos na perícia Mythos de Cthulhu ou que não acreditam no Mythos (ver **Tornando-se Convicto**, página 179), o mundo é um lugar de esperança, um lugar onde a humanidade tem potencial para viver em felicidade, um lugar onde o investigador pode buscar se estabelecer na vida, começar uma família e ter uma existência longa e feliz. No entanto, para aqueles que dão o passo irrevogável e compreendem a verdadeira natureza do universo, essa luz otimista se extingue para sempre.

Quando alguém fica convicto no Mythos, o mundo muda e se torna um lugar ameaçador e desagradável — as pessoas parecem estranhas e ameaçadoras, e o vento sopra mais frio. Não há mais lugares tranquilos, apenas lugares aterrorizantes. As antes grandiosas conquistas da humanidade são agora vistas como baboseiras superficiais. Onde um dia rostos alegres se reuniam para acolher o investigador, agora há somente figuras cujos olhos estão cheios de maldade e ressentimento. Aqueles com conhecimento do Mythos enfrentam um destino pior do que a maioria. À medida que sua sanidade se esvai, os pesadelos aumentam, até que percebam o horror mesmo com a mente desperta. Quando toda a sanidade estiver perdida, conforme sua mente se estraçalha, eles ouvem por um instante curto, mas claro: o terrível *Chamado de Cthulhu*.

Concluindo uma História

Todo mundo gosta de um bom final, mas o que constitui um bom final? Pense nos filmes: alguns terminam com um estrondo (*Star Wars*), outros terminam em um ponto crucial (*Um Trabalho de Mestre*) e alguns simplesmente terminam no meio do caminho (*Onde os Fracos Não Têm Vez*).

Potencialmente, um jogo poderia continuar indefinidamente, mas, como Guardião, você precisa saber quando a história chega ao seu fim. Às vezes, o final é óbvio, outras vezes é uma questão de decidir quando dizer: "corta!". Se os investigadores derrotarem o grande vilão em uma batalha, isso claramente oferece um modo de encerrar o jogo. Outras vezes, um final pode não ser tão claro.

Se você estiver jogando há várias horas e quiser concluir a sessão, você tem duas opções. Pergunte aos jogadores se eles querem continuar a história outro dia. Em caso afirmativo, tente terminar a sessão em um *cliffhanger* ou momento dramático, e então encerre o jogo. Se as pessoas quiserem terminar o jogo de vez, então avance rapidamente para a cena final. Um **Teste de Ideia** (página 199) pode ser útil para decidir se os investigadores começam a cena final em uma posição vantajosa ou não. Conte aos jogadores o que eles descobrem e aonde isso os leva e, em seguida, comece a cena final em meio aos acontecimentos. O filme *Planeta Terror* (*Grindhouse*) ilustra tal abordagem maravilhosamente: simulando o problema arcaico de se ter perdido um rolo de filme, a obra então salta para uma cena posterior, cheia de carnificina e com os protagonistas já no meio da ação.

A Morte de um Investigador

Em alguns casos, a morte (até mesmo a morte de um grupo inteiro de investigadores) pode ser um resultado dramático e memorável. Mas a morte de um investigador faz um jogador ficar de fora do jogo até que um novo investigador possa ser criado e introduzido na história. Evite matar personagens se outras opções interessantes estiverem disponíveis. Trabalhar para tornar o jogo uma experiência agradável para todos é muito mais importante do que ficar preso ao realismo.

Mas lembre-se, este é um jogo de terror, e a ameaça tanto da morte como da insanidade deve acompanhar todos os passos dos investigadores. Um investigador é controlado por um jogador e há apenas dois resultados que acabam com isso para sempre: morte e insanidade permanente.



Você pode se sentir tentado a ser leniente ao causar dano, mas tenha em mente que, na maioria dos casos, o dano acumulado leva à inconsciência e não à morte. Os jogadores são encorajados a se apegarem a seus investigadores e a morte de um investigador deve ser sempre um evento significativo. Não se surpreenda se um jogador aceitar de bom grado a morte de um investigador, especialmente se for uma morte, significativa ou simplesmente deixar uma boa história para contar!

Epílogos

Um breve epílogo para cada investigador é uma ótima maneira de concluir uma história. Tais epílogos podem ser usados para contar o que aconteceu com cada investigador como consequência da história e oferece a oportunidade de reconhecer a contribuição de cada jogador para o jogo. Converse com cada jogador sobre o destino de seu investigador. Não há necessidade de jogar dados, basta uma breve descrição do que o futuro reserva para ele. Tente fazer com que cada epílogo seja adequadamente lovecraftiano e apropriado à sua história.

As coisas não terminam bem para um grupo de três investigadores jogando Entre as Antigas Árvores. Dois deles estão mortos e o terceiro fugiu para a floresta após perder a sanidade ao encontrar o monstro do lago. O Guardião poderia terminar as coisas aí, mas pareceria um pouco abrupto. Ele então sugere um breve epilogo e olha para a jogadora do investigador sobrevivente. "O que acontece com você?" a jogadora sugere que o investigador volta para a cidade balbuciando sobre a "Coisa do lago." O Guardião trabalha com a ideia: "Muito bem, os moradores não acreditam em suas histórias sobre monstros aquáticos. Apesar de fazerem uma busca no lago, não encontram evidência alguma que apoie suas palavras. Você descobre que é mais fácil se afogar na bebida e esquecer o que passou, mas toda noite os pesadelos lhe corroem. Eventualmente, consumida por um desejo de se livrar dessa maldição, você vai até o lago com uma caixa de dinamite em suas mãos...

Criando Cenários

Esta seção analisa os ingredientes básicos de uma aventura de *Chamado de Cthulhu*, com o objetivo de ajudá-lo a dar seus primeiros passos na construção de cenários para um grupo de intrépidos investigadores.

Não há uma única abordagem para a criação de um cenário, do mesmo modo que não há para a escrita de um livro ou a composição de uma canção. Aqui estão alguns possíveis pontos de partida.

Comece estabelecendo os detalhes da ambientação e crie uma história a partir daí

Escolhendo o Festival de Woodstock de 1969 como ambientação, o Guardião começa a pesquisar sobre o período, pessoas envolvidas, etc. e usa o que encontrou como inspiração para um enredo.

Comece com um evento misterioso

Em vez de começar com uma ambientação geral, escolha um evento mais misterioso ou inexplicável e crie o cenário com base nisso; por exemplo, o evento de Tunguska, em 1908, na Rússia.

Elabore uma história alternativa

Escolha um ponto importante na história e se pergunte o que teria acontecido se as coisas tivessem acontecido de forma diferente; e se Hitler tivesse usado magia do Mythos para ganhar a guerra?

Escolha um monstro ou deus

Use uma entidade do Mythos como inspiração para um cenário; escolher "vampiro de fogo" determina um tema de fogo, por exemplo. Eles podem ser convocados para atacar pessoas e estão ligados ao deus Cthugha. Quem poderia louvar tal deus, quem poderia querer convocar vampiros de fogo e por quê?

Crie um culto

Nas histórias de Lovecraft, muitos seres do Mythos são poderosos demais para serem derrotados por opositores humanos e tão terríveis que conhecimento direto sobre eles causa insanidade. Ao lidar com tais seres, Lovecraft precisava de um modo de proporcionar a exposição dos elementos da trama e criar tensão sem levar a história a um fim prematuro. Seguidores humanos lhe ofereciam uma forma de revelar informações sobre seus "deuses" de forma diluída e tornavam possível que seus protagonistas conquistassem pequenas vitórias, ainda que insignificantes. Se os investigadores enfrentarem poderosas entidades do Mythos a cada semana, não vai demorar para que todos estejam mortos. O uso de cultistas humanos, cientistas loucos e outros personagens nefastos adequados fornecerá não apenas adversários mais equilibrados, mas também mais variedade para seus jogos.

Horror de Sobrevivência

A mais básica das motivações humanas é a sobrevivência. Pode haver tema mais claro do que a luta pela sobrevivência? O horror de sobrevivência (ou *survival horror*) é um subgênero popular e pode funcionar bem para cenários em que os investigadores são lançados diretamente em uma situação ameaçadora e são forçados a lutar para sobreviver.

Isolamento

Lembre-se, a responsabilidade deve cair nos ombros dos investigadores. São eles que devem se sentir obrigados a lidar com a situação em vez de pedir ajuda externa, como chamar a polícia. Às vezes, o isolamento de lugares remotos pode ser completo, onde os investigadores estão a quilômetros de distância da sociedade e não têm como pedir ajuda. Em outras situações, eles podem estar isolados por sua própria vontade; talvez os investigadores sejam procurados por algum crime e são forçados a isolar-se para evitar serem presos. Em tais situações, os investigadores devem trabalhar à margem da sociedade, sem contar com a proteção da lei.

Escolha uma história

Busque inspiração em uma história de Lovecraft, ou talvez em alguma outra coisa, como um filme ou programa de televisão. Faça alterações nela, talvez deixando apenas suas partes essen-

ciais e então reconstruindo a história de uma forma nova e interessante. Por exemplo, pegue A Sombra de Innsmouth e faça com que ocorra em uma bela área florestal, substituindo os abissais por híbridos monstruosos que adoram Shub-Niggurath.

Comece com uma cena de abertura cativante

Os investigadores começam a bordo de um ônibus. Olhando pela janela, eles veem um homem, aparentemente um vagabundo, gritando para os pombos. De repente, surge uma fenda na trama espacial e coisas estranhas começam a jorrar dela. Talvez este homem seja um feiticeiro, abrindo um portão para a Terra dos Sonhos.

O Grande Final

Cuidado com o uso de uma cena dramática como ponto de partida para criar um cenário. Isto pode ser feito, mas envolve muito trabalho para descobrir como construir o clímax — e se seus jogadores fizerem algo que evite o evento dramático?

Uma reviravolta ou revelação hedionda

Pense em algo emocionante, misterioso ou horrível, então crie um cenário como um meio para apresentar isso. M. Night Shyamalan teve bons resultados em seus filmes usando essa técnica. Por exemplo, sem que saibam, um dos investigadores é o malfeitor, possuído ou controlado por alguma força maligna. A verdade provavelmente só será revelada perto do final do jogo.

Comece com os personagens dos jogadores

Peça aos jogadores que criem seus investigadores e, em seguida, use tais personagens e seus antecedentes como inspiração para um cenário. Este tipo de construção traz a possibilidade de jogos fortemente conduzidos pelos jogadores.

Construindo Camadas de Mistério

Há um mistério no coração de cada cenário de *Chamado de Cthulhu*, algo que os investigadores precisam descobrir para progredir e chegar a um desfecho. Mistérios podem ser organizados como as camadas de uma cebola: cada pista descasca uma camada e leva a outra pergunta ou enigma a ser resolvido (outra camada). Essas camadas podem continuar e continuar até que os investigadores sintam que têm uma possível explicação ou resposta, o que, por sua vez, os direciona para alguma forma de ação.

Em *O Caso de Charles Dexter Ward*, de Lovecraft, por exemplo, o jovem Ward começa por investigar os antigos escritos de seu antepassado que era feiticeiro (eis nossa história; nossa cebola). Conforme investiga mais (descascando a primeira camada da cebola), ele descobre uma técnica para ressuscitar os mortos. Ele tenta executá-la (descascando uma segunda camada da cebola), e consegue ressuscitar seu antepassado, que acaba sendo quase idêntico a Ward, em aparência. Este antepassado então torna-se o mentor de Ward nas artes arcanas (a terceira camada da cebola). No entanto, o jovem Ward acaba se mostrando muito suscetível e seu antepassado o assassina e toma seu lugar. Este é o fim do cenário para Ward, e o fim da primeira cebola para nós.

O médico do jovem Ward então inicia suas próprias buscas, fazendo investigações semelhantes às de Ward. Esta é a primeira camada de uma nova cebola. O Dr. Willett descobre que a antiga casa do sinistro antepassado de Ward ainda está de pé e a visita (a segunda camada dessa cebola). Nos vastos porões da casa, Willett descobre visões e seres horríveis, e descobre como trazer um fim ao antepassado maligno, que ele suspeita ter tomado o lugar de seu paciente, o jovem Ward (esta é a terceira camada da nova cebola). Agora, sabendo tudo o que precisa e cheio de determinação, Willett visita o sanatório onde o antepassado maligno se faz passar pelo jovem Ward. Lá, Willett recita o feitiço de Ressurreição de trás para frente, destruindo o antepassado, chegando ao fim da segunda cebola e da história também.

Cada camada de um cenário deve apresentar aos investigadores duas ou três escolhas acerca de para onde seguir. Os jogadores nunca devem ter certeza de que chegaram ao fundo de um mistério, exceto para seus próprios propósitos, tampouco devem jamais ter certeza das intenções do Guardião. Obviamente, o Guardião não pode fazer cenários infinitamente profundos e complexos, ele deve ou terminar a sessão quando os investigadores chegarem fundo demais, ou improvisar. Terminar a sessão deve ser algo temporário até o Guardião conseguir ampliar o cenário e trazer mais profundidade aos mistérios.

Usando Temas Lovecraftianos

A emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo, e o medo mais antigo e mais forte é o medo do desconhecido.

—H.P. Lovecraft, *Terror Sobrenatural na Literatura*

Certos temas chave podem ser reconhecidos na escrita de Lovecraft, seja espreitando por debaixo do texto ou como um ponto central da trama. Utilizar esses temas ao projetar cenários e narrar jogos de *Chamado de Cthulhu* pode ajudar a imbuir a essência de seus jogos com um horror lovecraftiano.

Medo... do Alienígena, do Estranho, do Conhecimento

Um princípio central apresentado em quase todas as obras de Lovecraft é o medo do desconhecido. Qualquer coisa que venha de fora da sua realidade normal, da sua existência cotidiana, deve ser temida. Tais coisas conseguem invadir seu espaço, sua vida e, finalmente, destruir sua própria personalidade e costumes. A humanidade está presa e isolada. A verdade jaz nos lugares escuros e secretos do mundo; em bosques antigos, colinas ocas e locais remotos. Cada estranho poderia estar escondendo algo, planejando a sua morte ou querendo tomar algo que é seu. Os investigadores se descobrem longe da civilização (sem telefones, ajuda, ou segurança) e ninguém está vindo para resgatá-los. Eles são os "forasteiros".

O conhecimento causa dor, sofrimento e morte. Livros de segredos e magias devem ser temidos; eles mudam a forma como você percebe o mundo ao seu redor, eles questionam sua fé e destroem sua própria alma. O melhor é que tais obras sejam queimadas ou escondidas, a fim de que nenhum tolo se meta com coisas que deveriam permanecer adormecidas.

A compreensão de que algo o afetou, sejam implantes alienígenas, memórias falsas ou verdades sombrias, pode resultar em histórias altamente imersivas e assustadoras. Os investigadores e seus jogadores talvez não conheçam esses segredos quando o jogo começa — parte do horror (e da diversão) vem de desvendar os mistérios e encarar a grande revelação.

Leituras sugeridas: *O Caso de Charles Dexter Ward, O Chamado de Cthulhu.*



Corrupção... do Corpo, da Mente, do Mundo

Uma sensação generalizada de corrupção da mente e do corpo. Muitas das histórias de Lovecraft trazem uma sensação de decadência em sua ambientação, bem como da decadência mental e física dos protagonistas. O lento, mas inevitável, rastejar da corrupção pode ser um pano de fundo útil para um cenário para inspirar um tema de pavor e maus presságios. Guardiões também podem pegar esse tema e torná-lo pessoal; por exemplo, a lenta e assustadora transformação de um investigador em um abissal (a mácula de Innsmouth) ou carniçal. Ao longo do tempo, alterações na aparência e nos hábitos podem provocar perda de pontos de Sanidade, tanto para o investigador em questão quanto para aqueles que o rodeiam. Os investigadores em questão podem não ter ciência do que está acontecendo, talvez imaginando que as mudanças são causadas pelo lento avanço de uma doença terrível ou que sejam os efeitos de insanidade e alucinações.

Linhagens familiares carregam "memórias" e máculas. Os descendentes não podem escapar da mancha de crimes malignos cometidos por seus antepassados; inconscientemente, eles começam a reproduzir tais atos sombrios. A exposição ao Mythos drena não só sanidade, mas também humanidade. Aqueles que repetidamente arriscam o contato com coisas que não são deste mundo podem se corromper, perdendo a fé e a cabeça. Quão longe alguém assim iria?

O mundo à nossa volta está em declínio. Caminhe em qualquer rua, olhe para os sinais nas janelas, olhe nos olhos de estranhos nas esquinas. O fim está próximo. Que esperança nos resta? Tudo que é bom desmorona e é substituído por uma escuridão sufocante e perniciosa.

Leituras sugeridas: *Os Ratos nas Paredes, O Medo à Espreita, A Sombra de Innsmouth, A Cor que Caiu do Céu.*

Horror Cósmico... o Pesadelo da Realidade, o Lugar da Humanidade, o Frio Universo

No início do século XX, a crescente confiança da humanidade na ciência estava tanto abrindo novos mundos como consolidando as formas como eles poderiam ser entendidos. Lovecraft retrata esse potencial científico como uma falha aterradora na compreensão que o homem tem do universo.

O cosmos é indiferente ao bem e a humanidade é apenas um grão de poeira, irrelevante. A humanidade é simplesmente, na melhor das hipóteses, um passatempo para seres superiores se divertirem. O universo é um lugar sombrio que zomba das patéticas tentativas da humanidade de entendê-lo.

A procura do desconhecido é a busca pela loucura. Experimentos estranhos dão errado (ou certo!) e a construção de dispositivos que levantam o véu de ignorância da humanidade levam tais exploradores aos mais sombrios e aterrorizantes reinos da realidade e das possibilidades. O homem não foi feito para entender tais coisas e aqueles que buscam o desconhecido retornam "mudados." A própria biologia e composição das criaturas do Mythos estão além das capacidades humanas para conhecer e entender. É perigoso se expor a tais questões; mesmo estar na presença de tais criaturas e sua tecnologia é um anátema aos seres humanos, causando dores de cabeça, sofrimento e um pavor insidioso.

Leituras sugeridas: *Os Sonhos da Casa da Bruxa, Do Além, Nas Montanhas da Loucura*.

Claro que Lovecraft não se limitou a histórias do Mythos de Cthulhu e tampouco deveria você. Busque inspiração em outros escritores, na televisão, em filmes e no folclore. Deixe sua imaginação correr livre.

Cena de Abertura

Toda jornada começa com um primeiro passo. O início de um cenário estabelece a premissa com a qual os investigadores se envolverão e efetivamente oferece aos jogadores o direcionamento inicial para suas buscas e pesquisas.

Não perca a oportunidade de fisgar o interesse dos jogadores desde o início com uma cena de abertura interessante ou intrigante. Garanta que ela seja completamente envolvente e que constitua algo que os investigadores não podem ignorar.

> *Seu cenário começa com os jogadores sendo informados de um assassinato através de notícias de jornal. Poderíamos deixar isso mais interessante? E se um dos investigadores descobrisse o cadáver mutilado enquanto caminha com seu cachorro? Qual seria a reação dele? A cena é desafiadora o bastante? Ela poderia ser ignorada pelo jogador? O exemplo é desagradável, mas poderia não levar a nada além de o investigador dar uma olhada na cena e chamar a polícia. E se a vítima for um conhecido do investigador e conseguir falar um pouco antes de morrer? E se a vítima for alguém que o investigador ficaria feliz de ver morto? Talvez alguém com quem o investigador esteja endividado? Dê uma olhada nos antecedentes do investigador para conseguir inspiração.*

A Anatomia de um Cenário Linear

Embora cenários possam vir em todas as formas e tamanhos, a maioria compartilha alguns elementos comuns, assim como as clássicas histórias de detetives. Um começo, meio e um fim é um bom lugar para se começar. Sem esses três, um cenário não estará bem definido, e pode potencialmente se tornar uma bagunça, não só para os jogadores, mas também para o Guardião.

O começo configura todo o jogo: engaja o interesse dos jogadores, define o tom e o tema, e fornece uma fonte inicial de pistas para a investigação. O meio é onde os investigadores conseguem buscar informações, conhecer personagens não-jogadores, descobrir pistas e começam a formar uma imagem com a visão geral dos acontecimentos. O fim vem quando os investigadores descobriram (mais ou menos) o que está acontecendo e decidiram confrontar o grande vilão ou pelo menos têm uma solução viável para resolver o mistério. Tudo isso leva ao clímax, quando a verdade é (provavelmente) revelada, o vilão capturado ou morto, e alguma forma de resolução é alcançada.

As aventuras lineares podem ser caracterizadas como uma viagem de carro. Se você conhece seu destino, você pode planejar uma rota — talvez dirigindo de forma a poder aproveitar belas paisagens. Se você encontrar tráfego ruim



O Rei de Amarelo, um avatar de Hastur

no percurso, você pode fazer um desvio. Isso pode afetar seu tempo de viagem, mas você ainda chegará ao seu destino no final. O cenário começa no ponto "A" e termina no ponto "E", com os investigadores percorrendo os pontos "B", "C" e "D" durante a rota.

Construir uma trama é essencial para o projeto de um bom cenário linear, e isso é fácil de fazer. Basta pensar nos livros que você leu, nos filmes e nas séries que assistiu e nas histórias que lhe contaram. Tudo isso pode se constituir em uma ótima fonte de inspiração. Não tenha medo de roubar uma ideia legal ou recriar uma história inteira como a base para o enredo do seu cenário — todo Guardião que se preza rouba de filmes e livros. Se você não souber por onde começar, pegue uma coletânea de histórias Lovecraft e comece a ler! Alterar alguns nomes e misturar os monstros de alguma história de Lovecraft é a forma perfeita de se começar.

Vamos dar uma olhada em um dos cenários desse livro — Entre as Antigas Árvores (página 346). O cenário começa no ponto A, quando os investigadores são chamados para ingressar um grupo de busca para encontrar uma garota desaparecida. O ponto B englobaria as várias cenas que podem ocorrer antes do ponto C. A ordem em que as cenas ocorrem fica mais ou menos a cargo dos jogadores e do Guardião, mas eventualmente eles chegarão ao lago para o clímax do cenário (ponto D).

Como você pode ver, o enredo é conduzido em uma direção através da aquisição de pistas e informações espalhadas. Pense nisso como os tril hos de um trem — a história só pode seguir em uma direção. Não há problema com isso para Guardiões e jogadores novatos que ainda estão buscando entender o jogo. No entanto, isso depende dos jogadores fazerem o que se espera deles — seguindo as pistas na ordem correta.

A maioria dos jogadores, à medida que se familiarizam com o jogo e ganham mais confiança com seus investigadores, vai querer divergir do caminho estabelecido pelo cenário linear. Em vez de seguir as pistas óbvias apresentadas pelo Guardião, eles vão querer ir atrás de uma pista diferente ou até partir atrás de uma linha de pensamento inteiramente própria. De repente, a aventura se desvia de seu foco e o Guardião pode se sentir tentado a inventar algo para colocar a história de volta aos trilhos, em vez de seguir para onde os jogadores estão apontando. Se os jogadores se sentirem forçados a retornar para a trama preparada pelo Guardião, eles sentirão que sua contribuição é de pouco valor e que estão simplesmente seguindo uma trama predeterminada, em vez de criar a sua própria história. Isso significa que é hora de começar a jogar cenários de forma não linear.

A Anatomia de um Cenário Não-Linear

Aconselha-se que Guardiões novatos inicialmente criem histórias lineares, passando para cenários não-lineares à medida que sua experiência e confiança aumentarem.

Em uma aventura não-linear, depois de começar no ponto A, os pontos seguintes podem ser encontrados em uma ordem diferente cada vez que o cenário é jogado e vários desfechos desconhecidos podem ser alcançados.

Ao criar uma história *sandbox*, o Guardião estabelece uma "geografia" para o jogo, na qual várias tramas interligadas ou separadas podem ser criadas para que os investigadores as descubram ao longo do jogo. Caso os jogadores saiam por uma tangente, o Guardião deve conhecer o cenário o suficiente para adaptar a história. Observe que você não está escrevendo uma história quando você cria um cenário não-linear. Acima de tudo, você não prepara um final — evite isso a todo custo! Você pode escrever uma história de fundo, mas ela deve parar onde o jogo começa. O que você está criando são os elementos do enredo (personagens não-jogadores, locações, etc.), mas a forma como eles são combinados para formar uma história é decidida durante o jogo. Você também pode fazer uma linha temporal de eventos que acontecerão na história se o curso de eventos não for alterado pelos investigadores, mas você deve estar pronto para alterar os eventos na linha temporal de acordo com as ações dos jogadores.

Às vezes, os jogadores perderão pistas ou seguirão um caminho que o Guardião não previu. Não tem problema, na verdade, isso é muito bom, já que algumas das melhores partes de um jogo de RPG são aquelas improvisadas durante o jogo.

Aventuras não-lineares dão aos jogadores a escolha de como proceder. O fato de que coisas inesperadas acontecerão por causa das escolhas dos jogadores torna o jogo mais emocionante para todos — incluindo o Guardião. Nesse sentido, a história realmente se torna uma colaboração entre o Guardião e os jogadores.

Vamos analisar o enredo de A Coisa, famoso filme de terror de John Carpenter como base para um cenário de Chamado de Cthulhu. O resumo básico do filme é o seguinte:

A tripulação de uma remota instalação de pesquisa da Antártica acolhe involuntariamente um alienígena metamorfo que acaba assassinando e replicando membros da equipe. O alienígena foi despertado após séculos de sono por homens que estavam escavando o gelo e agora está tentando sobreviver enquanto constrói uma nave espacial para escapar da Antártida.

Estes são os principais ingredientes da história — há muito mais acontecendo, mas isso será suficiente por enquanto. Levando essas ideias em consideração, vamos retrabalhar o enredo para jogar Chamado de Cthulhu.

A Premissa ("O Mistério"):

Uma equipe de pesquisadores da Universidade Miskatonic é chamada para investigar o desaparecimento de membros de uma escavação arqueológica no interior do estado de Vermont. Os únicos fatos conhecidos são que a equipe arqueológica descobriu os restos de um antigo sítio e vinha conduzindo escavações há um mês. Alguns dias atrás, alguns moradores locais visitaram o sítio arqueológico e descobriram que a equipe tinha desaparecido inexplicavelmente, deixando todos os seus pertences e equipamentos para trás.

O que está acontecendo:

A equipe desenterrou uma tabuleta de pedra na qual estava inscrito o feitiço Invocar/Vincular Vampiro Estelar e, inadvertidamente, um deles conjurou o feitiço. A equipe arqueológica foi devorada pelo monstro (um vampiro estelar), e houve apenas um sobrevivente (vamos chamá-lo de Ted). Embora o feitiço tenha funcionado, o vampiro estelar invocado não foi vinculado adequadamente e, portanto, está livre para fazer o que quiser. No momento, ele está vagando pelos bosques, assassinando aleatoriamente moradores locais, gado e animais selvagens até que decida retornar para onde veio. Os corpos desaparecidos da equipe arqueológica podem ser encontrados no bosque próximo ao local da escavação — tal descoberta pode ser feita pela polícia local e/ou pelos investigadores. Ted também está vagando pelo bosque, tendo escapado do ataque do monstro. Ele perdeu a cabeça e está louco. Vampiros estelares são invisíveis pela maior parte do tempo, então ninguém sabe quem está executando os assassinatos e as suspeitas recaem sobre Ted.

Então, temos um local relativamente isolado (o suficiente para que os investigadores sintam que estão por conta própria, mas perto o suficiente da civilização para que uma variedade de personagens não-jogadores sejam inseridos (fazendeiros locais, policiais, etc.). Temos um motivo para que uma equipe de investigadores esteja lá (vamos assumir que os investigadores podem ser da Universidade Miskatonic) e temos um monstro desagradável!

Como solucionar o mistério:

Após chegar ao sítio, os investigadores precisarão explorar o local de escavação, examinar os restos mortais dos assassinados, interrogar os habitantes locais e, finalmente, descobrir a tabuleta de pedra, antes que possam aprender corretamente o feitiço e utilizá-lo para esconjurar o monstro. Enquanto tentam fazer isso, todo tipo de loucura acontece, já que o monstro está solto e vagando pelas fazendas locais, matando animais e pessoas. Enquanto isso, Ted está sendo caçado pela polícia como o suspeito número um. Cabe aos investigadores salvar Ted e banir ou matar o monstro.

Três finais em potencial (apenas exemplos, há muitos mais):

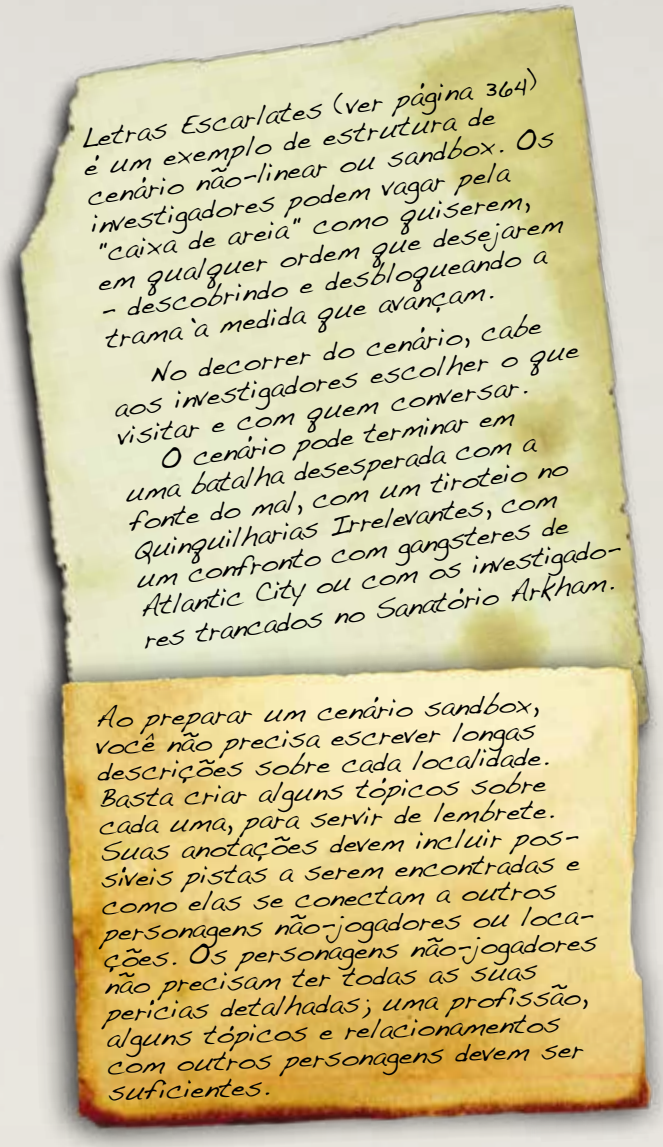
- Alguns dos investigadores lutam contra o monstro, enquanto outros entoam o feitiço no sítio. Conforme o monstro mata um segundo investigador, o feitiço começa a funcionar e a criatura é banida.
- O vampiro estelar usa sua magia para controlar o policial local, que leva os investigadores a uma armadilha, levando a uma cena caótica que termina com metade dos investigadores mortos e os restantes fugindo loucamente pela noite.
- Os investigadores descobrem a tabuleta de pedra e a destroem, acreditando que ela seja a fonte do mal. Eles podem ter assinado suas próprias sentenças de morte!

Como você pode ver, a partir da simples ideia de um monstro atacando uma equipe de pesquisa, você pode começar a construir um cenário, adicionando tantas voltas e detalhes quanto quiser. Como em A Coisa, os investigadores não as pessoas que libertam o monstro; em vez disso, eles precisam investigar o que aconteceu com a equipe original e tentar consertar a bagunça em que se encontram.

Campanhas

Se um cenário fosse comparado a um episódio de uma série de televisão, uma campanha seria uma temporada ou talvez uma série inteira. Uma campanha publicada é dividida em capítulos, cada um deles podendo ser considerado um cenário. Os capítulos estão ligados a um tema comum ou arco narrativo. Dependendo da campanha, os capítulos podem precisar ser concluídos em uma ordem preestabelecida ou pode haver uma flexibilidade para se jogar os capítulos em ordens diferentes, dependendo das ações dos investigadores.

Primeiro, pense em várias premissas para cenários, cada uma com apenas duas ou três camadas de profundidade. Com três ou quatro cenários em mente, pondere sobre como eles podem se conectar a um horror ou mistério central. Os jogadores começam nas fronteiras do Mythos, onde há dezenas de mitos, lendas, pistas e aventuras. À medida que ganham mais conhecimento e experiência, eles irão se aproximar do Mythos, adentrando histórias de maior profundidade. Após várias histórias assim, os jogadores devem começar a ver a ligação entre os vários cenários. No centro do mistério encontra-se a terrível verdade e o clímax da campanha.



Deve haver engodos e pistas sem sentido espalhadas entre os cenários. Isso evitará que seu mundo acabe tendo apenas monstros e seres semelhantes. Apostadores, espiões, fanáticos religiosos, traficantes de drogas, escravagistas, empresários gananciosos, chefões corruptos, terroristas, estrelas de cinema, políticos nefastos e piratas também estão disponíveis. Um ocasional cenário com os perigos mundanos pode ser interessante, mas tenha em mente que o tema principal do jogo é a luta dos investigadores contra o Mythos Cthulhu.

Em cada cenário que preparar, espalhe informações adicionais relacionadas à "perspectiva geral" — a trama principal e o que realmente está acontecendo por trás das cortinas. À medida que os investigadores avançam pelos cenários, essas informações díspares devem começar a formar conexões, fazendo-os perseguir novas linhas de investigação e levando-os cada vez mais para dentro do enredo principal, até que cheguem ao ponto de descobrirem o que realmente está acontecendo e quem é o verdadeiro inimigo. Este momento de compreensão das várias pistas desassociadas deve preparar os investigadores para o seu maior desafio e para o clímax da campanha.

A Chaosium publicou várias campanhas para *Chamado de Cthulhu*, incluindo *Horror no Expresso do Oriente* e *As Máscaras de Nyarlathotep*. Se o conceito de campanhas é novo para você, então ler (e jogar!) uma campanha publicada trará uma boa noção de como cenários individuais podem ser conectar para montar uma campanha.

> *Em um cenário, documentos encontrados na antiga capela do culto da Sabedoria Estelar, em Boston, poderiam mencionar a Ordem Esotérica de Dagon. Mais tarde, em outro cenário, as investigações sobre os cultos pantaneiros da Luisiana poderiam desencavar conexões com um culto principal na Nova Inglaterra, centrado em Innsmouth, também chamado de Ordem Esotérica de Dagon.*

Nível de Detalhes

Examinamos como estruturar cenários e campanhas lineares e não-lineares, mas como se parece um cenário finalizado? Os cenários contidos no final deste livro são de diferentes autores, cada um com seu próprio estilo. No entanto, eles são, naturalmente, cenários publicados oficialmente e cada um teve que atender a certos requisitos e padrões que podem não ser necessários para cenário pessoal.

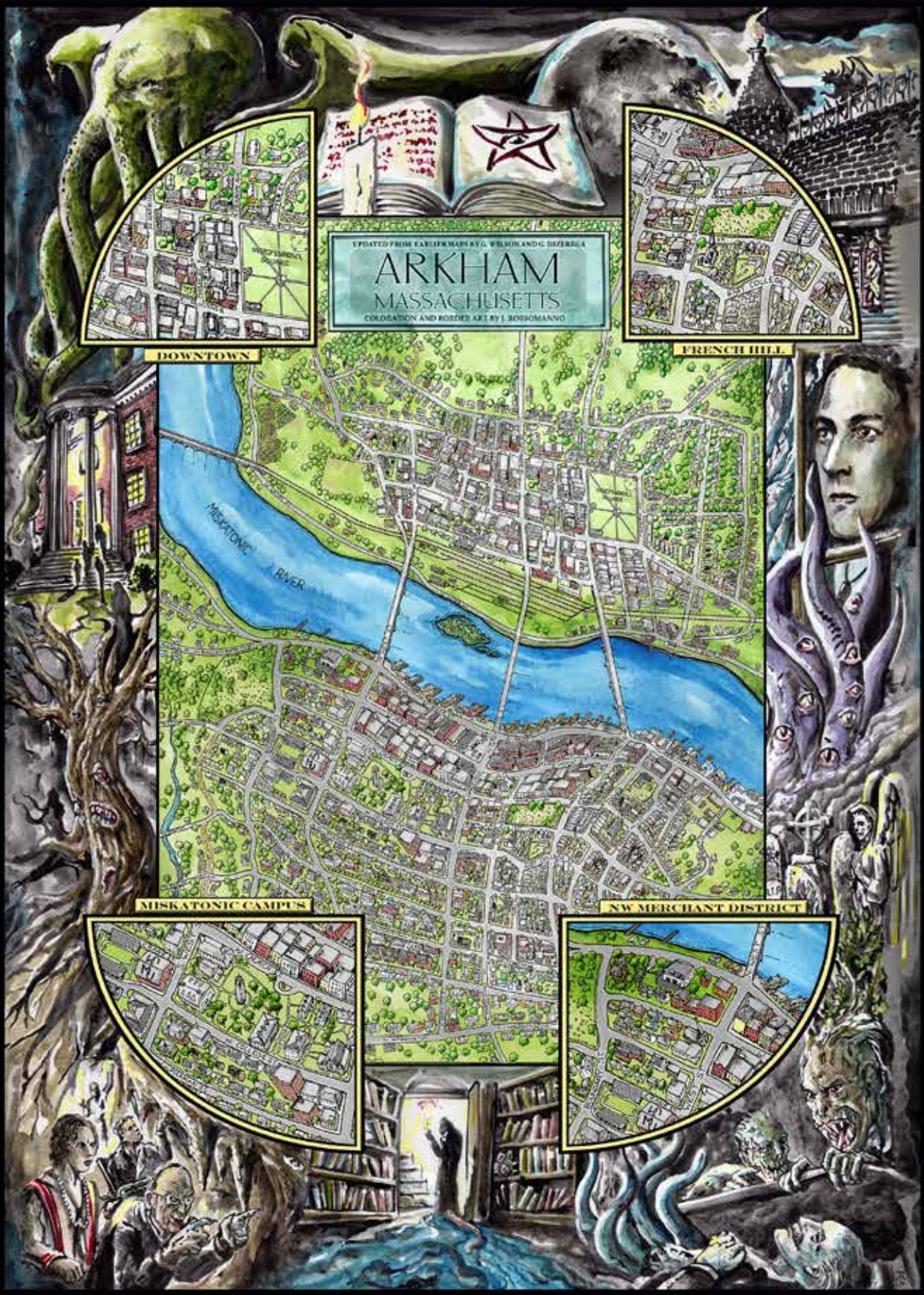
Assim como não existe uma forma única de se começar a escrever um cenário, não há nenhum modelo prescrito de produto final. Pense na criação de um cenário com a escrita de um discurso. Algumas pessoas são capazes de fazer um discurso na hora, com pouca ou nenhuma preparação, enquanto outras fazem algumas anotações para usar na improvisação e outras, ainda, escrevem a coisa toda, palavra por palavra. Estes vários níveis de preparação podem funcionar igualmente bem — não há certo ou errado aqui. O importante é saber qual o nível de detalhes que você pessoalmente precisa.

Se você estiver escrevendo um cenário, ele não precisa consistir em mais do que algumas anotações. Se você for novo em narrar jogos de RPG, é improvável que você se sinta confortável o bastante para usar essa abordagem inicialmente. Se usada com sucesso, o resultado da abordagem das "anotações" pode se mostrar bastante recompensador já que o pouco preparo encoraja mais improvisações, levando a situações mais criativas e imprevisíveis.

Como Usar um Cenário Publicado

A melhor coisa de um cenário publicado é que o trabalho já foi feito para você e vários detalhes da história de fundo e da ambientação são fornecidos para você usar. Dependendo de como você aborda a questão, isso pode parecer uma bênção ou um fardo. Se você é alguém que consegue ler uma grande quantidade de texto rapidamente, identificar os pontos principais e guardar esta informação, isso bastará para iniciar o cenário rapidamente. A maioria de nós, no entanto, acaba esquecendo algumas partes, fazendo com que o fluxo do jogo seja interrompido para se consultar o texto do cenário, folheando desajeitadamente as páginas em busca de detalhes dispersos, mas aparentemente importantes.

Então, qual a melhor forma de se usar um cenário? Para começar, folheie o cenário e busque ter uma visão geral dos capítulos e do conteúdo, depois leia detalhadamente o documento inteiro de capa à capa. Você deverá então ter uma boa compreensão acerca do que o cenário trata, mas alguns


UPDATED FROM EARLIER MAPS BY G. WILSON AND G. DEZERGA
ARKHAM
MASSACHUSETTS
COLORATION AND BORDER ART BY I. ROSSOMANNO
DOWNTOWN
FRENCH HILL
MISKATONIC RIVER
MISKATONIC CAMPUS
NW MERCHANT DISTRICT

detalhes ainda podem estar meio nebulosos, talvez você não tenha captado tão bem o papel de alguns personagens não-jogadores; tudo bem.

Em seguida, leia novamente o cenário, desta vez tomando notas. Tente escrever o mínimo possível. Evite detalhes supérfluos ou coisas que você tem certeza de que vai se lembrar de qualquer modo. Identifique passagens que estão simplesmente enfeitando e reduza ou omita elas. Por exemplo, um trecho pode descrever um quarto em grandes detalhes, da cor da colcha, passando pelo papel de parede e até o conteúdo da mesa de cabeceira e de outros móveis. Se você está confiante de que nenhuma dessas informações é vital e que pode improvisar uma descrição de um cômodo similar durante o jogo, não há necessidade de registrar esses detalhes em suas anotações. Você não estará desrespeitando a aventura publicada — o texto impresso do cenário serviu seu propósito de comunicar a você, o leitor, uma imagem do quarto. Quando você narrar o jogo, você poderá descrever um quarto inspirado no que você leu no cenário. Se a colcha da cama é rosa ou azul, não interessa. O que pode ser importante é se o lugar é uma suíte opulenta ou quartinho dos fundos, e você saberá isso depois de ter lido o texto publicado.

Certifique-se de identificar e anotar qualquer coisa que seja essencial para o cenário. Você saberá o que é importante e o que não é, pois já terá lido o cenário uma vez antes. Claramente, se o cenário indicar que há uma cópia do Cultes des Goules na mesa de cabeceira, então você precisa anotar isso. Em sua mente, talvez o livro fique melhor escondido debaixo da cama ou embaixo de uma tábua solta — a localização não é importante, apenas sua presença.

Para narrar um cenário de forma eficaz, você precisa se sentir confiante em seu domínio sobre ele. Após esta segunda leitura do cenário publicado, você deveria ter um conjunto de anotações a partir das quais pode narrá-lo ao seu modo. Veja como você destrinchou um cenário publicado em notas do Guardião, talvez notas semelhantes às usadas pelo autor quando o jogo foi narrado pela primeira vez. Use essas notas como um esqueleto, e então você e seus jogadores criarão histórias maravilhosas que surpreenderiam o autor do cenário!

> *Um cenário publicado descreve um aposento da seguinte maneira:*
>
> Quarto principal: um quarto confortável com uma grande janela com vista para o jardim dos fundos. Roupas estão espalhadas pelo chão e uma boa limpeza faria bem ao lugar. Uma mesinha de cabeceira de madeira contém uma cópia do *Cultes des Goules* em uma gaveta trancada.
>
> *Suas anotações podem ser, simplesmente:*
>
> Quarto principal, sujo, Cultes des Goules escondido.

E Finalmente...

Se há uma coisa que de você precisa, acima de todas as outras, para fazer deste um jogo divertido, é um entusiasmo positivo para inventar coisas e criar conflito e drama. Essa centelha de vida supera todas as regras e conselhos que qualquer pessoa pode lhe dar sobre como narrar uma sessão. Sozinho, o entusiasmo não fará de você um grande Guardião, mas sem ele, você nunca se tornará um. Se alguma coisa neste livro lhe empolgou, então, concentre-se nela. Deixe-se entusiasmar e animar, e compartilhe essa empolgação com seus jogadores, para que eles se animem também.

Agora vá e divirta-se!



Capítulo Onze

Tomos de Conhecimento Arcano

Eles louvavam, assim diziam, os Grandes Antigos que viveram eras antes da chegada do homem, e que desceram dos céus quando o mundo ainda era jovem.
Aqueles Antigos se foram agora, para dentro da terra e debaixo do mar; mas seus cadáveres contaram seus segredos através de sonhos para os primeiros homens, que formaram um culto que nunca esmoreceu.

—H.P. Lovecraft, "O Chamado de Cthulhu"





s tomos do Mythos são repositórios de conhecimento arcano, segredos terríveis e poderosos feitiços. Eles fornecem àqueles que buscam a iluminação as duras verdades sobre a veracidade, existência e presença de seres alienígenas. Para os incautos, tais livros delineiam um caminho para o pesadelo, horror e insanidade.

Este capítulo resume os livros do Mythos de Cthulhu mais frequentemente mencionados nas obras dos escritores do Círculo de Lovecraft.

Descrevendo Tomos do Mythos

Alguns volumes do Mythos são recentes o bastante para terem sido impressos com tipos móveis. Essas edições geralmente foram publicadas privadamente em tiragens pequenas e vendidas apenas para conhecidos ou colecionadores ricos. Após a publicação, as cópias eram frequentemente procuradas e destruídas pelas autoridades devido à sua natureza escandalosa. O melhor é que esses textos sejam queimados e suprimidos. Este foi o destino da publicação original do *Rei de Amarelo*.

Quando existem cópias sobreviventes, estas muitas vezes foram maltratadas pelos seus donos enlouquecidos ou maliciosos, ou então foram reencadernadas para disfarçar seus conteúdos blasfemos. Manuscritos encadernados jamais foram regularizados através de tipografia e impressão, e seus garranchos vacilantes e borrados podem ser inteiramente incompreensíveis por várias páginas, uma situação remediada apenas com grande dedicação e estudo.

Muito embora o sumário de cada livro seja uniforme, suponha que cada cópia de um livro do Mythos pode ser diferente de seus pares. Embora isso ocorra menos com livros mais recentes, como com *Azathoth e Outros*, mesmo assim uma encadernação pode estar danificada, páginas podem ter sido arrancadas e certos conteúdos podem estar faltando ou terem sido dispostos de forma errada. O conteúdo pode estar manchado de tinta ou apresentar marcas causadas por ácido, com páginas meio queimadas e as palavras tornadas ilegíveis ou totalmente desfiguradas por loucos (ou por homens sãos que procuraram destruir a perigosa informação contida nelas). Informações únicas podem estar escritas nas margens ou anotadas em papéis de anotações e inseridas aqui ou ali.

Alguns tomos começam a ter "personalidade" própria à medida que ficam mais velhos. Passados adiante por gerações, entre membros de família, livreiros e colecionadores, os tomos parecem absorver características de seus proprietários. Isto pode ser mais do que simplesmente conter anotações marginais errantes de estudiosos ocultistas, com alguns livros aparentemente manifestando distintas "personalidades" que ecoam antigos proprietários poderosos, como grandes feiticeiros e potentados de cultos. Considere o cheiro, a sensação ao toque e a aparência dos livros do Mythos. A impressão geral deve ser de algo distintamente mórbido. A encadernação provavelmente será de couro, talvez humano ou mesmo de algum ser sobrenatural. O couro deixa um resíduo viscoso quando é tocado? O livro deixa um odor almiscarado onde quer que tenha estado? A presença do tomo faz com que as páginas de outros livros nas proximidades escureçam e ressequem? Talvez o livro pareça se mover por conta própria, nunca estando onde o investigador se lembra de tê-lo colocado.

Feiticeiros e cultistas não são bibliotecários. Eles não estão preocupados com as necessidades da posteridade. Eles pretendem viver para sempre e consideram que o conhecimento contido em seus tomos é deles por direito e não deve ser passado adiante para pessoas indignas.

Edições Não-Descobertas

Se for encontrada a versão do original de uma obra antes conhecida apenas através de traduções, então a versão original será mais informativa. Aumente alguns pontos percentuais à recompensa para a perícia Mythos de Cthulhu. Trate a edição original como outra edição. O Guardião escolhe o idioma original do livro e também pode inventar um título no idioma escolhido.

Se você criar um novo tomo do Mythos para algum propósito, você deve pensar em um nome adequado para ele, conhecer o idioma em que ele foi escrito, saber como ele se parece aos olhos e ao toque, saber quantos pontos de Sanidade são perdidos ao lê-lo, quantos pontos de Mythos de Cthulhu são ganhos com a sua compreensão e também ser capaz de determinar quais feitiços (se houver) podem ser encontrados dentro dele.

Usando Tomos do Mythos

Apesar dos perigos, investigadores decidirão estudar este ou aquele livro aterrorizante. O processo de leitura pode ser desapressado e pode ser suspenso em qualquer ponto pelo tempo que for necessário.

Considere que cada livro é um potencial canal para o poder e a energia do Mythos — um portal físico e mental para a loucura de segredos que estão além da compreensão da humanidade. Os livros de poder podem exercer uma influência sombria sobre aqueles que os possuem, incitando o desejo pelo conhecimento blasfemo, suscitando um fascínio pelo oculto e, em última instância, fazendo o dono a mergulhar profundamente no Mythos e cortejar a insanidade. Em muitas histórias lovecraftianas, o protagonista é lançado de cabeça contra os horrores do Mythos por influência de algum artefato ou tomo.

À semelhança dos feitiços, tomos do Mythos podem desbalancear um jogo se forem usados com muita liberdade. Tais livros são um canal para conhecimento e feitiços do Mythos de Cthulhu, proporcionando aos investigadores uma fonte potencial de grande poder no combate contra as maquinações do Mythos. Se os investigadores encontrarem um tomo do Mythos em qualquer lugar que forem, então o jogo pode se tornar previsível e pouco desafiador. Obter um livro do Mythos poderia ser o objetivo de um cenário em si ou, pelo menos, um segmento longo e perigoso de uma campanha, permitindo que os investigadores obtenham segredos que os ajudem em sua luta contra os servos do Mythos.

Mas este poder e conhecimento tem um preço. Em *Chamado de Cthulhu*, isso geralmente significa um crescente declínio rumo à loucura. Embora jogadores desejem conseguir livros do Mythos, eles deveriam ao mesmo tempo temê-los, devido ao terrível efeito de redução de Sanidade que eles terão sobre seus investigadores.

A posse de um tomo do Mythos por parte de um investigador sempre deve trazer uma consequência. Isso pode ser simplesmente o custo de Sanidade conforme descrito acima, ou alguma outra consequência relacionada à história.

Tente pensar em como corromper os registros de antecedentes do investigador de forma que isso leve a história adiante. Pense em como a relação do investigador com o tomo do Mythos poderia ser manipulada para compelir a narrativa do jogo, adicionar mais profundidade ao investigador e sugerir

oportunidades de interpretação para o jogador envolvido. Enquanto outros investigadores veem o tomo do Mythos em questão como um livro maligno e malcheiroso, o investigador que foi corrompido por ele o verá de forma bastante diferente. Um investigador pode se sentir compelido a esconder o livro caso ele se "machuque" ou talvez o investigador enganado não consiga ler outro livro sem que as palavras do texto do tomo comecem a arder através da impressão.

O tomo está tentando voltar para quem "ele" considera como seu proprietário legítimo, enviando mensagens sob a forma de sonhos sombrios, na esperança de que seu mestre o encontre. Enquanto os investigadores sofrem com pesadelos hediondos, o verdadeiro dono do livro está cada vez mais perto e aguardando uma chance de recuperar o que lhe foi roubado.

Possíveis corrupções para os registros de antecedentes do investigador:

- O tomo é uma fonte de segredos que devo conhecer — preciso descobrir mais!
- Ninguém pode tocar no *meu* livro.
- O livro fala comigo e eu preciso obedecer.
- O livro é maligno, portanto, por lê-lo eu também sou.
- Onde quer que eu coloque o livro, ele mata qualquer coisa que esteja perto dele.
- O livro está me transformando — eu anseio por carne humana!

O tomo do Mythos se provou ser muito útil, particularmente para o investigador que está o lendo (ganhando alguns pontos na perícia Mythos de Cthulhu e um alguns feitiços). No entanto, a perda de sanidade causada pela leitura está se manifestando como uma obsessão não saudável pelo livro. O Guardião decide dar ao investigador um novo registro "corrompido" em seus antecedentes (em Pertences Queridos): "Não se separa do Livro de Iod, leva ele para onde quer que vá."

Os livros do Mythos também podem fornecer a inspiração para alucinações do investigador (**Efeitos Colaterais da Insanidade 2: Alucinações e Exames da Realidade**, ver a página 162). Talvez o livro influencie o investigador de alguma forma, ou o investigador veja o livro em todo lugar — mesmo que ele tenha sido supostamente destruído. Alucinações centradas em um tomo do Mythos podem ter todo tipo de efeito sobre os investigadores, seja para despistá-los ou guiá-los através de uma compreensão insana.

Uma Observação Sobre os Registros dos Tomos

A informação sobre os tomos descritos pode ser conhecida por bibliófilos eruditos, historiadores e por alguns que atuem no comércio de livros raros. Embora seja improvável que esses livros possam ser encontrados nas prateleiras de uma biblioteca pública comum, alguns podem ser achados na sessão de livros raros em certas universidades e em coleções particulares. Além das obras listadas, outras versões, bem como trabalhos menos relevantes do Mythos, existem, como cadernos, diários e cartas fortuitas. Guardiões são aconselhados a reler os registros para obter inspiração ao planejar novos tomos de conhecimento esquecido, cadernos de cultistas e assim por diante.

Quando duas datas forem indicadas para vários livros do Mythos: a última data em cada caso é a data atribuída à obra original. Algumas datas são pura conjectura. Se disponível, o número listado de cópias reflete aquelas conhecidas que estão em coleções públicas e privadas. É muito provável que outras existam.

As dimensões dadas são convencionadas, já que os tamanhos reais geralmente variam entre as cópias. O formato fólio varia entre 317 mm x 508 mm a 254 mm x 381 mm. O formato quarto varia entre 254 mm x 317 mm a 190 mm x 254 mm. O formato octavo varia entre 158 mm x 254 mm a 127 mm x 190 mm.

Os sumários também incluem uma média de semanas para o livro ser estudado. Ao usar tais valores, leve em consideração as perícias e profissões de cada leitor. Use os tempos e as datas apresentadas como indicadores comparativos de dificuldade. Cada investigador irá estudar e compreender um livro em uma velocidade diferente.

Legenda

Perda de Sanidade: Perda automática de Sanidade por ler o tomo.

Mythos de Cthulhu: O primeiro número apresenta os pontos de Mythos de Cthulhu adquiridos em uma leitura Inicial (MCI), veja a página 173. O segundo apresenta a quantidade adquirida em uma Leitura Completa (MCC), veja a página 174.

Nível de Mythos: Chance percentual de se achar uma referência útil dentro de um tomo, veja a página 175.

Estudo: Tempo sugerido de estudo para a Leitura Completa de um tomo.

Feitiços Sugeridos: Uma lista de possíveis feitiços que podem ser encontrados no tomo.

Al Azif — *veja Necronomicon*.

Azathoth e Outros

Inglês, Edward Derby, 1919

Uma coletânea dos primeiros trabalhos do poeta nascido em Arkham. Publicado em Boston como uma edição de bolso, 88 mm x 139 mm e encadernado em couro preto. Aproximadamente 1.400 cópias foram impressas e vendidas.

Perda de Sanidade: 1D4

Mythos de Cthulhu: +1/+3 por cento

Nível de Mythos: 12

Tempo de Estudo: 1 semana

Feitiços Sugeridos: nenhum.

Confissões do Monge Louco Clithanus

Latim, por Clithanus, 400 (1674)
Trata-se de parte do conhecimento que Clithanus adquiriu com a leitura do Necronomicon. Contém um longo tratado sobre símbolos de proteção e as crias de Cthulhu.

Perda de Sanidade: 2D6

Mythos de Cthulhu: +3/+6 por cento

Nível de Mythos: 27

Tempo de Estudo: 29 semanas

Feitiços Sugeridos: Expulsar o Diabo, Evocar as Blasfemidades do Oceano (Contactar Prole Estelar de Cthulhu), Símbolo do Mestre (Símbolo Ancestral), Alerta.

Cthaat Aquadingen

Duas versões a seguir:

Cthaat Aquadingen

Latim, autor desconhecido, c. séculos XI-XII
Um estudo abrangente sobre os abissais. Existem três cópias desta versão em latim, as três encadernadas de forma idêntica em pele humana que, conta-se, costuma suar quando a umidade baixa demais. Uma das cópias supostamente está no Museu Britânico — embora o museu negue, e as outras duas pertencem a colecionadores britânicos.

Perda de Sanidade: 2D8

Mythos de Cthulhu: +4/+9 por cento

Nível de Mythos: 39

Tempo de Estudo: 46 semanas

Feitiços Sugeridos: Sonhos de Deus (Contactar Divindade/Cthulhu), Sonhos de Zattoqua (Contactar Divindade/Tsathoggua), Sonhos do Afogador (Contactar Divindade/Yibb-Tstll), Falar com os Filhos do Oceano (Contactar Abissais), Falar com Pai Dagon, Falar com Mãe Hydra (Contactar Abissal/Mãe Hydra), Falar com Cria Divina (Contactar Prole Estelar de Cthulhu), Ruína de Nyhargo (este último feitiço é uma versão contrária do feitiço de Ressurreição, usada para destruir seres retornados à vida).

Cthaat Aquadingen

Inglês médio, autor e tradutor desconhecidos, c. século XIV
Um estudo abrangente sobre os abissais, mas em uma tradução incompleta e profundamente defeituosa. Um único manuscrito encadernado é guardado pelo Museu Britânico.

William Tedworth, um excêntrico erudito ocultista, afirmou ter visto uma cópia do Cthaat Aquadingen na biblioteca do médico do Sanatório Oakdeen em 1935. Devido à perda e ao dano de muitos dos registros na sequencia dos eventos de 1º de janeiro de 1936, não se sabe se Tedworth era um paciente, visitante ou consultor temporário na instalação. Tal informação esclareceria a veracidade de sua reivindicação.

Perda de Sanidade: 2D4

Mythos de Cthulhu: +2/+4 por cento

Nível de Mythos: 18

Tempo de Estudo: 29 semanas

Feitiços Sugeridos: Sonhos de Deus (Contactar Divindade/Cthulhu), Falar com os Filhos do Oceano (Contactar Abissais), Falar com Pai Dagon, Falar com Mãe Hydra, Falar com Cria Divina (Contactar Prole Estelar de Cthulhu).

Cthulhu no Necronomicon

Inglês, escrito por Dr. Laban Shrewsbury, 1915 (pub: 1938)
Notas manuscritas de um livro que o autor pretendia escrever. Depositadas na Biblioteca da Universidade Miskatonic pouco antes do autor desaparecer misteriosamente. Os escritos contam como o poder de Cthulhu afeta os sonhos dos homens, advertindo sobre um culto mundial dedicado ao retorno da criatura.

Perda de Sanidade: 1D6

Mythos de Cthulhu: +2/+4 por cento

Nível de Mythos: 18

Tempo de Estudo: 14 semanas

Feitiços Sugeridos: Contactar Divindade/Cthulhu, Contactar Abissal, Símbolo Ancestral.

Cultes des Goules

Francês, por François-Honore Balfour, Comte d'Erlette, 1702?
Publicado em 1703 na França (Paris?), em uma edição formato quarto. A Igreja imediatamente denunciou a obra. Cataloga um grande culto praticante de necromancia, necrofagia e necrofilia na França. São conhecidas catorze cópias, a mais recente delas tendo reaparecido em 1906.

Perda de Sanidade: 1D10

Mythos de Cthulhu: +4/+8 por cento

Nível de Mythos: 36

Tempo de Estudo: 22 semanas

Feitiços Sugeridos: Vinculação Negra, Convocar/Dispersar Nyogtha, Convocar/Dispersar Shub-Niggurath, Contactar Carniçal, Ressurreição, Encarquilhar, Invocar/Vincular Byakhee, Invocar/Vincular Cria Negra, Símbolo Vooriano.

Cultos Inomináveis

Três versões a seguir:

Unaussprechlichen Kulten

Alemão, por Friedrich Wilhelm von Junzt, 1839
Mais propriamente conhecido como *Das Buch von den unaussprechlichen Kulten*. Formato quarto, possivelmente impresso em Hamburgo. Esse volume, há muito conhecido como o *Livro Negro*, fala das conexões de von Junzt com vários cultos e sociedades secretas. Existem rumores sobre outras edições. Sabe-se que existem seis cópias distribuídas entre as principais bibliotecas da Europa e da América. A edição original traz as ilustrações horripilantes de Gunther Hasse.

Perda de Sanidade: 2D8

Mythos de Cthulhu: +5/+10 por cento

Nível de Mythos: 45

Tempo de Estudo: 52 semanas

Feitiços Sugeridos: Abordar Irmão (Contactar Carniçal), Barreira de Naach-Tith, Alertar o Grandioso (Contactar Dagon), Convocar Demônio do Éter (Contactar Mi-Go), Evocar o Sol (Convocar/Dispersar Azathoth), Evocar Cyaegha (Convocar/Dispersar Cyaegha), Evocar o Homem Cornífero (Convocar/Dispersar Nyarlathotep), Evocar Aquilo que Não Deveria Ser (Convocar/Dispersar Nyogtha), Evocar a Deusa da Mata (Convocar/Dispersar Shub-Niggurath), Comandar Viajantes Alados (Invocar/Vincular Byakhee), Comandar as Árvores (Invocar/Vincular Cria Negra), Comandar o Desconhecido (Convocar/Dispersar Ghatanothoa), Contactar Crianças do Abismo (Contactar Abissais), Revificar (Ressureição).

Cultos Inomináveis

Inglês, tradutor desconhecido, publicado em 1845

Uma tradução não autorizada publicada por Bridewell da Inglaterra (provavelmente em Londres) em uma edição formato octavo. Pelo menos vinte cópias são mantidas por diversas coleções. O texto apresenta muitas falhas.

Perda de Sanidade: 2D8

Mythos de Cthulhu: +4/+8 por cento

Nível de Mythos: 36

Tempo de Estudo: 48 semanas

Feitiços Sugeridos: como no *Unausprechlichen Kulten*, mas a maioria das versões contidas neste livro estão incompletas ou defeituosas.

Cultos Inomináveis

Inglês, tradutor desconhecido, publicado em 1909

Uma versão retirada do texto incorreto da versão de Bridewell, foi publicada pela Golden Goblin Press, Nova York. Contém apenas descrições de feitiços, não os rituais completos das edições anteriores. Com algum esforço, esta edição pode ser encontrada em sebos.

Perda de Sanidade: 2D8

Mythos de Cthulhu: +3/+6 por cento

Nível de Mythos: 27

Tempo de Estudo: 30 semanas

Feitiços Sugeridos: nenhum

De Vermiis Mysteriis

Latim, por Ludwig Prinn, 1542

Páginas negras em formato fólio, impressas em Colônia, na Alemanha, no mesmo ano. Suprimido pela Igreja. Quinze cópias sobreviveram. Em parte, discute o mundo árabe e coisas sobrenaturais de lá.

Perda de Sanidade: 2D6

Mythos de Cthulhu: +4/+8 por cento

Nível de Mythos: 36

Tempo de Estudo: 48 semanas

Feitiços Sugeridos: Contactar Divindade/Yig, Criar Janela de Observação, Criar Zumbi, Invokar Demônio (Invocar/Vincular Byakhee), Invocar Criança da Cabra (Invocar/ Vincular Cria Negra), Invokar Servo Invisível (Invocar/Vincular Vampiro Estelar), Transferência Mental, Comandar Fantasma, Símbolo Vooriano.

Dividido em dezesseis capítulos, De Vermiis Mysteriis aborda uma variedade de tópicos, incluindo artes de divinação, necromancia, criação de familiares, bem como teorias e descrições bizarras de entidades como vampiros, sprites e elementais. Certas cópias do tomo têm grandes seções escritas no que é considerado Ogham (runas druídicas). Alguns suspeitam que o Ogham seja uma cifra usada por Prinn para "esconder" ideias mais reveladoras e blasfemas. No início do século XX, circularam rumores em relação à Ordem Esotérica de Dagon, que supostamente buscava uma cópia original do livro. Acredita-se que dentro das seções cifradas encontram-se fórmulas para acelerar a metamorfose de um humano em um abissal.

Escritura de Ponape

Inglês, pelo capitão Abner Ezekiel Hoag, 1734.

Publicado postumamente c. 1795, em Boston, com formato sextodécimo, 101 x 171 mm, mas inferior em precisão e completude em relação manuscrito de Hoag, do qual supõe-se ainda existirem cópias. Detalha um culto insular na região do Pacífico, em que seres humanos adoram e acasalam com abissais.

Perda de Sanidade: 1D6

Mythos de Cthulhu: +1/+4 percentiles

Nível de Mythos: 15

Tempo de Estudo: 10 semanas

Feitiços Sugeridos: a versão impressa não contém feitiços. O manuscrito original contém Contactar Abissal, Contactar Pai Dagon, Contactar Mãe Hydra.



Estilhaços de Eltdown

Inglês, do Rev. Arthur Brooke Winters-Hall, 1912

Tradução questionável de hieróglifos misteriosos encontrados em fragmentos de argila no sul da Inglaterra, em uma edição de 350 panfletos, 64 páginas. Discute seres que poderiam trocar de mente com outras criaturas através do espaço-tempo.

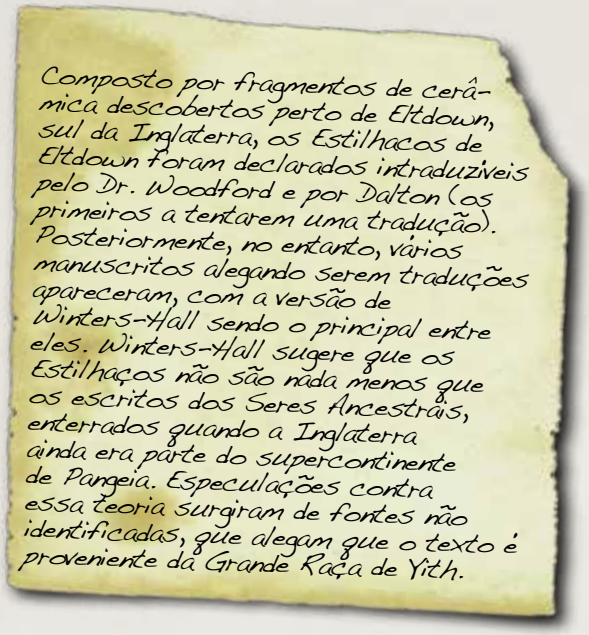
Perda de Sanidade: 1D8

Mythos de Cthulhu: +3/+8 por cento

Nível de Mythos: 33

Tempo de Estudo: 6 semanas

Feitiços Sugeridos: Contactar Yithiano.



Fragmentos de Celaeno

Manuscrito holográfico em inglês, do Dr. Laban Shrewsbury, 1915 (1938)

Uma única cópia é conhecida, depositada na Biblioteca da Universidade Miskatonic pouco antes do autor ter desaparecido misteriosamente.

Perda de Sanidade: 1D8

Mythos de Cthulhu: +3/+6 por cento

Nível de Mythos: 27

Tempo de Estudo: 15 semanas

Feitiços Sugeridos: Infundir Hidromel Espacial, Convocar Cthugha, Símbolo Ancestral, Encantar Apito, Invocar/Vincular Byakhee.

Fragmentos de G'harne

Inglês, por Sir Amery Wendy-Smith, 1919 (pub: 1931)

Estudo acadêmico e tradução de fragmentos inscritos com curiosos padrões de pontos. Discute amplamente a cidade perdida de G'harne, incluindo a sua localização. Os fragmentos foram descobertos por Windrop no Norte de África. A edição original teve 958 cópias impressas às custas do autor, em um formato pequeno (Sextodécimo) e humilde (114 mm x 146 mm).

Perda de Sanidade: 1D10

Mythos de Cthulhu: +3/+7 por cento

Nível de Mythos: 30

Tempo de Estudo: 12 semanas

Feitiços Sugeridos: Contactar Chthoniano, Contactar Ser Ancestral, Contactar Shudde M'ell, Símbolo Vermelho Shudde M'ell.

Liber Ivonis, Livre d'Ivon — *ver Livro de Eibon*

Livro de Dzyan

Inglês, autor e tradutor desconhecidos, considerado como sendo de origem antiga

Há muito referenciado pela teosofista Helena Blavatsky, nunca foi verificada uma cópia deste tomo. Conta-se que é uma tradução de manuscritos originais vindos de Atlântida. Também chamado de *Estrofes de Dzyan*. Partes deste trabalho foram traduzidas como *A Doutrina Secreta*, mas essa versão não inclui feitiços ou outras informações sobre o Mythos.

Perda de Sanidade: 1D6

Mythos de Cthulhu: +3/+6 por cento

Nível de Mythos: 27

Tempo de Estudo: 14 semanas

Feitiços Sugeridos: Evocar Cria dos Bosques (Invocar/Vincular Cria Negra), Evocar o Espírito do Vento (Invocar/Vincular Byakhee), Evocar Andarilho Invisível (Invocar/Vincular Espreitador Dimensional), Visão Onírica (Contactar Divindade/Cthulhu).

O Livro de Eibon

Três versões a seguir:

Livro de Eibon

Inglês, tradução desconhecida, c. século XV

Uma tradução falha e incompleta. Hoje em dia são conhecidas 18 cópias feitas por várias mãos.

Perda de Sanidade: 2D4

Mythos de Cthulhu: +3/+8 por cento

Nível de Mythos: 33

Tempo de Estudo: 32 semanas

Feitiços Sugeridos: Convocar/Dispersar Azathoth, Contactar Prole Amorfa de Zhothaqquah (Tsathoggua), Contactar Divindade/Kthulhut (Cthulhu), Contactar Divindade/Yok Zothoth (Yog-Sothoth), Contactar Divindade/Zhothaqquah (Tsathoggua), Criar Portal, Criar Névoa de R'lyeh, Roda Nevoenta de Eibon, Encantar Braseiro, Encantar Faca, Decomposição Verde, Levitar, Ressequir Membro.

Liber Ivonis

Latim, traduzido por Caius Phillipus Faber, século IX

Embora o original tenha sido, dizem, escrito por Eibon, feiticeiro de Hiperbórea, nenhuma versão anterior à em latim foi encontrada. Nunca impresso, seis versões manuscritas encadernadas foram listadas em coleções de bibliotecas.

Perda de Sanidade: 2D4

Mythos de Cthulhu: +4/+9 por cento

Nível de Mythos: 39

Tempo de Estudo: 36 semanas

Feitiços Sugeridos: Convocar/Dispersar Azathoth, Contactar Prole Amorfa de Zhothaqquah (Tsathoggua), Contactar Divindade/Kthulhut (Cthulhu), Contactar Divindade/Yok Zothoth (Yog-Sothoth), Contactar Divindade/Zhothaqquah (Tsathoggua), Criar Barreira de Naach-Tith, Criar Portal, Criar Névoa de R'lyeh, Defletir Perigo, Roda Nevoenta de Eibon, Encantar Braseiro, Encantar Faca, Decomposição Verde, Levitar, Símbolo Vooriano, Ressequir Membro.

Livre d'Ivon

Francês, traduzido por Gaspard du Nord, c. século XIII

Manuscrito encadernado do qual se conhecem 13 exemplares, parciais ou completos.

Perda de Sanidade: 2D4

Mythos de Cthulhu: +4/+8 por cento

Nível de Mythos: 36

Tempo de Estudo: 36 semanas

Feitiços Sugeridos: os mesmos do Liber Ivonis.

Acredita-se que os egípcios vieram a possuir o Livro de Eibon através de negociações com a lendária Atlântida. Supõe-se que sobreviventes do grande desastre de Atlântida também tenham levado o livro, inscrito em tabuletas, com eles para muitas partes da Europa, incluindo Irlanda, França e Grécia.

Através de um pacto com Tsathoggua, Eibon conquistou conhecimento e poder, e chegou até ao ponto de descobrir um modo de passar pelos lacres da sala do trono do deus sob o Monte Voormithadreth, para visitá-lo pessoalmente.

Com medo do seu poder, os sacerdotes de Yhoundeth orquestraram uma campanha de perseguição contra Eibon, finalmente fazendo com que ele fugisse através de uma "porta" que levava a Saturno. Apesar de isso ter acontecido há vários anos, andarilhos de sonhos e de outros lugares, de tempos em tempos, mencionam terem se encontrado com um antigo sábio chamado Eibon. Se ele é ou não o mesmo das histórias, continua a ser uma conjectura.

Mágicka Verdadeira

Inglês, por Theophilus Wenn, século XVII

Um manuscrito pequeno, encadernado à mão e caindo aos pedaços, não obstante, descrito como uma verdadeira enciclopédia de conhecimentos satânicos.

Perda de Sanidade: 1D8

Mythos de Cthulhu: +2/+4 por cento

Nível de Mythos: 18

Tempo de Estudo: 24 semanas

Feitiços Sugeridos: Clamar o Espírito do Ar (Invocar/Vincular Vampiro Estelar), Evocar o Uno (Invocar/Vincular Serviçal dos Deuses Exteriores), Evocar o Alado (Invocar/Vincular Byakhee), Falar com O Sombrio (Contactar Divindade/Nyogtha).

Manuscritos Pnakóticos

Inglês, autor e tradutor desconhecidos, século XV

Cinco versões manuscritas encadernadas deste livro estão catalogadas na Europa e na América. O aparente volume original, o Pnakótica, foi escrito em grego clássico, e esse livro talvez trace suas origens até os crinoides pré-humanos que semearam a vida na Terra.

Perda de Sanidade: 1D8

Mythos de Cthulhu: +3/+7 por cento

Nível de Mythos: 30

Tempo de Estudo: 45 semanas

Feitiços Sugeridos: Contactar Coisa Alada (Ser Ancestral).

Massa di Requiem Per Shuggay

Italiano, por Benvenuto Chieti Brodighera, 1768

Uma partitura de ópera e um libreto nunca publicados e que supostamente foram executados apenas uma vez. Falam de estupro, incesto e outras degradações. Músicos estudados declararam que algumas partes da obra são inexecutáveis. Cópias são mantidas pelo Museu Britânico, pela Bibliothéque Nationale em Paris e provavelmente pela Coleção Z do Vaticano.

Perda de Sanidade: 1D6

Mythos de Cthulhu: +1/+3 por cento

Nível de Mythos: 12

Tempo de Estudo: 2 semanas

Feitiços sugeridos: (executados com orquestra completa) Convocar Azathoth é conjurado aproximadamente na metade do terceiro ato.

Momstroosidades e Taes Variedades

Inglês, autor desconhecido, século XVI

Uma única versão deste livro manuscrito em fólio existia e ela foi roubada do Museu Britânico em 1898. Rumores de outras cópias continuam a persistir até hoje, embora nenhum tenha sido confirmado. Contém um apanhado de tópicos retirados do *Necronomicon*, do *Livro de Eibon*, e uma variedade de outros tomos. Muitas entidades são discutidas, incluindo Cthulhu, Yog-Sothoth e Lloigor, o gêmeo de Zhar.

Perda de Sanidade: 1D8

Mythos de Cthulhu: +2/+6 por cento

Nível de Mythos: 24

Tempo de Estudo: 36 semanas

Feitiços Sugeridos: Comandar os Sem Rosto (Invocar/Vincular Noitesguio), Comandar Demônio Gélido (Invocar/Vincular Byakhee), Comandar Servo Invisível (Invocar/Vincular Vampiro Estelar), Comandar Fera Noturna (Invocar/Vincular Horror Caçador), Comandar Andarilho Estelar (Invocar/Vincular Espreitador Dimensional), Encantar Faca, Encantar Flautas.

O Necronomicon

Cinco versões a seguir.

Al Azif

Árabe, por Abdul al-Hazrad (Abd al-Azrad), c. 730 DC

A forma original é desconhecida, mas inúmeras versões manuscritas circularam há muito tempo entre estudiosos medievais. Já no século XII, esta versão foi considerada perdida. É um compêndio imenso que toca quase todos os aspectos do Mythos, e uma referência competente na maioria dos temas, incluindo gráficos e mapas estelares.

Perda de Sanidade: 2D10

Mythos de Cthulhu: +6/+12 por cento

Nível de Mythos: 54

Tempo de Estudo: 68 semanas

Feitiços Sugeridos: Convocar/Dispersar Azathoth, Convocar/Dispersar Cthugha, Convocar/Dispersar Hastur, Convocar/Dispersar Nyogtha, Convocar/Dispersar Shub-Niggurath, Convocar/Dispersar Yog-Sothoth, Contactar Carniçal, Contactar Divindade/Nyarlathotep, Contactar Habitante da Areia, Dominação, Maldição Pavorosa de Azathoth, Pó de Suleiman, Símbolo Ancestral, Pó de Ibn-Ghazi, Ressureição, Encarquilhar, Invocar/Vincular Byakhee, Invocar/Vincular Vampiro de Fogo, Invocar/ Vincular Serviçal dos Deuses Exteriores, Símbolo Vooriano.

Manuscrito de Sussex

Inglês, traduzido pelo Barão Frederic, 1597

Uma tradução confusa e incompleta da versão em latim do *Necronomicon*, impresso em Sussex, Inglaterra, em uma edição formato octavo. Mais propriamente conhecido como *Cultus Maleficarum*.

Perda de Sanidade: 1D6

Mythos de Cthulhu: +2/+5 por cento

Nível de Mythos: 21

Tempo de Estudo: 36 semanas

Feitiços Sugeridos: os mesmos das versão *Al Azif*, mas possivelmente com falhas perigosas em sua forma e intento.

Necronomicon

Grego, traduzido por Theodoras Philetas, c. 950 DC

Versões anteriores manuscritas são desconhecidas. Uma pequena impressão italiana (de Florença?) em uma edição formato fólio foi suprimida pela Igreja; carecia das ilustrações, mapas e gráficos. A última cópia conhecida foi queimada em Salem, 1692.

Perda de Sanidade: 2D10

Mythos de Cthulhu: +5/+12 por cento

Nível de Mythos: 51

Tempo de Estudo: 68 semanas

Feitiços Sugeridos: os mesmos da versão de *Al-Azif*.

Necronomicon

Latim, traduzido por Olaus Wormius, 1228 DC

Primeiro circulou em formato manuscrito, depois foi impresso na Alemanha (final do século XV) em uma edição fólio com escrita gótica. Uma segunda edição, quase idêntica, foi publicada na Espanha no início do século XVII. Sabe-se existir ainda uma cópia da primeira edição e quatro cópias da segunda.

Perda de Sanidade: 2D10

Mythos de Cthulhu: +5/+11 por cento

Nível de Mythos: 48

Tempo de Estudo: 66 semanas

Feitiços Sugeridos: os mesmos da versão de *Al Azif*.

Necronomicon

Inglês, traduzido pelo Dr. John Dee, 1586

Uma versão precisa, mas baseada na tradução grega. Nunca foi impressa; existe apenas em forma de manuscrito encadernado. Três cópias quase completas são conhecidas.

Perda de Sanidade: 2D10

Mythos de Cthulhu: +5/+10 por cento

Nível de Mythos: 45

Tempo de Estudo: 50 semanas

Feitiços Sugeridos: Evocar o Anjo Yazrael (Invocar/Dispersar Yog-Sothoth), Evocar o Senhor do Abismo (Convocar/Dispersar Nyogtha), Comandar o Anjo Dilyah (Invocar/Vincular Serviçal dos Deuses Exteriores), Consultar Servo Sombrio (Contactar Carniçal), Consultar o Espírito da Terra (Contactar Nyarlathotep), Dominação, Pó de Suleiman, Símbolo Ancestral, Pó de Ibn-Ghazi, Símbolo Vooriano.

Povo do Monólito

Inglês, por Justin Geoffrey, 1926

Um volume de poemas, de 101 x 171 mm, encadernado em tecido vermelho escuro pela editora Erebus Press, em Monmouth, Illinois, com uma tiragem de 1200 cópias. O poema do título é reconhecido como a obra-prima de Geoffrey.

Perda de Sanidade: 1D3

Mythos de Cthulhu: +1/+2 por cento

Nível de Mythos: 9

Tempo de Estudo: 1 semana

Feitiços Sugeridos: nenhum.



O Necronomicon

Cada livro tem sua própria história e o Guardião é convidado a usar esta seção dedicada ao *Necronomicon* como inspiração para suas próprias histórias de outros tomos ou artefatos similares.

Embora haja alusão a obras ainda mais antigas, em línguas humanas é o *Necronomicon* quem melhor alcança a abrangência e o significado do Mythos de Cthulhu.

O *Necronomicon* é enciclopédico e desconcertante, contendo feitiços e conhecimentos profundos do Mythos, incluindo um cântico para Yog-Sothoth que pode abrir o Caminho para este mundo, informações sobre o pó de Ibn-Ghazi, e uma descrição do Símbolo Vooriano. O tomo também discute a natureza da existência, detalha muitos lugares (alguns fora da Terra), e fornece descrições sombrias sobre algumas entidades do Mythos. Alusões são definições, inflexões são explicações, desejos são provas e decoração e ilustrações são indistinguíveis. O vocabulário é tão pessoal quanto o de um sonho. O *Necronomicon* é o portal para a insanidade, o caminho pelo qual os humanos passam, transformam-se e emergem irreconhecíveis.

História

A versão original do *Necronomicon*, conhecida como o *Kitab Al-Azif*, foi escrita em torno de 730 DC, em Damasco, pelo Árabe, Abdul Al-Hazred (Abd al-Azrad). Um estudante de magia, bem como astrônomo, poeta, filósofo e cientista, al-Azrad nasceu por volta de 700 DC em Sanaá, no Iêmen. Antes de compor sua grande obra, ele passou anos visitando as ruínas da Babilônia, os fossos de Mênfis e o grande deserto do sul da Arábia.

Ele morreu em Damasco em 738, de acordo com seu biógrafo do século XII, Ebn Khallikan, devorado em plena luz do dia por um demônio invisível. Manuscritos do *Al-Azif* circularam secretamente entre filósofos e cientistas da época, no entanto, não foi senão no ano de 950 que o seu trabalho foi traduzido para o grego pelo bizantino Theodorus Philetas, que o rebatizou de *Necronomicon*. Foram feitas numerosas cópias do manuscrito de Philetas. O aumento da circulação desse tomo blasfemo levou à sua eventual condenação em 1050 pelo Patriarca Miguel de Constantinopla. Muitas cópias foram confiscadas e destruídas, com seus proprietários sofrendo duras penas.

Em 1228, Olaus Wormius realizou uma tradução latina da versão grega, com todas as cópias originais em árabe já perdidas nessa época. A sua rápida circulação entre os círculos de filósofos levou à sua proibição em 1232, tanto a versão latina quanto a grega colocadas no Index Expurgatorius pelo Papa Gregório IX. Olaus não rebatizou o *Necronomicon* grego e desde então o trabalho é comumente referido por esse nome.

O ano de 1454 viu a primeira prensa funcional que usava tipos móveis e, antes do final do século, uma versão em escrita gótica do *Necronomicon* em latim tinha sido impressa na Alemanha, provavelmente em Mainz. O texto não identifica a data ou o local da impressão.

No início do século XVI, provavelmente antes de 1510, uma versão da tradução grega foi impressa na Itália. Embora novamente faltem dados de identificação, geralmente acredita-se que esta versão tenha vindo da imprensa de Aldus Manutius, fundador da Aldine Press, famoso pela impressão de textos em grego e latim não editados.

Em 1586, uma tradução inglesa do *Necronomicon* foi produzida pelo Dr. John Dee, matemático, astrólogo e médico da Rainha Elizabeth da Inglaterra. Jamais publicada, acredita-se que a tradução de Dee tenha sido feita a partir de uma edição grega descoberta pelo médico durante suas viagens pela Europa Oriental. Embora preciso, o texto é incompleto, parcialmente cortado por seu tradutor.

Uma segunda impressão da versão em latim foi feita na Espanha no início do século XVII. Como de costume, o local de impressão não é identificado, mas os tipos de menor qualidade a distinguem do trabalho alemão, de melhor qualidade. Tirando este aspecto, é fiel à edição anterior.

Outras Versões

Existem outras versões e cópias parciais do *Necronomicon*. O *Manuscrito de Sussex*, também conhecido como o *Cultus Maleficarum*, é uma tradução em inglês feita por alguém chamado Barão Frederic, a partir do texto em latim. Essa versão foi publicada em Sussex, em 1597. O confuso e incompleto *Al-Azif — O Opúsculo do Árabe*, escrito em inglês arcaico, foi feito no final do século XVI e circulou em forma de manuscrito. A obra medieval de 116 páginas o *Manuscrito de Voynich*, atualmente na coleção da Universidade da Pensilvânia, é escrita em grego e em latim com caligrafia árabe.

Cópias Sobreviventes

Condenadas e destruídas pela Igreja, apenas cinco cópias do *Necronomicon* são conhecidas hoje, embora um número desconhecido de cópias ainda possa existir em coleções particulares. As cópias que chegam ao mercado aberto geralmente são compradas por bibliotecas ou colecionadores particulares. O aumento de valor resultante fez o preço ir para além do alcance da maioria daqueles que estudam o oculto seriamente. Poucos podem se dar ao luxo de obter suas próprias cópias deste livro obscuro e poderoso, e, dados o valor e as frágeis condições das cópias existentes, poucas instituições públicas permitem acesso irrestrito.

As cópias documentadas existentes são todas versões em latim, quatro da impressão espanhola clandestina do século XVII e a quinta sendo um único volume sobrevivente da excelente edição alemã do século XVI. As quatro edições restantes impressas na Espanha atualmente estão nas coleções da Bibliothèque Nationale em Paris, na Biblioteca da Universidade Miskatonic em Arkham, na Biblioteca Widener em Harvard e na Biblioteca da Universidade de Buenos Aires. O precioso único exemplar da edição impressa na Alemanha reside no Museu Britânico, em Londres.

Continua na página seguinte

Continuação da página anterior

Embora se acredite que a última cópia conhecida em grego tenha perecido nas chamas durante o caos dos julgamentos das bruxas de Salem em Massachusetts, ocasionalmente são ouvidos rumores de outras cópias gregas. O mais recente deles afirma que uma cópia era propriedade do artista nova iorquino Richard Upton Pickman. Se isso é verdade, o livro aparentemente desapareceu junto com o artista em 1926.

Cópias feitas à mão, da versão Dee a maioria delas danificadas e incompletas, ainda são ocasionalmente desencavadas. A descoberta mais recente foi feita pela Universidade Miskatonic, que agora tem uma versão quase completa do *Necronomicon* de Dee em sua invejável coleção. O decididamente menos raro *Manuscrito de Sussex* também podem ser encontrados na coleção da Miskatonic, além de em muitas outras grandes bibliotecas. Em geral acredita-se que nenhuma cópia do original árabe tenha sobrevivido até os dias atuais, embora rumores persistentes sugiram que uma cópia tenha surgido em São Francisco pouco antes do desastroso terremoto e incêndio de 1906. A alegação de que uma cópia em árabe fazia parte da coleção do Museu Britânico foi recentemente refutada.

Descrições Físicas

Todas as edições impressas conhecidas do *Necronomicon* estão em formato fólio. As edições em latim impressas na Espanha e Alemanha medem 457 x 292 mm e contêm 802 páginas, com uma folha sendo encadernada dobrada para formar um encarte com abas. Os registros sugerem que a versão grega tinha muito mais páginas. O estilo tipográfico é gótico e numerosas xilogravuras ilustram o texto. As encadernações, como em todos os livros desse período, são diferentes, refletindo os gostos dos proprietários originais dos livros.

O *Necronomicon* encontrado no Museu Britânico foi encadernado em couro no século XV e a encadernação ainda está em condições razoáveis. Impresso na Alemanha, o texto está em boas condições, mas lamentavelmente faltam sete folhas diferentes, cada uma cortada e removida com grande cuidado. Este volume estava entre as três bibliotecas particulares cedidas ao povo da Inglaterra que levaram à fundação do Museu Britânico, em 1753.

A cópia encontrada na Bibliothèque Nationale está em condições precárias, encadernada em papelão barato caindo aos pedaços, material que era comum à época. O texto está em condições igualmente ruins, com muitas páginas rasgadas e várias completamente ausentes. Outras páginas são indecifráveis, muito manchadas pelo que alguns identificam como sangue. A aquisição do livro é envolta em mistério, o volume foi depositado na recepção em 1811 por um homem furtivo que parecia ser estrangeiro. O misterioso doador foi encontrado um dia depois em um apartamento infestado por ratos, vítima de veneno.

A cópia da Universidade de Buenos Aires teria chegado à América do Sul no final do século XVII. Embora o texto esteja em condições meramente razoáveis, é único devido às estranhas anotações em suas margens, escritas em glifos desconhecidos.

A Biblioteca Widener em Harvard contém um *Necronomicon* em más condições. Sua encadernação é a original, mas bastante rachada e avariada. O texto está completo, mas muitas páginas se soltaram e outras estão se desfazendo. Esforços de restauração estão em andamento. O livro fazia parte da biblioteca de Harry Elkins Widener, milionário americano, e conta-se que ele obteve o volume pouco antes de embarcar no Titanic, em 1912.

A cópia na Universidade Miskatonic foi obtida no final do século passado por um jovem Dr. Armitage, na época, apenas recentemente contratado. Comprada da coleção privada de um empresário da cidade de Providence chamado Whipple Phillips, a edição da Miskatonic foi reencadernada, provavelmente no início do século XVIII, em pele de cabra curtida em sumagre. Um título falso, Qanoon-e-Islam, está gravado em relevo e pintado de dourado na capa frontal. O texto está completo e suas condições entre razoável e boa.



Prodígios Taumatúrgicos na Canaã da Nova Inglaterra

Inglês, pelo Rev. Ward Phillips, 1788?

Publicado em duas edições, a segunda em Boston, 1801. Formato octavo americano primitivo imitando escrita gótica. O interior das edições é o mesmo, exceto por mudanças na impressão, local de impressão e data de edição. Comumente encontrado nas principais bibliotecas e bibliotecas de sociedades históricas da Nova Inglaterra. Descreve as blasfêmias de bruxas, feiticeiros, xamãs e outros malfeitores da era Colonial. Detalha eventos dentro e nos arredores do Bosque de Billington.

Perda de Sanidade: 1D6

Mythos de Cthulhu: +1/+3 por cento

Nível de Mythos: 12

Tempo de Estudo: 8 semanas

Feitiços Sugeridos: nenhum, mas anotações pelo Rev. Phillips em sua cópia pessoal revelam Convocar/Dispersar Ithaka (Ithaqua), Contactar Divindade/Narlato (Nyarlathotep), Contactar Divindade/Sadogowah (Tsathoggua), Contactar Divindade/Yogge Sothyothe (Yog-Sothoth), Símbolo Ancestral.

O Rei de Amarelo

Inglês, tradutor desconhecido, c. 1895

O original é em francês, aparentemente, mas essa edição foi apreendida e destruída pela Terceira República logo após sua publicação. A edição em inglês é um pequeno volume preto em formato octavo, em cuja capa desponta um grande Símbolo Amarelo gravado em relevo. Até que o livro tenha sido lido, o Símbolo não tem efeito algum em quem o vê, exceto em causar curiosidade. Após a leitura do livro (ou após o contato com qualquer coisa ou qualquer pessoa vinda de Carcosa), ver o símbolo custa 0/1D6 pontos de Sanidade (apenas uma vez). O texto é uma peça ambígua e onírica que inicia os leitores na loucura. Diferente de outras obras, os leitores não podem optar por não acreditar no que está escrito no livro. Aqueles que possuem uma inclinação artística se sentirão compelidos a reler a peça. Se o livro resultar em insanidade, o leitor deve ficar obcecado com Carcosa e com o Rei de Amarelo (Ver **Símbolo Amarelo**, página 324).

Perda de Sanidade: 1D10

Mythos de Cthulhu: +1/+4 por cento

Nível de Mythos: 15

Tempo de Estudo: 1 semana

Feitiços Sugeridos: nenhum.

Revelações de Gla'aki

Inglês, por vários autores, 1842

Nove volumes em formato fólio foram publicados por assinatura, o último em 1865. Desde então, conta-se que mais três volumes foram escritos e distribuídos privadamente. Muitas bibliotecas importantes possuem cópias dos 9 volumes originais. Cada volume foi escrito por um cultista diferente, discutindo um aspecto diferente de Gla'aki, entidades associadas, e seus cultos. Esta versão do texto foi não compreende todo o seu conteúdo, mas muita informação sobreviveu.

Perda de Sanidade: 2D8

Mythos de Cthulhu: +5/+10 por cento

Nível de Mythos: 45

Uma peça envolta em mistério e tristeza, O Rei de Amarelo parece trazer apenas loucura e morte para aqueles que possuem o volume. Embora o dramaturgo permaneça desconhecido, alguns defendem que a obra foi escrita por Christopher Marlowe (autor da peça Doutor Fausto, assim como do lúgubre O Massacre em Paris). Além de suas conhecidas obras, Marlowe também é famoso por sua morte misteriosa. Um mandado de prisão fora emitido para Marlowe, sem nenhuma razão além de alegações de blasfêmia devido a um manuscrito contendo "vis conceitos heréticos". Ele foi levado para ser interrogado, embora (estranhamente) não existam registros do interrogatório. Dez dias depois, Marlowe foi esfaqueado (acima do olho direito, matando-o instantaneamente) por Ingram Frizer. Alguns acreditam que o manuscrito blasfemo seja O Rei de Amarelo e a verdadeira causa da morte de Marlowe.

Dizem que as Revelações de Gla'aki são os escritos secretos de um culto atuando no Vale do Rio Severn, na Inglaterra. Embora se saiba da existência nove volumes, continuam a circular rumores de que há um total de onze deles – esses volumes adicionais, aparentemente, contém os aspectos mais secretos das práticas e rituais do culto.

Tempo de Estudo: 32 semanas

Feitiços Sugeridos: Convocar/Dispersar Azathoth, Convocar/Dispersar Daoloth, Convocar/Dispersar Shub-Niggurath, Contactar Divindade (Eihort), Contactar Divindade (Gla'aki), Decomposição Verde.

Sete Livros Crípticos de Hsan

Chinês, escrito por Hsan o Grandioso, c. Século II DC

Sete pergaminhos, cada sobre um tópico diferente. Fala-se sobre a existência de uma tradução em inglês. Os livros discutem elementos do Mythos de particular importância ou interesse para aqueles que vivem no Reino Central.

Perda de Sanidade: 1D8

Mythos de Cthulhu: +2/+6 por cento

Nível de Mythos: 24

Tempo de Estudo: 40 semanas

Feitiços Sugeridos: Conjurar Espírito (Invocar/Vincular Byakhee), Conjurar Espírito da Terra (Contactar Chthoniano), Contactar Carniçal, Contactar Cão de Tíndalos, Contactar Divindade/Nyarlathotep, Porta para Kadath (um Portal para Kadath), Restaurar Vida (Ressureição).

Tabuletas de Zanthu

Inglês, pelo Prof. Harold Hadley Copeland, 1916

Uma brochura intitulada de "Uma Tradução Conjectural" impressa em 400 cópias. Traduz os entalhes das tabuletas de jade preto encontradas no oceano Pacífico por pescadores. O autor afirma que os entalhes estão em naacal hierático, o alto idioma da antiga Mu. A brochura descreve cultos a Ghatanothoa, Shub-Niggurath e Cthulhu.

Perda de Sanidade: 1D6

Mythos de Cthulhu: +1/+2 por cento

Nível de Mythos: 9

Tempo de Estudo: 8 semanas

Feitiços Sugeridos: o texto foi parcialmente cortado e não contém feitiços. As tabuletas muvianas originais contêm Contactar Divindade/Cthulhu, Ghatanothoa, Lloigor, Yuggya, e Zoth-Ommog.

O Texto de R'lyeh

Chinês, autor desconhecido, c. 300 AC

Supostamente, os originais em tabuletas de argila foram destruídos, mas acredita-se que cópias em pergaminho e traduções recentes em inglês e alemão ainda existam. O texto aparentemente é sobre Dagon, Hydra, crias estelares, Zoth-Ommog, Ghatanothoa e Cthulhu, e fala sobre a submersão de Mu e R'lyeh.

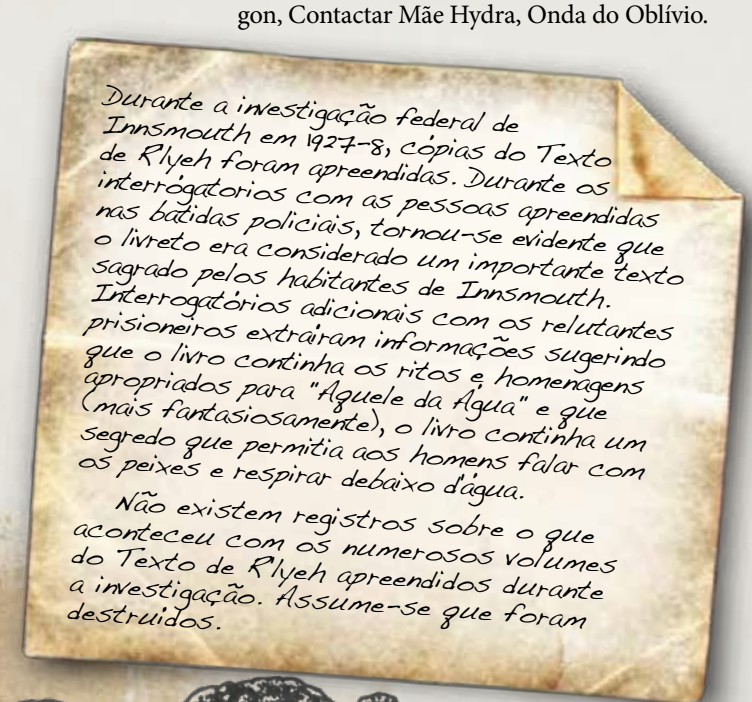
Perda de Sanidade: 2D6

Mythos de Cthulhu: +5/+10 por cento

Nível de Mythos: 45

Tempo de Estudo: 54 semanas

Feitiços Sugeridos: Convocar Cyaegha, Contactar Divindade/Cthulhu, Contactar Abissais, Contactar Pai Dagon, Contactar Mãe Hydra, Onda do Oblívio.



Livros de Ocultismo

Os proprietários de tomos do Mythos muito provavelmente possuirão também volumes de ocultismo (que não são do Mythos).

Um livro de ocultismo geralmente adiciona pelo menos um ponto à perícia Ocultismo após a sua leitura. Existem milhares de livros de ocultismo. Aqui está uma pequena amostra para que Guardiões possam utilizar em prateleiras de bibliotecas, colecionadores e cultos.

Ler um livro de ocultismo costuma não custar Sanidade. De outro modo, se aplicam as mesmas regras usadas em livros do Mythos. Quando nenhuma indicação quanto ao tempo de leitura for dada, o Guardião deve atribuir o intervalo que ele ou ela julgar apropriado para o livro.

Guardiões são livres para acrescentar um feitiço do Mythos rabiscados nas margens ou em uma folha separada (com a caligrafia intrincada de algum erudito ou cultista) se acharem apropriado, mas (exceto para o *Malleus Maleficarum*) o tom dessas obras não costuma ser maligno ou perigoso.

Beatus Methodivo

Latim, atribuído ao São Metódio de Olimpos, c. 300 DC

De abordagem gnóstica, este trabalho relativamente curto foi escrito como um apocalipse profético. Ele prevê a história do mundo. Reconta como Sete buscou um novo país no Oriente e chegou ao país dos iniciados, e como os filhos de Caim instituíram um sistema de magia negra na Índia.

Perda de Sanidade: nenhuma

Ocultismo: +2 por cento

A Chave de Salomão

Traduzido do original em latim para várias línguas, século XIV DC

Supostamente escrito pelo Rei Salomão. Composto por dois livros, o primeiro indica como evitar erros drásticos ao lidar com espíritos e o segundo discute as artes mágicas, incluindo muitos rituais complexos.

Perda de Sanidade: nenhuma

Ocultismo: +5 por cento

I Ching

Mandarim clássico e muitas traduções, incluindo inglês (cerca de 2000 AC, traduções modernas em inglês estão disponíveis)

Um dos cinco clássicos da China Confucionista. Traz um sistema sutil e poético de divinação que pode ser facilmente aplicado, mas capaz de alusões situacionais profundas.

Perda de Sanidade: nenhuma

Ocultismo: +8 por cento



O Culto das Bruxas na Europa Ocidental

Inglês, pela Dra. Margaret Murray, 1921

Um livro moderno em formato octavo com sobrecapa; viu muitas edições e impressões desde o seu lançamento. Conecta os chamados covens da Idade Média com crenças pré-cristãs que sobreviveram como superstições ou, em um sentido mais organizado, que foram tornadas clandestinas pela Igreja. Este volume é frequentemente encontrado em bibliotecas e livrarias.

Perda de Sanidade: nenhuma

Ocultismo: +1 por cento

Isis Sem Véu

Inglês, por Madame Helena Petrovna Blavatsky, 1877

Um conjunto de dois volumes que compreende a resposta da autora ao materialismo e à arrogância das comunidades religiosas e científicas contemporâneas a ela. Seus conteúdos (para citar alguns) também incluem seções sobre mesmerismo, psicometria, os seres que habitam o espaço etéreo e talismãs.

Perda de Sanidade: nenhuma

Ocultismo: +6 por cento

Malleus Maleficarum

Traduzido do latim para várias línguas, de Sprenger e Kramer, 1486 DC

Também conhecido como "Martelo das Feiticeiras". Um guia para os inquisidores da Idade Média sobre a identificação e a tortura confessional de bruxas. Este livro terrível ajudou a enviar cerca de nove milhões de pessoas para suas mortes. A tradução alemã de 1906 tem o excelente título de *Der Hexenhammer*.

Perda de Sanidade: nenhuma

Ocultismo: +3 por cento



Profecias de Nostradamus

Várias línguas, por Michel de Nostradame [Nostradamus], 1555-1557

Contém cerca de mil versos de quatro linhas, que alegam ser profecias sobre eventos humanos até o ano 3797 DC. As profecias são inespecíficas e vagas, podendo ser aplicadas de várias formas. Numerosas interpretações foram feitas para muitas dessas profecias.

Perda de Sanidade: nenhuma

Ocultismo: +1 por cento

O Ramo de Ouro

Inglês, por Sir George Frazer, 1890, em dois volumes

Uma edição ampliada em treze volumes foi publicada em 1911-1915. Uma obra clássica de antropologia explorando a evolução do pensamento mágico, religioso e científico. Uma versão resumida pode ser encontrada na maioria das bibliotecas dos Estados Unidos.

Perda de Sanidade: 1D2

Ocultismo: +5 por cento

A Tabuleta Esmeralda

Muitas línguas, aparentemente traduzidas de um original em fenício, autor ou autores desconhecidos, c. 200 DC

O principal texto alquímico da Europa medieval, misericordiosamente curto, mas tão enigmático e alusivo quanto o *Tao Te Ching* da China clássica.

Perda de Sanidade: nenhuma

Ocultismo: +1 por cento

O Zohar

Aramaico, muitas edições e traduções para o latim, alemão, inglês, francês, etc., de Moses de Leon, 1280 DC

O principal trabalho do pensamento místico judaico medieval, representando o esforço para conhecer ou alcançar Deus através da contemplação e da revelação.

Perda de Sanidade: 1/1D3+1

Ocultismo: +7 por cento

Tabela XI: Tomos do Mythos

Título	Língua	Data	Autor	Sem.	SAN	MCI	MCC	NM
Al-Azif	Árabe	c. 730	Abdul al-Hazrad	68	2D10	+6	+12	54
Alma do Caos	Inglês		Edgar Gordon	7	1D4	+1	+3	12
Azathoth e Outros	Inglês	1919	Edward Derby	1	1D4	+1	+3	12
Cabala de Saboth	Grego	1686	desconhecido	16	1D6	+1	+2	9
Canção de Yste	Grego		Família Dirka	11	1D6	+1	+4	15
Cânticos de Dhol	Alemão	1890s	Heinrich Zimmerman	17	1D8	+2	+5	21
Cânticos de Yuggya	Inglês		Desconhecido	11	1D6	+1	+3	12
Chave de Naacal	Inglês		Churchward	2	1D2	0	+1	3
Chronike von Nath	Alemão		Rudolf Yergler	22	1D8	+2	+4	18
Confissões do Monge Louco Clithanus	Latim	c. 400	Clithanus	29	2D6	+3	+6	27
Cthaat Aquadingen	Inglês	Séc. XIV	desconhecido	29	2D4	+2	+4	18
Cthaat Aquadingen	Latim	Séc. XI-XII	desconhecido	46	2D8	+4	+9	39
Cthulhu no Necronomicon	Inglês	1915	Laban Shrewsbury	14	1D6	+2	+4	18
Cultes des Goules	Francês	1702	Francois-Honore Balfour	22	1D10	+4	+8	36
Cultos Inomináveis	Inglês	1845	desconhecido	48	2D8	+4	+8	36
Cultos Inomináveis	Inglês	1909	desconhecido	30	2D8	+3	+6	27
Daemonolatreia	Inglês	1595	Remigius	28	1D8	+2	+6	24
De Vermiis Mysteriis	Latim	1542	Ludwig Prinn	48	2D6	+4	+8	36
Deus Sombrio da Loucura	Inglês	Década de 1930	Amadaeus Carson	7	1D6	+1	+3	12
Em Lugares Pressurizados	Inglês		Hartrack	3	1D6	+1	+4	15
Escavador Subterrâneo, O	Inglês	1936	Georg Reuter	2	1D3	+1	+2	9
Escritura de Ponape		1734	Abner Ezekiel	10	1D6	+1	+4	15
Estilhaços de Eltdown	Inglês	1912	Arthur B Winters-Hall	6	1D8	+3	+8	33
Éticas de Ygor	Latim		desconhecido	13	1D6	+1	+3	12

Legenda

Título — Nome do livro.
Língua — Língua em que o livro está predominante escrito.
Data — Data em que o livro foi escrito (se conhecida).
Autor — Escritor do livro (se conhecido).
Sem. — Número de semanas necessárias para estudo completo.
SAN — Pontos de Sanidade perdidos devido à leitura do livro.
MCI — Mythos de Cthulhu Inicial — número de pontos de Mythos de Cthulhu obtidos a partir de uma leitura inicial.
MCC — Mythos de Cthulhu Completo — número de pontos de Mythos de Cthulhu obtidos com um estudo completo.
NM — Nível de Mythos — o leitor pode ganhar o MCC máximo se seus pontos Mythos de Cthulhu estiverem abaixo do nível do livro (veja a página 175).

Título	Língua	Data	Autor	Sem.	SAN	MCI	MCC	NM
Fischbuch	Alemão	1598	Konrad von Gerner	8	1D4	+1	+2	9
Fragmentos de Celaeno	Inglês	1915	Laban Shrewsbury	15	1D8	+3	+6	27
Fragmentos de G'harne	Inglês		Amery Wen dy-Smith	30	1D6	+1	+3	12
Ghorl Nigral	Muviana		Naacal Zakuba	46	2D8	+4	+10	42
Habitantes das Profundezas	Francês		Gaston Le Fé	12	1D8	+2	+6	24
Hydrophinnae	Latim		Mr. Gantley	7	1D4	+1	+2	9
Ilarnek Papyri	Inglês		desconhecido	15	1D8	+2	+4	18
Invocações à Dagon	Inglês		Asaph Waite	16	1D8	+3	+6	27
Lendas de Liqualia	Inglês		Oswald	9	1D4	+1	+3	12
Liber Damnatus Damnationum	Inglês	1647	Janus Aquaticus	34	1D8	+3	+7	30
Liber Ivonis	Latim	Séc. IX	Caius Phillipus	36	2D4	+4	+9	39
Livre D'Ivon	Francês	Séc. XIII	Gaspard du Nord	36	2D4	+4	+8	36
Livro de Dzyan	Inglês		desconhecido	14	1D6	+3	+6	27
Livro de Eibon	Inglês	Séc. XV	desconhecido	32	2D4	+3	+8	33
Livro de Iod	Língua Antiga		desconhecido	51	2D6	+4	+8	36
Livro de Iod	Inglês Trad.		Johann Negus	10	1D6	+1	+3	12
Livro de Skelos	Aklo		desconhecido	54	2D6	+3	+7	30
Livro Negro do Crânio	Grego		J'cak Igguratian	29	1D8	+2	+4	18
Livro Verde	Inglês		desconhecido	50	2D8	+4	+9	39
Magia e as Artes Sombrias	Inglês		Kane	12	1D6	+1	+4	15
Mágicka Verdadeira	Inglês	Séc. XVII	Theophilus Wenn	24	1D8	+2	+4	18
Manuscrito de Sussex	Inglês	1597	Barão Frederic	36	1D6	+2	+5	21
Maravilhas da Ciência	Inglês		Morryster	11	1D4	+1	+2	9
Massa di Requiem Per Shuggay	Italiano	1768	B Chieti Brodighera	2	1D6	+1	+3	12
Mistérios Secretos da Ásia, com Comentários sobre o Ghorl Nigral	Alemão	1847	Gottfried Mulder	16	1D8	+2	+5	21
Mitologia Polinésia, com uma Nota Sobre o Ciclo das Lendas de Cthulhu	Inglês	1906	Harold H. Copeland	8	1D3	+1	+2	9
Momstroosidades e Taes Variedades	Inglês	Séc. XVI	desconhecido	36	1D8	+2	+6	24
Mum-Rath Papyri	Latim		Ibn Shoddathua	10	1D6	+1	+3	12
Narrativa de Johansen, A	Inglês		Gustaf Johansen	6	1D6	+1	+3	12
Necrolatry	Alemão	1702	Ivor Gorstadt	20	2D6	+4	+8	36
Necronomicon	Grego	c. 950	Theodoras Philetas	68	2D10	+5	+12	51
Necronomicon	Latin	1228	Olaus Wormius	66	2D10	+5	+11	48
Necronomicon	Inglês	1586	John Dee	50	2D10	+5	+10	45
Noite-Esguio	Inglês		Edgar Gordon	4	1D3	0	+1	3
Nossa Passagem de Vista	Inglês	1964	Roland Franklyn	1	1D6	+1	+3	12
Observador Secreto, O	Inglês		Halpin Chalmers	10	1D4	+1	+3	12
Observadores do Outro Lado	Inglês	Década de 1940	Nayland Colum	2	1D4	0	+3	9

Título	Língua	Data	Autor	Sem.	SAN	MCI	MCC	NM
Os Fundamentos do Oculto	Inglês	c. 1980	J. C. Wassermann	16	1D6	+1	+4	15
Os Manuscritos Pnakóticos	Inglês	Séc. XV	desconhecido	45	1D8	+3	+7	30
Othuum Omnicia	Latim		desconhecido	12	1D4	+1	+2	9
Pacífico Pré-histórico à luz da Escritura de Ponape, O	Inglês	1911	Harold H. Copeland	7	1D4	+1	+3	12
Pacífico Pré-histórico: Uma Investigação Preliminar, O	Inglês	1902	Harold H. Copeland	4	1D2	0	+1	3
Pergaminho de Pnom	Hiperboreano		Pnom	31	2D6	+3	+8	33
Povo do Monólito	Inglês	1926	Justin Geoffrey	1	1D3	+1	+2	9
Prodígios Taumatúrgicos na Canaã da Nova Inglaterra	Inglês	1788	Ward Philips	8	1D6	+1	+3	12
Quarto Livro de D'harsis, O	Inglês		D'harsis	42	2D6	+3	+8	33
Reflexões	Inglês		Ibn Schacabao	27	1D8	+2	+6	24
Rei de Amarelo, O	Inglês	1895	desconhecido	1	1D10	+1	+4	15
Resquícios de Impérios Perdidos	Alemão	1809	Otto Dostmann	5	1D3	0	+2	6
Revelações Cthonicas	Laotiano		Thanang Phram	18	1D8	+2	+5	21
Revelações de Gla'aki	Inglês	1842	Vários autores	32	2D6	+5	+10	45
Revelações de Hali	Inglês	1913	E. S. Bayrolles	5	1D4	+1	+3	12
Ritos Sombrios	Egípcio		Luveh-Keraphf	41	2D6	+3	+8	33
Rituais Sarracenos	Inglês	Séc. XIX	Clergyman X	6	1D3	+1	+2	9
Rituais Toscanos	Italiano		desconhecido	3	1D3	0	+2	6
Ritual de Yhe	Egípcio		Niggoum-Zhog	14	1D8	+3	+6	27
Saducismus Triumphatus	Inglês	1681	Joseph Glanvill	6	1D6	+1	+3	12
Sapientia Maglorum	Latim		Ostanes	40	2D6	+3	+7	30
Sete Livros Crípticos de Hsan	Chinês	Séc. II	Hsan, O Grandioso	40	1D8	+2	+6	24
Sobre Feitiçarias Malignas da Nova Inglaterra	Inglês	c.1600	desconhecido	9	1D6	+1	+3	12
Sutra Negro	Birmanês	c. 700	U Pao	18	1D8	+1	+4	15
Tabuletas de Zanthu	Inglês	1916	H Hadley Copeland	8	1D6	+1	+2	9
Testamento de Carnamagos	Grego	Séc. XII	Carnamagos	23	1D6	+2	+4	18
Texto de R'lyeh, O	Chinês	c. 300	desconhecido	54	2D8	+5	+10	45
Tomo Negro	Latim		Alsophocus	37	2D6	+3	+7	30
Transcrições de Geph	Inglês		desconhecido	20	1D8	+2	+5	21
Unausprechlichen Kulten	Alemão	1839	F W von Junzt	52	2D8	+5	+10	45
Unter Zee Kulten	Alemão	Séc. XVII	Graf Gauberg	17	1D6	+2	+4	18
Uralteschrecken	Alemão	Séc. XIX	Graf von Konnenberg	22	1D6	+2	+4	18
Vida de Eibon, A	Francês		Cyron	8	1D4	+1	+2	9
Visões de Yaddith	Inglês	1927	Ariel Prescott	1	1D4	+1	+3	12
Von denen Verdammten	Alemão (repr.)	1907	Edith Brendall	10	1D6	+1	+4	15
Von denen Verdammten Oder	Alemão		Karaj Heinz Vogel	24	2D6	+4	+8	36



Capítulo Doze
Grimório

Recomendo-te uma vez mais, não convoques nada que não possa afastar; com isso busco dizer qualquer coisa que possa por sua vez convocar algo contra ti, algo contra o qual os teus mais poderosos artifícios não seriam de uso algum. Busque os Menores, para que os Maiores não queiram responder-te e comandem poderes superiores aos teus.

—H.P. Lovecraft, "O Caso de Charles Dexter Ward"



Feitiços



s feitiços descritos no Grimório estão listados alfabeticamente, cada um detalhando o propósito padrão e o resultado de uma conjuração bem sucedida. Guardiões são encorajados a desenvolver, alterar e aprimorar os feitiços listados aqui. Um feitiço encontrado em um tomo pode ter um efeito mais fraco do que o indicado no Grimório; igualmente, podem ser encontradas versões mais poderosas.

O Guardião deve modificar feitiços de acordo com as necessidades do cenário ou campanha. Deve-se ter cuidado ao criar versões mais poderosas dos feitiços e colocá-los nas mãos dos investigadores. Geralmente isso desequilibra o jogo e deve-se observar que a feitiçaria é o domínio dos feiticeiros insanos que mergulharam nos conhecimentos do Mythos. Feitiços nunca devem ser considerados ordinários no mundo do jogo. Eles não são superpoderes, não devem ser usados levianamente pelos investigadores e intrometer-se com tais forças extraterrestres irá provavelmente mutilar o corpo e a mente de usuários imprudentes. Mais conselhos sobre como alterar feitiços são oferecidos em **Variantes de Feitiços** (ver a seguir).

O Guardião deve prestar atenção em quais investigadores conhecem magia. Um investigador poderia lançar um feitiço involuntariamente, sob o controle do Guardião, durante um acesso de loucura.

Nomes dos Feitiços

Embora cada feitiço tenha um nome padrão, é recomendável que os Guardiões usem títulos mais evocativos, sempre que possível. Diferentes tomos do Mythos podem conter feitiços em comum; no entanto, seus autores terão compreendido os feitiços de forma bastante diferente, um autor pode chamar o feitiço Contactar Abissal por "A Voz das Profundezas", por exemplo, e outro batizá-lo de "Invocar a Obscenidade Abissal". Feitiços diferentes podem até ter nomes iguais ou similares. Sugestões para Nomes alternativos são fornecidas no final da descrição de cada feitiço.

Magia Visceral

O caminho para a sabedoria e o conhecimento do Mythos leva à insanidade. A sanidade mede o domínio que uma pessoa tem sobre o que chamamos de "realidade", que não é realidade de fato, mas apenas uma alucinação humana consensual ou um entendimento limitado do universo que protege a mente daquilo que ela não pode compreender completamente: o Mythos de Cthulhu. A magia do Mythos é antitética e corrosiva para a sanidade humana; a conjuração de feitiços devora a sanidade, desintegrando gradualmente o elo do conjurador com o mundo humano até o dia em que reste apenas o Mythos. O objetivo final de um cultista é renunciar a todo o vestígio de sanidade humana e substituí-la por uma compreensão da verdadeira natureza do universo. A perda de toda sanidade incapacitaria a maioria das pessoas, impossibilitando-as de viver de forma significativa. No entanto, alguns cultistas conseguem fazer essa mudança de paradigma sem serem reduzidos a destroços incoerentes do que eram; mesmo que tenham zero pontos de Sanidade, eles de alguma forma transcendem a insanidade e ainda são capazes de serem funcionais e, em alguns casos, são capazes de se misturar despercebidos com a sociedade em geral.

Feiticeiros insanos, que abraçam completamente o Mythos, provavelmente conseguirão poderes muito maiores do que uma pessoa que simplesmente conjura um feitiço aprendido de um livro. Libertos da sanidade humana e alimentados pela sua compreensão do Mythos, tais feiticeiros podem descobrir novos aspectos da realidade e magias mais profundas e viscerais. Os investigadores também podem aprender esses níveis mais complexos de compreensão. Sempre que um investigador estiver insano (temporária ou indefinidamente) e conjurar um feitiço com sucesso, jogue 1D100 e compare o resultado com a perícia Mythos de Cthulhu do investigador. Se o resultado for igual ou menor do que a perícia, camadas mais obscuras de magia foram acessadas e agora a possibilidade de usar uma versão mais visceral do feitiço se apresenta. Uma vez que essa versão visceral do feitiço tenha sido descoberta, ela permanece disponível depois disso. Fica a cargo do Guardião decidir se existem níveis ainda mais profundos do feitiço a serem descobertos.

Todos os feitiços possuem tais camadas obscuras. Versões viscerais de muitos feitiços deste Grimório são fornecidas como exemplos. Recomenda-se que os Guardiões se planejem com antecedência quando introduzirem feitiços que possam cair nas mãos dos investigadores e antecipem os possíveis efeitos mágicos viscerais desses feitiços, ao invés de tentar inventá-los na hora.

Magia Visceral em Jogo

Todas as entidades do Mythos e cultistas com zero pontos de sanidade que conhecerem um feitiço também conhecerão a sua versão visceral, conforme listada no Grimório. Outros inimigos também podem conhecê-las, a critério do Guardião. O Guardião não deve se sentir obrigado a jogar dados para determinar se um inimigo aprende uma versão visceral durante o jogo.

Quando um investigador descobre o efeito visceral de um feitiço, o Guardião pode decidir como ele difere da versão padrão. A seção sobre Variantes de Feitiços pode ser útil. Essencialmente, a versão visceral deve ser mais empolgante (e mais horrenda) do que o feitiço padrão, em vez de um benefício mecânico comum (como ter um custo menor de pontos de magia). Você pode perguntar ao jogador como o feitiço poderia ser alterado; lembre-se, no entanto, que este é um jogo de horror, e a versão visceral pode trazer aspectos não desejáveis para o investigador. Uma magia mais poderosa deve ter um preço mais alto.

Variantes de Feitiços

Não existe algo como um feitiço definitivo. Os feitiços listados aqui são apenas um guia e um ponto de partida para o Guardião. Este não é um jogo em que os jogadores podem esperar que seus personagens ganhem feitiços regularmente. Os jogadores devem estar cientes de que qualquer feitiço que seus investigadores ganhem pode ser uma versão diferente das aqui listadas. Parte do trabalho do Guardião é atuar como intermediário entre este Grimório e os jogadores.

Fazendo Alterações nos Feitiços Listados

Um feitiço é composto por três partes: um custo, uma descrição e um efeito. Custo e efeito têm um impacto mecânico direto no jogo, que pode incluir perda de sanidade, dano físico, perda de pontos de magia, mudança permanente de atributos e assim por diante. Você é livre para alterar essas coisas, embora seja necessário ponderar cuidadosamente; colocar um feitiço barato e poderoso nas mãos dos jogadores pode afetar o jogo de forma dramática. A descrição, por outro lado, consiste simplesmente de detalhes dramáticos e pode ser alterada com relativa tranquilidade.

Testes Resistidos de POD

Muitos feitiços exigem que um teste de POD seja feito para determinar se o feitiço afeta seu alvo. Ambos os lados fazem um teste de POD e comparam seus níveis de sucesso, ganhando quem se sair melhor. No caso de um empate, o POD mais alto ganha. Caso ambos ainda estiverem empatados, o Guardião pode decidir que ambos são afetados negativamente de alguma maneira que reflita a natureza do feitiço. Se a diferença entre o POD do conjurador e o POD do alvo for de 100 ou mais, o que possuir o POD mais alto ganha automaticamente.

Alcance dos Feitiços

No jogo, o alcance dos feitiços geralmente segue uma de três opções: toque, 100 metros ou vista a olho nu. Essas escolhas gerais são fáceis de visualizar e entender. Alcances maiores podem se tornar discussões sobre física, sem contribuir para um clima de horror.

Tempo de Conjuração e Feitiços em Combate

Alguns feitiços são úteis em situações de combate. Cada feitiço tem um tempo de conjuração listado em sua descrição: instantâneo, 1 rodada e assim por diante.

Se o tempo de conjuração for instantâneo, ele se ativa na ordem de iniciativa DES+50 do usuário (assim como uma arma preparada).

Se a conjuração durar uma rodada, ele se ativa na DES do usuário na rodada atual.

Se a conjuração demorar duas rodadas, ele se ativa na DES do usuário na rodada seguinte, e assim por diante.

Alterando os Custos e Efeitos de um Feitiço

O custo do feitiço geralmente é avaliado em pontos de magia e pontos de Sanidade; no entanto, em alguns casos (quando um efeito é duradouro e/ou muito significativo) também pode incluir um custo permanente de POD. Ao alterar o custo, você deve considerar as alterações que pretende fazer no efeito. Um efeito mais poderoso provavelmente aumentará os custos, enquanto um efeito mais fraco pode diminuí-los.

A fonte a partir da qual um feitiço é aprendido pode afetar tanto o custo quanto o efeito; quanto mais pura a fonte, melhor o feitiço. Neste jogo não existe uma proporção definida entre custo e efeito de feitiços. Uma fonte mais pobre, como um tomo mal traduzido e incompleto, pode fornecer uma versão inferior de um feitiço, com um efeito reduzido e custo maior. Um feitiço transmitido por um Grande Antigo diretamente para a mente de um personagem pode ter efeitos consideravelmente superiores e/ou custos significativamente reduzidos.

Alterando um Feitiço

Tente inserir alguns toques pessoais no feitiço, tentando conectá-lo melhor ao seu cenário, investigadores e história, se possível.

Locações: considere as locações em sua história; poderia uma delas estar ligada ao feitiço? Se os investigadores estão lidando com carniçais, por exemplo, um feitiço que precise ser lançado no subterrâneo de repente ganha uma dimensão adicional.

Componentes do feitiço: os itens específicos necessários para lançar o feitiço. E se os investigadores precisassem da adaga recurvada de prata que viram no Museu Britânico, na sessão anterior?

Ritual do feitiço: um feitiço com efeitos grandiosos geralmente significa que um ritual mais complexo é necessário. Considere onde, quando e como o feitiço é lançado. Os investigadores precisam se lambuzar de sangue na lua cheia e inscrever um círculo ritual?

Descrição do feitiço: isso pode variar do sutil ao dramático. Tente colocar na descrição cheiros estranhos, visões desorientadoras, sons curiosos e sensações perturbadoras — lembre-se de que a maioria desses feitiços corroem a sanidade do conjurador, e a maneira como você descreve a conjuração deve deixar isso evidente.

Um Exemplo de Feitiço com Variações

Um feitiço pode ser comparado com uma receita culinária. Não existe uma receita definitiva de pão; pão de fermento pode ser feito em uma hora, enquanto o pão de fermentação natural leva dias. Podem ser utilizados uma variedade de farinhas e outros ingredientes. Os métodos de preparo podem variar; pode ser feito à mão ou com uma máquina. Os pães resultantes vêm em todas as formas, tamanhos e sabores. Se você checar dez livros de culinária, encontrará muitas receitas diferentes para pão com muitos nomes diferentes. O mesmo é verdadeiro para feitiços e tomos.

Dez tomos podem listar o que à primeira vista parece ser o mesmo feitiço; no entanto, os feitiços específicos não serão mais similares do que as dez receitas de pão — há um mundo de diferença entre o pão preto alemão e a focaccia. Assim como você escolheria um pão que se adequasse ao seu cardápio, você pode adaptar um feitiço para se adequar ao seu jogo. Vamos pegar o feitiço Criar Zumbi e checar algumas variações.

O Feitiço Criar Zumbi Básico

O feitiço Criar Zumbi do Grimório começa com um cadáver e o converte em um zumbi. O zumbi dura até apodrecer ou cair aos pedaços. Ele pode receber comandos básicos de seu criador. O custo em pontos de magia é alto (16 pontos)

e a perda de Sanidade (1D6) moderada. O feitiço leva uma semana inteira, mas funcionará e não está sujeito a qualquer teste de POD.

Uma Versão Rápida e Suja do Feitiço Criar Zumbi

É concebível que os jogadores possam querer criar um zumbi, talvez para realizar alguma tarefa perigosa em seu lugar. Se os investigadores encontrarem um tomo mal transcrito, incompleto ou danificado, você pode querer fornecer-lhes uma versão do feitiço que parece útil, mas que provavelmente causará mais problemas do que valeria a pena.

Alternativamente, você pode querer fazer um cenário com um tema no estilo Reanimator: um médico louco trazendo cadáveres de volta à vida, apenas para descobrir que eles estão fora de controle. O custo de tal feitiço pode ser cortado pela metade, já que é muito menos útil do que a versão padrão. É mantida a ideia de começar com um cadáver que continua a apodrecer, assim como a perda de sanidade, mas o tempo de conjuração é reduzido para uma hora. A aparente vantagem de lançar o feitiço mais rápido e gastando menos pontos de magia pode muito bem atrair os incautos. Vamos chamar esta versão do feitiço de "Vínculo Plúmbeo".

Uma Versão Melhorada do Feitiço Criar Zumbi

E se um bruxo tivesse o feitiço Criar Zumbi original, mas quisesse um servo mais eficaz, um que durasse mais, ou mesmo um que pudesse se passar por humano? O objetivo do bruxo poderia ser benéfico; ele pode até estar tentando trazer de volta um ente querido, como uma esposa ou filho.

Tudo isso, naturalmente, aumentaria o custo do feitiço e, como ele é mais duradouro, o custo poderia ser em POD em vez de pontos de magia — vamos dizer que custe 5 de POD. O custo de Sanidade também pode ser aumentado para 1D10, justificando isso na descrição do feitiço, dizendo que ele invoca os deuses do Mythos e que o conjurador deve insuflar sua própria "força vital" no cadáver. O tempo de conjuração não é importante e é reduzido para um dia, mas poderia do mesmo modo permanecer sendo de uma semana. Este zumbi obedecerá comandos simples e pode até aprender mais coisas com o tempo. A vida do zumbi está ligada à do conjurador e ele ficará inativo e apodrecerá caso seu mestre morra.

Vamos chamar esse feitiço de "O Beijo do Cemitério" para evocar o que poderiam ser suas boas intenções, ainda que equivocadas.

Vínculo Plúmbeo (variante de Criar Zumbi)

Custo: 8 pontos de magia; 1D6 pontos de Sanidade
Tempo de Conjuração: 1 hora

Um líquido ritual deve ser derramado sobre um cadáver preparado. Os ingredientes do líquido diferem em função da versão do feitiço; no entanto, o sangue do feiticeiro parece comum a todos. Outros ingredientes devem ser determinados pelo Guardião (pelo menos um deve ser caro ou ilegal, ou talvez radioativo). Imediatamente depois, o conjurador entoa o feitiço.

Após o ritual, o cadáver desperta. Literalmente desprovido de mente, o zumbi é semelhante a um animal selvagem e não está sob o controle de seu criador.

A coisa continua a apodrecer após sua criação e, assim, acaba por se deteriorar até ficar incapaz de agir.

Beijo do Cemitério (variante de Criar Zumbi)

Custo: 5 POD; 1D10 pontos de Sanidade
Tempo de conjuração: 1 dia

O feitiço requer um cadáver humano que conserve carne suficiente para permitir a mobilidade após a ativação. O conjurador coloca 28 ml de seu próprio sangue na boca do cadáver, então beija os lábios do cadáver e "sopra parte de seu eu" para dentro dele. Cinco pontos de POD são perdidos, uma oferta para o cadáver.

Se o feitiço for bem sucedido, o conjurador pode direcionar ao zumbi comandos simples que ele irá realizar. Com o tempo, o zumbi pode aprender a aceitar comandos mais complexos. Caso o conjurador morra, o zumbi se tornará inativo e apodrecerá. Parte da invocação refere-se coletivamente aos deuses do Mythos — embora nenhum nome específico seja usado.

Versão Visceral

Há rumores de que alguns feiticeiros podem criar e controlar inúmeros servos mortos-vivos, com alguns sugerindo que o POD de um feiticeiro define o limite para o número de zumbis que podem ser controlados.

Divida o POD do conjurador por cinco; o resultado é o número máximo de zumbis que podem ser ativamente controlados em qualquer dado momento.

Nomes alternativos: *O Servo Desmorto, o Retorno do Abraço Perdido da Pessoa Amada*

Uma Versão Macabra do Feitiço Criar Zumbi:
Se você quiser uma versão completamente mais maligna do feitiço — uma que envolva a captura e o assassinato de uma pessoa inocente, talvez um amigo de um investigador ou mesmo do investigador em si — então algo deve ser alterado para permitir que o feitiço comece com um alvo vivo.

Primeiro, o alvo teria que ser capturado, e uma maneira óbvia de capturar e subjugar um alvo é com veneno. Este feitiço pretende ser algo bastante maligno, então o alvo é em seguida enterrado vivo por alguns dias. Mais tarde, a vítima é convertida em um zumbi para servir ao seu mestre por tanto tempo quanto o conjurador viver ou desejar. Este é um feitiço maligno envolvendo assassinato e tortura, por isso o custo de sanidade é aumentado para 10 pontos. O fato de que esse feitiço não anima um cadáver, mas corrompe uma pessoa viva, é considerado uma justificativa para diminuir o custo de pontos de magia de 16 para 10. O feitiço ainda leva vários dias para ser conjurado, e o zumbi resultante continua sendo capaz de obedecer apenas comandos básicos.

Já que esse feitiço tem como alvo uma pessoa viva, deve haver alguma maneira de se opor a ele. Dois testes devem ser feitos, primeiro um teste de CON para se resistir ao veneno e em segundo lugar um teste de POD para resistir aos efeitos do feitiço. Essa variante poderia ter apenas seu nome sutilmente alterado para "Criar Zombi".

Criar Zombi (variante de Criar Zumbi)

Custo: 10 pontos de magia; 10 pontos de Sanidade
Tempo de Conjuração: variável (dias)
O alvo deve ser induzido à quase morte por um pó paralisante feito de vísceras de baiacu e alcaloides. Este veneno precisa ser inalado. O alvo deve então ser bem sucedido em um teste Extremo de CON (igual ou inferior a um quinto de sua CON) para resistir ao veneno. Caso fracasse, o alvo cai em um transe profundo, indistinguível da morte. Horrivelmente, o alvo ainda permanece consciente, mas incapaz de se mover. A vítima é colocada em um caixão e enterrada viva no cemitério. Um pequeno tubo conecta o caixão à superfície para que ele ou ela possa respirar. Durante esse tempo, o infeliz alvo do feitiço deve passar em um teste de Sanidade a cada três horas de jogo ou perderá 1D6 de SAN. Se o alvo ficar insano durante esse período, ele ou ela abraça a vontade do feiticeiro, grato que o terror do túmulo tenha sido afastado.

Três noites depois, o conjurador volta ao local do túmulo e conjura Criar Zombi. Se o conjurador perceber resistência mental no alvo, um teste resistido de POD (ver página 243) é feito entre o alvo e o conjurador. Quer o alvo esteja são ou insano, o sucesso do feitiço drena todos seus pontos de POD, deixando-o com apenas 1 de POD. Se o feitiço falhar, o conjurador pode simplesmente cobrir o respiradouro e deixar a vítima sufocar.

Com uma conjuração bem sucedida, o feiticeiro terá criado um servo zumbi, capaz de obedecer comandos simples. O desafortunado zombi permanece sob o feitiço do feiticeiro, até o momento em que ele é liberado — geralmente significando a verdadeira morte da vítima ou a morte de seu mestre.

Criando um Novo Feitiço

Chamado de Cthulhu não é um jogo que se esforça para manter um equilíbrio de jogo entre os personagens jogadores e seus inimigos. Tampouco existe uma estrutura baseada em níveis na qual os feitiços precisam se adequar. Se, por exemplo, você criar um feitiço que é similar a um do Grimório, mas que custa menos e é mais poderoso, você não terá violado regra alguma. Você deve ter cuidado ao introduzir elementos (como feitiços) que possam ter efeitos muito grandes na dinâmica do seu jogo. Isto não quer dizer que você não deva fazê-lo, só que não deve fazer isso levianamente.

Consulte os feitiços neste livro e encontre um que se aproxime da magnitude do efeito de seu novo feitiço. Isso fornecerá um ponto de partida para o custo em pontos de magia, POD e Sanidade.

Considere quão fácil será para conjurar o feitiço. Um conjurador pode ter 16 pontos de magia e ser capaz de perder alguns pontos de vida para aumentar essa quantidade para, digamos, 25. Além desse ponto, o conjurador precisará de um reservatório de pontos de magia ou participantes adicionais na conjuração para doarem seus próprios pontos de magia. Alguns feitiços exigem o gasto de POD. O POD pode ser acumulado por feiticeiros através de certos feitiços ou itens, como uma bengala encantada.

Sacrifícios e outros ritos moralmente questionáveis podem ser adicionados a feitiços com duas finalidades. Primeiro, evocar o tema do horror. Segundo, para tornar os feitiços difíceis de serem utilizados por jogadores ou para criar um dilema moral para eles. Por exemplo, irão os jogadores usar um feitiço capaz de frustrar os planos de seus inimigos caso ele exija um sacrifício humano?

Desambiguação de Convocar, Contactar e Invocar

Estes três tipos de feitiços têm muito em comum e é útil entender suas diferenças.

Feitiços para Convocar são rituais imensamente poderosos que trazem uma manifestação física real de um deus perante o conjurador. Feitiços para Convocar podem ser usados por cultos para trazer seus deuses sombrios para que aceitem sacrifícios rituais ou como um ato de adoração. O outro lado do feitiço Convocar é o feitiço Dispersar, usado para despachar o deus de volta de onde ele veio. Feitiços para Dispersar podem ser úteis para os investigadores.

Feitiços para Contactar podem ser considerados um pedido de comunicação — um pouco como uma chamada telefônica esotérica. Quando usado com sucesso com monstros do Mythos, o feitiço irá atrair um ou mais deles até o conjurador; no entanto, eles vêm por sua própria vontade e não estão sob o controle do conjurador. Quando usado com

uma deidade ou Grande Antigo, o feitiço abre um canal de comunicação, mas não necessariamente traz uma manifestação física do ser. Investigadores podem ter motivos para usar um feitiço de Contactar em certas circunstâncias; por exemplo, para entrar em contato com raças inteligentes do Mythos em busca de informações ou ajuda; no entanto, fazê-lo é perigoso ao extremo.

Feitiços para Invocar compelem um monstro (não um deus) a aparecer diante do conjurador. Tais monstros podem ser vinculados à vontade do conjurador e obrigados a seguir suas ordens. Por isso, feitiços de Invocação (e Vinculação) são usados por feiticeiros e cultistas que desejam usar o poder de algum horror de outro mundo. Investigadores podem usar um feitiço de invocar, mas é melhor se certificarem de que irão vincular o que eles invocarem!

O Grimório

Esta seção lista feitiços em ordem alfabética, com algumas exceções. Existem três classes de feitiços, Feitiço de Convocar e Dispersar, Feitiços de Contactar e Feitiços de Encantar, que foram agrupados juntas.

Abençoar Lâmina

Custo: 5 de POD; 1D4 pontos de Sanidade
Tempo de Conjuração: 1 hora

Cria uma lâmina capaz de causar dano ou matar entidades que não podem ser feridas por armas mundanas. Requer o sacrifício de sangue de um animal de pelo menos TAM 50. A lâmina deve ser de um metal elementar, como ferro ou prata. A lâmina pode ser de qualquer tamanho; no entanto, lâminas maiores causam mais dano (ver **Tabela XVII: Armas**, páginas 401-405).

Se a lâmina for quebrada, derretida ou de outra forma danificada, ela perde essa propriedade permanentemente; no entanto, ela não será danificada em ataques contra entidades sobrenaturais.

Nomes alternativos: *Imbuir o Poder dos Ancestrais, Ritual dos Sete Cortes, Perdição dos Espíritos.*

Abraço de Nyogtha

Custo: 1 ponto de magia, mais uma quantidade de pontos igual ao dobro do dano causado na rodada; 1D20 pontos de Sanidade
Tempo de conjuração: Instantâneo

O conjurador deve gastar 1 ponto de magia para iniciar o feitiço e o alvo deve estar dentro do alcance de uma conversação. Para que o feitiço tenha efeito, o conjurador deve ter sucesso em um teste resistido de POD contra o alvo. Se o conjurador ganhar o teste, o alvo sente como se uma grande mão ou tentáculo estivesse esmagando seu coração, perdendo 1D3 pontos de vida por cada rodada de combate em que o feitiço estiver em vigor. Enquanto está sob tal ataque, o alvo fica temporariamente paralisado, como se estivesse sofrendo um ataque cardíaco. Na rodada em que o dano acumulado deste feitiço fizer o alvo chegar a zero pontos de vida, o tórax do alvo se rompe e explode, e o coração fumegante do alvo aparece na mão do conjurador.

A cada rodada que o feitiço durar, o conjurador deve gastar uma quantidade de pontos de magia igual ao dobro do dano causado. O conjurador deve se concentrar no feitiço a cada rodada para que ele permaneça em efeito e deve derrotar o alvo em um teste resistido de POD a cada rodada. Se o conjurador for distraído ou se o alvo resistir com sucesso, o feitiço termina. O dano causado permanece.

Nomes alternativos: *A Vil Constrição, A Ira Insidiosa do Feiticeiro Sombrio, O Toque Terrível.*

Alerta

Custo: 1 ponto de magia por pedra
Tempo de conjuração: 5 rodadas

Uma série de pedras brancas comuns são colocadas no chão, na disposição que o conjurador quiser, exceto que cada uma deve estar a no máximo um metro da outra. Quando esse feitiço é conjurado, uma cintilante onda de calor pode ser vista sobre as pedras. Daí em diante, se qualquer uma das pedra for movida, o conjurador ficará ciente disso, mesmo que estivesse dormindo até então. Uma vez que isso ocorra, o feitiço é quebrado.

Nomes alternativos: *Pedras de Guarda, Deixa Teu Fardo com as Rochas, Círculo de Proteção.*

Banimento de Yde Etad

Custo: 1D4+3 pontos de magia por conjurador; 1D4 pontos de Sanidade para cada um
Tempo de conjuração: variável (mínimo 1 hora)

Este feitiço envia de volta para casa a maioria das inteligências transdimensionais humanas ou semelhantes à humana que estão agindo por sua própria vontade. Não funciona contra qualquer criatura que esteja sob o comando de outra inteligência. Executado corretamente, o banimento é permanente e irrevogável. Cada banimento visa um alvo individual, não um tipo de monstro.

Pelo menos três pessoas devem participar do feitiço. Todos os participantes devem conhecer o feitiço. Mais participantes aumentam a eficácia do feitiço; no entanto, o número total de participantes deve ser divisível por três.

Este banimento funciona através da destruição com chamas rituais de um símbolo que represente o alvo. O símbolo pessoal do alvo é o melhor, mas um substituto pode ser preparado de acordo com uma fórmula descrita no feitiço. Para que o feitiço tenha efeito, um teste de POD resistido deve ser feito entre o alvo e o conjurador com o maior POD. Um dado de bônus é concedido para cada grupo adicional de três conjuradores.

O feitiço tem que ser realizado ao ar livre no meio da noite, idealmente em um lugar de poder associado ao alvo. Poderia ser um local reconhecidamente assombrado, sua última localização conhecida ou seu ponto de entrada para esta dimensão. Os conjuradores devem se dividir: um terço deve ficar do lado de fora de um círculo de proteção e o resto dentro dele.

Nomes alternativos: *Banir Cria dos Sete Infernos, Expulsar Demônio, Maldição do Fogo Tenebroso.*

Canção de Hastur

Custo: 1D4 pontos de magia por rodada; 1D4 Pontos de Sanidade por rodada
Tempo de conjuração: 3 rodadas antes de começar a ter efeito

Uma medonha ululação lamentosa produzida pelo conjurador faz com que a pele e a carne da vítima escolhida fervilhem e apodreçam em bolhas pestilentas.

O alvo deve estar no campo de visão do conjurador. Embora todos possam ouvir a canção, o feitiço afeta apenas a pessoa escolhida como alvo. Este feitiço não funciona senão em noites em que a estrela Aldebaran esteja visível. Um resultado igual ou menor do que o POD do conjurador deve ser feito para se cantar a melodia alienígena correta.

Conjurado com sucesso, o feitiço causa à vítima 1D6 de dano por rodada em que esteja ativo. Após cada par rodadas, cicatrizes reduzem a APA da vítima em 3D10. A cada quatro rodadas, rupturas internas diminuem a CON da vítima em 3D10. Quando a CON da vítima atingir 0 ou ela morrer devido à perda de pontos de vida, seu corpo incha e então explode com um estouro repugnante enquanto uma massa de carne fumegante se espalha no chão.

A canção pode ser usada defensivamente, para proteger contra outro conjurador deste feitiço. Conjurações contrárias bem-sucedidas se anulam.

Nomes alternativos: *O Lamento do Rei, Música da Corte de Amarelo, Invocar a Erupção Supurante de Grande Agonia e Tormento.*

Cântico de Thoth

Custo: 10 pontos de magia; 1D4 pontos de Sanidade
Tempo de conjuração: 30 minutos

O uso deste feitiço aumenta as faculdades mentais do conjurador, melhorando as chances de ele ou ela resolver um problema intelectual específico. Gastar 10 pontos de magia no cântico concede ao conjurador um dado de bônus em sua jogada para ganhar conhecimento, aprender um feitiço, traduzir um trecho, deduzir o significado de um símbolo, etc.

Nomes alternativos: *O Rito da Acuidade Cerebral, A Canção da Competência Erudita, O Coro Escolástico.*

Harvey está tentando traduzir um pergaminho em Latim. Ele conjura Cântico de Thoth, gastando 10 pontos de magia. A perícia dele em latim é de 66. Ele joga 84 e 34 (dado de bônus); um sucesso. O cântico expandiu suas capacidades mentais por um curto período de tempo, durante o qual ele compreende latim plenamente.

Causar/Curar Cegueira

Custo: 8 pontos de magia (e 2D6 pontos de Sanidade para Causar Cegueira)
Tempo de conjuração: 1 dia

O alvo sofre cegueira de completa e permanente, como se devido a um derrame. O mesmo feitiço pode reverter a cegueira se os olhos e os nervos ópticos estiverem essencialmente intactos. O feitiço custa 8 pontos de magia em qualquer versão. É necessário um dia de ritual. Para que o feitiço tenha efeito, o conjurador deve ter sucesso em um teste resistido de POD com o alvo (sucesso automático se o alvo estiver consentindo).

Nomes alternativos: *Conceder Visão, Sombras da Escuridão, A Maldição do Faraó.*

Consumir Semblante

Custo: 10 pontos de magia para cada 6 horas de conjuração; 5 de POD; 1D20 pontos de Sanidade
Tempo de conjuração: vários dias

O conjurador pode assumir a aparência viva de uma pessoa recém-morta, conforme vista ao vivo, por câmera de vídeo, raios-x, etc. A vítima não pode ter mais de 15 pontos de TAM de diferença em relação ao conjurador. Pelos os próximos dias, o conjurador consome a vítima e trabalha no feitiço, gastando 10 pontos de magia a cada seis horas e sacrificando permanentemente 5 pontos de POD. O conjurador pode consumir várias aparências e portanto assumir vários disfarces. Quando uma vítima é consumida, o conjurador perde 1D20 pontos de sanidade. Este feitiço é conhecido por muitos do povo serpente.

Uma vez que o feitiço esteja completo, o conjurador pode assumir a aparência da vítima à vontade, durante o tempo que desejar. Para o observador astuto, a sombra do conjurador permanece em sua forma original (não reflete a da vítima consumida). Da mesma forma, as perícias e memórias do conjurador permanecem intactas — as da vítima se foram.

Ao perder um ou mais pontos de vida, o conjurador retorna à sua forma original. Voltar de uma forma assumida para a original leva 20 segundos. É preciso retornar à forma original antes de se assumir outra forma. Estando na forma original, gasta-se 1D3 minutos para se assumir uma das formas roubadas.

Nomes alternativos: *A Capa de Pele de Cobra, O Manto Valusiano, A Dádiva de Yig.*

Versão Visceral

Conjuradores às vezes são capazes de lembrar de memórias e pensamentos daqueles que foram consumidos. Normalmente se trata de uma informação específica que era conhecida pelo infeliz alvo do feitiço. Um ponto de magia adicional deve ser gasto e um teste de POD deve ser feito para cada nova informação desejada.

Feitiços de Contactar

Custo: consulte o feitiço específico
Custo de Sanidade: 1D3 (além dos pontos por ver o monstro)
Tempo de Conjuração: 1D6 + 4 rodadas

Feitiços de Contactar são divididos em dois grupos separados: feitiços relacionados ao contato com criaturas e monstros do Mythos e feitiços para entrar em contato com divindades do Mythos (ver **Contactar Divindade**, página 249).

Ao utilizar um feitiço de Contactar, um cultista pode entrar em contato com monstros e raças alienígenas, talvez para aprender mais sobre história, magia, deuses ou espécies alienígenas. O conjurador deve ter um objetivo definido em mente: barganhas podem ser feitas, acordos firmados, planos negociados.

Feitiços para Contactar não conferem ao conjurador qualquer vantagem, contudo. O feitiço é apenas um método

para estabelecer contato. Lembre-se de que estes são seres independentes e inteligentes, com suas próprias motivações — conjuradores fazem contato por sua conta e risco! Isso é distintamente diferente dos **Feitiços de Invocação** (ver página 257), que têm o potencial de permitir que conjuradores vinculem à sua vontade os seres invocados.

Os procedimentos são basicamente os mesmos para cada feitiço de Contactar, embora condições ou requisitos particulares possam ser únicos. Conhecer um feitiço de Contactar não possibilita a conjuração de outro. Existem muitas versões desse tipo de feitiço.

Se conjurado corretamente, esse feitiço sempre funciona, a menos não haja criaturas alvo do feitiço vivendo dentro de uma distância conveniente (pólipos voadores podem viajar da Cidade das Dunas para alguma parte da Austrália, mas podem ignorar a possibilidade de voar até a América do Norte).

Um feitiço de Contactar leva de cinco a dez rodadas para ser conjurado. A monstruosidade alcançada pelo feitiço pode aparecer em uma hora de jogo ou demorar um ou mais dias de jogo. Para determinar aleatoriamente a quantidade de horas de espera, jogue 1D100. As entidades que moram nas proximidades irão caminhar, nadar, escavar ou voar até o local em que o feitiço foi conjurado. Se a viagem for muito longa, a criatura chamada pelo feitiço jamais aparece. Coisas de outras dimensões podem aparecer através de qualquer meio característico ou memorável.

O feitiço traz um membro aleatório da espécie, presumivelmente com suas próprias razões. O conjurador deve tentar estar sozinho ou com um pequeno grupo, apenas, para não parecer ameaçador. Uma vez que a monstruosidade contatada tenha aparecido, ela é livre para partir, então, se o conjurador tiver algo para oferecer, as chances de uma interação prolongada melhoram muito.

Se a espécie contatada for grande, como um pólipo voador, o mais provável é que apareça apenas um indivíduo. Se for de tamanho humano ou menor, o Guardião pode determinar que vários representantes chegam em grupo.

Não há garantias de que a entidade contatada vá preferir negociar ao invés de simplesmente devorar o conjurador. A monstruosidade terá motivações alienígenas, no entanto, se um contato adicional parecer ser vantajoso para ambos os lados, poderão surgir algumas oportunidades interessantes de interpretação.

Como mencionado, cada versão do feitiço exige certas condições para que funcione.

Contactar Chthoniano: a menos que não haja nenhum chthoniano próximo, o feitiço é automaticamente bem-sucedido. O feitiço deve ser conjurado em um local que tenha sofrido terremotos recentes ou onde pontos quentes e vulcões ofereçam transporte relativamente rápido desde as profundezas do planeta até a face externa da crosta geológica.

Custo: 5 pontos de magia

Contactar Abissal: a menos que não haja nenhum abissal próximo, o feitiço é automaticamente bem-sucedido. Este feitiço deve ser conjurado à beira de um oceano ou mar. Para funcionar melhor, deve ser conjurado perto de uma cidade de abissais, como as águas que banham Innsmouth, em Massachusetts, ou na costa próxima à cidade de Dunwich no Mar do Norte, Inglaterra. Parte do ritual consiste em jogar pedras inscritas de forma específica dentro da água.

Custo: 3 pontos de magias

Contactar Ser Ancestral: a menos que não haja nenhum ser ancestral nas redondezas, o feitiço é automaticamente bem-sucedido. Os locais mais prováveis são ao longo da parte sul da Cordilheira Mesoatlântica ou sobre as fossas oceânicas mais próximas da Antártida.

Custo: 3 pontos de magia

Contactar Pólipo Voador: a menos que não haja nenhum pólipo voador nas redondezas, o feitiço é automaticamente bem-sucedido. Os pólipos voadores habitam apenas suas raras cidades subterrâneas, a maior das quais está abaixo da Cidade das Dunas, no deserto australiano ocidental. O conjurador deve primeiro construir ou abrir um duto de comunicação para que possam sair.

Custo: 9 pontos de magia

Contactar Prole Amorfa: a menos que não haja nenhuma prole amorfa nas redondezas, o feitiço é automaticamente bem-sucedido. O melhor lugar para conjurar este feitiço é dentro de um templo de Tsathoggua cuja estátua do altar de Tsathoggua ainda esteja presente ou então em um local próximo de uma abertura do abismo negro de N'Kai, em algum lugar próximo a Binger, Oklahoma. Possivelmente, outros lugares no Oeste e no Centro-Oeste da América do Norte oferecem pontos de entrada e saída. Supostamente, uma dessas cavernas existe perto de Dunwich, Massachusetts.

Custo: 3 pontos de magia

Contactar Carniçal: a menos que não haja nenhum carniçal nas proximidades, o feitiço é automaticamente bem-sucedido. Carniçais são encontrados onde quer que haja grandes aglomerações de seres humanos, especialmente perto de cemitérios e criptas. Locais de enterros com mais de um século de idade são locais propícios para esse feitiço. As noites iluminadas pela lua são as melhores.

Custo: 5 pontos de magia

Contactar Gnoph-Keh: a menos que não haja nenhum gnoph-keh nas redondezas, o feitiço é automaticamente bem-sucedido. Os gnoph-keh geralmente são encontrados na Groenlândia ou outros desertos congelados próximos ao Polo Norte.

O feitiço deve ser aprimorado com uma jogada bem-sucedida de Canto (especialização de Arte/Ofício) e, antes disso, o conjurador deve construir uma pequena efígie da besta com gelo e neve.

Custo: 6 pontos de magia

Contactar Cão de Tíndalos: se um cão de Tíndalos for convocado, ele virá automaticamente. Não há nenhuma maneira conhecida de negociar com um cão de Tíndalos, cuja motivação para se mover através fluxo do tempo e espaço é pura fome.

Custo: 7 pontos de magia

Contactar Mi-Go: a menos que não haja nenhum mi-go nas redondezas, o feitiço é automaticamente bem-sucedido. O feitiço deve ser conjurado na base ou no topo de uma montanha alta — em uma cordilheira conhecida por ser minerada ou visitada por essa enigmática raça espacial.

Exemplos de tais cordilheiras são os Apalaches, os Andes e os Himalaias, além de alguns picos na África Central.

Custo: 8 pontos de magia

Contactar Coisa-Rato: para convocar uma nefasta coisa-rato, o feitiço deve ser conjurado perto de um local infestado por tais criaturas. Dizem que uma população dessas criaturas malignas existe atualmente em Yorkshire, Inglaterra. Outro relato da existência de criaturas semelhantes vem de Massachusetts.

Custo: 2 pontos de magia

Contactar Habitante da Areia: a menos que não haja nenhum habitante da areia nas proximidades, o feitiço é automaticamente bem-sucedido. O feitiço deve ser conjurado em um deserto adequado, como no Saara, no sudoeste dos Estados Unidos, na Arábia Saudita ou na Austrália central.

Custo: 3 pontos de magia

Contactar Serviçal dos Deuses Exteriores: um teste de Sorte bem sucedido determina que um serviçal está na Via Láctea quando o feitiço é conjurado. Se nenhum deles estiver nessa região, os pontos de magia são perdidos.

As estrelas devem estar visíveis para o conjurador. Ele ou ela deve tentar visualizar o Coração Inefável de Azathoth (normalmente considerado um símbolo esferoidal de meditação, mas na verdade de formato desconhecido) que pulsa e brilha como uma chama líquida. O serviçal se manifesta dentro de 1D6+4 rodadas e espera um sacrifício de sangue. Se o sacrifício escolhido for inadequado, o serviçal devora o conjurador. Se o serviçal aceitar o sacrifício, ele concorda em realizar uma tarefa simples para o conjurador.

Com um teste de Persuasão bem-sucedido, o serviçal também se digna a responder uma pergunta respeitosa sobre o Poderoso Azathoth, sobre a corte no centro do universo ou sobre um Deus Exterior. A resposta adiciona 1D3 pontos de Mythos de Cthulhu ao total de quem fez a pergunta, mas a resposta não faz sentido para observadores.

Com uma jogada igual ou inferior a um quinto da Persuasão do conjurador, o serviçal também transmite um feitiço diretamente para o cérebro dele, ao custo de 1D8 pontos de Sanidade para o conjurador e 1D10 rodadas de desorientação. O serviçal escolhe o feitiço.

Após ter prestado seus serviços, o serviçal pode ficar no local e tocar suas flautas sobrenaturais enquanto cores brilham por seu corpo e seus tentáculos se contorcem, ou pode se dissolver e retornar para algum braço galáctico ou berçário estelar e retomar sua atividade anterior.

Ouvir sua flauta insana e hipnotizante custa 1/1D4 pontos de Sanidade, e depois disso assombra cada cantor ou instrumentista que estava presente. Eles se tornam indiferentes às escalas terrenas e, cada vez mais, se sentem compelidos a tentar reproduzir as escalas cósmicas que lhes foram reveladas.

Custo: 14 pontos de magia

Contactar Espíritos dos Mortos: existem muitas versões desse feitiço. Uma versão exige que uma tenda de lençóis brancos seja erguida perto de um rio e que jarras cheias de água do córrego sejam colocadas dentro dela. Deve haver cantorias e danças. Uma súplica precisa ser feita para que os mortos apareçam. Some todos os pontos de magia, multiplique o resultado por cinco, com o conjurador precisando de um resultado igual ou menor do que isso em 1D100. Em caso de sucesso, as vozes dos mortos emergem dos jarros de água. É possível ouvi-las e conversar ou questionar as vozes colocando a cabeça dentro da tenda. Lembre-se de que os mortos sabem principalmente o que eles sabiam em vida e que alguns não perceberam que estão mortos.

Custo: 3 ou mais pontos de magia

Contactar Prole Estelar de Cthulhu: a menos que não haja nenhum representante nas redondezas, o feitiço é automaticamente bem-sucedido. Esse feitiço deve ser lançado à beira-mar, talvez nas proximidades de um posto avançado dos abissais ou então perto de um ponto onde uma prole estelar poderia dormir. O feitiço funciona bem na Polinésia, ao longo da costa de Massachusetts e acima de R'lyeh.

Custo: 6 pontos de magia

Contactar Yithiano: este feitiço não alcança nem o passado nem o futuro. Se a mente de um Yithiano estiver ocupando um indivíduo a até 150 quilômetros do conjurador no momento em que o feitiço for conjurado, o Yithiano percebe o apelo e pode responder se estiver curioso, com medo ou alarmado. Se o conjurador não tiver nada de interessante para dizer ou oferecer, então o estudioso da Grande Raça ignora perguntas posteriores ou talvez destrua o conjurador por considerá-lo uma possível praga ou estorvo.

Custo: 4 pontos de magia

Nomes alternativos: *para feitiços de Contactar, use palavras como: União, Comungar, Trocar, Negociar, Tratado, Pacto, Concórdia, etc. Por exemplo, O Pacto Vermelho, Tratado das Profundezas, e assim por diante.*

Feitiços de Contactar Divindade

Custo: 5 de POD; 1D6 pontos de Sanidade
Tempo de conjuração: de cinco a dez (1D6+4) rodadas

Feitiços de Contactar Divindade não são utilizados, exceto pelos insanos sacerdotes dessas divindades ou por grandes feiticeiros independentes que esperam chegar a acordos e conquistar uma pequena fração dos poderes da divindade. A divindade procurada para Contactar pode ser qualquer um dos Deuses ou Grandes Antigos.

Para cada um desses feitiços, o conjurador deve sacrificar 5 de POD. A chance de se conseguir entrar em contato com a divindade é igual à metade do POD (já reduzido) do conjurador. Se o teste for bem-sucedido, a divindade ou algum aspecto dela entrará em contato com o conjurador de forma semi-amigável após algumas horas ou dias de jogo. É improvável que a divindade dê qualquer coisa de valor para não-adoradores. Se a divindade ficar entediada ou ofendida, provavelmente esmagará o conjurador, ou o deixará insano, para extrair algum prazer inumano da situação.

Cada versão do feitiço tende a refletir a divindade em questão.

Contactar Divindade: Chaugnar Faugn: abre comunicação com Chaugnar Faugn. Com um sucesso, a divindade envia visões ou pesadelos que informam os desejos do deus ao sonhador, ou o deixa saber se uma petição para o deus será respondida favoravelmente ou rejeitada.

Contactar Divindade: Cthulhu: abre comunicação com Cthulhu. Cthulhu normalmente responde à noite, durante os sonhos do conjurador. Através de sonhos e pesadelos, ele informa seus desejos aos seus seguidores.

Contactar Divindade: Eihort: assemelha-se a outros feitiços de Contactar Divindade, mas o conjurador sacrifica 1 ponto de magia em vez de 5 de POD para conjurá-lo. O deus aparece automaticamente na forma de sonho se o conjurador estiver distante e pessoalmente, se estiver dentro de algumas centenas de metros. Ao transmitir esse feitiço ao cérebro do conjurador, Eihort extrai 5 de POD como compensação.

Contactar Divindade: Nodens: abre comunicação com Nodens. O feitiço de Contactar Divindade para Nodens pode ser lançado apenas a partir de um local remoto e desabitado, como a orla de um penhasco marítimo. Se, mais tarde, Nodens entrar em contato com o conjurador, será quando ele ou ela estiver sozinho e em local similarmente inacessível.

Contactar Divindade: Nyarlathotep: abre comunicação com Nyarlathotep. Esse feitiço pode ser conjurado em qualquer lugar, como convém a esse deus onipresente; no entanto, Nyarlathotep aparece apenas em reuniões de adoradores dele ou quando novos sacerdotes dos Deuses são ungidos.

Contactar Divindade: Tsathoggua: abre comunicação com Tsathoggua. Tsathoggua pode aparecer em forma espiritual, como uma projeção nebulosa e translúcida de seu eu real, pela qual perdas normais da Sanidade se aplicam. Ele geralmente visita apenas se o conjurador estiver sozinho. Ele fala em voz audível para o conjurador.

Contactar Divindade: Y'golonac: abre comunicação com Y'golonac. Esta divindade responde tentando converter o conjurador ao seu culto. Caso considere que o conjurador daria um sacerdote inapropriado, ela irá atacá-lo psiquicamente e tentar comer sua alma e mente. Se o conjurador puder ser adequado, Y'golonac tenta possuir um amigo, que (controlado) se aproxima do conjurador para tentá-lo a servir.

Feitiços de Convocar e Dispersar Divindades

Convocar Divindade

Custo: 1+ pontos de magia por pessoa; 1D10 pontos de Sanidade (somente o conjurador)
Tempo de conjuração: 1-100 minutos

Feitiços de Convocar trazem o avatar, Deus ou o Grande Antigo para diante do conjurador. Conjurar esse tipo de feitiço é realmente perigoso, até mesmo para cultistas. Somente sacerdotes de cultos ou pessoas desesperadas deveriam escolher convocar uma divindade do Mythos. Um punhado de entidades são citadas aqui, no entanto, ambos os feitiços de Convocar e Dispersar são prováveis de existir para cada um dos Grandes Antigos e para todo tipo de deus do Mythos.

Um grupo pode ajudar, somando poder aos feitiços de Convocar, com o conjurador atuando como o foco. Todos os presentes gastam 1 ponto de magia. Aqueles que conhecem o feitiço podem sacrificar qualquer número de pontos de magia (podendo inclusive queimar pontos de vida). O total de pontos de magia gastos é a chance percentual do feitiço funcionar. Para cada ponto mágico gasto, o grupo deve entoar um cântico por um minuto, mas nunca por mais de 100 minutos. Com um resultado de 100, o feitiço sempre fracassa e todos os pontos de magia sacrificados são perdidos.

O conjurador também perde 1D10 pontos de Sanidade ao lançar o feitiço. Todos os presentes perdem pontos de Sanidade caso a divindade apareça. O Guardião interpreta a monstruosidade e deve criar alguma motivação para o comportamento dela. Na maioria das vezes, quando uma divindade do Mythos chega à Terra, ela quer ficar, e geralmente está faminta.

Requisitos dos Feitiços para Convocar Divindade

Como mencionado, cada divindade exige que certas condições sejam atendidas para que o feitiço Convocar funcione. Guardiões devem usar as condições a seguir como inspiração, mas não devem se limitar por elas, por dois motivos. O primeiro motivo é de base narrativa: nenhum humano entende inteiramente o Mythos de Cthulhu, então pode haver mais de uma maneira de Convocar uma Divindade. O segundo motivo é que jogadores experientes rapidamente se apoiam em elementos familiares e isso acaba estragando o mistério.

Convocar Azathoth: convocar esse deus é extremamente perigoso e tem o potencial de destruir o planeta inteiro. O feitiço só pode ser conjurado ao relento da noite, no entanto, nenhum outro preparo especial é necessário.

Nomes alternativos: *Peticionar o Caos, A Vogal Impronunciável dos Shaggai.*

Convocar Cthugha: Cthugha irrompe materialmente através de uma chama segurada pelo conjurador (uma vela, uma tocha etc.). À medida que o conjurador entoa o feitiço, ele ou ela deve mover a chama em uma série de padrões. O feitiço pode ser conjurado com sucesso apenas em noites claras quando Fomalhaut (a estrela mais brilhante da constelação Piscis Austrinus) está visível no horizonte. Os meses de setembro a novembro oferecem as melhores noites para se ver Fomalhaut, no Hemisfério Norte. Enquanto que no Hemisfério Sul a melhor época seria durante o inverno.

Nomes alternativos: *Evocar a Ruína Incandescente, A Convenção de Fomalhaut.*

Convocar Hastur: convoca a divindade a nove grandes blocos de pedra dispostos em um padrão de V (sempre um sinal de atividade do culto!). Cada um dos blocos de pedra precisa ter um volume de nove ou mais metros cúbicos.

O feitiço só pode ser lançado em noites de céu limpo quando Aldebaran (da constelação de Taurus) está acima do horizonte (aproximadamente de Outubro a Março, no

Hemisfério Norte). Cada byakhee presente durante a conjuração de Convocar Hastur adiciona mais 10% às chances de sucesso.

Se 5 pontos de POD forem sacrificados para cada um dos blocos de pedra, de modo que todos estejam encantados, o V de pedra adiciona 30% as chances de se conjurar Invocar/Vincular Byakhee.

Nomes alternativos: *A Petição Amarela.*

Convocar Ithaqua: faz convergir a atenção de Ithaqua, no entanto, a presença do Grande Antigo talvez só seja notada como um redemoinho ou forte vento gelado. O feitiço precisa ser conjurado em um enorme monte de neve (mínimo de 3 metros de altura). As lendas afirmam que o feitiço só pode ser realizado no extremo norte do mundo, quando as temperaturas estão abaixo de zero. Alguns feiticeiros presumem que Ithaqua poderia ser invocado a partir de qualquer montanha alta e nevada, mesmo aquelas no Polo Sul.

Nomes alternativos: *Os Sete Juramentos do Vento Norte, Invocar o Deus Gelado.*

Convocar Nyogtha: invoca o favor de Nyogtha, que surge para conceder uma bênção ao conjurador — se Nyogtha o considerar digno. O conjurador deve executar o feitiço ritual na entrada de qualquer caverna (certos tomos sugerem que todas as grandes cavernas se ligam à morada de Nyogtha).

Nomes alternativos: *Peticionar Vosso Mestre das Trevas Através de Rigorosos Cânticos e Lamentos, Clamar a Bênção Daquele que Habita os Subterrâneos.*

Convocar Shub-Niggurath: convoca Shub-Niggurath para um altar de pedra consagrado. Este altar deve ser posicionado ao relento em um local ermo e úmido. O feitiço deve ser conjurado do altar em noites sem lua.

Cada Convocação da deusa negra exige sangue fresco para consagrar o altar. Um altar banhado em sangue equivalente a 200 de TAM ou mais acrescenta 20% às chances de Convocar Shub-Niggurath, enquanto que cada cria sombria presente acrescenta mais 10%.

Nomes alternativos: *Os Ritos Sagrados da União, Estimular o Desejo Carnal da Ninfa dos Bosques.*

Convocar Yog-Sothoth: convoca Yog-Sothoth para uma torre de pedra construída para tal fim. A torre deve estar em uma área aberta e o céu deve estar sem nuvens. A torre de pedra deve ter pelo menos dez metros de altura. Cada vez que o feitiço é conjurado, os cultistas precisam designar um sacrifício humano para ser tomado pelo deus. Isso não precisa ser mais do que um convite — gesticular para uma aldeia próxima, por exemplo, da qual Yog-Sothoth então seleciona uma vítima.

A critério do culto, a torre de pedra pode ser encantada, reduzindo a quantidade de pontos de magia necessária para que o feitiço seja bem sucedido. Cada ponto de POD infundido na torre aumenta permanentemente em 1% as chances de se conjurar Convocar Yog-Sothoth.

Nomes alternativos: *A Canção Proibida da Chave, A Canalização de Yah-Zek.*

Nomes de feitiços para Dispersar Divindade

Ao compor **Nomes alternativos** para feitiços de Dispersar Divindade, considere as seguintes palavras como inspiração:

Banir	*Repelir*	*Repudiar*
Esconjurar	*Expelir*	*Expulsar*
Exilar	*Despejar*	

Além disso, tente usar nomes evocativos e sutis para as divindades do Mythos, em vez de simplesmente usar seus nomes comuns. Não há motivo para que o nome de um feitiço para Yog-Sothoth não possa referenciá-lo como As Pavorosas Esferas, ou The Insaciável Devorador de Almas, e assim por diante. Deixar os jogadores se perguntando sobre de que um feitiço trata ou a quem está conectado pode ajudar a estimular o mistério e o medo do desconhecido.

Dispersar Divindade

Custo: 1 ou mais pontos de magia por pessoa
Tempo de conjuração: 1 minuto mais 1 rodada extra por participante que estiver doando pontos de magia

Uma divindade que não quer deixar a Terra pode ser dispersada. Cada feitiço de Dispersar difere dos outros. O conjurador deve conhecer o feitiço de Dispersar específico para a divindade em questão. Primeiro, atribua 1 ponto de magia para cada 25 de POD (arredondado para baixo) possuído pela divindade. Esta quantidade concede uma chance inicial de 5% de dispersar a divindade e abre caminho para o seu banimento.

Cthugha tem 210 de POD e, portanto, 8 pontos de magia são necessários para "abrir caminho" para dispersar esta terrível monstruosidade.

Uma vez que o caminho esteja preparado, o sacrifício de mais pontos de magia pode fazer com que a divindade se sinta tentada a partir. Neste momento, o segundo estágio, cada novo ponto de magia sacrificado aumenta em 5% a chance de a divindade partir. Sacrificar mais 10 pontos de magia acrescenta 50% à chance de sucesso. Tal como acontece com a versão Convocar Divindade do feitiço, um grupo de pessoas pode se ajudar a conjurar Dispersar Divindade.

8 pontos de Magia são necessários para abrir o caminho para Cthugha partir, representando uma chance de 5% de sucesso. Sacrificar 10 pontos de Magia adicionais aumenta a chance para 55%. Para ter uma chance de 99% (o máximo alcançável) de dispersar Cthugha, aqueles reunidos para banir essa divindade devem sacrificar 8+19 pontos de Magia nas duas etapas, um total de 27 pontos de magia.

Jogue 1D100 contra a chance total de banimento. Tal como acontece com Invocar Divindade, o conjurador é o foco do feitiço; os outros membros do grupo podem contribuir com pontos de magia. Dispersar Divindade não custa pontos de Sanidade.

Os feitiços de Convocar Divindade sempre exigem condições e rituais especiais, no entanto, a parte Dispersar do feitiço pode ser conjurada a qualquer momento, em qualquer lugar.

Criar Barreira de Naach-Tith

Custo: pontos de magia variáveis; 1D10 pontos de Sanidade
Tempo de Conjuração: 1 minuto

A barreira oferece uma defesa física e mágica. Cada participante nesse feitiço perde 1D10 pontos de Sanidade e um número variável de pontos de magia. Cada ponto de magia gasto na criação da barreira fornece 3D10 pontos de FOR. O feitiço leva 1 minuto para ser conjurado (tempo em que todos os pontos de magia a serem usados devem ser gastos) e a barreira resultante dura 1D4+4 horas. Qualquer um que conheça o feitiço pode participar da conjuração e contribuir com pontos de magia para a barreira.

A barreira tem forma esférica e cerca de 100 metros de diâmetro. Ela pode ser conjurada ao redor do conjurador para protegê-lo ou pode ser conjurada para conter um monstro ou inimigo. Qualquer criatura dividida pela borda da barreira após a sua criação não é ferida e é empurrada para fora da barreira. Qualquer coisa presa na barreira deve ter o direito de fazer um teste resistido de FOR contra a FOR da barreira. Múltiplas vítimas aprisionadas não podem combinar suas FOR para escapar. Uma bala ou projétil pode atravessar a barreira se o dano causado (ignore empalamentos) contra a barreira for superior a um quinto da FOR da barreira. Caso penetre a barreira, o objeto causa dano normal, como se a barreira não existisse, e a barreira é destruída.

Sabe-se que uma cópia escrita deste feitiço se encontra em uma grande biblioteca assombrada em um planeta orbitando a estrela Celaeno, uma das Plêiades.

Nomes alternativos: *Grande Defesa de Naach-Tith, A Esfera Invisível que Aprisiona o Demônio.*

Versão Visceral

Aqueles que se aproveitam do conhecimento e do poder do Mythos são capazes de aumentar o tamanho da barreira para 200 metros de diâmetro.

Criar Névoa de R'lyeh

Custo: 2 pontos de magia
Tempo de conjuração: instantâneo

Este feitiço faz com que uma neblina densa apareça em um volume oval (3x3x4,5 metros), diretamente na frente do conjurador. O eixo mais longo da nuvem está sempre em ângulos retos em relação à direção frontal do conjurador. O feitiço obscurece a visão por 1D6+4 rodadas de jogo e, em seguida, evapora sem deixar vestígios.

Nomes alternativos: *A Terrível Nuvem, Hálito do Mar Negro, O Frio Nevoeiro dos Marinheiros Perdidos.*

Criar Zumbi

Custo: 16 pontos de magia; 1D6 pontos de Sanidade
Tempo de Conjuração: uma semana

Um líquido ritual deve ser derramado sobre um cadáver ou sobre uma sepultura onde jaz um cadáver. O Guardião determina os ingredientes do líquido — pelo um deles deve ser difícil de obter legalmente.

O cadáver é deixado para maturar. Ao fim de uma semana, o conjurador retorna ao túmulo e entoa o ritual de vinculação. Ao final do cântico de meia hora, o cadáver rasga seu caminho para fora do túmulo e daí em diante realiza as vontades do conjurador. O zumbi irá realizar tarefas mundanas e simples, como "vigie isso", "busque aquilo" ou "mate-o!"

Um zumbi criado dessa maneira continua a apodrecer depois de ter ressuscitado. Assim, um feiticeiro que desejar um servo zumbi constante deve criar substitutos periodicamente.

Estatísticas para zumbis podem ser encontradas no **Capítulo 14: Monstros, Feras e Deuses Alienígenas**.

Para conferir uma série de variações deste feitiço veja **Variações de Feitiços** (página 242).

Nomes alternativos: *Ritual da Não-Vida, Vínculo Sombrio, O Capuz de Cinzas, Erguer os Mortos.*

Crux Ansata de Prinn

Custo: 25 de POD; 1D6 pontos de Sanidade
Tempo de conjuração: dias variáveis

Este feitiço cria um ankh (cruz com arco na parte superior) que pode banir temporariamente ou permanentemente criaturas específicas do Mythos. O objeto deve ser um ankh feito de um metal que não seja uma liga— cobre, ferro, prata, ouro ou chumbo puro seriam os metais mais fáceis de encontrar e utilizar. Por 20 menos um número de dias igual a um quinto da INT do conjurador, é preciso executar ritos e sacrifícios episódicos, e depois sacrificar o POD e a Sanidade necessários para encantar o ankh.

Para combater o Mythos, o conjurador entoa um cântico por três rodadas e gasta qualquer número de pontos de magia. Companheiros do conjurador podem contribuir com 1 ponto de magia cada; para compensar o gasto de 25 de POD, o conjurador com 5 pontos de magia de investidos. Para que o feitiço tenha efeito, o conjurador deve ter sucesso em um teste resistido de POD contra o alvo. Se uma quantidade de pontos de magia igual ou maior que um quinto do POD do alvo for gasta, o conjurador ganha um dado de bônus no teste resistido de POD. Além disso, a limitação de afetar seres com POD maior é aumentada, de modo que o conjurador pode desafiar um ser com uma quantidade de POD até 200 maior que o que ele mesmo possui.

Qualquer pessoa que conheça o cântico pode manejar o ankh e tentar banir uma criatura, mas não recebe ops 5 pontos de magia gratuitos que o conjurador original recebe. Se o portador do ankh e seus companheiros superarem a criatura, ela será dispersada e enviada de volta para seu

plano natal. Se falharem, ela atacará primeiro o portador do ankh antes de voltar sua atenção para os outros presentes.

Nomes alternativos: *Símbolo do Banimento, O Ícone da Expulsão.*

Decomposição Verde

Custo: 15 pontos de magia; 10 de POD; 2D8 pontos de Sanidade
Tempo de conjuração: 1 dia

Uma maldição que transforma um indivíduo em uma pilha verde de mofo. Deve-se gastar um dia concentrando energia no alvo pretendido do feitiço e recitando um encantamento para Gla'aki. Nas próximas 24 horas, o conjurador deve entregar pessoalmente uma folha verde para o alvo. Ao amanhecer do dia seguinte, para que o feitiço tenha efeito, um teste resistido de POD com 1D100 deve ser feito entre o conjurador e o alvo. Se o alvo falhar, a decomposição começa.

Ao longo dos sete dias seguintes, o alvo efetivamente se transforma em um mofo verde. De início, manchas verdes aparecem em sua pele. Destas, então, começam a crescer delas pelos semelhantes a mofo. À medida que os dias progridem, mais e mais partes da pele da vítima ficam verdes e a pele apodrece. Em paralelo, os órgãos da vítima também apodrecem. No sexto dia, as faculdades mentais da vítima se deterioram rapidamente e movimentar-se torna-se impossível. A única cura conhecida é encontrar e matar o conjurador, o que reverte os efeitos do feitiço.

As únicas transcrições conhecidas deste horrível feitiço estão no *Livro de Eibon* e nas *Revelações de Gla'aki*.

Nomes alternativos: *O Mofo Insidioso, A Horripilância Pútrida.*

Deformação Corporal de Gorgoroth

Custo: 6 ou mais pontos de magia; 5 de POD; 2D6 pontos de Sanidade
Tempo de Conjuração: 1D6+4 minutos

Possibilita que o conjurador mude sua forma física. O feiticeiro pode mudar para qualquer forma e aparência, não obstante mantendo suas habilidades pessoais. A forma é feita de carne, mas pode parecer ser feita de pedra, madeira, tapeçaria etc. Uma vez transformado em uma nova forma, o conjurador tem a mobilidade dessa forma. Os atributos FOR, CON, INT, POD e DES do conjurador não se alteram. Se estiver emulando uma pessoa, a APA do feiticeiro se torna a do indivíduo emulado. O conjurador só pode assumir uma forma conhecida.

O conjurador invoca Nyarlathotep e repete as frases do feitiço enquanto gasta 6 pontos de magia e um ponto de magia adicional para cada 5 pontos de TAM a serem ganhos ou perdidos na deformação do corpo. É possível apenas uma alteração por conjuração, e o efeito é permanente até que o feitiço seja reconjurado para mudar novamente. Este feitiço não pode ser conjurado em outro ser.

Nomes alternativos: *Domínio da Carne, Trocar de Pele, Toque do Faraó Sombrio.*

Versão Visceral

Se estiver imitando um indivíduo, o conjurador se torna uma réplica dessa pessoa, incluindo padrões de voz e fala. O conjurador não precisa repetir o feitiço para desfazer sua transformação — um comando verbal simples é tudo que é necessário.

Devastar

Custo: 3 pontos de magia; 1 ponto de Sanidade
Tempo de Conjuração: 1 rodada

Este feitiço incapacita temporariamente um único alvo que esteja até 10 metros do conjurador. Para que o feitiço tenha efeito, o conjurador deve ter sucesso em um teste resistido de POD contra o alvo. Dores intensas e devastadoras tomam conta do alvo, seu rosto e mãos criam bolhas e gotejam fluidos, e olhos se enevoam com sangue e ficam temporariamente cegos. O alvo é deixado completamente incapacitado durante a duração do efeito do feitiço.

O efeito dura 1D6 rodadas, após as quais a visão retorna. Em 3D10 minutos, o alvo se recupera por completo e pode agir normalmente. Os vestígios de corrupção física desaparecem rapidamente e, em 24 horas, apenas pequenas manchas podem ser vistas na pele. Cada experiência desse tipo custa 1/1D6+1 pontos de Sanidade ao alvo.

Nomes alternativos: *Lastimável Agonia dos Desventurados, A Purulenta Cegueira dos Sete Infernos, Lacerar Inimigo.*

Dissolver a Carne

Custo (carne morta): 1 ponto de magia para cada 15 TAM de carne morta; 1D4 pontos de Sanidade
Custo (carne viva): 5 pontos de magia para cada 15 TAM de carne viva; 1D6 pontos de Sanidade
Tempo de conjuração: 5 rodadas

Este feitiço diabólico esquenta a carne (morta ou viva) até seu ponto de fusão em uma rodada. Se usado em carne de uma criatura viva, o custo em pontos de magia é substancialmente maior para o conjurador. A carne da vítima é derretida, causando deformações horríveis (1D4 de dano para cada 15 pontos de TAM afetados). Em certos casos, como quando o rosto do alvo é visado, a vítima pode ficar cega ou perder a capacidade de ouvir e possivelmente sufocar, a menos que aberturas de ar possam ser rapidamente criadas. Ver carne humana derreter dos ossos custa 1/1D6 pontos de Sanidade.

Nomes alternativos: *Rito de Dissolução, Liquefazer a Pele.*

Dominação

Custo: 1 ponto de magia; 1 ponto de Sanidade
Tempo de conjuração: instantâneo

Submete a vontade do alvo à do conjurador. Para que o feitiço tenha efeito, o conjurador deve ter sucesso em um teste resistido de POD contra o alvo. Se for bem-sucedido, o

alvo obedece aos comandos do conjurador sem exceção, até a próxima rodada de combate ser concluída.

O feitiço consegue afetar apenas um indivíduo por vez e tem um alcance máximo de 10 metros. Obviamente, o comando ou comandos devem ser inteligíveis para o alvo e o feitiço pode ser quebrado se um comando contradisser a natureza básica do alvo (como instruir um humano a voar).

Dominação pode ser conjurado e reconjurado tantas vezes quantas o conjurador conseguir, permitindo que um alvo seja controlado sem interrupção por vários minutos. Cada conjuração do feitiço tem os mesmos custos e limites. A reconjuração é instantânea.

Nomes alternativos: *O Comando do Feiticeiro, O Cântico de Possessão, Influência Sinistra.*

Feitiços de Encantar

Existem alguns feitiços Encantar, cada um sendo usado para imbuir magia em um dispositivo ou artefato diferente. Cada feitiço envolve um sacrifício de sangue, o sacrifício de pontos de magia, a perda de 1D4 ou mais pontos de Sanidade, e pelo menos um dia de jogo de tempo.

Existem quatro itens encantados de duração permanente para os quais nenhum feitiço da criação é conhecido: o Vidro de Leng, a Lâmpada de Alhazred, a Droga Plutoniana e o Trapezoedro Reluzente. Esses quatro itens extremamente raros estão incluídos no **Capítulo 13: Artefatos e Dispositivos Alienígenas** em suas devidas entradas alfabéticas, e não na lista de encantamentos.

Criar um encantamento ou um artefato traz riscos. O item pode possuir vantagens e desvantagens imprevisíveis. Embora possa ser útil para investigar mais profundamente o Mythos, ele também pode expor os investigadores a encontros com monstros, ou poderia oferecer um caminho para outra dimensão.

O Guardião deve considerar como um item ou artefato encantado pode afetar o jogo. Já que o feitiço ou o artefato provavelmente não desaparecerá do jogo após ser introduzido, afetará as capacidades (para bem ou para mau) dos investigadores. Certifique-se de ter certeza do que essas coisas fazem, dos custos e das implicações para o seu jogo.

Encantar Livro

Custo: POD variável; 1D4 pontos de Sanidade
Tempo de conjuração: 3 dias

Auxilia na invocação de vampiros estelares encantando qualquer livro no qual estejam inscritas as palavras do feitiço Invocar/Vincular Vampiro Estelar. A tinta do livro deve conter o icor de um vampiro estrelar. O conjurador deve sacrificar uma quantidade variável de POD, perder 1D4 pontos de Sanidade e meditar por três dias. Para cada ponto de POD canalizado para o livro, adicione 2 percentis à chance de sucesso do conjurador ao utilizar Convocar/Vincular Vampiro Estelar.

Encantar Faca

Custo: POD variável; 1D4 pontos de Sanidade
Tempo de conjuração: 2 horas

Uma faca encantada aumenta a chance de sucesso de outros feitiços. O feitiço encanta uma faca ou adaga feita de um metal puro, como ouro ou ferro. Deve-se desenhar um diagrama intrincado em uma superfície plana com a ponta da faca e, em seguida, ela é usada para matar um animal de pelo menos TAM 20. O sangue da criatura é então direcionado para seguir as linhas do diagrama. Após isso o encantamento estará completo.

Faca encantadas são adequadas para se Conjurar Espreitadores Dimensionais. Cada ponto de POD colocado nela adiciona 1 percentil à chance de sucesso em conjurar este feitiço. Se esta faca for usada para matar um animal durante a conjuraçaão de Encantar Braseiro, o braseiro criado adiciona 10 percentis à chance de se utilizar com sucesso Conjurar Vidro de Mortlan.

Encantar Flautas

Custo: pontos de magia variáveis; 1D6 pontos de Sanidade
Tempo de conjuração: 3+ horas

Aumenta a chance de sucesso em conjurar feitiços específicos. O feitiço encanta um conjunto de flautas de pã ou uma flauta. O instrumento deve ser feito pelo menos 90% de metal. Um ritual de concentração e encantamento de uma hora deve ser realizado sobre o instrumento musical, durante o qual os pontos de Sanidade são sacrificados pelo conjurador, que também deve sacrificar POD para o instrumento. Para cada 5 de POD sacrificados, o instrumento deve ser imerso em sangue fresco e quente por duas horas. Um novo animal, de pelo menos tamanho de gato ou coelho, deve ser abatido para cada 5 de POD. Para cada ponto de POD que contém, o instrumento adiciona 2 percentis à chance de sucesso de Convocar/Vincular Serviçal dos Deuses Exteriores e outros feitiços que precisam de flautas para serem conjurados.

Encantar Adaga Sacrificial

Custo: 30 de POD
Tempo de Conjuração: 1 semana

O conjurador cria uma adaga recurva sobre a qual este feitiço é realizado. A adaga deve então ser usada para matar um ser vivo de pelo menos 100 de POD. Simultaneamente, 30 pontos de POD do próprio feiticeiro devem ser sacrificados. A partir de então, quando a adaga for usada apropriadamente para sacrificar vítimas escolhidas na presença de Nyarlathotep, o POD da vítima flui para dentro da adaga. O POD contido na Adaga pode ser enviado para qualquer local de armazenamento adequado — o conjurador ou um inanimado objeto.

Encantar Apito

Custo: POD variável; 1D4 pontos de Sanidade
Tempo de conjuração: 1 dia

Aumenta as chances do conjurador Convocar/Vincular Byakhee. O feitiço encanta um apito, que deve ser de uma liga de prata e meteorito de ferro. Para cada ponto de POD sacrificado ao apito, adicione 2 percentis à chance de conjurar com sucesso Invocar/Vincular Byakhee.

Enevoar Memória

Custo: 1D6 pontos de magia; 1D2 pontos de Sanidade
Tempo de conjuração: instantâneo

O feitiço bloqueia a capacidade do alvo de se lembrar conscientemente de um evento específico. O conjurador deve

poder ver o alvo e o alvo deve conseguir receber as instruções do conjurador. O feitiço tem efeito imediato caso o conjurador tenha sucesso em um teste resistido de POD contra o alvo. Se o conjurador ganhar, a mente do alvo fica mentalmente bloqueada em relação a um incidente especificado. Se o incidente for aterrorizante, a vítima pode, depois disso, ainda ter pesadelos vagamente relacionados a ele. Se o feitiço falhar, o evento em questão torna-se vívido na mente do alvo.

O conjurador deve conhecer o evento específico a ser bloqueado. O conjurador não pode indicar algo vago como "Esqueça o que você fez ontem." Em vez disso, ele ou ela precisa citar um evento determinado, como "Esqueça que você foi atacado por um monstro." Esse feitiço não pode bloquear o conhecimento de feitiços ou do Mythos de Cthulhu, a menos que tal conhecimento esteja firmemente vinculado a um evento específico, tampouco pode desfazer uma perda de pontos de Sanidade ou anular insanidade.

Nomes alternativos: *Atordoar, Confundir, Mistificar.*

Enfeitiçar Vítima

Custo: 2 pontos de magia; 1D6 pontos de Sanidade
Tempo de Conjuração: 1 rodada

O conjurador deve conseguir falar calmamente com o alvo antes que o feitiço tenha efeito. Depois de mais ou menos uma rodada falando, um teste de POD resistido com 1D100 deve ser feito entre o alvo e o conjurador. Caso seja superada, a vítima é atingida, entorpecida e emudecida, até ser aliviada do transe por uma investida física ou por algum evento igualmente chocante. Se o conjurador não conseguir superar o alvo, ele ou ela pode tentar o feitiço novamente na rodada seguinte.

Nomes alternativos: *Entorpecer, A Sedutora Língua Argêntea.*

Encarquilhar

Custo: pontos de magia e de Sanidade variáveis
Tempo de conjuração: instantâneo

Um poderoso feitiço ofensivo que causa danos físicos em um alvo. O conjurador investe tantos pontos de magia quantos desejar e metade desse número em pontos de Sanidade. Para que o feitiço tenha efeito, o conjurador deve ter sucesso em um teste resistido de POD contra o alvo. Em caso de sucesso, o alvo é submetido a uma explosão de energia repentina e aterrorizante, fazendo com que sua a carne escureça e murche. O alvo perde 1 ponto de vida por cada ponto de magia investido no feitiço.

Nomes alternativos: *Secar, A Rajada da Morte Definhadora, As Palavras Negras.*

Versão Visceral

Convocar as poderosas energias do Mythos é uma coisa; moldá-las através da compreensão e do entendimento é outra. Conjuradores são capazes de impor esse feitiço sem a necessidade de um teste de POD. Além disso, o conjurador pode optar por provocar ainda mais terror mental na vítima; enquanto se recupera da explosão de energia, o alvo acredita que está sendo atacado por entidades horríveis do Mythos, causando perda de Sanidade de 1/1D6 pontos.

Espelho de Tarkhun Atep

Custo: 5 pontos de magia; 1 ponto de Sanidade
Tempo de conjuração: meio dia

Como uma punição ou aviso, o conjurador é capaz de projetar sua imagem na superfície de um espelho ou em uma superfície espelhada que está sendo contemplada por sua vítima.

A vítima pode estar em qualquer lugar da Terra. O conjurador precisa de um espelho grande o suficiente para refletir sua cabeça e pescoço. Olhando para dentro dele e mantendo a imagem do alvo em mente, ele ou ela pronuncia o curto encantamento e aguarda. Quando o alvo olha para uma janela escurecida, um espelho ou qualquer outra superfície reflexiva, uma imagem do conjurador começa a se formar. Se o conjurador se cansar antes que o alvo olhe para um espelho, essa perda de foco quebra o feitiço.

Às vezes, a imagem do conjurador está olhando diretamente nos olhos da vítima. Em outras ocasiões, o conjurador aparece de pé diretamente atrás da vítima, no reflexo. Se a vítima estiver usando óculos, até imagens refletidas pelas lentes podem servir para o feitiço. O alvo pode ouvir palavras e frases curtas proferidas pelo conjurador. O conjurador também pode ver através de seu espelho, além de poder ver o que está no entorno do alvo.

Nomes alternativos: *O Alerta Argênteo, Reflexo do Ódio, O Olho que Tudo Vê.*

Feitiço de Morte

Custo: 24 pontos de magia; 3D10 pontos de Sanidade
Tempo de conjuração: 1D3 rodadas

Reservado apenas para os feiticeiros mais nefastos, esse feitiço faz com que a perplexa vítima pegue fogo. O alvo deve estar dentro de um raio de dez metros do conjurador. Para que esse feitiço tenha efeito, o conjurador deve ter sucesso em um teste resistido de POD contra o alvo durante cada rodada de concentração. Após 1D3 rodadas de concentração, a pele da vítima forma grandes bolhas e ele ou ela perde 1D3 pontos de vida. Na próxima rodada, a vítima perde 1D6 pontos de vida adicionais. Na terceira rodada, a vítima pega fogo, perdendo 1D10 pontos de vida nessa rodada e a cada rodada subsequente. O cheiro de cabelo e carne queimando é devastador (todas as testemunhas devem fazer testes de Sanidade ou perdem 1/1D6 de SAN). É impossível prestar ajuda, uma vez que a vítima horrorizada queima de dentro para fora.

Nomes alternativos: *O Pavoroso Comichão, A Maldição da Ruína Ardente, Abraço de Cthugha.*

Versão Visceral — Feitiço de Morte

Em vez de fazer com que a vítima sofra os efeitos deste feitiço de forma quase instantânea, o conjurador pode optar por prolongar o feitiço durante um período de dias para aumentar o sofrimento da vítima. O conjurador gasta 34 pontos de magia para lançar essa versão do feitiço. O conjurador não precisa estar fisicamente perto da vítima — em vez disso, ele deve possuir um pedaço da vítima (cabelo, pedaço de unha ou pele , etc.), permitindo que o feitiço seja conjurado a qualquer distância. O feitiço começa no dia seguinte à conjuração e dura 7 dias. Para que o feitiço tenha efeito, um teste resistido de POD deve ser feito entre o conjurador e o alvo a cada dia. No primeiro dia, a vítima sofre um ferimento de 2 pontos de vida, então um ferimento de 4 pontos de vida no segundo dia. Depois disso, a progressão do dano aumenta em 2 pontos de vida por dia (6, 8, 10, 12, 14). Uma quantidade igual de Sanidade é perdida a cada dia, à medida em que o alvo começa a perceber seu terrível destino. No dia em que os pontos de vida forem reduzidos a zero, o corpo da vítima é consumido em uma bola de fogo.

Gorgolejo das Profundezas

Custo: 8 pontos de magia; 1D6 pontos de Sanidade
Tempo de Conjuração: 1 rodada

Os pulmões do alvo se enchem de água do mar, potencialmente causando uma desagradável morte por afogamento.

O conjurador deve conseguir ver o alvo. Depois de entoar mentalmente o feitiço por uma rodada, para que o feitiço entre em vigor, o conjurador deve ganhar em um teste resistido de POD contra o alvo. Se o conjurador ganhar, o alvo começa a se afogar — o alvo cai no chão, sufocando com água do mar e recebendo 1D8 de dano a cada rodada. O alvo deve fazer um teste Extremo de CON (igual ou inferior a um quinto da CON) após receber o dano a cada rodada; se o teste for bem sucedido, a água é expelida e os efeitos do feitiço cessam.

Nomes alternativos: *Correntes do Mar Azul, A Maldição do Marinheiro, Beijo da Salmoura.*

Implantar Medo

Custo: 12 pontos de magia; 1D6 pontos de Sanidade
Tempo de conjuração: instantâneo

Este feitiço provoca um medo tremendo, de gelar a alma, quebrando a concentração do alvo e interrompendo suas ações. O conjurador deve ser capaz de ver e apontar um dedo para o alvo enquanto invoca uma maldição.

O súbito pavor custa 0/1D6 pontos de Sanidade ao alvo e ele ou ela se sente compelido a bater em retirada para um local "seguro" — qualquer lugar onde a pessoa normalmente se sentiria segura e protegida.

Nomes alternativos: *Dedo da Ruína, Agouro de Eibon, O Olho Maligno.*

Infundir Hidromel Espacial

Um líquido maravilhosamente dourado, que ele guardava em um jarro em sua mesa e servia em minúsculas taças belgas de licor em quantidades tão pequenas que parecia fútil sequer levá-lo aos lábios — e ainda assim a sua fragrância e gosto... superavam até mesmo o mais velho Chianti e o melhor Chateau Yquem de tal forma que esta mera comparação é fazer uma injustiça à bebida do professor. Apesar de descer ardente, ela tinha o efeito adicional de me deixar sonolento…
—August Derleth, The House on Curwen Street

Custo: 20 pontos de magia por dose; mais uma quantidade variável de pontos de Magia e de Sanidade adicionais
Tempo de Conjuração: muitos dias

Este feitiço cria uma bebida mágica que permite que um ser humano resista a viagens através vácuo e às vicissitudes do espaço sideral. Para tais jornadas, a eficácia do hidromel espacial também requer o gasto de um número igual de pontos magia e de Sanidade, pelo viajante que toma a droga, proporcionais à distância da jornada em anos-luz (ver **Tabela XII: Eficácia do Hidromel Espacial**, a seguir).

Produzir a bebida e viajar representam etapas separadas para o conjurador/usuário. Existem diferentes tipos de hidroméis espaciais, cada um com os mesmos efeitos, mas todos exigindo ingredientes diferentes.

Uma infusão de hidromel espacial requer cinco ingredientes especiais a serem escolhidos pelo Guardião e necessita de pelo menos uma semana de tempo de fabricação. Uma vez que o hidromel esteja espumando e borbulhando, o conjura-

Tabela XII: Eficácia do Hidromel Espacial

Pontos de Magia e Pontos de Sanidade (devem ser gastos por cada um dos viajantes)	Distância em anos-luz (não pode ultrapassar...)
1	100
2	1.000
3	10.000
4	100.000
5	1.000.000

* e assim por diante: adicione outro par de pontos, adicione outro zero. Teoricamente, 10 pontos de magia e 10 pontos de Sanidade devem ser suficientes para alcançar qualquer ponto do universo, *pelo menos, o universo como o entendemos*.

dor deve sacrificar 20 pontos de Magia por dose, durante essa fermentação. Esses pontos de magia podem ser sacrificados ao longo de muitos dias; quanto mais pontos, mais doses. Cada dose permite que uma pessoa resista a uma viagem através do espaço com distância e tempo variáveis.

Uma vez que o espaço-espacial tenha sido encantado, o viajante deve encontrar um meio de transporte — geralmente, uma montaria: entre outros, o feitiço Invocar Byakhee pode fornecer um corcel interestelar. O viajante então deve tomar uma dose do hidromel espacial (presumivelmente levando consigo uma segunda dose para seu retorno), montar e comandar sua montaria para que ela comece a jornada. É neste momento que o viajante paga o custo de pontos de magia e de Sanidade necessários para cobrir a distância viajada.

Enquanto estiverem no espaço, os viajantes ficam em estado de estase mental e física, quase insensíveis ao meio ambiente. Após chegar ao destino, os efeitos do hidromel terminam.

Nomes alternativos: *Sopro do Vazio, A Poção do Viajante, O Espírito Mercurial da Noite Mais Densa.*

Feitiços de Invocação

Custo: pontos de magia variáveis; 1D4 pontos de Sanidade
Tempo de Conjuração: 5 minutos por ponto de magia gasto, a vinculação dura 1 rodada

Tais feitiços lidam com raças e serviçais alienígenas, monstros que comumente servem a feiticeiros ou a monstros ainda maiores. Os procedimentos gerais para esses feitiços são os mesmos, mas as condições podem variar de feitiço para feitiço. Conhecer um desses feitiços não fornece qualquer ajuda na tentativa de conjurar outro do mesmo tipo. A menos que o Guardião deseje o contrário, as porções para invocar e vincular de cada feitiço são aprendidas juntas. Tolo é o mago impaciente que aprende apenas a invocar e não a vincular...

Com exceção de Invocar/Vincular Servo dos Deuses Exteriores, esses feitiços exigem o sacrifício de 1 ponto de magia para cada 10% de chances de sucesso. Por exemplo, 3 pontos de magia dão uma chance de 30% de sucesso para o feitiço. Em geral, para cada ponto de magia gasto, o conjurador deve passar cinco minutos entoando cânticos — quanto maior a chance de sucesso, mais tempo o feitiço demora para ser conjurado. Um resultado de 96-100 é sempre um fracasso — um resultado de 100 deve sempre ter consequências ruins para o feiticeiro envolvido.

O conjurador também perde 1D4 pontos de Sanidade por feitiço conjurado, tenha sido bem-sucedido ou não.

Em caso de sucesso, aparece uma criatura por feitiço, 2D10 minutos de jogo após o cântico ter encerrado. A criatura também pode causar perda de Sanidade ao ser vista.

Conforme o Guardião desejar, a criatura pode chegar já vinculada ou o Guardião pode pedir que o conjurador faça um teste resistido de POD contra o ser invocado. Em caso de sucesso, a coisa é vinculada; com uma falha, ela ataca o conjurador e depois retorna para de onde veio. Vinculada, a criatura deve obedecer a uma ordem dada pelo conjurador, até mesmo atacar suas semelhantes, após o que ela é liberta da e retorna para de onde veio.

Formato do Comando

O comando do conjurador para a criatura invocada deve ser específico e de duração limitada: "proteja-me de danos para sempre" não seria um comando válido; no entanto, "mate aquele homem na esquina" seria. A criatura está vinculada ao conjurador até que realize um comando (se não houver um comando, a criatura vinculada logo descobre um modo de partir). Ordens podem incluir carregar alguém até algum lugar, presidir alguma cerimônia, ficar especialmente dócil enquanto é examinada por um grupo de professores, aparecer em algum lugar como um alerta para aqueles que estão reunidos — o que mais puder ser imaginado.

Mantenha os comandos simples. A melhor regra geral é que um comando não pode ter mais palavras do que um quinto da INT da coisa. Gestos simples, como apontar, serão entendidos. Assuma que a coisa é sempre capaz de entender um comando direto, seja proferido em inglês ou em urdu. Consulte também **Vinculação Independente**, abaixo.

Invocar Byakhee: um apito deve ser soprado durante o cântico. Este feitiço pode ser conjurado apenas nas noites em que Aldebaran está acima do horizonte (de outubro a março do Hemisfério Norte são os melhores meses). O byakhee invocado vai descer voando dos céus, ainda gelado de suas viagens através do espaço.

Se o apito for encantado, cada ponto de POD em seu encantamento acrescenta 2% à chance de sucesso do feitiço. Tal apito pode ser usado várias vezes.

Nomes alternativos: *Convocar Tua Montaria, A Melodia que traz o Viajante.*

Invocar Cria Negra: traz a presença de uma única cria negra. Um animal de no mínimo TAM 40 deve ser sacrificado. O conjurador precisa de uma faca para fazer certos cortes rituais ao sacrificar a vítima. O feitiço deve ser conjurado ao relento, em um bosque, quando a lua não estiver visível. Uma cria negra irá se esgueirar para fora das sombras após a invocação.

Nomes alternativos: *Evocar a Treva da Floresta, Ritual de Faca da Casca de Árvore que Sangra.*

Invocar Espreitador Dimensional: um único espreitador dimensional gradualmente se materializa em pleno ar. Esse feitiço requer uma adaga feita de qualquer metal puro, como cobre ou ferro. Ligas como o bronze não funcionarão. Se a adaga estiver encantada, a chance de sucesso também aumenta em 2% por ponto de POD investido na adaga. Este feitiço pode ser conjurado de dia ou de noite. Uma autoridade escreveu que os espreitadores são mais facilmente confundidos na claridade da luz solar.

Nomes alternativos: *Recitação para Convocar o Vagante, A Canção do Cobre.*

Invocar Vampiro de Fogo: faz com que um vampiro de fogo se lance dos céus como uma estrela cadente. É preciso uma fogueira ou outra fonte de chamas. O feitiço só pode ser conjurado à noite, quando a estrela Fomalhaut estiver acima do horizonte (de setembro a novembro é a melhor época em latitudes moderadamente ao norte).

Nomes alternativos: *Conjurar os Cintilantes, O Chamado Outonal da Chama Viva.*

Invocar Horror Caçador: um único horror aparece instantaneamente, como se surgisse de um buraco no ar. Este feitiço só pode ser conjurado à noite ao ar livre. Se nenhum

sacrifício alternativo tiver sido preparado para a vinculação (ver **Vinculação Independente** abaixo), o horror apanha o conjurador e desaparece.

Nomes alternativos: *Peticionar os Dentes Esfomeados, Falas que Conjuram Demônios Espiralantes.*

Invocar Noitesguio: ouve-se uma brisa quase surda, e então aparece a singular silhueta horripilante do horror alado sem rosto. Para a invocação, uma pedra inscrita com o críptico Símbolo Ancestral deve estar presente, mas a pedra em si não precisa ter formato de estrela. O feitiço só pode ser conjurado em noites sem lua.

Nomes alternativos: *As Palavras Sussurradas dos Homens sem Rosto, Conjurar a Sombra Alada.*

Invocar Serviçal dos Deuses Exteriores: um único serviçal chega em meio a ecos assombrosos de flautas insanas. O custo em pontos de magia para a invocação é o triplo do normal para invocar; para cada três pontos de magia sacrificados, aumenta-se em 10% as chances de sucesso; um resultado de 96-100 é sempre uma falha. Cada conjuração deste feitiço também custa 3D4 pontos de Sanidade. É necessário uma flauta para conjurar esse feitiço. Se a flauta estiver encantada, ela aumenta a chance de sucesso do feitiço em 2% por ponto de POD investido na flauta. Cultistas conjuram este feitiço em qualquer lugar e a qualquer momento que seja especialmente profano — as noites típicas seriam a Véspera do Solstício de Verão, o Samhain e a Noite de Santa Valburga.

Nomes alternativos: *A Sinfonia Ritual dos Indescritíveis, Recitação das Flautas Enlouquecedoras.*

Invocar Vampiro Estelar: são ouvidos sussurros curiosos quando essa coisa invisível espreita nas redondezas. O conjurador também precisa de um livro no qual estão escritas ou entalhadas as palavras do feitiço. Se o livro for encantado, a chance de sucesso é aumentada em 2% para cada ponto de POD investido no livro. Este feitiço só pode ser conjurado à noite, sob um céu sem nuvens. A criatura é invisível, salvo quando suas veias se enchem com o sangue de alguma criatura visível.

Nomes alternativos: *O Chamado Noturno da Morte Devoradora, Cântico das Letras Sangrentas.*

Vinculação Independente

Custo: 1 ponto de Sanidade
Tempo de Conjuração: 1 rodada

Vincular e Invocar são dois lados da mesma moeda. Às vezes, eles são aprendidos como um único feitiço, às vezes não. A critério do Guardião, os efeitos podem ser combinados ou dois testes separados podem ser solicitados, um para invocar e um segundo para vincular.

Se um monstro chegar desvinculado ou for encontrado inesperadamente, ele pode ser vinculado imediatamente. O conjurador deve conhecer o feitiço Invocar/Vincular para o tipo de monstruosidade e deve passar uma rodada entoando cânticos antes e poder vinculá-lo. Para que o feitiço tenha efeito, o conjurador deve ter sucesso em um teste resistido de POD contra o alvo. Cada conjuração de vinculação custa 1 ponto de Sanidade e uma quantia variável de pontos de magia. Uma vinculação funciona em apenas uma criatura por vez. O conjurador tem a opção de investir uma quantidade de pontos de magia igual a um quinto do POD da criatura convocada para ganhar um dado de bônus no teste resistido de POD ao tentar vinculá-la (o conjurador não saberá o POD da criatura, e portanto deve arriscar quantos pontos de magia irá sacrificar).

Uma criatura atacante não pode ser vinculada pela pessoa com quem está lutando, no entanto, ela poderia ser vinculada por uma pessoa capaz de se manter distante da luta. Uma criatura já vinculada não pode o ser novamente até que seu comando atual seja concluído. Para ser vinculada, a criatura deve estar visível para o conjurador e estar em um raio de 100 metros. Vincular exige um teste resistido, e testes resistidos não podem ser forçados; caso falhe no teste, o conjurador estará com problemas!

Vincular Byakhee: se um apito encantado for usado, o conjurador ganha um dado de bônus no teste resistido de POD. Tal apito pode ser usado novamente.

Nomes alternativos: *Obrigação da Montaria, Compelir o Viajante.*

Vincular Cria Negra: se o conjurador usa uma faca encantada para matar sua vítima com certos cortes rituais, ele ganha um dado de bônus no teste resistido de POD.

Nomes alternativos: *Arrebatar o Coração da Mata, Compelir a Floresta à Tua Vontade.*

Vincular Espreitador Dimensional: se o conjurador possui uma adaga encantada feita de qualquer metal puro, como cobre ou ferro, ele ganha um dado de bônus no teste resistido de POD. Um segundo dado de bônus pode ser obtido caso o espreitador dimensional seja exposto à luz solar intensa.

Nomes alternativos: *A Prisão de Cobre, Armadilha da Luz Ofuscante.*

Vincular Vampiro de Fogo: se o conjurador se postar dentro de uma fogueira, ele ganha um dado de bônus no teste resistido de POD. Fica a cargo do conjurador como resistir às chamas.

Nomes alternativos: *Conquista do Demônio Ígneo, Autoridade da Língua Flamejante.*

Vincular Horror Caçador: o sacrifício de sangue de um ser senciente é necessário. O conjurador não precisa realizar o sacrifício — o horror caçador toma o sacrifício por si. O conjurador deve ter sucesso em um teste resistido de POD para vincular o Horror.

Nomes alternativos: *Prender o Medo Espiralado à Tua Vontade, Ato de Assassínio.*

Vincular Noitesguio: se o conjurador possui uma pedra adornada com o críptico Símbolo Ancestral, ele ganha um dado de bônus no teste resistido de POD.

Nomes alternativos: *Domínio sobre os Sem Rosto, A Marca Ancestral pela qual Eles Conhecerão a Ti.*

Vincular Serviçal dos Deuses Exteriores: se o conjurador possui uma flauta encantada, ganha um dado de bônus para vincular o Serviçal.

Nomes alternativos: *A Nota de Comando Secreta, Pacto da Loucura Balbuciante.*

Vincular Vampiro Estelar: se o conjurador possui um livro encantado contendo o feitiço, ele ganha um dado de bônus no teste resistido de POD.

Nomes alternativos: *Jura do Acordo Sangrento, A Ímpia Promessa.*

Maldição da Casca Pútrida

Custo: 5 pontos de magia; 10 pontos de Sanidade
Tempo de Conjuração: 1 hora

Este feitiço causa ilusões capazes de arruinar a sanidade a suas vítimas. A vítima percebe que sua pele está visivelmente apodrecendo e definhando. A aparência exterior parece deteriorar-se rapidamente, de modo que grandes fendas e rasgos despontam, pelos quais os órgãos internos começam a cair (com a vítima perdendo 1D10 pontos de Sanidade no processo). Então, a vítima desmaia e desperta alguns minutos depois, incólume e normal.

Para que o feitiço tenha efeito, um teste resistido de INT deve ser feito entre o conjurador e o alvo — imponha um dado de penalidade ao alvo caso o feitiço seja conjurado à noite, enquanto este estiver dormindo. O ciclo inteiro do efeito leva cerca de vinte minutos, incluindo o desmaio.

O alvo deve ser conhecido do conjurador e o conjurador deve ter como foco algum objeto pessoal pertencente ao alvo. A experiência do feitiço é devastadora, no entanto, um uso bem sucedido de Psicanálise pode ajudar a vítima a lidar com tais sonhos e alucinações inexplicáveis e restaurar metade do que perdeu de Sanidade para o feitiço. Drogas psiquiátricas pouco contribuem para compensar um ataque desses.

Nomes alternativos: *O Pesadelo Insidioso, Invocar Sete Diabos para Afligir Teu Inimigo, Ressequir a Mente dos Fracos.*

Maldição Pavorosa de Azathoth

Custo: 4 pontos de magia; 1D6 pontos de Sanidade
Tempo de Conjuração: 1 rodada

O feiticeiro invoca as energias do Deus Exterior para drenar diretamente o POD de uma vítima. Repetindo o nome secreto de Azathoth, pode-se gerar medo e respeito em qualquer ser conhecedor do Mythos, pois saber o nome implica que a pessoa tem conhecimento da secreta Sílaba Final. Pronunciada sozinha, a Sílaba Final pode ser dirigida contra um inimigo. Para que o feitiço tenha efeito, o conjurador deve ter sucesso em um teste resistido de POD contra o alvo. Se o conjurador for bem-sucedido, o alvo perde 3D6 de POD.

Nomes alternativos: *Elocução da Sílaba Final, Tua Lúgubre Sangria, Pelo Nome Verdadeiro Teu Poder é Escoado.*

Mau Olhado

Custo: 10 pontos de magia; 1D4 pontos de Sanidade
Tempo de Conjuração: 1 rodada

Conjurar este feitiço faz com que a vítima sofra de má sorte. Embora o alvo precise estar à vista do conjurador, a vítima não necessariamente sentirá a influência desse feitiço, mas é provável que sinta um estranho arrepio ou uma inquietação quando o Mau Olhado for conjurado.

Caso o feitiço seja bem sucedido, as chances da vítima ao fazer um teste de Sorte são reduzidas pela metade*. *A vítima tampouco pode gastar ou ganhar pontos de Sorte, se a Regra Opcional de Sorte estiver sendo usada.

A vítima deve aplicar um dado de penalidade a todos os testes de atributos e suas armas apresentam defeitos em jogadas de 75% ou mais. As chances de feitiços para Invocar/Vincular funcionarem são reduzidas pela metade. Os efeitos continuam até o próximo nascer do sol, até que o conjurador remova o feitiço ou até que o conjurador seja encontrado e ferido (machucado o suficiente para sangrar), ou até que a vítima morra.

Nomes alternativos: *O Ritual do Infortúnio, Maldição Sombria, Logro da Bruxa.*

Onda do Oblívio

Custo: 30 pontos de magia; 1D8 pontos de Sanidade
Tempo de Conjuração: 1 hora

Um feitiço poderoso que faz com que uma violenta onda oceânica se quebre na direção determinada pelo conjurador. O conjurador deve poder ver o alvo pretendido e deve haver uma quantidade de água salgada suficiente para formar a onda. O conjurador deve estar na água para lançar o feitiço.

O volume da onda é de 90 metros cúbicos, o suficiente para afundar ou virar uma pequena chalupa. Não é preciso dizer que pessoas engolidas por tais ondas desaparecem para sempre sob a superfície.

Outros podem contribuir com pontos de magia a fim de criar imensas ondas, capazes de afundar transatlânticos, navios de guerra ou a Ilha de Manhattan. Aqueles que conhecem o feitiço podem contribuir com tantos pontos de magia quanto desejarem e precisam gastar 1D8 pontos de Sanidade. Aqueles que não conhecem o feitiço podem contribuir com 1 ponto de magia cada. Com um mínimo de 30 pontos de magia, a onda tem 3 metros de comprimento, 3 metros de largura e 9 metros de altura. Cada ponto de magia adicional acrescenta 30 centímetros ao comprimento e à largura da onda.

Nomes alternativos: *Canção do Punho do Oceano, A Dádiva Salgada, A Ruína Oceânica.*

Palavras de Poder

Custo: 3+ pontos de magia; 1D6 pontos de Sanidade
Tempo de Conjuração: 10+ minutos

O conjurador cria um vínculo intenso com um grande grupo de ouvintes. O conjurador deve falar de forma improvisada e aparentemente sincera, conquistando a atenção do público. Para cada dez minutos de discurso, o conjurador deve gastar 3 pontos de magia e fazer um teste bem-sucedido de comunicação, conforme o Guardião considerar apropriado (Charme ou Persuasão), ou o discurso termina indeciso e confuso. Ao final de um discurso bem-sucedido, o público acredita totalmente no que foi dito por 1D3 dias.

Nomes alternativos: *Palavras de Sekhmenkenhep, Iludir os Indignos, Dominar a Multidão.*

Pó de Ibn-Ghazi

Custo: 1 ponto de magia por dose
Tempo de conjuração: 2 dias de preparação, 1 rodada para aplicar

Os que não estavam com o telescópio viram apenas o rápido despontar de uma nuvem cinza — uma nuvem do tamanho de uma construção de tamanho moderado — perto do topo da montanha. Curtis, que segurava o instrumento, deixou-o cair na grossa lama da estrada com um grito penetrante. Ele curvou, e teria caído no chão não tivessem dois ou três dos outros o agarrado e estabilizado. Tudo o que ele conseguia fazer era gemer de forma semi-audível.

—H.P. Lovecraft, *O Horror de Dunwich*

Continua na página 262

Feitiços de Portal

A ideia de uma porta que se abriria para algum mundo remoto impressionou Eibon por ser bastante fantástica, para não dizer implausível.
—Clark Ashton Smith, *The Door to Saturn.*

Custo: quantidade variável de POD (ver **Tabela XIII: Criação de Portais e Custos de Viagem**)
Custo para acessar um Portal: pontos de magia variáveis e 1 ponto de Sanidade
Tempo de conjuração: uma hora por POD gasto

Os feitiços de Portais permitem que o conjurador crie portas de entrada entre outras terras ou tempos, dimensões ou mundos — permitindo ao usuário viajar grandes distâncias com um simples passo. Normalmente, um Portal se conecta a um único outro local.

A criação de um Portal exige um gasto permanente de POD, um sacrifício igual ao log de base 10 da distância que o Portal conecta em quilômetros vezes 7,5. Um Portal pode assumir muitas formas, sendo as mais comuns indicadas por um padrão de linhas pintadas em um piso ou um arranjo peculiar de pedras em um campo.

Usar o Portal custa uma quantidade de pontos de magia igual a um quinto do POD originalmente utilizado para se criar o Portal. Cada viagem através de um Portal custa 1 ponto de Sanidade. Se o usuário não possuir pontos de magia suficientes para uma viagem, o viajante gasta pontos de vida para compensar o custo. As viagens de retorno através de um Portal sempre custam o mesmo que a jornada inicial.

Normalmente, qualquer pessoa ou qualquer coisa pode atravessar um Portal, embora alguns tenham sido construídos de forma que certa chave — uma palavra ou um gesto — seja necessária para ativar a entrada. Certas versões do feitiço são conhecidas também por "mudar" aqueles que atravessam o portal, para ajudar na sobrevivência em um mundo alienígena. Também existem rumores de que alguns Portais são capazes de levar para mais de um destino.

Versão Visceral

O conjurador pode optar por preparar um Portal para viagem gastando os pontos de magia necessários antes da jornada. O Portal já é então engatilhado e a próxima pessoa que o atravessar não é obrigada a pagar o custo em pontos de magia, mas ainda precisa sacrificar 1 ponto de Sanidade.

Encontrar Portal

Custo: 1 ponto de magia; 1D3 pontos de Sanidade
Tempo de conjuração: 20-60 minutos

Através de uma série de gestos e de um cântico específico, o feitiço revela ao conjurador qualquer Portal que esteja diretamente dentro de seu campo de visão.

Embora esse feitiço localize um Portal, ele não habilita ninguém a abri-lo, fechá-lo, criá-lo ou atravessá-lo. Tampouco essa forma limitada de feitiço permite que o conjurador determine se o Portal atravessa tempo ou espaço.

Caixas-Portal

Custo: 1 de POD; pontos de magia e pontos de Sanidade variáveis
Tempo de conjuração: 5 horas

Permite a criação de caixas mágicas gêmeas que formam as duas extremidades de um Portal mágico. Atravessar uma caixa portal custa exatamente a mesma quantidade de pontos de magia e de Sanidade necessária para se atravessar um Portal normal e o procedimento de trânsito é o mesmo.

Primeiro, duas caixas de madeira idênticas devem ser feitas, com qualquer TAM desejado. As caixas devem ser abertas apenas de um dos lados. Então, o ritual necessário, consistindo em colocar as mãos sobre as caixas e conceber mentalmente certas linhas e ângulos hiperdimensionais por cerca de cinco horas, deve ser realizado. 5 de POD são sacrificados neste momento. Em seguida, as caixas drenam automaticamente metade dos pontos de magia do criador a cada dia, até que tenham absorvido uma quantidade igual ao total do TAM das caixas x20. 1 ponto de Sanidade é perdido por cada semana completa de drenagem de pontos de magia. Uma vez que os pontos de magia necessários tenham sido drenados, as caixas passam a funcionar.

Versão Visceral

O feiticeiro é capaz, através do uso de símbolos e cânticos diabólicos, de criar Portais Temporais de múltiplos percursos — assim, uma porta pode levar a mais de um tempo distante ou futuro. Apenas o conjurador sabe qual caminho leva a que momento do tempo ao entrar no Portal. Aqueles insensatos o bastante para usar o Portal sem a ajuda do conjurador não conseguirão determinar o caminho correto e podem chegar a qualquer instante do tempo a que o Portal está ligado (determine aleatoriamente). O processo de criação permanece o mesmo.

Portal Temporal

Custo: quantidade variável de POD
Tempo de conjuração: uma hora por POD gasto

Cria um portal para o futuro ou para o passado. O feitiço se assemelha ao feitiço Criar Portal, mas custa POD baseado no número de anos viajados, em vez do número de quilômetros. Use a **Tabela de Criação de Portais e Custos de Viagem** e substitua distância em quilômetros por distância em anos.

O feitiço só leva a um instante de tempo próximo ao desejado, embora uma vez que tal Portal seja criado, o intervalo exato entre o "agora" e o "então" permaneça o mesmo.

Vislumbrar Portal

Custo: pontos de magia e de Sanidade variáveis
Tempo de conjuração: 3 rodadas

Quando conjurado em um Portal suspeito, este feitiço permite que o conjurador e seus companheiros vejam o que está do outro lado do Portal, se houver qualquer coisa, sem precisar passar por ele. O custo varia de acordo com o número de pontos de magia necessários para ativar o Portal. Sempre custa 1 ponto de magia e 1 ponto de Sanidade para se conjurar esse feitiço. Enxergar além de um Portal tem um custo variável, um décimo do custo do Portal (arredondado para cima). Portanto, enxergar além de um Portal que custa 7 pontos de magia para se atravessar custaria dois pontos de magia e 2 pontos de Sanidade. A visão dura por 1D6+1 rodadas. O feitiço pode ser conjurado tanto quanto os pontos de magia e de Sanidade do conjurador permitirem.

Se houver algo horrível a ser visto, cobranças adicionais de Sanidade devem ser exigidas de cada pessoa que estiver vendo para além do Portal. Os espectadores podem tentar fazer testes apropriados para tentar determinar quando, onde e o quê está sendo visto.

Nomes alternativos para feitiços de Portal: *Rito de Visualização, (Contemplar) Passagem para Outros Lugares, Teu Portal de Muitas Jornadas. Arco do Tempo, Portão para Coisas Há Muito Passadas e para Visões Ocultas, A Armadilha do Feiticeiro.*

Tabela XIII: Criação de Portais e Custos de Viagem

POD (Criação de Portal)	Pontos de Magia (Viagem pelo Portal)	Distância em quilômetros/ anos-luz até...
5	1	150 quilômetros
10	2	1.500 quilômetros
15	3	15.000 quilômetros
20	4	150.000 quilômetros
25	5	1.500.000 quilômetros
30	6	15.000.000 quilômetros
35	7	150.000.000 quilômetros
40	8	1.500.000.000 quilômetros
45	9	15.000.000.000 quilômetros
50	10	150.000.000.000 quilômetros
55	11	1.500.000.000.000 quilômetros
60	12	~ 1/2 ano-luz
65	13	~ 5 anos-luz
70	14	~ 50 anos-luz
75	15	~ 500 anos-luz
80	16	~ 5.000 anos-luz
85	17	~ 50.000 anos-luz
90	18	~ 500.000 anos-luz
95	19	~ 5.000.000 anos-luz
100	20	~ 50.000.000 anos-luz



Tabela XIV: Locais e Distâncias de Portais

Distância desde Boston	Ponto mais distante, aprox., em milhas/ anos-luz	POD (pontos de magia) necessários
Providence	60 km	5 (1)
Peoria	1.500 km	10 (2)
Portland (Austrália)	15.000 km	15 (3)
Espaço Sideral	150.000 km	20 (4)
Lua	384.000 km	25 (5)
Mercúrio	225.000.000 km	40 (8)
Vênus	255.000.000 km	40 (8)
Marte	400.000.000 km	40 (8)
Júpiter	928.000.000 km	40 (8)
Saturno	1.500.000.000 km	40 (8)
Urano	3.050.000.000 km	45 (9)
Netuno	4.500.000.000 km	45 (9)
Yuggoth (Plutão)	7.400.000.000 km	45 (9)
Nuvem de Oort	14.000.000.000 km	45 (9)
Proxima Centauri	4,3 anos-luz	65 (13)
Sirius	8,3 anos-luz	70 (14)
Fomalhaut	~ 22 anos-luz	70 (14)
Vega	~ 26 anos-luz	70 (14)
Aldebaran	~ 50 anos-luz	70 (14)
Celaeno	~ 400 anos-luz	75 (15)
Parte mais distante da Via Láctea	~ 70.000 anos-luz	90 (18)
Galáxia M31	~ 2.800.000 anos-luz	95 (19)
Azathoth	~ 10 bilhões de anos-luz	105 (23)
Quasar Distante	~ 15 bilhões de anos-luz	105 (23)
1 unidade astronômica	~ 150.000.000 km	35 (7)
1 ano-luz	~ 9.500.000.000.000 km	60 (12)
1 parsec	3,26 anos-luz	65 (13)

Continuação da página 259

Este feitiço torna visíveis coisas magicamente invisíveis, bastando espalhar o pó sobre o que está invisível. O pó deve ser preparado cuidadosamente, de acordo com instruções rigorosas e envolve três ingredientes especiais e o sacrifício de 1 ponto de magia por dose. Uma dose corresponde a uma aplicação do pó. O Guardião determina os ingredientes especiais.

O pó é soprado através de um tubo ou lançado sobre o alvo. O coisa que for polvilhada permanece visível por não mais do que dez batimentos cardíacos.

As coisas que podem ser tornadas visíveis incluem as linhas mágicas que se estendem a partir de um lugar encantado para se Convocar uma divindade do Mythos, a aura ao redor de um Portal, ou uma criatura que normalmente é invisível, como um vampiro estelar. Usar o pó não custa pontos de Sanidade, mas ver o que ele expõe talvez custe.

Nomes alternativos: *Pó da Revelação, Testemunhar o Oculto, Composto da Percepção.*

Pó de Suleiman

Custo: 10 pontos de magia para cada 3 doses
Tempo de conjuração: 1 rodada para aplicar 1 dose

Cria um pó cinza-esverdeado que fere seres não-naturais vindos de outros planos de existência. O pó requer a poeira tirada de uma múmia egípcia com pelo menos 2.000 anos. Cada múmia dessas é suficiente para três doses do pó mágico. Os ingredientes também incluem olíbano, enxofre e salitre. Um encantamento deve ser pronunciado sobre o pó enquanto ele está sendo espalhado.

Espalhado sobre um ser que não é desta Terra, a entidade perde 1D20 pontos de vida por dose. Gasta-se uma rodada para aplicar uma dose. O pó funciona apenas em seres extraterrestres e outros seres planares, assim, o pó causaria mal a um espreitador dimensional, Yog-Sothoth ou um mi-go, mas é inútil contra um shoggoth ou um abissal.

Nomes alternativos: *O Pó Egípcio, Proteção dos Mortos.*

Proteger a Carne

Custo: pontos de magia variáveis; 1D4 pontos de Sanidade
Tempo de conjuração: 5 rodadas

Concede proteção contra ataques físicos. Cada ponto de magia gasto dá ao conjurador (ou o alvo escolhido) 1D6 pontos de armadura contra ataques não-mágicos. Esta proteção desaparece conforme bloqueia dano. Por exemplo, se um personagem tiver 12 pontos de Proteger a Carne como armadura e for atingido por 8 pontos de dano, o Proteger a Carne seria reduzido para 4 pontos de armadura, mas o personagem não sofreria nenhum dano. O feitiço dura 24 horas ou até que a proteção seja gasta.

Uma vez lançado, o feitiço não pode ser reforçado com novos pontos de magia, nem conjurado novamente até que a proteção do feitiço anterior tenha sido utilizada.

Nomes alternativos: *Proteja a Ti dos Golpes Poderosos, Armadura da Vontade, Escudo de Sangue.*

Punho de Yog-Sothoth

Custo: pontos de magia variáveis; 1D6 pontos de Sanidade
Tempo de conjuração: instantâneo

O conjurador faz com que uma força maciça e invisível atinja um único alvo. O conjurador deve conseguir ver o alvo.

Cada ponto de magia investido no feitiço concede 2D10 FOR de força. Para cada 10 metros de distância que o conjurador esteja do alvo (após os primeiros 10 metros), o conjurador deve gastar um ponto de magia adicional.

Quando o alvo for atingido (caso seja um alvo vivo), um teste resistido deve ser feito usando a FOR do feitiço contra a CON do alvo. Se o teste for bem-sucedido, o alvo cai inconsciente. Quer o alvo fique ou não inconsciente, ele ou ela sempre é empurrado para longe do conjurador por uma distância em metros igual à FOR do golpe menos o TAM do alvo, dividindo o resultado por 3.

O feitiço pode ser usado contra a FOR de objetos inanimados, como portas ou paredes. Os resultados podem ser óbvios, mas às vezes os Guardiões precisarão determinar o que acontece nesses casos.

Por exemplo: o conjurador gasta 5 pontos de magia para atingir um investigador a 15 metros de distância. 1 ponto de magia é gasto para o alcance. Os outros 4 geram uma FOR de 8D10, que são jogados e resultam em 57. O investigador falha em um teste Difícil de CON (já que a FOR do feitiço é maior que 50) e, portanto, é deixado inconsciente. O investigador tem um TAM de 45 e é empurrado 3,5 metros pelo impacto.

Nomes alternativos: *Canalizar a Força do Desbravador de Caminhos, Devastar Teu Inimigo, A Hedionda Rajada d'O Ser Nefasto.*

Rajada Mental

Custo: 10 pontos de magia; 1D3 pontos de Sanidade
Tempo de conjuração: instantâneo

A vítima deste feitiço sofre um ataque mental terrível, causando a perda de 5 pontos de Sanidade e induzindo insanidade temporária. Para que o feitiço tenha efeito, o conjurador deve ter sucesso em um teste resistido de POD contra o alvo.

O alvo é afetado de acordo com as regras de insanidade temporária, começando com um acesso de loucura, e pode continuar a sofrer de flashbacks e/ou pesadelos nos dias seguintes.

Nomes alternativos: *Maldição do Enfraquecimento, Onda de Desgraça, Abismo do Olho da Mente.*

Repartir o Ka

Custo: 10 pontos de magia, 5 de POD e 2D10 pontos de Sanidade por órgão
Tempo de Conjuração: 1 dia por órgão

Uma porção da essência de vida do conjurador, ou "ka", é transferida para um dos seus órgãos vitais. O órgão encantado é então removido do corpo do conjurador, para ser escondido a fim de ser protegido e fornecer ao feiticeiro uma forma de invulnerabilidade — enquanto o órgão encantado permanecer escondido em segurança, o feiticeiro não sofrerá ataques em particular e pode até ser invulnerável à morte.

Este feitiço foi usado pela primeira vez pelos seguidores do Faraó Sombrio, Nephren-Ka, que removia um órgão vital, como o coração ou o fígado, e os selava em locais seguros. Isso tornava o conjurador virtualmente impossível de ser morto, exceto pela única fraqueza do feitiço. O cérebro é o centro do poder do feitiço e, como tal, não pode ser removido. Se o cérebro for destruído, os outros órgãos perdem suas propriedades mágicas e o conjurador morre.

Ter as próprias vísceras removidas custa 2D10 de pontos de Sanidade e a perda permanente de 5 pontos de POD por órgão removido. Ataques que empalam causam apenas dano normal (a menos que a cabeça seja especificamente visada). A invulnerabilidade deriva de qual órgão for removido; por exemplo, se os pulmões forem removidos, o conjurador não é afetado pela falta de oxigênio (portanto, afogamento e sufocamento não são mais ameaças). A remoção de órgãos vitais também pode tornar o conjurador imune a venenos e assim por diante.

Se o conjurador for ferido, os pontos de vida devem ser reduzidos como normalmente, mas levando à inconsciência, e não à morte. A morte só ocorrerá se o cérebro for especificamente visado e destruído.

Nomes alternativos: *Imbuir Essência, Extração da Vontade, O Sopro Imortal.*

Ressequir Membro

Custo: 8 pontos de magia; 1D6 pontos de Sanidade
Tempo de conjuração: instantâneo

Um feitiço terrível projetado para atormentar e causar dano permanente a um alvo. O conjurador deve estar a no máximo 10 metros do alvo. Para que o feitiço tenha efeito, o conjurador deve ter sucesso em um teste resistido de POD contra o alvo. Se for bem-sucedido, o conjurador escolhe um braço ou uma perna. O membro escolhido murcha e seca rápida e dolorosamente, causando 1D8 de dano e uma perda permanente de 2D10 de CON. A vítima perde 1D4/1D8 pontos de Sanidade cada.

Nomes alternativos: *A Canção de Dor, Ressequir Teu Inimigo, A Cauterização Devastadora.*

Ressurreição

Custo: 3 pontos de magia; 1D10 pontos de Sanidade
Tempo de conjuração: 1 ou 2 rodadas

Ele desviou os olhos das inscrições e virou-se para encarar a sala e seus bizarros conteúdos, e viu que o cílice no chão, no qual se depositara o agourento pó eflorescente, estava emitindo uma grossa nuvem de vapor esverdeado, de surpreendentes volume e opacidade.
—H.P. Lovecraft, *O Caso de Charles Dexter Ward*

O feitiço reduz um cadáver aos seus sais e compostos essenciais, um pó de cinza-azulado, ou inverte o processo para finalmente recriar a forma e a alma do falecido. É necessário um cadáver completo.

Ser ressuscitado dessa maneira custa 1D20 pontos de Sanidade à vítima.

Se apenas parte do pó estiver disponível para o feitiço, o feiticeiro obtém "tão somente o mais vívido horror" do que então se torna carne. Mas alguém ressuscitado com êxito não precisa estar inteiro — desde que o caixão esteja intacto

e se tome cuidado suficiente para juntar todos os fragmentos e poeira dentro dele, o feitiço é bem sucedido.

Recitar o feitiço de trás para frente faz a entidade ressuscitada retornar ao pó e do mesmo modo exige o gasto de 3 pontos de magia e 1D10 pontos de Sanidade. O pó pode ser guardado ou jogado fora. Para que o feitiço tenha efeito, o conjurador deve ter sucesso em um teste resistido de POD contra o alvo. Se o conjurador ganhar, a vítima retorna ao pó. Se a vítima vencer, pode tentar evitar que o conjurador recite novamente o feitiço. Recitar o feitiço de trás para frente leva duas rodadas. Em O Caso de Charles Dexter Ward, muitos dos ressuscitados foram interrogados e torturados para revelar segredos do passado.

Nomes alternativos: *O Rito do Conhecimento Há Muito Perdido, Recrudescimento, Rito dos Sais.*

Símbolo Ancestral

Custo: 10 POD
Tempo de Conjuração: 1 hora

Seu formato... era, antes, toscamente semelhante a uma estrela, no centro da qual parecia haver a caricatura de um único olho gigante; mas não era um olho, era mais como um losango partido envolvo por certas linhas que sugeriam chamas ou talvez um solitário pilar flamejante.

—August Derleth e H.P. Lovecraft,
A Coisa na Soleira da Porta.

Este feitiço ativa um Símbolo Ancestral. Cada Símbolo Ancestral ativo exige um sacrifício de 10 de POD para ser criado, mas não custa nenhum ponto de Sanidade. Um Símbolo Ancestral pode ser produzido como uma efigie de chumbo, esculpido em rocha, forjado em aço, etc. Quando ativado ao lado de uma abertura ou Portal, ele torna tal caminho inutilizável para os servos dos Grandes Antigos e dos Deuses do Mythos, bem como para os próprios seres mais poderosos. Sem o feitiço, o símbolo em si não significa nada e não tem qualquer efeito.

Apesar dos escritos de alguns autores, o Símbolo Ancestral é inútil para defesa pessoal caso o monstro ou criatura possa evitar o Símbolo. Aqueles que usam um Símbolo Ancestral ao redor do pescoço, por exemplo, podem ganhar proteção para alguns poucos centímetros quadrados ao redor da pele onde está o Símbolo; no entanto, o resto do corpo do usuário estaria completamente vulnerável.

Nomes alternativos: *O Sinete Antigo, O Ramo dos Presságios, As Cinco Pontas da Sabedoria.*

Símbolo Vooriano

Custo: 1 ponto de magia; 1 ponto de Sanidade
Tempo de Conjuração: 1 rodada

Aqueles que vêm de fora irão ajudar, mas eles não podem tomar um corpo sem sangue humano. Aquilo que está lá em cima parece que irá servir. Eu consigo vê-lo um pouco quando faço o Símbolo Vooriano.

—H.P. Lovecraft, *O Horror de Dunwich*

Um gesto antigo e poderoso usado por feiticeiros que beneficia a conjuração de outros feitiços. Pode diminuir o custo, reduzir o tempo de conjuração ou melhorar um pouco o efeito, dependendo do feitiço em questão.

Rumores afirmam que o Símbolo Vooriano também pode proteger temporariamente contra monstros do Mythos — tais criaturas desconfiam do sinal e podem se conter de atacar até que as intenções do feiticeiro sejam conhecidas.

Nomes alternativos: *Símbolo de Poder, Gesto Astuto.*

Símbolo Vermelho de Shudde M'ell

Custo: 3 pontos de magia; 1D8 pontos de Sanidade; 1 ponto de vida por rodada
Tempo de Conjuração: 1 rodada

Um feitiço nefasto que faz com que uma ou várias vítimas morram horrivelmente. O conjurador inscreve no ar o temido símbolo de Shudde M'ell, enquanto profere palavras de poder. Quando formado corretamente, um evanescente símbolo vermelho brilha no ar conforme o dedo do conjurador traça suas formas. Os efeitos malévolos do símbolo se manifestam uma rodada seguinte à sua criação. Uma vez que tenha sido traçado, o símbolo deve ser mantido através de concentração e do gasto de mais 3 pontos de magia a cada rodada adicional.

Todos aqueles que estiverem em um raio de 10 metros do símbolo perdem 1D3 pontos de vida por rodada à medida que seus corpos tremem e sofrem espasmos, e seus órgãos internos e vasos sanguíneos convulsionam. Aqueles além de 10 metros, mas não ultrapassando 30 metros, perdem 1 ponto de vida a cada rodada. Aqueles além de 30 metros não sofrem qualquer dano.

É possível escapar do efeito do símbolo esgueirando-se para trás de uma parede robusta ou outra barreira opaca. O conjurador deve ficar próximo do símbolo e concentrar-se. O conjurador perde 1 ponto de vida a cada rodada devido à proximidade com o símbolo.

Nomes alternativos: *O Símbolo Vermelho, A Marca da Dor Voraz.*

Versão Visceral

O conjurador pode fortalecer o símbolo vermelho investindo mais 5 de POD em sua criação. Isto feito, o símbolo causa mais 1D6 de dano àqueles que estejam dentro de 10 metros e 2 de dano àqueles dentro de 30 metros.

Alternativamente, o conjurador pode optar por fazer com que o sinal lance sua energia sombria em uma única explosão. O conjurador cria o símbolo como de costume e investe 10 de POD. Em 1D4 rodadas, o símbolo irá explodir em um fulgor de luz vermelha, causando 2D8 de dano a tudo que esteja dentro de um raio de 50 metros (incluindo o conjurador).

Sugestão Mental

Custo: pontos de magia variáveis; 1D4 pontos de Sanidade
Tempo de conjuração: 3 rodadas

O conjurador pode comandar qualquer ser com sangue humano em suas veias. Um único alvo, que deve estar visível a olho nu pelo feiticeiro, é afetado. A vítima realiza tudo o que é comandado pelo conjurador, até a autodestruição. O feitiço também funciona contra Lenguitas, híbridos abissais, carniçais transformados, o Povo Pequeno, povo serpente e abissais que procriaram com humanos, mas não afeta entidades não-humanas, como shantaks ou espreitadores dimensionais.

O conjurador deve entoar o feitiço e relacionar a sugestão ao alvo. Para que o feitiço tenha efeito, o conjurador deve ter sucesso em um teste resistido de POD contra o alvo. Sugestões extremas envolvendo morte ou grande perigo exigem um segundo teste resistido de POD antes que a sugestão seja executada.

O custo desse feitiço varia de acordo com a sugestão. Para sugestões comuns e sem risco (largue sua espada, entregue seu dinheiro e saia etc.), o custo é de 5 pontos de magia e 1D3 pontos de Sanidade. Sugestões mais arriscadas, mas que não contradigam alvo (ir até Dunwich, incendiar um edifício etc.), custam 10 pontos de magia e 2D3 pontos de Sanidade. Sugestões perigosas ou suicidas (matar um companheiro, sequestrar o presidente, etc.) custam 15 pontos de magia e 3D3 pontos de Sanidade.

Se usado em um investigador, os efeitos do feitiço duram 1 rodada para cada ponto de INT que o conjurador possui. Se a INT do investigador for maior que a do conjurador, o conjurador deve vencer em um novo teste resistido de POD a cada 10 rodadas. Quando o conjurador falhar, o feitiço se quebra.

Nomes alternativos: *Dominar a Vontade, Mestre e Servo, Dobrar Inferior ao Teu Poder, Mesmerizar, Dobrar a Vontade, Abalar Resolução, Governar a Mente, Implantar Sugestão.*

Transferência Mental

Custo: 10 pontos de magia; 1D10 pontos de Sanidade
Tempo de conjuração: 5 rodadas ou mais

Um poderoso feitiço que permite ao conjurador trocar de mente permanentemente com um alvo, talvez para viver uma vida mais longa às custas do alvo.

Para que o feitiço tenha efeito, o conjurador deve ser bem-sucedido em um teste resistido de POD contra o alvo. Com um sucesso, o conjurador perde 1D10 pontos de Sanidade e a vítima perde 1D20 pontos de sanidade. Se a transferência falhar, o conjurador deve lançar o feitiço novamente de imediato (perdendo mais 10 pontos de magia) ou a alma dele se dissipa na eternidade. Uma vez iniciada a transferência, ela não pode ser interrompida.

Uma conjuração bem-sucedida significa que o conjurador assumiu permanentemente o controle sobre o corpo do alvo. O corpo anterior do conjurador é agora uma casca oca e morta. Quanto à mente do alvo, certas conjecturas sugerem que ela é expulsa do corpo e, assim, morre; no entanto, alguns sugerem que ela permanece dentro de seu próprio corpo, subordinada à mente do conjurador e presa em um estado permanente de terrível loucura.

Versão Visceral

Feiticeiros, temerosos da morte ou desejosos de garantir sua longevidade, podem preparar o feitiço de Transferência Mental muitos anos antes de sua conjuração. Tais preparações geralmente fazem uso de algum item pessoal (como um retrato ou diário), ao qual o feitiço está ligado, aguardando as condições corretas para ser realizado. Por vezes, a chave do feitiço é um futuro parente do conjurador que, conscientemente ou não, ativa o feitiço.

Troca de Mentes

Custo: 10+1D6 pontos de magia; 1D3 pontos de Sanidade
Tempo de Conjuração: 1 hora

Permite que o conjurador troque de mente com outro indivíduo. O conjurador perde 1D3 pontos de Sanidade e deve gastar uma quantidade de pontos de magia igual a um quinto do POD do alvo na primeira vez em que o feitiço for lançado. Daí em diante, o custo diminui em 1 ponto de magia por conjuração até chegar a 1, onde permanece. O custo de pontos de Sanidade não diminui.

O alvo deve conhecer o conjurador do feitiços e amá-lo ou favorecê-lo fortemente. Se esta afeição de alguma forma for perdida, a troca não pode mais ocorrer. Uma nova afeição renova as chances. Ao chegar no corpo de outro, o alvo perde um mínimo de 1/1D3 pontos de Sanidade.

Este feitiço pode ser conjurado de qualquer distância. Para que o feitiço tenha efeito, o conjurador deve ter sucesso em um teste resistido de POD contra o alvo, até que o custo de pontos de magia para se lançar o feitiço tenha sido reduzido para 1, quando então não será mais necessário o teste e o conjurador poderá se transferir à vontade, exigindo apenas de esforço mental.

Inicialmente, o conjurador não pode ficar mais do que alguns minutos dentro do corpo do alvo, mas, progressivamente, é capaz de ficar mais e mais tempo. Uma vez que o custo da transferência tenha atingido 1 ponto de magia, o conjurador poderá ficar no corpo do alvo indefinidamente.

Nomes alternativos: *Encantamento do Vice-versa, Ritual da Troca, O Manto da Pele de Outrem.*

Feitiços de Vincular, ver Feitiços de Invocação (página 257)



Capítulo Treze

Artefatos e Dispositivos Alienígenas



Eles haviam encontrado modos profanos de manter seus cérebros vivos, quer fosse no mesmo corpo ou em um diferente, e evidentemente haviam conseguido um meio de explorar a consciência dos mortos que coletavam.

—H.P. Lovecraft, "O Caso de Charles Dexter Ward"



Embora a maioria dos investigadores tenda a ver as criaturas do Mythos como pouco mais do que monstros malignos, na verdade muitas delas têm sociedades vibrantes e tecnologicamente avançadas. Raças avançadas como os seres ancestrais, mi-go, povo serpente e os yithianos possuem a capacidade de construir e utilizar tecnologia na busca de seus objetivos.

Raças do Mythos, cultistas humanos e feiticeiros podem ocasionalmente ter acesso a artefatos antigos e sobrenaturais, bem como a maravilhas científicas. Uma coletânea de tecnologias e artefatos arcanos é apresentada a seguir.

A maioria dos seres humanos seria incapaz de apontar as diferenças entre um aparelho científico avançado e um artefato mágico do Mythos, visto que ambos estão essencialmente além do nível de compreensão e capacidade de reprodução dos humanos. De fato, o que a humanidade pode considerar ser magia elevada poderia muito bem ser de natureza tecnológica, e vice-versa.

Mi-Go

Os mi-go não apenas são tecnologicamente avançados (várias centenas de anos à frente da Terra), mas também são apaixonados por utilizar suas obras. A tecnologia faz parte de sua vida cotidiana. Os mi-go originalmente vieram à Terra para roubar certos minerais que não conseguiam encontrar em seus próprios mundos. Assim, a maioria das tecnologias que os mi-go trouxeram para a Terra está relacionada à mineração ou à guerra.

Os mi-go também entendem um pouco da tecnologia sombria dos Deuses do Mythos, talvez mais do que qualquer outra raça do Mythos. Eles criaram Ghadamon, um Grande Antigo larval, a partir de uma Semente de Azathoth, eles formaram o Trapezoedro Reluzente, o qual tem um poder peculiar sobre um aspecto de Nyarlathotep, e construíram uma rede de portais mágicos que conectam muitos de seus postos avançados.

A longevidade de sua permanência na Terra para realizar experimentos e estudar as formas de vida do planeta sugeriria a possibilidade de muito mais tecnologias arcanas existirem em postos avançados escondidos. O conhecimento avançado de técnicas médicas e cirúrgicas dos mi-go é digno de nota. Eles são capazes de remover um cérebro humano de seu corpo e preservá-lo por milhares de anos, totalmente funcional. Além disso, eles podem criar autômatos biológicos com aspecto natural e realizar muitas técnicas cirúrgicas que os humanos considerariam milagrosas.

Onde quer que tais tecnologias se encontrem, os mi-go as guardam zelosamente e irão perseguir qualquer um que seja tolo o suficiente para roubá-las.

Armadura de Bio-teia



Armadura de Bio-teia

Usado por: *Mi-go*

Em situações perigosas, os mi-go geralmente utilizam essas teias de lodo verde semiluminoso. Tal proteção fornece 8 pontos de armadura contra golpes, chamas, eletricidade, etc.

Humanos podem usar essas bio-teias, mas recebem 1 ponto de dano conforme cabelos e carne são arrancados a cada vez que removem a armadura. Uma bio-teia irá lentamente se deteriorar, pois os seres humanos não transpiram as soluções de nutrientes adequadas para a sua manutenção.

Cada vez que é utilizada por um humano, uma bio-teia perde um ponto de proteção. Quando não houver pontos de armadura restantes, a armadura se desintegra em uma poça fumegante e pegajosa de matéria viscosa. Não se sabe se há efeitos colaterais significativos pelo uso dessa armadura.

Arma de Raios

Usado por: *Yithianos*

Uma rara arma yithiana, este dispositivo foi criado por essa raça logo após sua chegada à Terra pré-histórica. Construído para combater os carnívoros pólipos voadores, é uma arma em forma de câmera que dispara grandes descargas de eletricidade.

Existem variados tipos. Um bastante comum contém 32 tiros e leva 1 rodada para ser recarregado. Múltiplas cargas podem ser disparadas de uma só vez, embora cada carga acima da quarta disparada gere uma chance cumulativa de 5% de queimar a arma. Cada carga causa 1D10 de dano na vítima.

O alcance base é de 100 metros. Para cada 100 metros adicionais, adicione um dado de penalidade ao teste de ataque e diminua o resultado da jogada de dano em 3. À queima roupa, adicione um dado de bônus à jogada de ataque.

Um investigador pode descobrir como usar esta arma com um teste bem-sucedido de INT. A chance básica para um humano usando a perícia Armas de Fogo (Arma de Raios) é de 10%.



Arma de Raios

Yithianos

De todas as raças alienígenas conhecidas, os yithianos são os mais avançados tecnologicamente. No entanto, talvez devido à sua visão filosófica da vida, eles são estranhamente relutantes em usar sua tecnologia. Eles tendem a ser reativos, rápida e habilmente concebendo novas tecnologias conforme necessário, mas, em geral, sua curiosidade não os leva à invenção.

É importante destacar que os yithianos dominaram o tempo – razão para serem chamados de a Grande Raça. Eles são a única raça tecnológica capaz de se mover pelo fluxo do tempo à vontade. De alguma forma, eles até evitam os temidos cães de Tindalos, que perseguem muitos outros dos que atravessam o tempo e chamam a sua atenção.

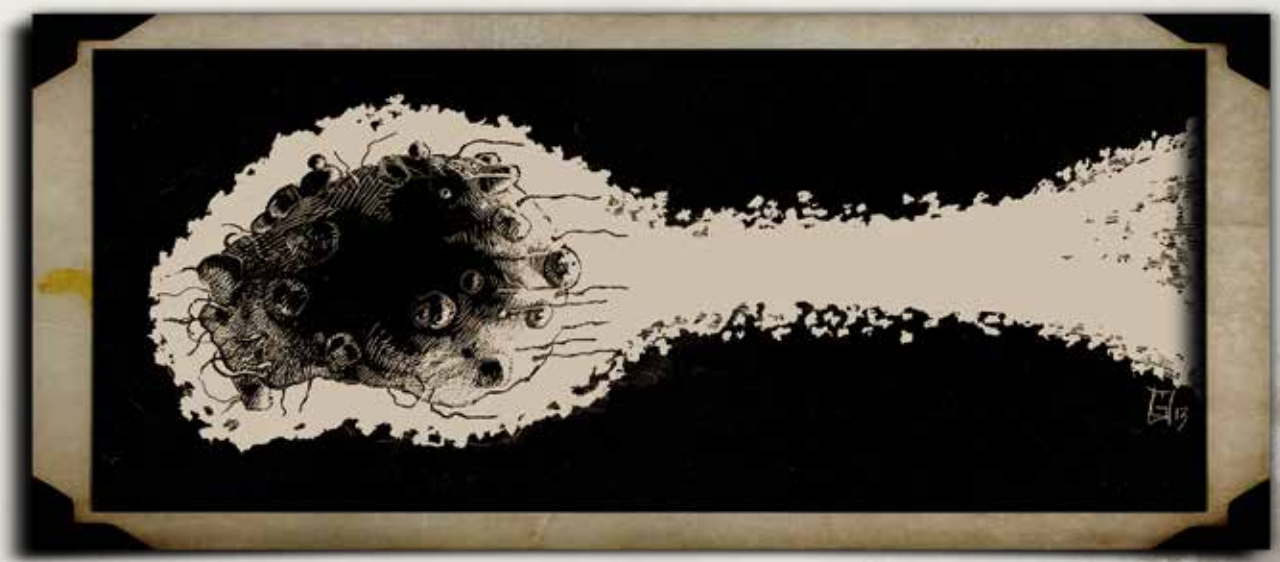
Embora as habilidades temporais dos yithianos sejam amplamente mentais, eles também inventaram dispositivos que afetam a quarta dimensão.

Arma Elétrica

Usado por: *Mi-go*

Esta arma se parece com um caroço de metal preto rugoso, do tamanho de uma maçaneta, coberto de minúsculos fios. Os mi-go disparam esta arma apertando-a firmemente e mudando a resistência elétrica do caroço.

Quando ativada, a arma dispara um azulado raio de faíscas, causando 1D10 de dano no alvo. Quando atinge, o choque elétrico atua como um taser, causando espasmos musculares violentos que imobilizam a vítima por um número de rodadas igual ao dano causado. O alvo deve passar em um



Arma Elétrica

teste de CON ou cai inconsciente por 1D6 rodadas — se o teste resultar num desastre, o alvo sofre uma parada cardíaca e morre, a menos que receba intervenção médica imediata.

Os Mi-go sofrem dano normal com essa arma (queimaduras superficiais na carapaça), mas não possuem sistemas nervosos elétricos e são imunes aos outros possíveis efeitos de danos causados pelas descargas elétricas.

Para ser capaz disparar essa arma alienígena, humanos precisam realinhar os fios da arma elétrica, uma façanha que exige um teste Difícil de Consertos Elétricos. Assim improvisada para uso humano, a arma funciona de modo incerto. Jogue 1D6 ao tentar disparar: a arma dispara apenas com resultados de 1 ou 2. A chance base para um humano usando a perícia Armas de Fogo (Arma Elétrica) é de 10%.

Comunicador Temporal

Usado por: *Yithianos*

Estes dispositivos às vezes são oferecidos a agentes humanos dos yithianos. Quando montado, o dispositivo tem cerca de um metro de altura. É feito de bronze e coberto com intrincados entalhes. Uma gema vermelha, sintonizada com um yithiano específico, é incrustada no topo da máquina.

Quando é ligada, a gema começa a brilhar em vermelho. Após alguns minutos, o contato é estabelecido com o yithiano sintonizado com a gema. O yithiano pode estar a qualquer distância no tempo ou no espaço. Um holograma é projetado e o yithiano pode ver o tempo e espaço ocupados pela máquina e assim pode se comunicar com aqueles que o contataram.



Comunicador Temporal

Um comunicador temporal yithiano é bem simples de se operar, conquanto que um investigador possa entender e determinar qual entalhe serve para ligá-lo.

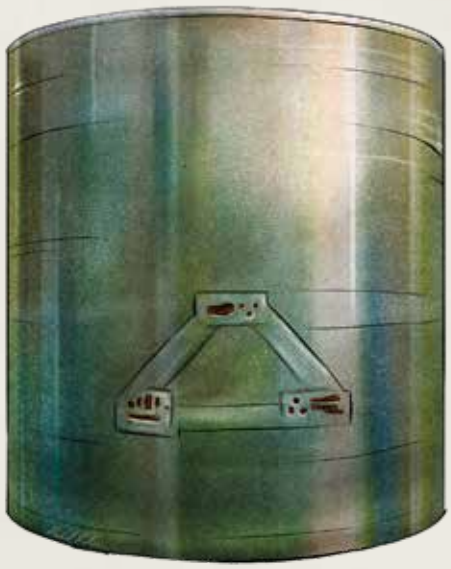
Cilindro Cerebral

Usado por: *Mi-go*

Estes cilindros brilhantes são usados para preservar cérebros extraídos. Lovecraft os descreveu como "tendo cerca de trinta centímetros de altura e um pouco menos em diâmetro, com três soquetes curiosos dispostos em um triângulo isósceles sobre a superfície convexa frontal."

Cada cilindro é preenchido com uma solução nutritiva que sustenta o cérebro nela contido. Três aparatos periféricos — uma plataforma alta com lentes gêmeas montadas na frente, uma caixa com tubos de aspiração e uma caixa de ressonância, e uma pequena caixa com um disco de metal no topo — compreendem o aparato sensorial criado pelos mi-go. Tais máquinas, quando conectadas aos soquetes apropriados, fornecem ao cérebro as faculdades de visão, fala e audição. Os mi-go, desprovidos de sentidos humanos, fizeram o seu melhor; no entanto, trata-se apenas de uma aproximação de som e visão. Toda entrada visual é granulada, com baixa resolução geral e o áudio é uniforme, como o de um fonógrafo monofônico. A fala, com todas as suas nuances de inflexão e emoção, é completamente incompreendida pelos fungos. A máquina de fala reproduz uma voz mecânica e monótona, desprovida de emoção. Quando as máquinas sensoriais são desconectadas ou desativadas, o cérebro encapsulado cai em um estado de sono semi-insano repleto de sonhos estranhos e alucinações.

A cada mês que um cérebro humano passa encarcerado dentro de um cilindro, ele deve fazer um teste de INT. Se for bem-sucedido, o cérebro se lembra de que está preso dentro de uma lata e perde 1D3 pontos de Sanidade.



Cilindro Cerebral

Cristal dos Seres Ancestrais

Usado por: *Seres Ancestrais*

Grandes receptáculos cristalinos construídos para controlar o poder necessário para sujeitar shoggoths à vontade das coisas ancestrais. Esses cristais armazenam pontos de magia. Os menores fragmentos podem armazenar 5 pontos de magia e os maiores, 100. Um conjurador pode extrair alguns ou todos os pontos de magia de um cristal quando estiver lançando um feitiço.

Quando vazios, estes cristais apresentam temperatura ambiente, mas tornam-se mais frios à medida que mais pontos de magia são armazenados neles.

Para acessar os pontos de magia armazenados, o usuário deve se sintonizar com o cristal específico. É preciso que haja contato físico e o usuário deve gastar 1D6 rodadas sintonizando-se com as vibrações do cristal. Na rodada final, deve ser feito um teste de POD. Em caso de sucesso, o usuário pode extrair pontos de magia do objeto conforme necessário. Ob-



Cristal dos Seres Ancestrais

serve que apenas coisas ancestrais têm a capacidade e compreensão necessárias para imbuir os cristais com novos pontos de magia.

Cristalizador de Sonho

Usado por: *Qualquer um*
Parecendo-se com um grande ovo amarelado, o cristalizador é utilizado para visualizar locais distantes (terras, planetas e até mesmo dimensões) em sonhos.

Uma segunda, suposta, função deste artefato é a habilidade que confere ao seu usuário de trazer objetos (ou até mesmo criaturas) de volta da Terra Onírica com eles. Supostamente, o usuário deve estar em contato físico com o item ou criatura para que isso funcione.

Mitos envolvem esse dispositivo único e dizem que o usuário deve ter cuidado para não ter problemas com o guardião do cristalizador — um servo de Hipnos que se apresenta como uma medusa (água-viva) translúcida.

Cubo de Estase

Usado por: *Yithianos*
Estes dispositivos aparecem em várias formas e tamanhos, no entanto todos eles têm um único propósito: diminuir a velocidade do fluxo do tempo. Cubos mais antigos fornecem razões de 1-segundo de tempo interno para cada mil anos de tempo externo, mas no futuro os Yithianos irão progredir essa proporção para 1-segundo interno para um milhão de anos de tempo externo.

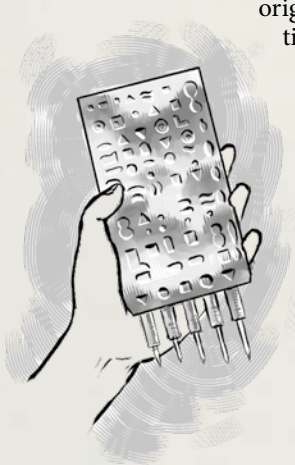
Os menores cubos de estase eram usados para armazenar livros em Pnakotus. Cubos maiores foram usados para lançar Yithianos para o futuro. Quase todos os cubos de estase são simples de se operar, feitos de metal ou plástico, sem sinais de circuitos externos.

Apertar um botão ou abrir o cubo desativa a maioria destes artefatos, mas alguns têm painéis complicados que permitem a programação de períodos de estase. Os dispositivos mais complicados provavelmente seriam incompreensíveis para alguém que não entenda a tecnologia yithiana, mas qualquer um poderia usar os mais simples, talvez até por acidente.

Dispositivo de Tabula Rasa

Usado por: *Yithianos*
Um dispositivo inventado pelos yithianos para apagar as memórias das entidades que eles deslocam através do tempo. É uma caixa de cobre pequena, fina e retangular, coberta de minúsculos entalhes. De um lado da caixa, cinco tubos de metal flexíveis se estendem, terminando em agulhas de metal de 3 centímetros. As agulhas são introduzidas na cabeça da vítima, o que leva cinco rodadas. Depois que o dispositivo é ativado, a vítima fica paralisada, a menos que seja bem-sucedida em um teste de POD a cada rodada em que o dispositivo estiver conectado.

A máquina apaga até um ano de memórias ou remove 5 pontos de INT a cada rodada, a critério do operador. Essas memórias e pensamentos são armazenados na caixa de cobre. O apagamento das memórias nem sempre é totalmente completo. A cada ano, há uma chance em INT de que alguma memória retorne sob a forma de sonhos. A função deste dispositivo também pode ser revertida, devolvendo as memórias armazenadas para a vítima original ou então para outra entidade, completamente.



O dispositivo de tabula rasa é muito complexo e só pode ser utilizado por aqueles que estão familiarizados com a tecnologia yithiana. Humanos que ignorem a tecnologia yithiana precisariam de um teste Extremo de INT para operar com sucesso o dispositivo — uma falha significaria que a pessoa conectada à máquina sofreu dano cerebral e a perda de 1D100 de INT.

Dispositivo de Tabula Rasa

Pnakotus

Há um milhão de anos, a Grande Raça construiu a cidade de Pnakotus em algum lugar no deserto australiano. Estudiosos sugerem que seu nome se traduz como "cidade dos arquivos" e acredita-se que seja um grandioso repositório de conhecimento.

Abissais

A tecnologia dos abissais é quase irreconhecível para humanos. Além das construções básicas da Idade da Pedra, a maior parte da tecnologia dos abissais assume forma orgânica. Acredita-se que eles descobriram a base de sua tecnologia orgânica quando se aliaram pela primeira vez com os shoggoths e descobriram como as coisas ancestrais tinham criado tais criaturas e como elas podiam ser controladas. No mundo moderno, as cidades dos abissais são mais cultivadas do que construídas. Ocasionalmente, outras ferramentas úteis também são cultivadas. A tecnologia não influencia a sociedade abissal tanto quanto o faz com a humana, mas ainda é uma força importante.

Droga Plutoniana

Tenho aqui cinco pastilhas da droga Liao. Ela era usada pelo filósofo chinês Lao Tze, que enquanto estava sob sua influência vislumbrou o Tao. O Tao é a força mais misteriosa do mundo; rodeia e permeia todas as coisas

—Frank Belknap Long, *The Hounds of Tindalos*

Usado por: *Qualquer um*

Esta droga pode enviar a mente do usuário de volta no tempo, às vezes tão longe que o usuário pode até encontrar os Cães de Tíndalos (ver página 285) — entidades capazes de viajar pelo tempo através de seus "ângulos".

Aqueles que tomam a droga devem passar em um teste de Sanidade ou perder 1D8 pontos de Sanidade; no entanto, se encontrarem entidades do Mythos em sua jornada no tempo, estão sujeitos às perdas de Sanidade padrão por verem tais entidades. Tomar a droga plutoniana e testemunhar a verdadeira história do universo e do planeta Terra garante ao usuário 1D6 pontos em Mythos de Cthulhu.

A droga pode aparecer em forma de líquido ou comprimido e a sua fabricação é pincelada em certos tomos do Mythos, incluindo o *Livro de Eibon* (ver página 228).

Grande Espaço Branco, O

Usado por: *Seres Ancestrais*

Uma estranha outra dimensão. Não se sabe se as coisas ancestrais efetivamente criaram essa dimensão, no entanto, não há dúvida de que elas a exploraram ativamente. Ela conecta lugares a vários anos-luz de distância e é ou foi usada pelas coisas ancestrais para cruzar o universo. As coisas ancestrais criaram pelo menos um portal para o Grande Espaço Branco na Terra, no coração das montanhas da China; ainda não se sabe se existem mais portais.

Se o Grande Espaço Branco for uma dimensão construída pelas coisas ancestrais, é razoável presumir que outras dimensões compactas também podem ter sido criadas. Provavelmente variando em tamanho e existindo secretamente até serem descobertas por algum infeliz viajante ou feiticeiro, quem sabe o que tais espaços guardariam?

Lâmpada de Alhazred

A lâmpada de Alhazred tinha uma aparência incomum. Era destinada a queimar óleo, e parecia ser de ouro. Tinha a forma de um pequeno recipiente oblongo, com uma alça curvada a um lado, e um bocal para o pavio e a chama no outro. Muitas gravuras curiosas a decoravam, juntamente com letras e imagens organizadas em palavras de uma língua desconhecida.

—August Derleth e H.P. Lovecraft, *The Lamp of Alhazred*

Usado por: *Qualquer um*

Uma lâmpada a óleo encantada. Quando acesa, a lâmpada emite vapores que levam aqueles que os exalam a terem visões arrebatadoras. Estas revelações são sobre as estranhas e sobrenaturais paisagens de lugares e dimensões do Mythos, bem como sobre os costumes das entidades que neles habitam. Se essa lâmpada realmente era usada por Al-Hazred, o autor do *Al Azif*, uma parte da amplitude de seu conhecimento estaria explicada.

Acredita-se que a lâmpada seja única, no entanto o seu paradeiro atual é desconhecido.

Seres Ancestrais

Há um bilhão de anos, os seres ancestrais desceram das estrelas para a Terra, sua tecnologia já era centenas de anos à frente do que os humanos conhecem no início do século XXI. Eles eram capazes de criar vida utilizando a sua ciência – alguns dizem que esses seres foram os criadores de toda a vida na Terra. Contudo, à medida que os éons passaram, os seres ancestrais degeneraram. Eles perderam suas maiores tecnologias e sua capacidade de voar sem assistência pelo espaço. Embora tenham colonizado todo o planeta, à medida que as eras se seguiram, seu controle foi diminuindo, até que controlassem apenas uma cidade. No fim de tudo, os seres ancestrais quase não tinham a tecnologia necessária para criar aquecedores artificiais, e assim preservar sua existência por mais alguns séculos.

Assim, embora seja sabido que os seres ancestrais um dia possuíram uma tecnologia fabulosa, e se acredite que ainda existam seres ancestrais vivendo entre as estrelas que ainda se lembram dos antigos segredos, não deixaram não deixaram quase nenhum vestígio de sua superioridade tecnológica na terra.

Máquina de Mineração por Terremotos

Usado por: *Mi-go*

Um pesado cubo medindo 6 metros de aresta. As faces do cubo são cobertas com pequenas janelas convexas, irregularmente espaçadas, de uma substância turva, parecida com vidro. Quando o dispositivo é ativado, ele pode ser ajustado para puxar para cima, através de camadas intercaladas de rocha, um estrato enterrado em grandes profundidades. A máquina pode alcançar de 7 a 8 quilômetros e pode afetar uma área de até 4 quilômetros cúbicos por vez. No entanto, a máquina tem o infeliz efeito colateral de causar terremotos quando é usada.

O tamanho e a profundidade da área afetada estão diretamente correlacionados com a magnitude do terremoto. Por este motivo, os mi-go costumam usar essas máquinas apenas em áreas desabitadas, para evitar a detecção. Um humano que não esteja familiarizado com a tecnologia "mi-go" não conseguiria utilizar a máquina de mineração por terremotos, exceto talvez acidentalmente.

Pedras Estelares de Mnar

Usado por: *Qualquer um*

Geralmente encontradas no mesmo local dos supostos túmulos de antigos seres "malignos". Melhor descritas como rochas esverdeadas em forma de disco (às vezes em forma de estrela) nas quais se encontra entalhado um Símbolo Ancestral (ver página 264).

Acredita-se que essas pedras venham da lendária terra de Mnar, na pré-história, embora alguns estudiosos ocultistas sugiram que isso não passa de rumores e que as pedras



Pedra Estelar de Mnar

Povo Serpente

Muitos reinos do povo serpente se fundamentavam na feitiçaria e na alquimia; no entanto, há pelo menos um - que se originou nas profundezas da Terra, em Yoth, e depois migrou para Hiperbórea - que elevou sua ciência a novos níveis. Acredita-se que esse povo serpente era pelo menos tão avançado quanto os humanos do final do século XX, mas na ciência da biologia eles eram muito superiores.

O povo serpente de Yoth conseguia manipular formas de vida como desejassem. Acredita-se que tanto os ghasts quanto os voormis sejam criações suas, cada um criado para realizar certas tarefas para seus mestres ofídios. Não só o povo serpente conseguia ajustar a estrutura genética de criaturas em estado pré-natal, de forma que fosse modificada enquanto se desenvolvia, mas também desenvolveram soros que poderiam evocar as transformações mais incríveis em espécimes completamente desenvolvidos. Clonagem e crescimento acelerado também estavam entre as habilidades do povo serpente.

Outra área particular de interesse do povo serpente foi a criação de vários venenos e toxinas. Alguns matavam, enquanto outros simplesmente induziam o sono. Alguns agiam rapidamente, enquanto outros podiam levar um século para ter efeito completo. Alguns eram flagrantemente óbvios - causando medo - enquanto outros eram incrivelmente sutis. Nenhuma outra raça chegou perto de se aproximar do nível de conhecimento de que o povo serpente tinha sobre venenos.

A antiga civilização hiperboreana do povo da serpente, que preservou muitos dos segredos de Yoth, caiu há quase um milhão de anos e desde então a sua tecnologia desapareceu quase por completo. Algumas pessoas-serpente modernas se esforçam para recuperar a tecnologia perdida, mas são poucas.

são de origem extraterrestre e talvez tenham sido modeladas pelos próprios Deuses Ancestrais. De qualquer forma, acredita-se que uma pedra estelar pode proteger seu portador contra os servos dos Grandes Antigos, concedendo passagem segura por lugares sombrios. Observe que essa proteção só se estende aos servos dos Grandes Antigos, e não aos Grandes Antigos em si!

Sábios afirmam que as pedras são amaldiçoadas e que qualquer pessoa que retire uma pedra estelar de seu devido lugar sofrerá uma antiga maldição. Presumivelmente, os Deuses Ancestrais não desejam que as pedras sejam removidas dos túmulos-prisão dos Grandes Antigos, pois fazê-lo poderia enfraquecer os feitiços em vigor e permitir que o deus aprisionado se libertasse.

Pó de Lótus Negra

Usado por: *Povo Serpente*

Uma substância psicodélica poderosa, também conhecida como "estígia negra", usada pelo povo serpente como meio de tortura para extrair informações. Em minúsculas quantidades, o pó de lótus é um alucinógeno suave, equivalente a cogumelos mágicos, no entanto, em doses maiores, a droga pode reduzir aqueles que a ingerem a idiotas insanos e babões.

A droga pode ser administrada tanto através de injeção (o pó quando aquecido torna-se líquido) ou por inalação (a fumaça preta que se desprende tem um cheiro semelhante a caramelo queimado). Se for administrada mais do que a dose normal (recreativa), a vítima imediatamente começa a alucinar durante 1D6 minutos por dose. As visões são totalmente imersivas e apavorantes, proporcionando compreensões indizíveis sobre o Mythos — alguns do povo serpente afirmam que é como olhar para o rosto de Azathoth. São perdidos 1D4 pontos de Sanidade por minuto em que a droga está ativa. Durante este período, a vítima fica altamente suscetível a questionamentos, revelando informações e segredos facilmente. Perto do fim, o corpo da vítima entra em espasmos até cair inconsciente por 1D10 horas. Não é incomum que a vítima acorde totalmente insana.

Registros sugerem que a flor da lótus negra era rara mesmo na época da famosa Valúsia e hoje acredita-se que esta planta infame esteja há muito extinta. No entanto, de tempos em tempos, são descobertos antigos frascos e jarros contendo quantidades de pó negro estigiano. Não se sabe, embora seja provável, se a ciência moderna pode ou não analisar os compostos do pó e recriá-los.

Projetor de Névoa

Usado por: *Mi-go*

Um dispositivo que se parece com um aglomerado de tubos de metal retorcido que projeta um cone de névoa gelada em uma densa nuvem com cerca de 3 metros de diâmetro. A névoa parece um nevoeiro branco e denso e é extremamente fria. A névoa causa 1D10 pontos de dano por rodada de exposição, menos um ponto caso os alvos estejam vestidos com roupas quentes ou menos três pontos caso estejam com roupas grossas, para ambientes árticos. Esconder-se dentro de um carro oferece quatro pontos de proteção, no entanto, a névoa congela motores de automó-

Produto destinado a Bruno Braga E-mail: brunoab17@hotmail.com

Pólipos Voadores

Os malévolos pólipos voadores colonizaram a Terra éons atrás, aparentemente depois de voar para o planeta através de sua própria energia. Os pólipos voadores construíram grandes cidades de basalto – as mesmíssimas em que foram posteriormente encerrados –, mas não há outras evidências de sua tecnologia. Supõe-se que ela esteja pelo menos no nível da humana, ao final da Idade Média.

Insetos de Shaggai

A tecnologia dos shan se parece muito com a dos mi-go – mas foi predominantemente voltada para a ciência sombria dos Deuses do Mythos. Eles voam através do espaço em grandes naves espaciais piramidais; no centro de cada uma dessas embarcações há um "reator nuclear" – que se considera ser uma porção de Azathoth ou um portal dimensional até o mesmo. Armamentos são um campo em que os shan são particularmente avançados. Seu cruel chicote-neural é apenas uma das muitas armas que projetaram.

vel, estejam em funcionamento ou não, e o carro não dará partida até aquecer. A projeção da arma pode ser mantida — os mi-go geralmente vaporizam em direção a um alvo para várias rodadas, garantindo a morte de humanos desprotegidos.

Um investigador pode descobrir como usar esta arma com um teste bem-sucedido de INT. Como a neblina se desloca muito mais lentamente do que uma bala, investigadores que vejam projetores de névoa em ação e que tenham liberdade de movimento (ou seja, que não sejam apanhados em um espaço fechado), podem se esquivar dos lentos fluxos de névoa com um teste bem-sucedido de DES.

As armas comportam carga suficiente para vinte disparos, cada um potencialmente durando uma rodada de combate inteira.

Soro de Dominação

Usado por: *Povo Serpente*

Um soro incolor com um leve gosto de framboesas. Não são necessárias mais do que dez gotas para se ter o efeito total. Caso falhe em um teste Difícil de CON, o alvo torna-se muito sugestionável, mas apenas para indivíduos do povo serpente. Algo em seu cheiro peculiar ou no timbre específico de suas vozes é a chave para essa sugestionabilidade. A vítima fará quase qualquer coisa pelo povo serpente, desde que não coloque a si ou a entes queridos em perigo.

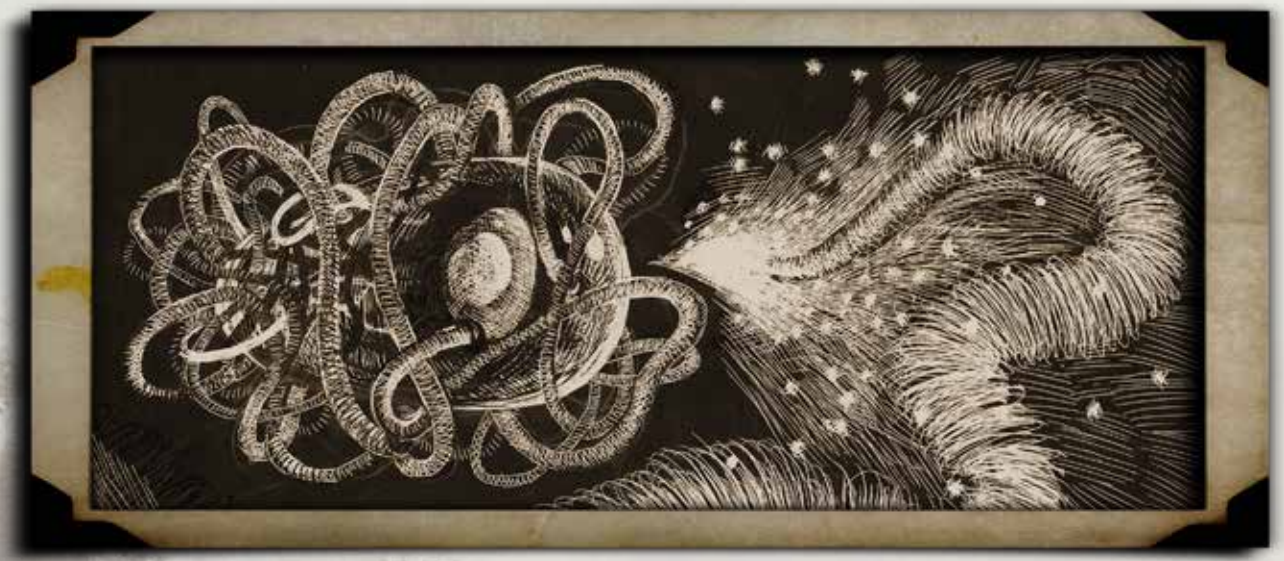
O soro é metabolizado lentamente, levando 1D10+10 dias para que a vítima fique livre de seus efeitos, desde que não receba mais doses enquanto isso.

Toxina Carotídea

Usado por: *Povo Serpente*

Um veneno raro que causa uma lenta degeneração das artérias carótidas. A toxina devora lentamente as artérias carótidas, causando sangramento interno intenso e morte quase certa.

O efeito do veneno demora um número de dias igual a um quinto da CON da vítima. Após este período, deve ser feito um teste Extremo de CON, caso contrário, a pessoa afe-



Projetor de Névoa

tada sofre uma morte agonizante no curso de 1D3 dias. Se o teste de CON for bem-sucedido, a pessoa afetada fica extremamente doente por 1D6 dias, enquanto o veneno é combatido, com a maioria precisando ficar de cama. Nenhum médico encontrará evidências de doença. Durante este período, FOR e CON caem temporariamente para 10 — a vítima fica completamente exausta e sofre de alucinações aterrorizantes. Posteriormente, a vítima recupera 1D10 pontos de FOR e CON por dia até que se recupere completamente.

O Culto da Sabedoria Estelar

Os últimos proprietários conhecidos do Trapezoedro Reluzente foram uma seita da Nova Inglaterra, conhecida como a Sabedoria Estelar. Membros supostamente mantiveram o artefato dentro de uma igreja em Providence, Rhode Island, entre 1844 e 1877. O culto foi misteriosamente extinto e não há mais menção a eles até 1934, quando um médico teria jogado a caixa e a joia no canal mais profundo da Baía de Narragansett, depois de ler o diário do artista local Robert Blake.

Persistem rumores de que o culto permanece ativo, embora hoje em dia exista em completa clandestinidade e fora do alcance do público. Ainda não se comprovou a veracidade dos rumores sobre barcos de pesca vistos tarde na noite na Baía de Narragansett.

Trapezoedro Reluzente

[era] um poliedro quase preto, com estrias vermelhas e muitas superfícies planas irregulares; ou algum tipo muito extraordinário de cristal, ou um objeto artificial de matéria mineral esculpida e incrivelmente polida. Ele não tocava o fundo da caixa, mas era mantido suspenso por meio de uma faixa de metal em torno de seu centro, com sete suportes curiosamente-projetados estendendo-se horizontalmente para os ângulos das paredes internas da caixa, próximo ao topo... quando exposto, [Blake] mal conseguia tirar os olhos do objeto, e enquanto ele olhava para suas superfícies reluzentes, quase imaginava que era transparente, contendo fantásticos mundos incompletos em seu interior.

—H.P. Lovecraft, *O Assombro das Trevas*

Usado por: *Cultistas de Nyarlathotep*
Uma peculiar caixa de metal em que está montada uma pedra com cerca de 10 centímetros de espessura. Ela recompensa ou condena aqueles que a olham com visões de outros mundos e dimensões — assim a pedra brilha com a luz interior de coisas que não são do nosso mundo.

Quando a caixa está fechada (encerrando a gema na escuridão total), um horrível avatar de Nyarlathotep surge, conhecido como o Assombro das Trevas, pois abomina a luz — a criatura não entrará em nenhum espaço onde haja luz, nem mesmo os pálidos círculos de luz conjurados postes de rua.

A pedra exerce grande poder sobre a psique humana e acredita-se que seja usada por adoradores de Nyarlathotep. Este artefato é muito antigo, precedendo a humanidade e possivelmente fabricado pelos mi-go em Yuggoth.

Vidro de Leng

...uma grande janela redonda feita do mais curioso vidro enevoado, a qual [Wilbur] dissera apenas se tratar de uma obra muito antiga, que ele descobrira e adquirira ao longo de suas viagens pela Ásia. Certa vez ele se referiu ao objeto como "o vidro de Leng" e em outra como "de possível origem Híadeana", nada que tenha me esclarecido coisa alguma.

—August Derleth e H.P. Lovecraft, *The Gable Window*

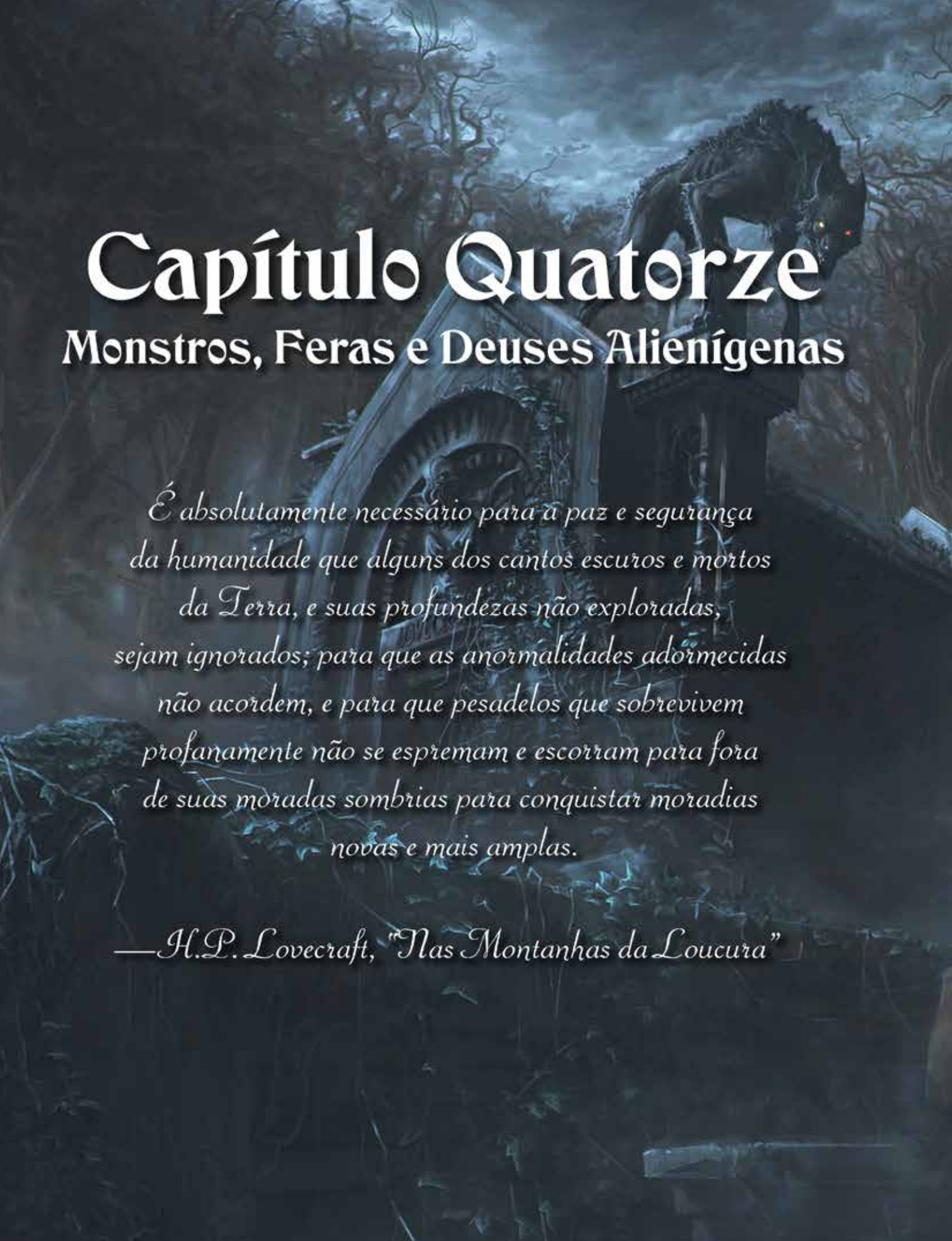
Usado por: *Qualquer um*
Este mágico vidro arcano permite que o possuidor tenha visões aleatórias de outros lugares. O dono inscreve um pentagrama em giz vermelho (presumivelmente para proteção), recita um breve verso e depois o vidro mostra uma cena de seres do Mythos de Cthulhu. Infelizmente, estes seres também podem enxergar o lado do usuário através do vidro. O usuário não escolhe a cena vista, que aparece aleatoriamente.

O feitiço usado para encantar o vidro foi há muito esquecido, embora persistam rumores de que certo sujeito peculiar que vive em Carcosa possa transmitir o feitiço caso uma barganha seja aceita.

A Lente da Lua

Dentro do Goatswood, no Vale do Severn, na Inglaterra, existe um artefato conhecido como a lente da lua. Construído por adoradores de Shub-Niggurath, a lente é usada para concentrar um feixe de luar e, portanto, ajuda na convocação da Mãe Negra de Mil Crias na lua cheia (ao invés de em dias sem lua, como normalmente é necessário).

Ocultistas sugerem que a lente da lua é na verdade um vidro de Leng especificamente sintonizado para as vibrações e área onde Shub-Niggurath habita. Se assim for, então, o artefato efetivamente forneceria à deusa um portal semipermanente diretamente para a Terra.



Capítulo Quatorze

Monstros, Feras e Deuses Alienígenas

É absolutamente necessário para a paz e segurança da humanidade que alguns dos cantos escuros e mortos da Terra, e suas profundezas não exploradas, sejam ignorados; para que as anormalidades adormecidas não acordem, e para que pesadelos que sobrevivem profanamente não se espremam e escorram para fora de suas moradas sombrias para conquistar moradias novas e mais amplas.

—H.P. Lovecraft, "Nas Montanhas da Loucura"



Este capítulo fornece uma coletânea de monstros, feras e seres alienígenas para serem utilizados em *Chamado de Cthulhu*. O capítulo é dividido em quatro seções, cada uma focada em um tipo de monstro específico: entidades do Mythos de Cthulhu, deuses do Mythos de Cthulhu, monstros clássicos e feras. A coletânea de monstros ao longo dessas seções não é exaustiva — todo fã de horror provavelmente pode pensar em alguma monstruosidade que não está presente. Os aqui apresentados podem ser encontrados nas histórias mais importantes, frequentemente aparecendo em cenários, ou sendo comumente mencionados. Muitos mais podem ser encontrados no *Malleus Monstrorum*, um suplemento de *Chamado de Cthulhu*, também da Chaosium.

Sobre as Entradas

A maioria dos monstros e entidades possui características como FOR, CON, TAM, POD, INT e DES. No entanto, muitos não têm uma APA ou EDU, já vez que essas qualidades não fazem sentido para criaturas alienígenas e horríveis. Guardiões podem alterar, modificar e repensar os registros o quanto quiserem. Lovecraft não sistematizou os monstros em suas histórias, então tampouco deveria você, caso queira apresentar versões dramaticamente diferentes.

Estas são criaturas de pesadelos, e atributos e habilidades de monstros individuais podem variar de um encontro para o outro. Os valores de atributos fornecidos para cada monstro referem-se a um espécime mediano. Como Guardião, você tem a opção de determinar aleatoriamente as estatísticas de um monstro individual ou decidir criar um espécime mais fraco ou mais forte usando os intervalos de dados como um guia para gerar valores de atributos.

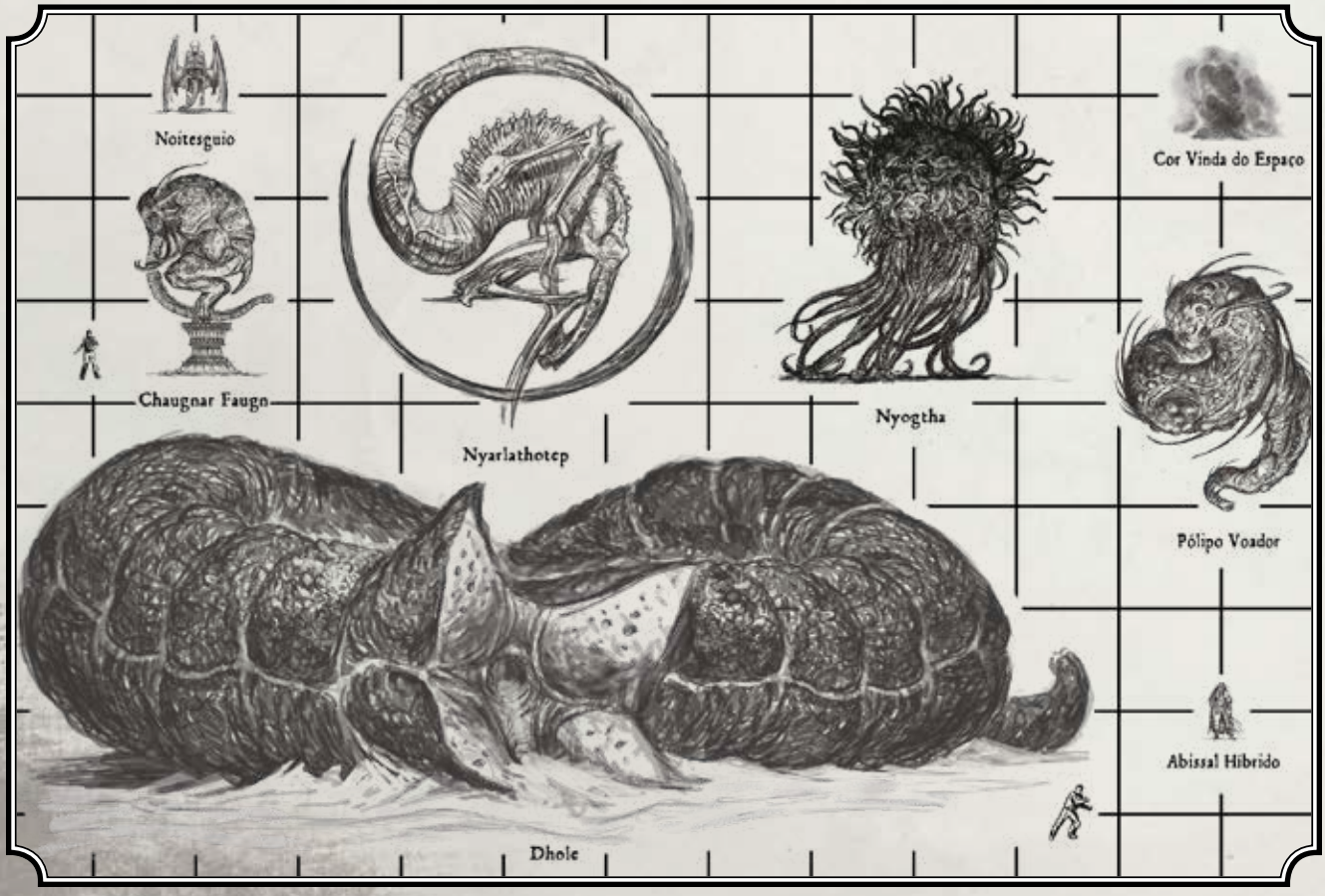
Gráficos de Comparação de Tamanho

Os diagramas a seguir ilustram vários seres do Mythos de Cthulhu, fornecendo alguma ideia do tamanho relativo dessas criaturas. Observe os vários infelizes pesquisadores espalhados entre os monstros. Algumas destas criaturas, notavelmente Cthulhu, são capazes de alterar sua massa e tamanho à vontade. A ilustração apresenta apenas uma versão de tais monstruosidades.

São listados apenas valores completos para os monstros (sem metades e quintos). Atributos de personagens não-jogadores e de monstros são usados principalmente para definir o nível de dificuldade dos testes dos jogadores. Como Guardião, você ocasionalmente pode precisar determinar os valores de metade e um quinto do atributo de algum monstro, mas isso será incomum.

Tamanhos dos Monstros

Certos monstros são surpreendentemente grandes quando comparados com a escala humana, basta dar uma olhada no diagrama abaixo!



Valor de Corpo

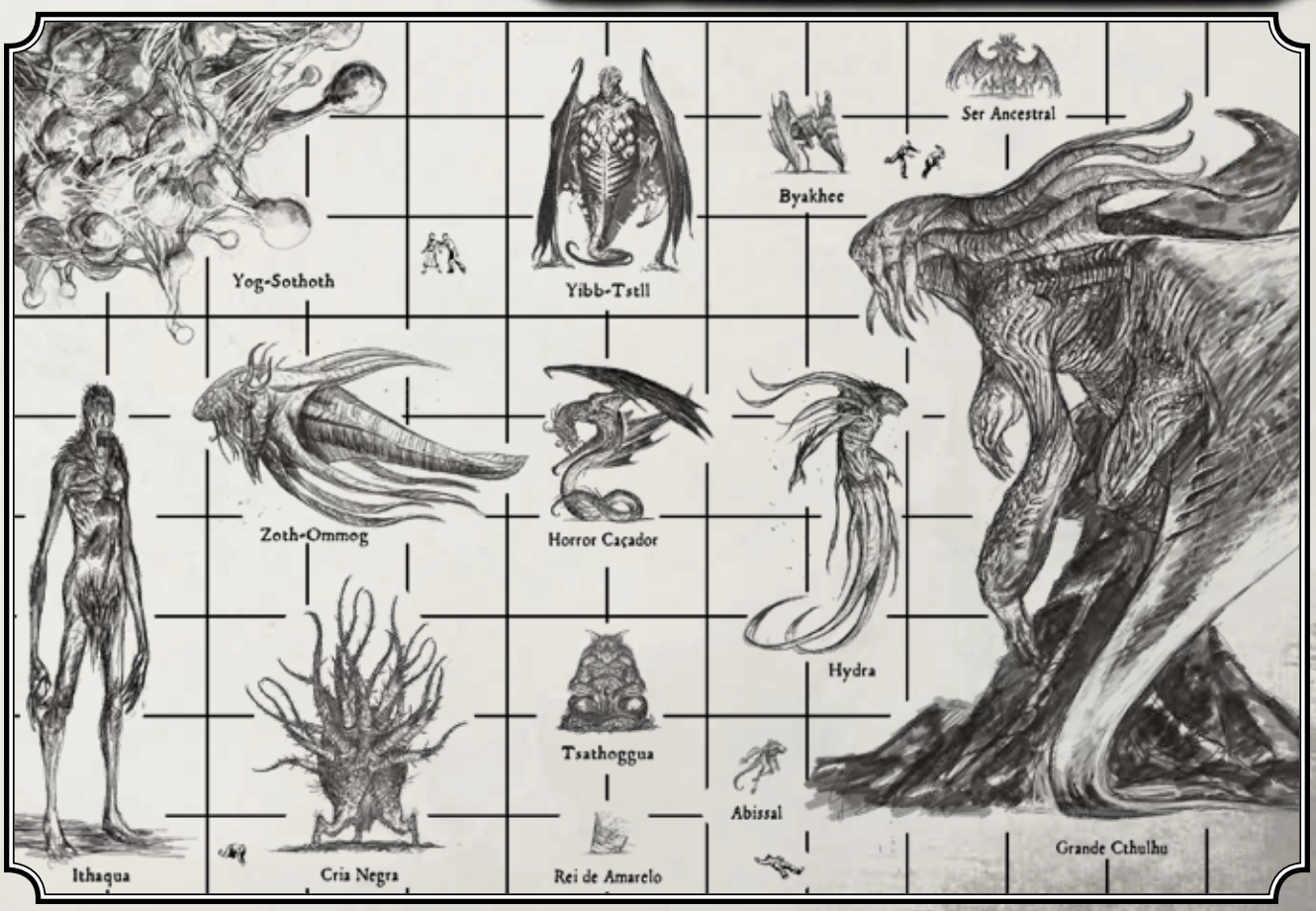
Assim como um TAM, cada monstro, personagem e veículo têm um valor de Corpo. Este número fornece um guia "de olho" para a escala. O humano médio tem 0 de Corpo, com a escala completa indo de -2 (crianças e pessoas pequenas) a +2 (lutadores pesos-pesados, por exemplo). A Progressão de Corpo não é linear; combinar 5 motocicletas não criaria algo maior do que um caminhão.

Ao considerar o que um ser pode erguer ou arremessar, use um ser humano padrão como um guia. O humano médio de Corpo 0 poderia erguer do chão alguém com o mesmo valor de corpo, talvez carregá-lo no ombro. Algo com 1 a menos de corpo poderia ser facilmente levantado, e uma coisa com 2 a menos de corpo poderia ser arremessada. Com esforço, um humano de Corpo 0 poderia levantar por pouco uma pessoa de Corpo 1. O máximo que uma pessoa de Corpo 0 poderia fazer contra uma pessoa de Corpo 2 é desbalanceá-la ou desarmá-la.

Usando isso como guia, torna-se simples imaginar o quanto um monstro pode levantar e arremessar — por exemplo, descobrir se um monstro é grande o suficiente para arremessar um carro.

Tabela XV: Valores Comparativos de Corpo

Corpo	Mundo Natural	Mythos de Cthulhu	Inanimado
– 2	Criança, morcego comum	Vampiro de fogo	
– 1	Cão grande		
0	Humano médio, lobo	Servo de Gla'aki	
1		Abissal	Motocicleta Leve
2	Humano grande, leão	Byakhee	
3	Urso-negro, gorila	Cria Amorfa	Motocicleta pesada
4	Búfalo-africano, cavalo	Seres Ancestrais	Carro popular
5		Cria Negra	Carro Padrão
6		Chthoniano Adulto	Picape
7	Elefante Africano	Dagon	Caminhão de 6 toneladas
9		Shoggoth	Caminhão grande
11		Cria Estelar de Cthulhu	
22	Baleia-azul	Grande Cthulhu	
65		Dhole	Navio de Guerra



Referência rápida para comparação de Corpo:

- Se o Corpo do alvo for menor em 2 pontos: ele pode ser arremessado.
- Se o Corpo do alvo for 1 a menos: ele pode ser erguido com facilidade.
- Se o Corpo do alvo for igual: ele pode ser carregado por um curto período.
- Se o Corpo do alvo for de 1 a mais: ele mal pode ser erguido.
- Se o Corpo do alvo for de 2 a mais: ele não pode ser levantado, mas pode ser desequilibrado ou desarmado.

Jogando com Monstros de Modo Eficiente

Monstros não são, em sua maioria, animais irracionais. Muitos têm inteligência igual ou superior à dos investigadores, com motivações e preocupações além do alcance da compreensão humana média. Monstros não entrarão automaticamente em combate e, se o fizerem, não buscarão necessariamente matar os investigadores. Os monstros mais inteligentes podem capturar os investigadores, seja como escravos ou como sacrifícios, ou talvez para realizar experimentos. Nem todo encontro precisa ser uma luta. Esconder-se ou fugir pode ser a opção mais sábia.

Quando estiver envolvido em combate, considere os objetivos do monstro. Se ele busca matar o investigador, ele deve contra-atacar ao invés de esquivar. Se quiser escapar dos investigadores, ele pode decidir se esquivar para ganhar a oportunidade de fugir.

Muitos monstros do Mythos podem usar feitiços, lançando-os como qualquer outro conjurador faria. Em alguns casos, o feitiço de um monstro pode ser retratado como uma manifestação do poder inato dele.

Monstros podem não ter perícias listadas, embora a maioria ou todos possam ter algumas, como Escutar, Furtividade ou Encontrar. Guardiões devem adicionar perícias conforme for necessário, usando criaturas semelhantes como um guia.

Deuses e alguns monstros do Mythos são multidimensionais, existindo tanto no nosso plano da realidade quanto em outros lugares além de nosso entendimento e, portanto, não podem ser realmente mortos. Embora pontos de vida sejam apresentados, se uma criatura como um Deus Exterior ou Grande Antigo de alguma forma for reduzida a 0 ou menos pontos de vida, ela não é morta, tampouco cai inconsciente, mas é afastada ou esconjurada de volta para donde veio. Dano simples não irá destruir nem ferir tais poderes. Se forem forçados ou persuadidos a ir embora, eles podem retornar.

Monstros e Investigadores — uma Comparação

É bastante possível para os investigadores derrotar alguns monstros em combate, contra outros, no entanto, as únicas chances de sobrevivência dos investigadores geralmente residem em fugir ou se esconder. Abissais, byakhee, espreitadores dimensionais, vampiros de fogo, ghasts, carniçais, servos de Gla'aki, mi-go, feras lunares, noitesguios, coisas-rato, habitantes da areia, povo serpente, insetos de Shagghai, tcho-tchos, e, claro, cultistas humanos podem ser "peitados" em combate por vários investigadores, tendo alguma esperança de sucesso. Esta é a razão pela qual tantos cenários apresentam cultistas, abissais, mi-go e carniçais — eles representam adversários aproximadamente à altura dos humanos. Tais entidades do Mythos podem, à primeira vista, lembrar humanos em termos de vulnerabilidade e tamanho relativo; ainda assim, cuidado ao humanizar tais monstros. Conforme já foi dito, seus objetivos, conhecimento e habilidades devem ser difíceis, senão impossíveis, de entender. Eles agirão de forma inesperada e a simples visão dessas criaturas pode enlouquecer um investigador curioso.

Pronúncias da Chaosium para Nomes do Mythos

Lovecraft criou nomes impronunciáveis para seus monstros, buscando acentuar suas naturezas alienígenas. Estas formas não são oficiais, mas são as pronúncias que usamos.

Entidade	Pronúncia
Abhoth	EI-bóf
Atlach-Nacha	ÊIT-lá-ti NA-ca
Azathoth	EI-za-tóf
Bast	BAST
Bokrug	BOU-krúg
Byakhee	BÍU-kii
Chaugnar Faugn	CHÉG-nêr FÓU
Chthoniano	ka-TON-ni-an-no
Cthugha	ka-TUL-ga
Cthulhu	ka-TUL-lu
Cyaegha	sai-EI-ga
Dagon	DEI-gon
Daoloth	DEI-ôu-lóf
Dhole	DOUL
Eihort	AI-hôrt
Ghast	GAST
Ghatanothoa	gáa-tan-nou-TOU-a
Gla'aki	GLÁ-akii
Gnoph-Keh	nóuf-KEI
Hastur	has-TUUR
Hydra	HAI-dra
Hypnos	ÍP-nos
Ithaqua	AI-ta-cua
Lloigor	LÓI-gôr
Mi-Go	MII-gou
Nodens	NOU-dens
Nyarlathotep	NAI-ar-LA-tou-tép
Nyogtha	nii-AUG-tá
Quachil Uttaus	CUA-til uu-TÓOS
Rhan-Tegoth	wren-TCHÍ-gólf
Shaggai	chá-GAI
Shantak	CHAN-ték
Shoggoth	CHUL-gólf
Shub-Niggurath	châb-NAI-er-wref
Shudde M'ell	chud-MEL
Tcho-Tcho	côl-côl
Tindalos	TIN-dá-los
Tsathoggua	tsa-THÔG-ua
Tulzscha	TULJZ-tcha
Ubbo Sathla	U-bôu SET-lá
Xiclotl	ZÍ-clôut'el
Y'golonac	ii-GOU-lôu-náq
Yibb-Tstll	Íb-TÍS-tul
Yig	ÍG
Yog-Sothoth	IÓG-sou-tóot
Yuggoth	IÚ-gólf
Zhar	ZAR

Combate

Por padrão, todo monstro (com poucas exceções) tem a perícia Lutar — uma perícia de combate genérica que cobre todo tipo de golpes, chutes, arranhões, mordidas, tentáculos, cotoveladas, cabeçadas, etc. Se o ser for capaz de usar armas de combate corpo-a-corpo, a perícia Lutar também deve ser usada para as mesmas. Seja criativo em como você usa e retrata esses ataques. Cada registro descreve como o monstro normalmente atacaria e palavras-chave, como "mordida" ou "chute", são fornecidas para dar uma ideia geral sobre como melhor descrever os diversos ataques. O ambiente também pode ser adicionado à descrição de ataques e dano: um investigador pode ser esmagado entre um elefante e uma árvore; um carniçal poderia bater a cabeça de um investigador contra uma lápide; e assim por diante.

Embora o ataque padrão de um monstro possa ser usado todas as vezes, isso poderia se tornar repetitivo e tedioso. Usar o dano listado para o ataque Lutar padrão do monstro libera o Guardião de ter que ajustar o dano a cada variação, permitindo-lhe uma maior liberdade para descrever os ataques do monstro de forma criativa e imaginativa. O Guardião não recebe qualquer vantagem ou desvantagem ao variar os ataques do monstro — ele ou ela estará tornando a história mais emocionante e interessante.

Um abissal tem o seguinte ataque listado:

Lutar 45% (22/9), dano 1D6 + dano extra (1D4)

Usando esta perícia, o Guardião poderia descrever um ataque bem-sucedido de qualquer uma das seguintes formas. A despeito do tipo de ataque, para facilitar o jogo, o mesmo dano de 1D6+1D4 é causado.

- *O abissal rasga o peito de Harvey com suas garras, destruindo a camisa do investigador.*
- *O abissal investe contra Harvey, dando-lhe um encontrão.*
- *Escoiceando como um cavalo, o abissal acerta o diafragma de Harvey com um chute.*
- *O abissal agarra a jaqueta de Harvey, batendo a cabeça dele contra o gesso frágil das paredes do Hotel Gilman House.*

Monstros e Manobras

Manobras (mnbr) usam a perícia Lutar do monstro. O valor de Corpo é um fator importante para mnbrs, se o oponente possui 3 pontos de Corpo a mais que o atacante, manobras serão ineficazes. Qualquer monstro com Corpo 2 ou maior nunca receberá dados de penalidade ao usar uma manobra contra um ser humano. O maior oponente contra o qual um ser humano (máximo de Corpo 2) poderia tentar uma manobra seria uma criatura com Corpo 4 (cavalo, ser ancestral, etc.) — mesmo assim, o maior dos humanos receberia 2 dados de penalidade devido à diferença de Corpo.

Em combate, monstros podem usar as mesmas manobras disponíveis para os seres humanos. O Guardião deve visualizar o monstro e imaginar como ele poderia tirar proveito de sua forma física em combate. Se ele possuir tentáculos, mãos ou pinças, poderia agarrar seu oponente. Se tiver uma boca proeminente, então poderia morder e segurar sua presa. Criaturas grandes poderiam simplesmente prender oponentes embaixo de seu corpanzil, esmagando-os até a morte.

Uma cria negra está lutando contra um grupo de investigadores. A cria negra pode iniciar cinco ataques independentes em sua vez na ordem de DES, um dos quais pode ser seu ataque de atropelar.

Primeiro ataque: *a cria negra ergue um de seus muitos cascos para dar uma patada em um investigador infeliz. O jogador do investigador joga um Fracasso ao tentar esquivar do ataque, enquanto o Guardião consegue um sucesso Regular no teste de Lutar da cria negra, causando uma quantidade de dano igual ao dano extra (4D6) e conseguindo um 11.*

Segundo ataque: *desta vez, a cria negra ataca com um tentáculo, tentando agarrar um investigador. Isso usa uma manobra de luta; claro que a cria negra tem um valor de Corpo muito maior do que qualquer investigador, então não recebe dados de penalidade na manobra. O Guardião consegue um sucesso Extremo. O investigador não consegue esquivar e é agarrado e erguido no ar, e tem 12 pontos de Força drenados. A cria negra manterá o investigador preso até que o pobre infeliz tenha sido completamente exaurido.*

Terceiro ataque: *dois dos investigadores estão entrando em sua picape. Lembre-se de que a cria negra tem INT 70, tanto quanto a maioria dos investigadores, então pode muito bem saber o que é uma picape. A criatura usa seu ataque de atropelar contra a picape. No momento, o veículo está parado e, portanto, o Guardião permite um sucesso automático, mas joga o ataque para o caso de ele resultar em um Desastre ou sucesso Extremo. O ataque normalmente teria falhado, mas não foi um Desastre, então, neste caso, o ataque contra um objeto estacionário é bem-sucedido. Isto causa 17 de dano (6D6). Cada 10 pontos fechados de dano reduzem o Corpo de um veículo em 1 ponto.*

Quarto ataque: *incomodado com o quão resistente a picape se provou ser, o Guardião decide que a cria negra tentará virar o veículo. A picape tem 6 de Corpo (ela recebeu 1 ponto de dano, mas o valor de Corpo listado ainda é 6), 1 a mais do que a cria negra; a cria negra pode usar sua manobra de combate, mas deve aplicar um dado de penalidade. Novamente, o carro não está se movendo, então a menos que o Guardião tire um Desastre, o ataque será bem-sucedido. O Guardião joga 24 ou 14 (com o dado de penalidade) o que, considerando o resultado mais alto, ainda seria um sucesso Sólido.* ***Valor de Corpo*** *(ver página 279) afirma que uma criatura consegue levantar algo que tenha 1 de Corpo a mais do que ela, com dificuldades. A cria negra consegue virar a caminhonete de lado, com um estrondo.*

Para seu ataque final, a cria negra simplesmente lança um chute contra um investigador próximo, e o Guardião consegue um sucesso Sólido. O jogador consegue um sucesso Sólido para esquivar, então o investigador evita o golpe.

Oponentes que sejam presos ou agarrados são assim mantidos até terem sucesso em um teste resistido de FOR ou em uma manobra de sua parte para libertar-se.

Com uma manobra bem sucedida, um monstro poderia:

- Derrubar um investigador no chão, ganhando um dado de bônus em seu próximo ataque, caso o investigador ainda esteja caído.
- Empurrar um investigador de uma janela ou penhasco.
- Desarmar um investigador, arrancando o desagradável "bastão-explosivo" das mãos dele.
- Segurar um investigador com um tentáculo, ganhando um dado de bônus para causar dano comprimindo o investigador ou surrando-o contra a parede no ataque subsequente.
- Se o monstro for grande o bastante, ele poderia agarrar um investigador e carregá-lo embora em seu próximo turno, talvez voando para longe ou segurando o investigador no alto em um de seus tentáculos retorcidos.
- Um carro padrão tem Corpo 5, então qualquer monstro com Corpo 3+ tem o potencial de causar dano em veículos. Monstros maiores poderiam até mesmo agarrar um veículo com investigadores dentro, assim como uma criança irritada arremessando uma caixa de cereais.

Monstros e Contra-ataques

A menos que uma criatura esteja tentando fugir ou ser especialmente astuta, você deve responder a ataques de investigadores contra-atacando em vez de esquivando. Ao contra-atacar, um monstro geralmente deve usar sua perícia Lutar básica. Monstros que tenham mais de um ataque por rodada também podem contra-atacar ou esquivar várias vezes antes que seus inimigos recebam um dado de bônus por estarem em vantagem numérica (ver **Desvantagem Numérica**, página 108). Assim, um carniçal com três ataques pode contra-atacar três vezes antes que seus adversários ganhem um dado de bônus em ataques. Algumas entidades do Mythos nunca são consideradas em desvantagem numérica contra investigadores.

Matando Monstros

Em vez de declarar que um monstro ou oponente está morto, o Guardião é encorajado a descrever o que os investigadores conseguem ver — o monstro parou de se mover, parece estar derretendo, um espesso fluido verde brota de um buraco no lateral de seu corpo, e assim por diante. Lembre-se que esses monstros são seres estranhos e alienígenas, determinar sua morte não deve ser algo simples. Alguns monstros (quando reduzidos à inconsciência ou a zero pontos de vida) podem parecer estar mortos, apenas para ressuscitar momentos ou horas depois para executar uma terrível vingança contra seus atacantes. Apenas um teste bem sucedido de Primeiros Socorros ou Medicina determinará com certeza se uma criatura está viva ou morta.

Feitiços de Monstros

Quanto maior forem o POD e a INT de um monstro, mais provável será que ele conheça feitiços. Como guia, aqueles com POD e INT de 50 a 100 podem conhecer 1D6 feitiços. Ao escolher feitiços, considere o propósito e a natureza da criatura. Guardiões são encorajados a manipular e alterar feitiços para que se adequem melhor a monstros específicos. Não é necessário nenhum teste para a conjuração inicial de um feitiço por parte de um monstro. Gaste pontos de magia conforme exigido pelo custo do feitiço, mas ignore quaisquer custos de SAN ou testes de Sanidade. São sugeridos feitiços adequados para cada monstro, embora outros possam ser conhecidos se o Guardião assim desejar.

São sugeridos feitiços adequados para cada monstro, embora eles possam conhecer outros, se o Guardião desejar.

Em muitos casos, os monstros do Mythos descritos aqui adoram um ou mais Deuses Exteriores ou Grandes Antigos, e deve-se supor que eles saberiam pelo menos um feitiço para contactar, convocar ou invocar seus mestres.

O **Capítulo 12: Grimório** detalha muitos feitiços adequados, no entanto, Guardiões são encorajados a ajustar esses feitiços e usar as versões viscerais. Afinal de contas, estes seres não são nenhum atrapalhado feiticeiro humano em busca dos mistérios da magia, mas sim a própria encarnação do Mythos em todo o seu terrível esplendor.

Seção *Um*: Monstros do Mythos

Esta seção detalha as abominações do Mythos de Cthulhu — criaturas deste mundo e de além. Os monstros descritos aqui são, em geral, repugnantes para a humanidade em proporção e aspecto, sendo uma ameaça tanto para a mente quanto para o corpo de um investigador.

É importante que Guardiões estejam atentos para o fato de que essas encarnações do Mythos não são uniformes em sua aparência e podem haver distinções entre criaturas da mesma raça.

Ao retratar um monstro do Mythos, o Guardião deve evitar descrever apenas o aspecto visual para os jogadores. Odores e sons são importantes; bem como a atmosfera alienígena que tais criaturas criam. Como declara o Necronomicon, "... como obscenidades, vós Os conhecereis."

Abissal

Creio que a cor predominante neles era um verde-acinzentado, embora possuíssem barrigas brancas. Em sua maior parte, eram brilhantes e escorregadios, mas as cristas em suas costas eram escamosas. Suas formas sugeriam algo antropoide, enquanto suas cabeças eram cabeças de peixe, com prodigiosos olhos esbugalhados que nunca se fechavam. Nas laterais de seus pescoços havia brânquias palpitantes, e suas longas patas eram membranosas. Saltitavam de forma irregular, às vezes em duas pernas, às vezes em quatro... suas vozes uivantes e coaxantes... traziam todos os tons sombrios de expressão que faltavam aos seus rostos pasmados.

—H.P. Lovecraft, *A Sombra de Innsmouth*

Os abissais são uma raça anfíbia que serve principalmente a Cthulhu e a dois seres conhecidos como pai Dagon e Mãe Hydra. Presos nas profundezas eternas dos oceanos, suas ar-

rogantes vidas alienígenas são friamente belas, incrivelmente cruéis e efetivamente imortais. Eles se juntam para acasalar ou para adorar o Grande Cthulhu, mas não anseiam tocar ou serem tocados, como ocorre com humanos. Eles são uma raça marinha, desconhecida em ambientes de água doce, e têm muitas cidades ao redor do globo, todas imersas sob as ondas. Um delas fica na costa de Massachusetts, perto de Innsmouth, enquanto rumores afirmam que outros locais podem ser encontrados próximos às Ilhas Britânicas.

Abissais podem ser louvados por humanos com os quais regularmente se reproduzem, pois abissais são imortais a menos que sejam assassinados, e assim também o é sua prole híbrida.



Abissal

PODERES ESPECIAIS

Respirar debaixo d'água: habitando as águas do mar, abissais não precisam de nenhuma ajuda exterior para respirar debaixo d'água e são igualmente capazes de respirar em terra.

Feitiços: Abissais têm 40% de chance de conhecer 1D4 feitiços.

ABISSAIS, Mestres anfíbios dos mares profundos

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	70	(4D6 x5)
CON	50	(3D6 x5)
TAM	80	(3D6+6 x5)
DES	50	(3D6 x5)
INT	65	(2D6+6 x5)
POD	50	(3D6 x5)

Pontos de Vida: 13
Dano Extra Médio: 1D4
Corpo Médio: 1
Pontos de Magia (Média): 10
Movimento: 8/10 nadando

ATAQUES

Ataques por rodada: 1
Ataques corpo-a-corpo: Abissais podem usar armas como os humanos. Eles são hábeis com suas lanças e tridentes.

Lutar 45% (22/9), dano 1D6 + dano extra ou por tipo de arma (ex. lança, 1D8 + dano extra)

Esquivar 25% (12/5)
Armadura: 1 ponto de pele e escamas.
Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade por ver um abissal.

Por séculos, os abissais precisaram construir suas fabulosas cidades subaquáticas escondidas nos mais profundos oceanos, para que homem algum pudesse encontrá-las. Ocasionalmente encontradas em diários, memórias ou histórias de marinheiros, pescadores e caçadores de pérolas, estão sugestões e alegações de estranhas joias, enormes gemas trabalhadas (muitas vezes incrustadas com madrepérola) e, claro, sereias.

Se reunidas, tais histórias podem conduzir à conclusão de que certas regiões abrigam comunidades de abissais. Nomes como Ahu-Y'hloa, Y'ha-nth-lei e G'll-oo foram registrados...

Abissal Híbrido

Era um homem magro, de ombros recurvados, e com pouco menos de um metro e oitenta... Tinha talvez trinta e cinco anos, mas rugas profundas e estranhas nas laterais de seu pescoço faziam com que parecesse mais velho, quando não se estava estudando seu rosto estúpido e sem expressão. Ele tinha uma cabeça estreita e protuberante, com olhos azuis marejados que nunca pareciam piscar, um nariz chato, testa e queixo recuados e orelhas excepcionalmente subdesenvolvidas. Suas bochechas longas e cinzentas, com lábios grossos e pele áspera, pareciam quase desprovidas de barba, exceto por alguns esparsos pelos amarelos que se estendiam e se enrolavam em tufos irregulares, em lugares onde a superfície parecia estranhamente irregular, como se estivesse descascando devido a alguma doença cutânea.

—H.P. Lovecraft, *A Sombra de Innsmouth*

Abissais Híbridos são a progênie do cruzamento de abissais com humanos. Embora o resultado de tais uniões normalmente nasça como humanos normais, costumam ocorrer mudanças na aparência e na fisiologia ao final da adolescência — algo normalmente chamado de "Aspecto de Innsmouth". À meia-idade, a maioria dos híbridos exibe algum tipo de flagrante deformidade e tais indivíduos se recolhem para a privacidade de seus lares muito bem fechados. Dentro de alguns anos, o híbrido passa pela transformação final em um abissal e mergulha para uma nova vida no mar.

As mudanças físicas são acompanhadas pelo despertar de novos sentidos, sonhos estranhos com cidades subaquáticas e anseio por visitar locais costeiros — particularmente casas de antepassados ou o local de nascença do indivíduo.

Normalmente, híbridos habitam cidades costeiras remotas, contudo, podem também ser encontrados mais para o interior (particularmente nos estágios iniciais de sua transformação). À medida que as transformações finais ocorrem, o híbrido ou aprende a abraçar sua herança monstruosa ou enlouquece no processo.

Abissais tentarão atrair híbridos para seus covis ou locais seguros, onde possam supervisionar a metamorfose final e assegurar que o híbrido seja adequadamente educado sobre sua herança compartilhada. Cerca de 10% dos híbridos não completam a transformação e estão condenados a passar o resto de suas vidas como um meio-humano meio-abissal, enquanto outros 10% não sofrem metamorfose alguma, com os genes abissais essencialmente saltando uma geração para então se manifestar em filhos e netos.



Abissal Híbrido

PODERES ESPECIAIS

Respirar debaixo d'água: híbridos são incapazes de respi-

rar debaixo d'água até que tenham passado pela transformação completa em abissal, no entanto, desde a tenra infância, eles podem permanecer debaixo d'água por até duas vezes mais do que o humano médio.

Feitiços: híbridos mais velhos, que começaram a abraçar sua herança aquática, têm 10% de chance de conhecer 1D3 feitiços.

ABISSAIS HÍBRIDOS, Amaldiçoada Progênie das Profundezas

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	65	(2D6+6 x5)
CON	65	(2D6+6 x5)
TAM	50	(3D6 x5)
DES	65	(2D6+6 x5)
INT	65	(2D6+6 x5)
POD	50	(3D6 x5)
APA	35	(2D6 x5)

PVs: 11
Dano Extra Médio: nenhum
Corpo Médio: 0
Pontos de Magia (Média): 10
Movimento: 8/8 nadando

ATAQUES
Ataques por rodada: 1
Ataques corpo-a-corpo: Abissais Híbridos podem usar armas como os humanos.

Lutar 45% (22/9), dano por tipo de arma + dano extra ou desarmado (1D3) + dano extra.

Esquivar 30% (15/6)
Armadura: nenhuma.
Perícias: Saltar 45%, Escutar 50%, Furtividade 46%, Natação 60%.
Perda de Sanidade: 0/1D4 pontos de Sanidade por ver um abissal híbrido, embora isso possa ser aumentado (1/1D6+) para espécimes particularmente monstruosos.

Byakhee

Lá se agitava ritmicamente um bando de coisas híbridas aladas, domadas e treinadas... Elas não eram completamente corvos, nem toupeiras, nem urubus, nem formigas, nem humanos em decomposição, mas algo do qual eu não posso e não devo me recordar.

—H.P. Lovecraft, *O Festival*

Esta raça interestelar muitas vezes serve a Hastur, o Inominável, e pode ser invocada para participar de rituais. Compostos de matéria convencional, são vulneráveis a armas comuns, como pistolas.

Habitantes do espaço interestelar, os byakhee não têm bases na Terra, mas podem ser invocados para executar atos ou para servir como montaria, transportando viajantes através do espaço interestelar.

PODERES ESPECIAIS

Voar: os Byakhee podem voar pelo espaço e transportar um viajante, embora este precise de proteção contra o vácuo e frio conseguida através de feitiços ou poções adequadas (por exemplo, Hidromel Espacial).

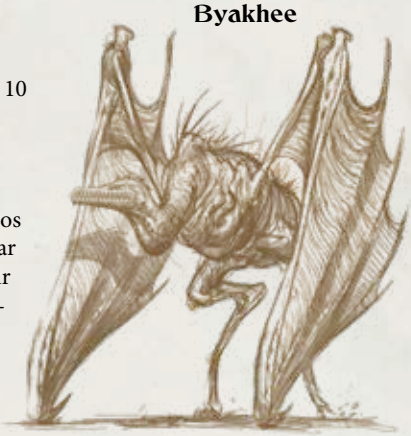
Feitiços: os Byakhee têm 40% de chance de conhecer 1D4 feitiços. Tais feitiços podem estar relacionados a Hastur e seres a ele associados.

BYAKHEE, As montarias estelares

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	90	(5D6 x5)
CON	50	(3D6 x5)
TAM	90	(5D6 x5)
DES	70	(3D6 +3 x5)
INT	50	(3D6 x5)
POD	50	(3D6 x5)

PVs: 14
Dano Extra Médio: 1D6
Corpo Médio: 2
Pontos de Magia (Média): 10
Movimento: 5/16 voando

Byakhee



ATAQUES
Ataques por rodada: 2
Ataques corpo-a-corpo: os byakhee podem atacar com garras ou colidir contra sua vítima, causando graves ferimentos.
Morder e prender (mnbr): Se a mordida acertar, o byakhee permanece preso à vítima e começa a drenar seu sangue. A cada rodada que o byakhee permanecer preso à vítima, incluindo a primeira, a perda de sangue subtrai 3D10 pontos de FOR da vítima, até a morte (com FOR 0). Os byakhee costumam permanecer presos à vítima com este ataque até que ela seja completamente drenada, a menos que a vítima consiga ser bem-sucedida em um teste resistido de FOR. Caso escape, a vítima recupera o sangue perdido com descanso (e também por transfusão), em uma taxa de 1D10+5 FOR ao dia. Um Byakhee pode prender apenas uma vítima por vez.

Lutar 55% (27/11), dano 1D6 + dano extra

Morder e prender (mnbr) dano 1D6 + 3D10 FOR dreno (sangue) - (uma vítima por vez)

Esquivar 35% (17/7)
Armadura: 2 pontos de pelo e couro duro.
Perícias: Escutar 50%, Encontrar 50%.
Perda de Sanidade: 1/1D6 pontos de Sanidade por ver um byakhee.

Os byakhee possuem a capacidade de dobrar o espaço? Algumas pessoas conjecturam que esse poder se manifesta através de certo órgão interno, por vezes conhecido como "hune". Existem aqueles que teriam muito interesse nas potenciais aplicações que tal órgão poderia ter como arma ou método de transporte.

Talvez exista um exemplar deste órgão em algum museu ou laboratório esquecido, esperando apenas que um cientista desatento ative seus segredos terríveis...

Cão de Tíndalos

"Eles são esguios e ávidos! ele guinchou... "Todo o mal do universo estava concentrado em seus corpos magros e famintos. Teriam corpos, afinal? Vi-os apenas por um momento, não tenho certeza."

—Frank Belknap Long, *The Hounds of Tindalos*

Os cães de Tíndalos habitam o passado distante da Terra, quando a vida normal ainda não havia avançado além dos seres unicelulares. Eles habitam os ângulos do tempo, enquanto outros seres (como a humanidade e a vida comum) descendem das curvas. Este conceito é difícil de imaginar e parece só ser usado em relação a eles. Os cães são ávidos por algo encontrado na humanidade e em outros seres comuns, seguindo as vítimas através do tempo e do espaço para obtê-lo. Eles são imortais.

A aparência dessas criaturas é desconhecida, já que aqueles que as encontram parecem não sobreviver. É mais provável que um cão de Tíndalos se pareça com algum tipo de horror alienígena consistindo de dentes, garras afiadas, olhos ardentes e uma pulsante pele azul do que com um cachorro comum.

Devido à sua relação com os ângulos do tempo, eles podem se materializar de qualquer quina que forme um ângulo agudo (120º ou menos). Os cômodos da maioria das casas humanas têm paredes que se unem em 90°. Quando um cão se manifesta, ele aparece primeiro como uma fumaça se derramando da parede, da qual a cabeça e o corpo da coisa emergem.

Uma vez que um humano (geralmente um viajante temporal desavisado) seja identificado por uma dessas criaturas, esta o perseguirá implacavelmente até alcançá-lo. Para calcular qual o intervalo de tempo até que o cão de Tíndalos alcance sua presa, determine o número de anos que há entre o tempo atual da presa e o momento em que ela foi notada pela criatura. Em seguida, divida o número de anos por 100.000.000 para obter o número de dias que o cão levará para chegar.

Rechaçado pelo alvo, um cão de Tíndalos geralmente desiste. Infelizmente, tal criatura é difícil de afugentar. Amigos que busquem ajudar um alvo também podem ser localizados pela criatura e, assim, serão perseguidos e atacados.

PODERES ESPECIAIS

Feitiços: cada cão conhece pelo menos 1D8 feitiços.

Cão de Tíndalos



Harvey Walters encontrou uma gema misteriosa a qual, quando alguém se concentra nela, permite que se veja o passado distante. Ele olha para mais de 3.000.000.000 de anos no passado, vê um cão de Tíndalos, e também é visto! Embora Harvey desmaie, quebrando a conexão, o cão de Tíndalos agora está atrás dele! A viagem temporal dura cerca de 30 dias para a criatura. Harvey tem um mês para se preparar para um visitante indesejável.

CÃES DE TÍNDALOS, Carniceiros do tempo

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	80	(3D6+6 x5)
CON	150	(3D6+20 x5)
TAM	85	(3D6+6 x5)
DES	50	(3D6 x5)
INT	85	(5D6 x5)
POD	120	(7D6 x5)

PVs: 23
Dano Extra Médio: +1D6
Corpo Médio: 2
Pontos de Magia (Média): 24
Movimento: 6 / 20 voando

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Ataques corpo-a-corpo: um cão pode usar suas patas ou sua mordida para atacar. Os cães de Tíndalos são cobertos de uma espécie de pus azulado (Icor). Quando uma vítima é atingida em um ataque corpo-a-corpo, parte desse material mucoide é espalhado sobre ele ou ela. Essa coisa-pus é viva e ativa, causando 2D6 de dano ao alvo, e a cada rodada em que o icor permanece no corpo da vítima, ela recebe essa mesma quantidade de dano. O icor pode ser limpo com um pano ou uma toalha, com um teste de DES. Ele também poderia ser lavado com água ou algum outro líquido. Fogo mata o icor, embora 1D6 de dano de fogo seja causado à vítima.

Língua: uma vez por rodada, fazendo um ataque bem-sucedido com sua língua, os cães de Tíndalos podem causar uma profunda perfuração (embora o buraco resultante não sangre e não haja dor). A vítima não recebe nenhum dano físico, apesar do ferimento peculiar, mas perde 3D6 de POD permanentemente.

Lutar 90% (45/18), 1D6 de dano + dano extra + icor (2D6 de dano por rodada, até ser removido)

Língua 90% (45/18), 3D6 de POD drenado por rodada

Esquivar 26% (13/5)

Armadura: 2 pontos de couro; regenera 4 pontos de vida por rodada, a menos que esteja com 0 pontos de vida; armas comuns não têm efeito sobre um cão de Tíndalos, embora armamento encantado e feitiços causem dano completo.

Perda de Sanidade: 1D3/1D20 pontos de Sanidade por ver um cão de Tíndalos.

As torres retorcidas, encurvadas e serpenteantes da cidade de Tíndalos hoje estão completamente esquecidas. Escritos antigos descrevem a cidade como estando localizada na Terra, embora também seja dito que a Grande Tíndalos fosse (e talvez ainda esteja) localizada bem distante na galáxia, próxima a um vazio abissal (talvez um buraco negro?). Boatos sussurrados falam da magia nefasta e da ciência antinatural que conceberam os cães de Tíndalos e trouxeram a destruição daqueles que os criaram.

Carniçal

Tais figuras raramente eram de todo humanas, mas muitas vezes se aproximavam da humanidade em graus variados. A maioria dos corpos, apesar de rudemente bípedes, eram inclinados para frente e possuíam algo de vagamente canino. A textura da maioria era como algo desagradavelmente borrachudo.

—H.P. Lovecraft, *O Modelo de Pickman*

Carniçais são humanoides repugnantes com pele borrachuda, cascos no lugar dos pés, feições caninas e garras. Falam no que é descrito como balbucios e chiados. Muitas vezes, estes seres estão cobertos pelo mofo das tumbas, que se gruda neles enquanto estão se alimentando.

Estas criaturas habitam sistemas de túneis abaixo de muitas cidades, muitas vezes centrados em cemitérios e antigas catacumbas. Sabe-se que fazem trocas com bruxas e com aqueles que procuram prazeres abomináveis, embora um humano que os encontre por acaso esteja mais propenso a ser atacado.

Conhecimentos sombrios sugerem que é possível que um humano se transforme em um carniçal ao longo de grandes períodos.

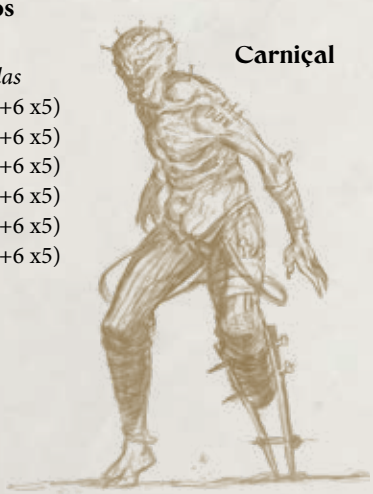
PODERES ESPECIAIS

Feitiços: carniçais têm 15% de chance de conhecer 1D10 feitiços.

CARNIÇAIS, Desdenhosos comedores de carniça

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	80	(3D6+6 x5)
CON	65	(2D6+6 x5)
TAM	65	(2D6+6 x5)
DES	65	(2D6+6 x5)
INT	65	(2D6+6 x5)
POD	65	(2D6+6 x5)

PVs: 13
Dano Extra Médio: 1D4
Corpo Médio: 1
Pontos de Magia (Média): 13
Movimento: 9



Carniçal

ATAQUES

Ataques por rodada: 3

Ataques corpo-a-corpo: carniçais possuem a gama comum de ataques desarmados disponíveis para humanoides. Carniçais também têm garras afiadas e imundas. Tais protuberâncias ósseas cortam a carne humana em um instante. Ferimentos causados por elas podem infectar se não forem tratados.

Morder e Prender (mnbr): se a mordida do carniçal atingir seu alvo, ele prende a vítima com a força de sua mandíbula. Em vez de fazer ataques com garras, continua a causar automaticamente 1D4 de dano por rodada. É necessário um teste resistido de FOR para repelir o carniçal, afastando-o e encerrando o dano contínuo da mordida.

Lutar 40% (20/8), 1D6 de dano + dano extra

Morder e Prender (mnbr) 1D4 de dano por rodada

Esquivar 40% (20/8)

Armadura: armas de fogo e projéteis causam metade do dano jogado; arredonde para baixo qualquer fração.

Perícias: Escalar 85%, Furtividade 70%, Saltar 75%, Escutar 70%, Encontrar 50%.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade por ver um Carniçal.

> Os carniçais podem ser a verdade que está por trás do mito dos changelings, as crianças trocadas — a crença de que as fadas roubam recém-nascidos, deixando "crias selvagens" em seu lugar. As crias selvagens parecem humanas inicialmente, mas ficam mais e mais estranhas à medida que crescem até que um dia, normalmente já adultas, desaparecem.

Chthoniano

Tentáculos tremulantes e um mole e alongado corpo disforme cinza escuro… sem nenhuma outra característica distinta que não os tentáculos que se estendiam e tateavam ao redor. Ou será que — sim — havia um nódulo na parte superior do corpo da coisa… algo como um invólucro para o cérebro, gânglios ou qualquer que fosse o órgão doentio que governasse a vida repugnante desse horror!"

—Brian Lumley, *The Burrowers Beneath*

Estas criaturas são como imensas lulas terrestres, e seus alongados corpos vermiformes são revestidos com uma substância viscosa. Um som de cânticos os acompanha. Esses poderosos escavadores vivem mais de mil anos e são zelosos com suas crias. Sendo uma miscelânea de notáveis propriedades, nada neste planeta se parece com os chthonianos. O chthoniano mais importante é o gigantesco Shudde M'ell.

Em todos os estágios, os chtonianos se comunicam por telepatia e, portanto, podem contactar outro de sua raça em qualquer lugar do mundo, podendo também perceber outras mentes. Apenas os adultos podem controlar telepaticamente membros de outras espécies com esse poder.

Eles podem escavar através da rocha como se fosse manteiga e não precisam respirar. Chthonianos adultos podem suportar temperaturas altíssimas, até 4000 °C. É possível que a maioria dos chthonianos viva próximo ao núcleo da Terra, e que apenas os párias, os errantes e os que foram acidentalmente apanhados por canais de magma acabem explorando a fria crosta exterior onde o homem prospera. Talvez eles migrem para próximo da superfície para dar à luz, já que os mais jovens não podem suportar calor extremo. Não conhecemos suas motivações.

Adultos plenamente desenvolvidos podem causar terremotos poderosos.

Chthonianos são extremamente suscetíveis à água. Apesar de seu revestimento de muco os proteger de pequenas quantidades do líquido, a imersão completa destrói um chthoniano. Quando escavando, esses monstros detectam massas significativas de água distinguindo os ecos gerados por água e sedimentos aluviais, evitando tais áreas.

Chthonianos existem no mundo inteiro, sendo encontrados até mesmo no basalto sob os oceanos. No oeste da África, existe uma cidade misteriosa chamada G'harne, a qual eles frequentam. Eles podem ter sido aprisionados lá certa vez, éons atrás.

A discussão geral e as estatísticas iniciais dizem respeito a adultos, com o último e maior estágio de crescimento (ínstar) entre as mudanças de formas. Este é o tipo mais prová-

vel de os jogadores encontrarem. Os chtonianos passam por diferentes estágios de vida, indo de filhotes a jovens chthonianos e finalmente adultos plenos. Em teoria, chthonianos de diferentes idades podem ser encontrados.

PODERES ESPECIAIS

Controle telepático dos Chthonianos: chthonianos podem usar telepatia para controlar seres humanos, embora poucos o façam, a menos que o alvo tenha algo que eles queiram, como estranhas formações minerais esféricas.

O alvo pode tentar resistir a um único chthoniano com um teste resistido de POD. Derrotada, a vítima está vinculada à área onde foi psiquicamente atacada. Inicialmente, o alvo tem mobilidade de cerca de um quilômetro e meio, mas essa área diminui progressivamente à medida que o chthoniano se aproxima, até que a vítima não seja capaz de deixar um cômodo em particular, ou mesmo uma cadeira em particular. Com o alvo imobilizado, o chthoniano irrompe do chão e toma o que lhe é devido. Se a vítima perceber que está sob influência mental de um chthoniano, o domínio da criatura pode ser quebrado com um teste resistido de POD contra ela. Uma vez que a vítima tenha experiência com chthonianos, um teste bem-sucedido de INT determina que a vítima percebe o que está acontecendo.

Um chthoniano pode contactar telepaticamente um humano conhecido em qualquer lugar da Terra, mas pode levar algum tempo antes que ele possa localizar a mente da vítima.

Chthonianos precisam gastar um ponto de magia para se comunicarem com um humano ou para vinculá-lo a um local por um dia. A cada quinze quilômetros de distância do local do vínculo torna-se necessário o gasto de outro ponto de magia. Múltiplos chthonianos podem contribuir com pontos de magia para compensar a distância, mas os testes de POD são feitos individualmente.

Contactar outro chthoniano não custa nenhum ponto de magia, a despeito da distância.

Evidências anedóticas sugerem que adultos podem drenar pontos de magia de um ser humano, mas nada definitivo é verdadeiramente conhecido.

Ataques de Terremoto: todos os chthonianos adultos podem criar terremotos. Calcule a força do terremoto totalizando o POD dos participantes e dividindo-o por 100. O resultado é a magnitude do terremoto na Escala Richter, mas apenas no primeiro diâmetro de 100 metros. Nos próximos 100 metros, a magnitude em Richter diminui em um, e assim por diante para cada 100 metros adicionais, até que a intensidade do terremoto possa ser ignorada. Alternativamente, os chthonianos podem limitar a força no diâmetro central e, em vez disso, estender a área de efeito ou de efeito máximo do terremoto por múltiplos segmentos de 100 metros.



Chthoniano

Pelo menos metade dos participantes deve estar diretamente abaixo do centro do terremoto. Cada chthoniano deve gastar uma quantidade de pontos de magia igual ao valor mais alto da Escala Richter gerado para o terremoto. Historicamente, os números mais altos na Richter foram aproximadamente nove, mas existem evidências geológicas de terremotos que foram muito mais fortes.

Feitiços: um adulto pleno tem 50% de chance de conhecer 1D6 feitiços, a maioria dos quais deveriam ser relacionados a Shudde M'ell e aos Grandes Antigos presos a esta terra, como Cthulhu, Y'golonac, Yig, etc.

CHTHONIANOS ADULTOS PLENOS, Escavadores Tentaculares

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	260	(3D6 ×25)
CON	200	(3D6+30 ×5)
TAM	260	(3D6 ×25)
DES	35	(2D6 ×5)
INT	90	(5D6 ×5)
POD	90	(5D6 ×5)

PVs: 46
Dano Extra Médio: +5D6
Corpo Médio: 6
Pontos de Magia (Média): 18
Movimento: 6/1 escavando

ATAQUES

Ataques por rodada: 1D8. Só podem usar seu ataque de esmagar uma vez por rodada.

Ataques corpo-a-corpo: é perigoso aproximar-se destas criaturas. Seu corpanzil e tentáculos chicoteantes podem atacar a qualquer momento.

Prender e Drenar (mnbr): a cada rodada, um chthoniano pode atacar com 1D8 tentáculos, cada um dos quais causa dano igual à metade do dano extra da criatura (arredondado para baixo). Se um tentáculo acertar, ele se agarra à vítima e começa a escavar até seus órgãos vitais, drenando sangue e fluidos, custando ao alvo 3D10 de CON por rodada. Chegando a 0 CON, a vítima morre. CON perdida dessa forma não pode ser recuperada. Enquanto um tentáculo está drenando uma vítima, não pode ser usado para drenar outros alvos, mas ainda pode ser usado para contra-atacar, balançando a pobre vítima como um mangual. Tentáculos que estejam drenando seus alvos continuarão minar CON a cada rodada. Cada tentáculo pode atacar um alvo diferente ou todos podem atacar o mesmo alvo.

Esmagar: um chthoniano pode usar seu imenso corpanzil para esmagar um inimigo. Enquanto esmaga, este pode continuar segurando e drenando vítimas que já estão em seu poder. O chthoniano se ergue sobre a parte traseira e cai sobre um grupo: a área de efeito do esmagamento é circular, atingindo igualmente tudo dentro dela. A área de esmagamento tem um diâmetro em metros igual ao TAM do chthoniano dividido por cinquenta. Dentro da área de esmagamento, um investigador deve ter sucesso em um teste de DES, Esquivar ou Saltar, do contrário, perderá uma quantidade de pontos de vida igual ao dano extra total da criatura.

Lutar 75% (37/15), dano 2D6 (tentáculos chicoteantes)

Prender e Drenar (mnbr) 2D6 + drenagem de sangue (tentáculos)

Esmagar 80% (40/16), dano: dano extra (corpanzil, grupo)

Esquivar 17% (8/3)

Armadura: 5 pontos de couro e músculos. Regenera 5 pontos de vida por rodada depois de ferido, mas tal regeneração deixa de funcionar quando abaixo de 1 ponto de vida.

Perda de sanidade: 1D3/1D20 pontos de Sanidade por ver um adulto pleno; 1/1D10 pontos de Sanidade por ver estágios menores; sem perda de Sanidade por ver um filhote.

Praticamente invulneráveis, as fraquezas dos chthonianos foram exploradas apenas por alguns poucos feiticeiros (loucos). As supostas vulnerabilidades incluem o Cântico de Vach-Viraj, o Símbolo Ancestral e a imersão total em um corpo d'água.

Coisa-Rato

Os ossos das minúsculas patas, conta-se, implicam em características preênseis mais comuns a pequenos símios do que a um rato, enquanto que o pequeno crânio, com suas selvagens presas amareladas, é de uma anomalia extrema, de certos ângulos, parecendo a miniatura de uma paródia monstruosa e degradada do crânio humano.

—H.P. Lovecraft, *Os Sonhos da Casa da Bruxa*

Assemelham-se a ratos comuns e são facilmente confundidas com eles à distância. De perto, contudo, percebe-se que a cabeça de uma coisa-rato é uma caricatura maligna de uma cabeça humana e que suas patas são como pequenas mãos humanas. Todas essas criaturas têm dentes extremamente fortes e afiados.

Essas criaturas antinaturais foram possivelmente criadas por feitiçaria maligna. Às vezes, um servo fiel pode ser transformado em uma coisa-rato e assim continuar a servir ao seu mestre. Conta-se que tais abominações são sabedoras da tradição do Mythos e podem ser presenteadas como familiares à bruxas e feiticeiros bem-quistos pelos deuses sombrios. Brown Jenkin, o familiar de Keziah Mason, a bruxa, era uma coisa-rato.

PODERES ESPECIAIS

Feitiços: coisas-rato têm 30% de chance de conhecer 1D3 feitiços; aqueles que conheciam feitiços em sua vida anterior retêm esse conhecimento quando se tornam coisas-rato. Se a coisa-rato for presente de um Deus Exterior ou de alguma entidade semelhante, é provável que conheça muitos outros feitiços.

COISAS-RATO, Zombarias malignas e espiãs furtivas

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	10	(1D3 ×5)
CON	35	(2D6 ×5)
TAM	05	(05)
DES	90	(4D6+4 ×5)
INT	50	(3D6 ×5)
POD	35	(2D6 ×5)

PVs: 4
Dano Extra Médio: -2
Corpo Médio: –2
Pontos de Magia (Média): 7
Movimento: 9



Coisa-Rato

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Ataques corpo-a-corpo: coisas-rato atacam subindo pelas pernas ou roupas de adversários humanos ou caindo de tetos. Se o ataque for bem-sucedido, a coisa-rato se agarra e continua a morder. Arrancar uma coisa-rato desta forma custa mais 1D3 pontos de vida para a infeliz vítima.

Lutar 35% (17/7), 1D4 de dano + dano extra

Esquivar 45% (22/9)

Armadura: nenhuma, mas ataques contra as coisas-rato recebem um dado de penalidade.

Perícias: Esquivar 45%, Furtividade 75%, Escutar 50%.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade por ver uma coisa-rato; se a coisa-rato fosse conhecida do observador antes de sua transformação, no entanto, vê-la custa 1/1D8 pontos de Sanidade.

Cor Vinda do Espaço

O facho de fosforescência que saía do poço trazia uma sensação de desgraça e anormalidade que suplantava quaisquer imagens que suas mentes conscientes poderiam formar. Não estava mais brilhando de dentro para fora, mas escoando para cima, e conforme o fluxo amorfo de estranha cor deixava o poço, parecia fluir diretamente para o céu.

—H.P. Lovecraft, *A Cor que Caiu do Céu*

Uma cor é um organismo consciente que se manifesta puramente como uma cor — não é gasosa, é insubstancial. Quando se move, é visível como um segmento amorfo e reluzente de cor, deslizando e brilhando em tons de suas pálidas cores que não encontram par em nada no espectro conhecido. Este segmento derrama-se sobre o chão ou voa como se estivesse vivo. Quando se alimenta, a pele e o rosto de sua vítima brilham com a cor.

Embora seja incorpórea, sua passagem não o é, parece o toque de um vapor viscoso e insalubre. Os contadores Geiger registram sua presença como uma distinta explosão de radiação. Com os equipamentos modernos de intensificação da luz (como óculos de visão noturna), ela se mostra como um segmento de luminosidade radiante. Visores infravermelhos são inúteis.

As cores vêm das profundezas do espaço, onde as leis da natureza variam. Adultas, cores criam embriões, inofensivas esferas de 10 centímetros, aparentemente vazias. Depositado em solo verdejante ou águas rasas, o embrião começa a germinar. Após alguns dias, a casca externa se dissolve e a nova criatura, que podemos chamar de larva, emerge.

Essa larva gelatinosa pode atingir grandes proporções. À medida que se infiltra no ecossistema, a vegetação local exibe um crescimento tremendo, mas nocivo. Os frutos ficam com

gosto amargo. Insetos e animais nascem deformados. À noite, toda a vida vegetal resplandece com a cor, e a vegetação começa a se entortar e a se retorcer, como se estivesse sob fortes ventos. Até mesmo seres humanos brilham com a luz espectral. Após alguns meses, a larva se transforma em uma cor jovem.

Ela então fará pequenas viagens para fora de sua toca a fim de se alimentar, começando a drenar a força vital da área anteriormente afetada pela larva. Quando drena energia suficiente, parte do planeta para o espaço e para sua fase adulta. No processo de amadurecimento, a cor pode drenar a força vital de uma área de cerca de cinco hectares rica em vida, ou talvez 10-20 acres de charcos ou pradarias. A área drenada fica arruinada depois disso, e nenhuma planta consegue crescer.

Luzes brilhantes inibem as cores. Ele passa as horas do dia em esconderijos escuros e frios, de preferência subaquáticos: cisternas, poços, lagos, reservatórios e oceanos são todos adequados.

PODERES ESPECIAIS

Desintegrar: uma cor pode concentrar suas energias para desintegrar um buraco através de quase qualquer material. Esta habilidade é usada principalmente para escavar uma toca subterrâneo. O mesmo esforço necessário para derreter 30 cm3 de titânio remove vários metros cúbicos de madeira de pinho. As bordas do buraco parecem derretidas, mas nenhum calor é gerado.

Solidificar: uma Cor pode se concentrar e solidificar uma parte de si. Esta parte se torna translúcida. Ela pode então manipular objetos.

CORES VINDAS DO ESPAÇO, Parasitas de força vital

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	15	(1D6 × 5) por cada 50 de POD ou fração disso
CON	N/A	
TAM	igual a POD	
DES	95	(2D6+12 ×5)
INT	70	(4D6 ×5)
POD	50*	(2D6 ×5)

**Valor base, o qual aumenta conforme uma cor se alimenta.*

PVs: N/A
Dano Extra Médio: nenhum
Corpo Médio: 0
Pontos de Magia (Média): 10*
Movimento: 12 derramando-se/20 voando

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Visto que as cores são atacantes muito eficientes, um Guardião pode querer permitir que os investigadores prevejam o que está pra acontecer, permitindo que testes de Encontrar detectem seu leve brilho ou que notem uma súbita presença de ozônio. Cores não têm qualquer perícia Lutar conhecida e não podem ser feridas pelos meios normais.

Drenar Atributo: quando uma cor está se alimentando, a vítima deve fazer um teste resistido de POD. Se a cor vencer, ela drena permanentemente 1D10 pontos de FOR, CON, POD, DES e APA da vítima, fazendo também com que a vítima perca 1D6 de dano. Cada ponto de POD drenado aumenta o POD da cor. A vítima tem ciência de uma sensação de sucção e queimação e, progressivamente, murcha e vai ficando cinzenta. O rosto da vítima vai ficando cavado, a pele envelhecendo, com fissuras e rugas hediondas. Completamente drenada, a vítima morre.



Cor Vinda do Espaço

Ataque mental: uma cor pode enfraquecer as mentes de seres sencientes em suas proximidades. Para cada dia nas cercanias da cor, cada pessoa deve fazer um teste resistido de INT ou perder 1D6 pontos de magia e 1D6 pontos de Sanidade. Pontos de magia assim perdidos não podem ser recuperados sem que se saia da área. A influência também vincula fortemente a vítima à sua casa e torna-se cada vez mais irresistível à medida que a força de vontade da vítima enfraquece. Para deixar a área, a vítima deve ter sucesso em um teste Difícil ou Extremo de POD (metade do POD se os pontos de magia tiverem sido reduzidos em 50%, ou um quinto do POD se os pontos de magia tiverem sido reduzidos a 0 ou menos), ou se sentirá inexplicavelmente compelida a permanecer onde está.

Teste Resistido de Drenagem: POD da vítima contra o POD da Cor, 1D6 de dano + perda de atributos

Teste Resistido de Ataque Mental: INT da vítima contra o POD da cor, perda de 1D6 pontos de magia + 1D6 pontos de Sanidade

Esquivar 47% (23/9)

Armadura: nenhuma — invulnerável a ataques físicos, exceto por fortes campos magnéticos, que podem aprisionar a cor. Vulnerável à magia.

Perda de Sanidade: 0/1D4 pontos de Sanidade por ver uma cor; 1/1D8 de Sanidade por ver a vítima de uma cor.

Poderia a cor vinda do espaço ter buscado na Terra um lugar para sua prole entrar em estado larval, ou para gestar as suas crias? Talvez a Terra ofereça um abrigo seguro e generoso contra predadores do Mythos de outros mundos? Que estranhos experimentos teriam os mi-go realizado caso capturassem ou criassem uma cor infante com sucesso?

Cria Negra

Havia algo escuro na estrada, algo que não era uma árvore. Algo grande e preto e nodoso, simplesmente agachado ali, aguardando, com galhos fibrosos se remexendo e se esticando… Veio se arrastando-se pela colina... e era a coisa negra de meus sonhos — aquela coisa-árvore negra, nodosa, viscosa e gosmenta saindo da mata. Ela se ergueu e agitou os seus cascos e bocas e sinuosas ramificações.

—Robert Bloch, *Notebook Found in a Deserted House*

Estes seres são enormes massas contorcidas, formadas por nodosos tentáculos pretos. Aqui e ali, sobre a superfícies dessas coisas, encontram-se grandes bocas enrugadas que babam uma gosma verde.

Embaixo das criaturas, os tentáculos terminam em cascos pretos, com os quais elas pateiam. As silhuetas desses monstros se assemelham grosseiramente às das árvores — os troncos sendo as pernas curtas e as copas das árvores representadas pelas várias ramificações nodosas. Todo o corpo dessas criaturas cheira como túmulos abertos. Crias negras costumam ter entre 4 e 6 metros de altura.

Tais entidades são as "crias", a que se refere o epíteto de Shub-Niggurath, "Cabra Preta das Matas com Mil Crias". Elas estão intimamente ligadas a Shub-Niggurath, e são encontradas apenas em locais onde ela é adorada. Crias Negras atuam como representantes de Shub-Niggurath, aceitando sacrifícios, acolhendo a adoração de cultistas, devorando não-cultistas e espalhando a crença em sua mãe por todo o globo. Felizmente, tais criaturas raramente são encontradas.

PODERES ESPECIAIS

Feitiços: cada Cria Negra conhece um número de feitiços igual a um décimo de sua INT.

CRIAS NEGRAS de Shub-Niggurath

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	220	(4D6+30 ×5)
CON	80	(3D6+6 ×5)
TAM	220	(4D6+30 ×5)
DES	80	(3D6+6 ×5)
INT	70	(4D6 ×5)
POD	90	(5D6 ×5)

PVs: 30
Dano Extra Médio: 4D6
Corpo Médio: 5
Pontos de Magia (Média): 18
Movimento: 8



Cria Negra

ATAQUES

Ataques por rodada: 5. Crias negras podem usar seu ataque de Atropelar apenas uma vez por rodada.

Ataques corpo-a-corpo: em sua massa de tentáculos, uma Cria Negra típica tem quatro tentáculos sinuosos mais grossos, com os quais ataca. Cada um desses tentáculos mais grossos pode ser usado para ferir. A criatura também pode escoicear com seus cascos ou simplesmente esmagar ou golpear com seu corpanzil.

Agarrar (mnbr): a Cria Negra pode usar seus tentáculos para agarrar e capturar até quatro vítimas. Se uma vítima for agarrada, ela fica presa a uma das horríveis bocas sugadoras e tem 1D10+5 de FOR drenados por rodada. Esta perda de FOR não pode ser restaurada. Enquanto está sendo drenada, uma vítima só é capaz de se contorcer e gritar ineficazmente.

Atropelar: a Cria Negra também pode atropelar com seus enormes cascos, normalmente guinchando e bramindo enquanto empina e então tenta atropelar tantos oponentes quanto possível (até 1D4 humanos caso estejam próximos uns dos outros).

Lutar 80% (40/16), dano extra

Agarrar (mnbr) vítima agarrada e presa para ter 1D10+5 de FOR drenados por rodada

Atropelar 40% (20/8), 2D6 + dano extra

Esquivar 40% (20/8)

Armadura: Crias Negras são de matéria e composição alienígena, então qualquer ataque bem-sucedido de arma de fogo causa apenas 1 ponto de dano por bala (2 pontos em caso de empalamento). Armas corpo-a-corpo causam dano normal. Ataques dependentes de calor, explosão, corrosão, descargas elétricas ou envenenamento não têm efeito algum.

Perícias: Furtividade (dado de bônus quando em matas) 30%.

Perda de Sanidade: 1D3/1D10 pontos de Sanidade por ver uma Cria Negra.

Estudos recentes feitos na Inglaterra central por arqueólogos de campo descobriram pistas curiosas sobre um antigo culto pagão à fertilidade. Os achados revelam uma devoção mórbida às árvores e sombriamente sugere hediondos ritos religiosos envolvendo o sacrifício de virgens a algo chamado apenas como a "Árvore Ressequida".

Talvez ligados às alegações de certas anciãs das Amazonas que falam de regiões da selva que "andam" e sobre como presentes deviam ser ofertados aos "Altos" para saciar sua fome. De fato, um punhado de viajantes nestas regiões retornou com estranhas histórias sobre terem sido acordados à noite por videiras aparentemente invadindo suas barracas, com alguns chegando ao ponto de declarar eles despertaram e encontraram gavinhas negras enroscando-se em suas pernas ou braços.

Dagon e Hydra (Seres Únicos)

Vasto, repugnante e ciclópico como Polifemo, ele avançou até o monólito, como um prodigioso monstro de pesadelos, sobre o qual lançava seus gigantescos braços escamosos.

—H.P. Lovecraft, *Dagon*

Pai Dagon e Mãe Hydra são abissais que cresceram enormemente em tamanho e idade, cada um tendo mais de 6 metros

de altura e talvez milhões de anos. Eles governam os abissais e os lideram em sua adoração a Cthulhu. Esta dupla é ativa e itinerante, diferente de Cthulhu e seus servos, mas raramente são encontrados. Os atributos de Dagon e Hydra são idênticos. É possível que mais de dois abissais tenham crescido até se tornarem tão grandes e poderosos quanto aqueles descritos por Lovecraft em *Dagon*.



Dagon e Hydra

PODERES ESPECIAIS

Feitiços: cada um deles conhece todos os feitiços Invocar e Vincular, bem como os de Contactar.

DAGON e HYDRA, Soberanos dos Abissais

FOR 260 CON 250 TAM 300 INT 100 POD 150
DES 100 PVs 55
Dano Extra: +6D6
Corpo: 7
Pontos de Magia: 30
Movimento: 10/15 nadando

A adoração de Dagon pela humanidade parece ser antiga, com muitos cultos florescendo e morrendo ao longo da história. Muitas vezes disfarçados por uma fachada bondosa, tais cultos operam em público, com apenas os membros do círculo interno tendo ciência dos propósitos do culto.

Os fenícios, sumérios, canaanitas e filisteus parecem ter reverenciado um deus da fertilidade chamado Dagon ou Dagan. O povo Dogon, do Mali, reverencia espíritos ancestrais anfíbios e ícticos que vieram para a Terra em um passado distante, como gêmeos vindos de uma estrela invisível, cujo retorno marcará uma nova era.

Observadores astutos afirmam que o crescimento da Ordem Esotérica de Dagon, popular entre os moradores de portos e cidades ao longo da costa de Nova Inglaterra, é algo a ser observado de perto.

Algumas pessoas alegam que Dagon e Hydra são apenas facetas ou avatares do Grande Cthulhu, sendo os elementos ou partes desse imenso ser que não foram presos em R'lyeh, no fundo do oceano.

ATAQUES
Ataques por rodada: 2
Ataques corpo-a-corpo: esses monstros imensos podem atacar investigadores de várias formas, chutando, arranhando, socando, pisoteando, etc.

Lutar 80% (40/18), dano 1D6 + dano extra

Esquivar 50% (25/10)
Armadura: 6 pontos, devido à pele.
Perda de Sanidade: 1/1D10 pontos de Sanidade por ver Dagon ou Hydra.

Dhole

Abaixo dele, o chão estava infestado de gigantescos Dholes, e enquanto ele olhava, um deles se ergueu várias dezenas de metros e o encarou com uma de suas pontas viscosas e descoradas.

—H.P. Lovecraft e E. Hoffman Price, *Through the Gate of the Silver Key*

Dholes são gigantescos e repulsivos escavadores vermiformes. Eles não são nativos da Terra e nenhum parece ter sido trazido para cá por mais do que breves períodos, felizmente, pois eles parecem ter escavado e devastado vários outros mundos. Eles têm aversão à luz, embora esta não os prejudique visivelmente. Muito raramente são vistos à luz do dia, e mesmo assim, apenas em planetas que conquistaram completamente. Pode existir alguma relação desconhecida entre dholes e chthonianos. Criaturas semelhantes, os bholes, existem nas Terras Oníricas.



Dhole

DHOLES, Horrores escavadores

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	2525	(10D100 ×5)
CON	755	(1D100+100 ×5)
TAM	2775	([1D100 + FOR/5] ×5)
DES	10	(1D4 ×5)
INT	35	(2D6 ×5)
POD	170	(10D6 ×5)

PVs: 353

Dano Extra Médio: o suficiente para destruir um navio de guerra (64D6)

Corpo Médio: 65

Pontos de Magia (Média): 34

Movimento: 15 rastejando/10 escavando

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Ataques corpo-a-corpo: o corpanzil massivo e veloz dessas criaturas é perigoso demais para mortais se aproximarem. Um golpe de seu corpo é como ser atingido por um trem. Se um dhole esmaga um investigador, a morte é automática. Com um teste de Sorte bem-sucedido, pode ser encontrado o suficiente da vítima para que ela seja enterrada.

Ataque de Gosma: em vez de engolir ou esmagar um alvo, um dhole pode cuspir uma gosma viscosa, com alcance de 3-5 quilômetros. A gosma cobre uma área circular com um diâmetro igual a 1% do TAM do monstro dividido por três, em metros: assim, a cusparada de dhole com TAM 2750 cobre aproximadamente 8 metros de diâmetro, grande o suficiente para derrubar um avião. Qualquer ser atingido pela gosma é atordoado e submergido. Escapar de uma massa de gosma requer um teste Extremo de Força. Pode-se fazer uma tentativa por rodada. Enquanto está imerso nesse material pavoroso, o investigador não consegue respirar e começa a se afogar. Além disso, a gosma cáustica custa ao investigador 1 ponto de vida por rodada em que ele estiver preso. Após a vítima escapar, o dano cessa.

Engolfar: se um dhole engolir (engolfar) alguém, ele engolfa tudo o que estiver numa área igual em tamanho à área de seu ataque de gosma.

Lutar 30% (15/6), dano mortal

Cuspir Gosma 50% (25/10), dano especial

Engolfar 80% (40/16), dano por ser engolido

Esquivar 6% (3/1)

Armadura: iguais a um quinto do POD do dhole.

Perda de Sanidade: 1D4/1D20 pontos de Sanidade por ver um dhole.

O grande feiticeiro Ay-i-Shak, o Astuto, afirmou em suas memórias blasfemas que visitou e confabulou com os bholes na terra dos sonhos, descobrindo que esses imensos seres na verdade eram as verdadeiras mães dos dholes. Através de meios insondáveis, os bholes foram capazes de enviar sua progênie dhole através do espaço e do tempo para planetas do Mundo Desperto. Ay-i-Shak registrou que ele mal conseguiu escapar com vida do encontro. Foi apenas o providencial sacrifício de seu jovem assistente, Mamoud, o que possibilitou que o feiticeiro escapasse.

Espreitador Dimensional

Espreitando em direção a ele na escuridão, estava a forma gigantesca e blasfema de uma coisa que não era exatamente símia e tampouco completamente insetoide. Seu couro pendia frouxamente em seu corpo, e sua cabeça rugosa e de olhos vagos oscilava embriagadamente de um lado para o outro. Suas patas dianteiras estavam estendidas, com garras bem abertas, e seu corpo inteiro estava retesado em uma malignidade assassina a despeito de sua completa falta de descrições faciais.

—H.P. Lovecraft e Hazel Heald, *The Horror in the Museum*

Pouco se sabe sobre estes seres, salvo seu nome e uma descrição fugaz. Assume-se que são entidades capazes de transitar entre os planos e os mundos do universo, nunca passando muito tempo em um mesmo lugar.

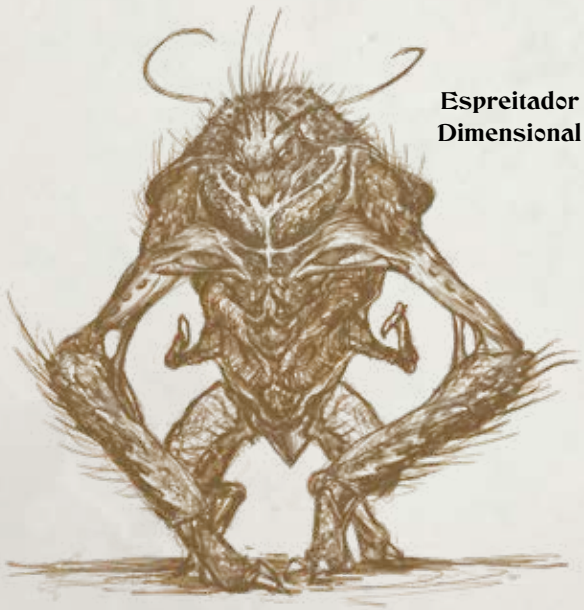
Rumores sugerem que essas entidades ocasionalmente servem a um Deus ou a um Grande Antigo, no entanto, suas motivações e propósitos individuais continuam sendo um mistério.

PODERES ESPECIAIS

Viagem transdimensional: essas criaturas são capazes de deixar um plano de existência à vontade, sinalizando a mudança ao começar a tremeluzir e desvanecer. Esta transição lhes custa 4 pontos de magia e leva uma rodada para se completar. Durante este período, essas criaturas podem ser atacadas sem, contudo, poder causar dano a seus atacantes.

Um espreitador pode levar objetos ou seres com ele quando desvanece para outra dimensão. Agarrando o objeto desejado com suas garras e gastando um ponto de magia adicional para cada 50 pontos de TAM do objeto ou criatura, o que ele estiver segurando o acompanha na viagem. Objetos e vítimas perdidas jamais são encontrados novamente.

Feitiços: Espreitadores Dimensionais têm 40% de chance de conhecer 1D3 feitiços.



Espreitador Dimensional

ESPREITADORES DIMENSIONAIS, Viajantes dimensionais

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	95	(2D6+12 ×5)
CON	80	(3D6+6 ×5)
TAM	95	(2D6+12 ×5)
DES	50	(3D6 ×5)
INT	35	(2D6 ×5)
POD	50	(3D6 ×5)

PVs: 17
Dano Extra Médio: +1D6.
Corpo Médio: 2
Pontos de Magia (Média): 10
Movimento: 7

ATAQUES
Ataques por rodada: 2
Ataques corpo-a-corpo: espreitadores dimensionais podem atacar com ambas as garras dianteiras e ataques desarmados em geral, eles também podem tentar agarrar um oponente e desaparecer para outra dimensão.

Lutar 45% (22/9), 1D8 + dano extra

Agarrar (mnbr) vítima agarrada e presa por 1 rodada antes de desaparecer para sabe-se lá onde.

Esquivar 30% (15/6)
Armadura: 3 pontos de couro grosso.
Perda de Sanidade: 0/1D10 pontos de Sanidade por ver um espreitador dimensional.

Ghast

Seres repulsivos que morrem na luz... e pulam com suas longas patas traseiras... um par de olhos vermelhos-amarelado... Ghasts possuem um excelente olfato... algo quase do tamanho de um pequeno cavalou saltou para o crepúsculo cinzento, e Carter sentiu-se enjoado com o aspecto daquela besta horrenda e escabrosa, cujo rosto era tão curiosamente humano a despeito da ausência de nariz, testa e outras particularidades... Eles falavam através de guturais meio tossidos.

—H. P. Lovecraft, *A Procura de Kadath*

Ghasts são restritos ao subterrâneo e às vastas cavernas onde a luz solar nunca toca. Expostos à luz solar direta, eles adoecem e eventualmente morrem. Ghasts são canibais e comem uns aos outros, bem como outros seres que capturam.

Os horríveis, semi-humanos bípedes que são usados como montarias pelos humanos altamente científicos, mas moralmente degenerados que habitam a caverna de K'n-Yan, podem ser parentes ou mesmo exemplares de ghasts. Se for o caso, então os ghasts provavelmente são resultado de experimentos genéticos do povo serpente. Ghasts são evidentemente domáveis, embora sejam primitivos e selvagens.

GHASTS, Bestas horrendas e escabrosas

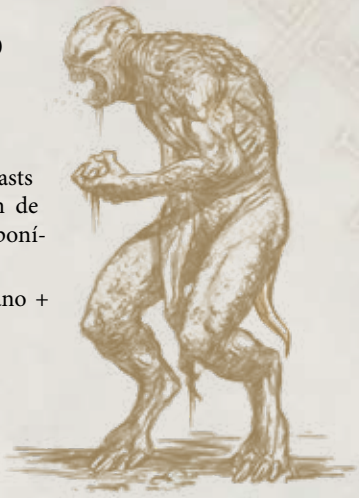
atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	110	(3D6+12 ×5)
CON	70	(4D6 ×5)
TAM	130	(4D6+12 ×5)
DES	65	(2D6+6 ×5)
INT	15	(1D6 ×5)
POD	50	(3D6 ×5)

PVs: 20
Dano Extra Médio: +2D6.
Corpo Médio: 3
Pontos de Magia (Média): 10
Movimento: 10

ATAQUES
Ataques por rodada: 2
Ataques corpo-a-corpo: Ghasts possuem a gama comum de ataques desarmados disponíveis para humanoides.

Lutar 45% (22/9), 1D6 de dano + dano extra

Esquivar 35% (17/7)
Armadura: nenhuma.
Perícias: Furtividade 70%.
Perda de Sanidade: 0/1D8 pontos de Sanidade por ver um ghast.



Ghast

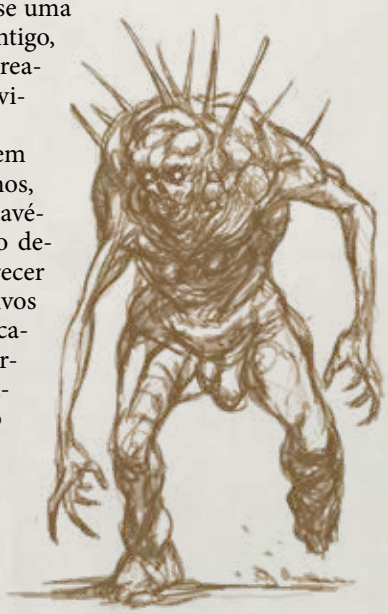
Gla'aki, Servo de

Surgiu uma mão tateando para levantar-se!... a mão de um cadáver — exangue e esquelética, com unhas impossivelmente longas e rachadas.

—R. Campbell, *The Inhabitant of the Lake*

Os escravos de Gla'aki são coisas mortas-vivas criadas através de seus espigões. Eles compartilham as memórias de Gla'aki e se tornam quase uma parte desse Grande Antigo, embora ainda possam realizar muitas ações individuais.

No começo, parecem suficientemente humanos, ainda que rígidos e cadavéricos, mas com o tempo definham e passam a parecer os monstros mortos-vivos que são. Após seis décadas de semimorte, os Servos de Gla'aki ficam sujeitos à Decomposição Verde caso sejam expostos à luz intensa, como a luz do dia. A Decomposição Verde começa o apodrecimento na mesma hora, destruindo um servo exposto em poucas horas.



Servo de Gla'aki

PODERES ESPECIAIS

Feitiços: Servos de Gla'aki geralmente não conhecem quaisquer feitiços, embora conservem os que aprenderam enquanto estavam vivos, além de novos feitiços ensinados por Gla'aki (a critério do Guardião).

SERVOS DE GLA'AKI, Escravos decompostos

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	50	(3D6 ×5)
CON	105	(3D6 ×10)
TAM	65	(2D6+6 ×5)

DES	15	(1D6 ×5)
INT	65	(2D6+6 ×5)
POD	50	(3D6 ×5)

PVs: 17
Dano Extra Médio: nenhum.
Corpo Médio: 0
Pontos de Magia (Média): 10
Movimento: 5

ATAQUES
Ataques por rodada: 1
Ataques corpo-a-corpo: Servos de Gla'aki possuem a gama comum de ataques desarmados disponíveis para humanoides, ou podem estar armados, normalmente com uma foice.

Lutar 40% (20/8), 1D3 de dano + dano extra ou por arma (geralmente uma foice, 1D6 + 1 + dano extra)

Esquivar 10% (5/2)
Armadura: nenhuma.
Perda de Sanidade: nenhuma perda de pontos de Sanidade caso pareça humano; perda de 1/1D8 pontos de Sanidade caso tenha aspecto de um cadáver vivo; se estiver morto pela Decomposição Verde, 1/1D10 pontos de Sanidade pela visão.

Gnoph-Keh

Gnoph-Keh, a hirsuta coisa-mítica do gelo da Groelândia, que as vezes andava em duas pernas, as vezes em quatro e as vezes em seis.

— H.P. Lovecraft e Hazel Heald, *The Horror in the Museum*

Em histórias mais antigas, Gnoph-Keh se apresenta como uma criatura única, no entanto, mais tarde parece se tratar de uma raça de seres, ou até mesmo uma tribo humana degenerada. Aqui, assumimos que é uma raça esparsa de seres, associada a Ithaqua.

Normalmente, apenas um gnoph-keh é encontrado de cada vez e a raça geralmente fica restrita a geleiras, calotas polares e áreas extremamente geladas. Invernos especialmente duros podem fazer com que essas criaturas desçam para as planícies. Se uma tribo humana realmente se batizou com o nome dos lendários gnoph-keh, talvez idolatrem os gnoph-keh como uma divindade ou os usem como um animal totêmico.

Gnoph-Keh



PODERES ESPECIAIS

Nevasca: os gnoph-keh têm o poder de invocar uma pequena nevasca em torno de si, restringindo a visibilidade a um máximo de 3 metros. Isso custa 1 ponto de magia por hora à criatura e produz uma tempestade de neve com um raio de 100 metros. Este raio pode ser aumentado em mais 100 metros para cada ponto extra de magia gasto. Nas raras ocasiões em que dois ou mais gnoph-keh trabalham juntos, eles podem combinar seus pontos de magia para criar tempestades gigantescas. As nevascas sempre serão centradas nos gnoph-keh.

A cada 15 minutos que um investigador passar dentro de uma nevasca dessas, o jogador deve ser bem-sucedido em um teste de CON, ou seu investigador perde 1 ponto de vida por dano de congelamento (caso não esteja adequadamente protegido contra o gelo e o vento). Observe que não se pode recuperar pontos de vida enquanto se está exposto à nevasca.

Gerar Frio: os gnoph-keh também podem gerar frio intenso ao redor de seus corpos, gastando pontos de magia. Para cada ponto de magia gasto dessa forma, a temperatura cai em 6,5°C em um raio de 100 metros, por um período de uma hora. Se a criatura desejar, ela pode combinar os ataques de nevasca e de frio para criar uma terrível tempestade localizada.

Feitiços: os gnoph-keh têm 75% de chance de conhecer 1D10 feitiços.

GNOPH-KEH, Diabos do gelo

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	155	(2D6+24 x5)
CON	110	(3D6+12 ×5)
TAM	155	(2D6+24 ×5)
DES	70	(4D6 ×5)
INT	75	(1D6+12 ×5)
POD	105	(6D6 ×5)

PVs: 26
Dano Extra Médio: +3D6
Corpo Médio: 4
Pontos de Magia (Média): 21
Movimento: 9

ATAQUES
Ataques por rodada: 5 (apenas 1 Chifrada Sanguinolenta por rodada).
Ataques corpo-a-corpo: os gnoph-keh podem atacar com suas ferozes garras e enorme corpanzil.
Chifrada Sanguinolenta: uma vez por rodada, os gnoph-keh podem usar seus terríveis chifres para golpear.

Lutar 45% (22/9), 1D6 de dano + dano extra

Chifrada Sanguinolenta 65% (32/13), 1D10 de dano + dano extra

Esquivar 35% (17/7)
Armadura: 9 pontos de cartilagem, pelo e couro.
Perda de Sanidade: 0/1D10 pontos de Sanidade por ver um gnoph-keh.

Grande Raça de Yith

Cones enormes e iridescentes, com por volta de três metros de altura e de largura na base, feitos de alguma matéria estriada, escamosa e semielástica. De seus ápices se projetavam quatro membros cilíndricos e flexíveis, cada um com 30 centímetros de grossura e feitos da mesma substância estriada dos próprios cones. Tais membros às vezes se contraíam até quase nada restar, e as vezes se distendiam a qualquer distância até três metros. Ao fim de dois deles havia garras ou pinças enormes. Na ponta de um terceiro jaziam quatro apêndices vermelhos semelhantes a trompetes. O quarto terminava em um globo amarelado irregular com algo como 60 centímetros de diâmetro, onde se encontravam três grandes olhos escuros ao logo de sua circunferência central... Encimando tal cabeça havia quatro pedúnculos com apêndices que lembravam flores, enquanto que na parte baixo pendiam oito antenas ou tentáculos esverdeados. A grande base do cone central era anelada com uma cinzenta substância emborrachada, que movia a entidade inteira através de expansão e contração.

—H.P. Lovecraft, *A Sombra Vinda do Tempo*

Uma espécie de entidades psíquicas que viajam no tempo, fugindo da destruição de seu próprio mundo. Essas criaturas vieram para a Terra e assumiram as mentes e corpos dos seres em forma de cone que aqui habitavam. A combinação dos corpos terrestres e mentes alienígenas formou a Grande Raça. Eles ensinaram à sua prole a sua própria tecnologia e cultura. Esses jovens cresceram como verdadeiros herdeiros dos mentalistas e seus novos corpos eram naturais para eles. Nos éons que se seguiram, a Grande Raça dividiu a Terra entre ela, os mi-go e o povo de Cthulhu. Cthulhu e os seus governavam desde o Pacífico e as terras perdidas de R'lyeh e Mu. Os mi-go controlavam o Norte, enquanto no Sul a Grande Raça era suprema. Sua maior cidade era Pnakotus, no que hoje é a Austrália.

Esta raça floresceu de cerca de quatrocentos milhões de anos até cinquenta milhões de anos atrás, quando então foi exterminada pelos pólipos voadores, uma raça anciã que haviam aprisionado quando chegaram à Terra. No entanto, as mentes da Grande Raça haviam previsto a sua desgraça e, assim, fugiram de seus corpos em forma de cone, viajando mentalmente para o futuro e impondo suas mentes aos corpos de uma raça semelhante a besouros, destinada a suceder a humanidade.

A Grande Raça se reproduz por meio de esporos, mas o faz raramente, devido à sua longevidade (4.000 a 5.000 anos). Essas criaturas se alimentam exclusivamente de líquidos.

Os yithianos são uma raça de indivíduos socialistas. Eles valorizam a inteligência acima de tudo e usam isso como seu critério para a imigração mental. Os recursos são compartilhados entre seus através de um intelectual senso de lógica e proporção. Conflitos internos são raros. A Grande Raça não adora deus algum.

PODERES ESPECIAIS

Viagem Temporal: a Grande Raça é assim chamada porque conquistou o tempo — a única raça conhecida a fazê-lo. Um membro dessa raça pode enviar sua mente para o passado ou para o futuro através do tempo e do espaço, escolher um alvo adequado e trocar de mentes com ele. Sempre que um membro da Grande Raça assume o corpo de um ser, a mente do alvo é transferida para o corpo daquele indivíduo da Grande Raça, ficando lá até que o ser que agora está habitando o seu corpo verdadeiro decida retornar e trocar de lugar uma vez mais. Com esta técnica a raça tem viajado *em massa* através do tempo e espaço e conquistado outros planetas.



Yithiano

Grandes estudiosos de história, um yithiano costuma trocar de lugar com um indivíduo escolhido na era que deseja estudar. As mentes são trocadas por cerca de cinco anos. Na Terra, amigos observam muitas diferenças no substituto: um teste de INT seria apropriado para perceber isso.

Uma vez forçada a ocupar o estranho corpo de um membro da Grande Raça, a vítima é obrigada a escrever tudo o que sabe sobre o seu próprio tempo. A Grande Raça é razoavelmente gentil e permite que seus cativos viajem e conheçam a região, além de permitir que se encontrem com outras vítimas como eles, geralmente de planetas ou eras distantes. Quando chega a hora de devolver uma vítima ao seu próprio corpo, a Grande Raça apaga toda a memória do que aconteceu enquanto a vítima estava presa no corpo yithiano. Este processo é imperfeito: a vítima pode sonhar e ter pesadelos sobre quando era prisioneira da Grande Raça.

Um culto na Terra do presente ajuda os visitantes da Grande Raça. Em troca, os visitantes compartilham conhecimento tecnológico ou mágico. A viagem temporal é o principal meio pelo qual um membro desta raça poderia ser encontrado em seu corpo-cone original, embora haja casos isolados envolvendo cubos de estase e invocações mágicas ao longo dos éons.

Feitiços: yithianos raramente aprendem magia; cada membro tem 10% de chance de conhecer 1D3 feitiços.

GRANDE RAÇA DE YITH, Psíquicos viajantes do tempo

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	210	(12D6 ×5)
CON	130	(4D6+12 ×5)
TAM	320	(8D6+36 ×5)
DES	50	(2D6+3 ×5)
INT	100	(4D6+6 ×5)
POD	65	(2D6+6 ×5)

PVs: 45
Dano Extra Médio: +6D6
Corpo Médio: 7
Pontos de Magia (Média): 13
Movimento: 7

ATAQUES

Ataques por rodada: 2 (uma Arma de Raios só pode ser disparada uma vez por rodada).

Ataques corpo-a-corpo: em combate, um membro desta raça pode usar suas pinças para atacar. Ele também possui um tamanho avantajado, podendo se valer dele para esmagar ou golpear um investigador. No entanto, esta raça civilizada evita o combate corpo-a-corpo, preferindo armas que disparam grandes descargas de eletricidade — armas que foram originalmente criadas para destruir os pólipos voadores.

Arma de Raios: existem muitas variedades de **Armas de Raios** (ver página 268). Uma versão comum contém 32 tiros (cargas) e leva 1 rodada para ser recarregada. Podem-se disparar tantas cargas quanto desejado de uma só vez, embora cada carga usada após a quarta traga uma chance cumulativa de 5% de queimar a arma. Dessa forma, se 7 cargas forem disparadas de uma só vez, a arma seria arruinada em um resultado de 15 ou menos com 1D100.

Cada carga causa 1D10 de dano ao alvo, de modo que 3 cargas causariam 3D10 de dano. A arma tem um alcance base de 100 metros. Por cada 100 metros além do alcance base, aplique um dado de penalidade à jogada.

Lutar 40% (20/8), 1D6 de dano + dano extra

Arma de raios 30% (15/6), 1D10 de dano por carga gasta

Esquivar 25% (12/5)

Armadura: 8 pontos de pele yithiana

Perícias: Biologia 80%, Química 70%, Consertos Elétricos 60%, Psicologia 30%.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade por ver um membro da Grande Raça.

Habitante da Areia

E então de uma das cavernas saiu um Habitante da Areia — sua pele era áspera, tinha olhos e orelhas grandes e trazia um rosto semelhante ao de um coala horrível e distorcido, embora seu corpo parecesse magro e fraco. Ele cambaleou em minha direção, parecendo ansioso.

—H.P. Lovecraft eAugust Derleth, *The Gable Window*

A pele dessa raça obscura parece como se tivesse sido incrustada com areia. Eles habitam cavernas profundas em áreas desérticas e saem à noite para espreitar e procurar presas. São conhecidos por viver no Sudoeste Estadunidense e podem viver também em outros desertos do mundo. Sabe-se que servem aos Grandes Antigos.

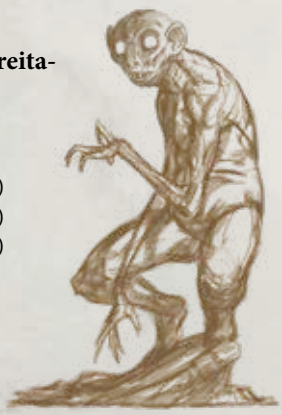
PODERES ESPECIAIS

Feitiços: habitantes da areia têm 30% de chance de conhecer 1D6 feitiços.

HABITANTES DA AREIA, Espreitadores dos desertos

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	50	(3D6 ×5)
CON	65	(2D6+6 ×5)
TAM	80	(3D6+6 ×5)
DES	65	(2D6+6 ×5)
INT	50	(3D6 ×5)
POD	50	(3D6 ×5)

PVs: 14
Dano Extra Médio: +1D4
Corpo Médio: 1
Pontos de Magia (Média): 10
Movimento: 8



Habitante da Areia

ATAQUES

Ataques por rodada: 2

Ataques corpo-a-corpo: em combate, habitantes da areia possuem a gama comum de ataques desarmados disponíveis para humanoides, além de suas garras.

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

Esquivar 30% (15/6)

Armaduras: 3 pontos de pele áspera.

Perícias: Furtividade 55%, Escutar 60%, Encontrar 50%.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade por ver um habitante da areia.

Horror Caçador

E no ar sobre ele havia grandes criaturas viperinas, de cabeças curiosamente distorcidas e grandes apêndices grotescos terminados em garra, suportavam a si mesmas com facilidade no ar, com o auxílio de asas negras e borrachudas que apresentavam dimensões espantosamente monstruosas.

—August Derleth, *The Lurker at the Threshold*

Assemelhando-se a enormes serpentes escuras e viscosas ou vermes com asas como de morcego ou semelhantes a um guarda-chuva, a forma dos horrores caçadores muda e se altera continuamente, contraindo-se e contorcendo-se, de modo que é difícil encará-los. Eles talvez tenham apenas uma única grande asa em vez de duas. Falam em vozes grandiosas e ásperas. Um horror caçador tem em média 12 metros de comprimento.

Estes seres são dissipados pela luz do dia. Uma explosão de luz suficientemente forte (de uma reação nuclear, talvez) poderia transformar uma dessas criaturas em pó. Horrores caçadores movem-se rapidamente e trabalham como cães-de-caça para alguns dos deuses, particularmente Nyarlathotep. Eles podem ser invocados devido às suas habilidades e enviados em busca de sangue e vidas.

PODERES ESPECIAIS

Feitiços: horrores caçadores têm 25% de chance de conhecer 2D10 feitiços.

HORRORES CAÇADORES, Grandes voadores viperinos

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	145	(5D6+12 ×5)
CON	50	(3D6 ×5)
TAM	205	(5D6+24 ×5)
DES	65	(3D6+3 ×5)
INT	75	(1D6+12 ×5)
POD	105	(6D6 ×5)

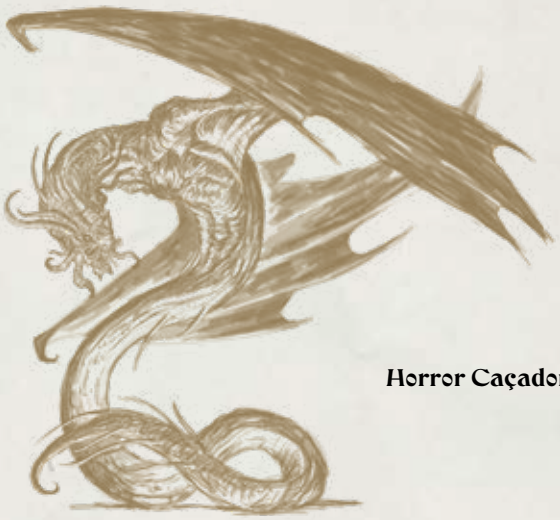
PVs: 25
Dano Extra Médio: 3D6
Corpo Médio: 4
Pontos de Magia (Média): 21
Movimento: 7 / 11 voando

ATAQUES

Ataques por rodada: 2

Ataques corpo-a-corpo: um horror caçador pode atacar com sua mordida, com seu corpanzil esmagador e com sua cauda-tentáculo.

Capturar (mnbr): a cauda pode ser usada para se enroscar ao redor da vítima, impedindo que se mova. O horror caçador pode então voar com sua vítima, ou continuar lutando. A vítima só



Horror Caçador

pode se libertar se for bem-sucedida em um teste resistido de FOR. Quando uma vítima é capturada com a cauda, o horror caçador só consegue fazer um ataque de mordida, mordendo a vítima dependurada e recebendo um dado de bônus para tal, já que os braços da vítima normalmente ficam presos.

Lutar 65% (32/13), 1D6 de dano + dano extra

Capturar (mnbr) imobiliza alvo, que deve ser bem-sucedido em um teste resistido de FOR para escapar

Esquivar 35% (17/7)

Armadura: 9 pontos de pele.

Pontos de Sanidade: 0/1D10 pontos de Sanidade por ver um horror caçador.

Lloigor

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

— Colin Wilson, *The Return of the Lloigor*

O gêmeo de Zhar, Lloigor ou Lloigornos, não deve ser confundido com esta raça.

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

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

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

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

PODERES ESPECIAIS

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

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

Efeitos telecinéticos: os lloigor podem empurrar pessoas e manipular objetos como a agulha de uma bússola ou um trinco de porta através de telecinese. O lloigor (presumivelmente imaterial) deve estar diretamente presente e dentro de alguns poucos metros do alvo do efeito. É preci-



Lloigor

so 10 pontos de magia para se criar uma força telecinética de FOR 5 acima do solo, 6 pontos de magia para criar uma força telecinética de FOR 5 em uma área subterrânea, mas aberta, como um leito de rio ou cânion, e 3 pontos de magia para criar uma telecinese de FOR 5 em um túnel ou caverna. Um grupo de lloigor pode combinar sua telecinese, aumentando a FOR do efeito e assim realizando feitos mais poderosos.

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

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

Feitiços: cada lloigor conhece pelo menos 1D4 feitiços.

LLOIGOR, Mestres da telecinese

atrib.	*médias*	*jogadas*
(FOR)*	200	(3D6+30 ×5)
(CON)*	140	(8D6 ×5)
(TAM)*	250	(2D4 ×50)
DES	50	(3D6 ×5)
INT	100	(4D6+6 ×5)
POD	70	(4D6 ×5)

(PV:)* 39
(Dano Extra Médio:)* +5D6
Corpo Médio: 6
Pontos de Magia (Média): 14
Movimento: 7 / 3 através de rocha quando está imaterial
**(Quando em forma reptiliana)*

ATAQUES

Ataques por rodada: 1 (2 na forma reptiliana)

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

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

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

Esquivar 26% (13/5)

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

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

Casos de "tempo perdido" têm sido relatados em localidades próximas a covis de lloigor. Tais casos parecem possuir características comuns, incluindo uma letargia geral na população adulta e indivíduos que apresentam narcolepsia aguda, com tendência a descrever longos períodos de tempo perdido, nos quais não conseguem se lembrar o que lhes aconteceu. O indivíduo se lembra de estar caminhando ao longo de uma estrada rural, para então se descobrir na beira de um penhasco, sem saber como foi parar nesse lugar. Recentemente, tais ocorrências têm sido às vezes atribuídas a fenômenos de "contato imediato" com Óvnis.

Lorde Shoggoth

Você não é capaz de imaginar o domínio que um Lorde Shoggoth possui sobre as formas! Sua raça diminuiu em tamanho desde que o homem moderno a encontrou pela última vez. Ah, mas os Lordes Shoggoths são mais maleáveis agora! Os mais supremos polimorfos — não obstante, o que são embaixo, de todos os disfarces, é o próprio Horror.

—Michael Shea, *Fat Face*

Lordes Shoggoth são descendentes menores e mais inteligentes de seus monstruosos primos maiores. Por algum capricho da evolução, ou talvez devido à intervenção involuntária de algumas outras espécies ou ser, um punhado de shoggoths evoluíram até se tornarem criaturas inteligentes capazes de imitar à vontade a aparência e fala dos humanos.

Esses seres, sem exceção, aparecem em forma humana como figuras brutalmente obesas e sem pelos. Eles são astutos e fascinantes, e um pouco desajeitados nas suas interações com humanos. Embora um lorde shoggoth possa transmutar livremente entre suas formas humana e monstruosa, são necessários grande controle e concentração para permanecer na forma humana por qualquer período de tempo. Se de algum modo essas criaturas forem pegas de surpresa, irritadas ou distraídas, rapidamente se dissolverão em suas verdadeiras e terríveis formas gelatinosas. Essas criaturas guardam bem seus segredos e identidades, vivendo e se alimentando sozinhas, privadamente, e rapidamente liquidando investigadores xeretas que os desmascarariam e exporiam seu verdadeiro horror.

Os lordes shoggoth acham divertido (e nutritivo) se embrenhar no mundo humano. Somente nos seres humanos eles conseguem encontrar o delicioso horror da compreensão que faz com que uma coisa realmente valha a pena de ser devorada. Os lordes shoggoth se importam apenas com a sua própria satisfação. Embora sejam mais sofisticados que a maioria dos predadores, também são dados às mesmas reivindicações de grandes porções de territórios e a contendas fatais entre eles próprios. Não são seres sociais, eles não morrem de causas naturais e não procriam.

Devido ao grande controle necessário para sustentar seus disfarces humanos, certos atributos em sua forma humana são menores do que quando estão em seu estado natural.

PODERES ESPECIAIS

Feitiços: Lordes shoggoth conhecem 1D3 feitiços, determinados pelo Guardião.

Lorde Shoggoth



LORDES SHOGGOTH, Monstruosidades corpulentas

Forma Humana

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	75	(2D6+8 ×5)
CON	65	(2D6+6 ×5)
TAM	65	(3D6+3 ×5)
DES	50	(3D6 ×5)
INT	65	(2D6+6 ×5)
POD	65	(3D6+3 ×5)
APA	30	(1D6+3 ×5)
EDU	50	(3D6 ×5)

Forma Shoggoth

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	120	(4D6+10 ×5)
CON	155	(6D6+10 ×5)
TAM	65	(3D6+3 ×5)
DES	50	(3D6 ×5)
INT	65	(2D6+6 ×5)
POD	65	(3D6+3 ×5)

PVs: 13 (forma humana) / 22 (forma shoggoth)
Dano Extra Médio: 1D4 (forma humana) / 1D6 (forma shoggoth)
Corpo Médio: 1 (forma humana) / 2 (forma shoggoth)
Pontos de Magia (Média): 13
Movimento: 8 andando / 10 deslizando

ATAQUES

Ataques por rodada: 2

Ataques corpo-a-corpo: um Lorde shoggoth tentará engolfar sua presa viva dentro de seu borbulhante corpo gelatinoso. Quando pega uma presa, ele a captura enquanto começa a sugá-la para dentro de sua massa corporal, onde pode ser digerida. Enquanto é digerida, a vítima sofre 1D6 de dano a cada rodada, devido aos ácidos cáusticos e fluidos digestivos agindo sobre seu corpo. Pessoas presas desse modo podem tentar se libertar a cada rodada, com um teste resistido de FOR. Ao contrário de seus primos maiores, os lordes shoggoth só podem se alimentar de uma vítima por vez. Enquanto está se alimentando, um lorde shoggoth não pode usar seu ataque de esmagar, embora ainda possa atacar com seus poderosos punhos-pseudópodes.

Lutar 90% (45/18), dano de 1D6 + 2 + dano extra apropriado para a forma atual, ou engolfar a vítima, 1D6 de dano por rodada (dano de ácido) até que a vítima seja morta.

Esquivar 26% (13/5)

Armadura: nenhuma, mas (1) fogo e ataques elétricos causam apenas metade do dano; (2) armas físicas como armas de fogo e facas causam apenas 1 ponto de dano por acerto; (3) um lorde shoggoth regenera 2 pontos de vida por rodada.

Perícias: Charme 70%, Intimidação 60%, Persuasão 60%, Furtividade 65% e outras, conforme o Guardião desejar.

Perda de Sanidade: 1D6/1D20 pontos de Sanidade por ver um lorde shoggoth em sua forma verdadeira. Os Guardiões podem acrescentar uma perda de 1/1D3 pontos de Sanidade para os investigadores que testemunharem um lorde shoggoth mudando da forma humana para sua forma original.

Mi-Go, os Fungos de Yuggoth

Eles eram coisas rosadas de cerca de um metro e meio, com corpos crustáceos trazendo vastos pares de barbatas dorsais ou asas membranosas e vários conjuntos de membros articulados, portando uma espécie de elipsoide convoluta, coberta de uma multitude de pequeníssimas antenas, onde ordinariamente uma cabeça se situaria... às vezes andavam com todas as suas pernas, e as vezes apenas com o par mais recuado.

—H.P. Lovecraft, *Um Sussurro nas Trevas*

Os fungos de Yuggoth são uma raça interestelar, possuindo uma grande colônia ou base no planeta Yuggoth (Plutão). Existem colônias de mineração em montanhas da Terra, onde os mi-go procuram minérios metálicos raros. Os mi-go não são animais em sua fisiologia, sendo mais parecidos com uma forma fungoide. Comunicam-se uns com os outros mudando as cores de suas cabeças parecidas com cérebros, no entanto, podem falar línguas humanas em vozes zumbidas e insetoides.

Incapazes de comer comida terrena, os mi-go precisam importar seus alimentos de outros mundos. Eles são capazes de voar através do éter interestelar com suas grandes asas, no entanto, a atmosfera da Terra faz com que sua habilidade de voo seja desajeitada, na melhor das hipóteses.

Alguns especulam que os mi-go são seres pan-dimensionais, pois seus corpos parecem ressoar em frequências incomuns; isso se torna mais evidente ao tentar capturar as criaturas em filme fotográfico, pois placas fotográficas comuns não conseguem capturar uma imagem desses seres. Possivelmente, vídeos digitais de alta definição modernos ou conhecimentos químicos de primeira linha, para criar a emulsão fotográfica correta, poderiam funcionar, no entanto, até o momento, ninguém se pronunciou acerca de sucesso em tal questão.

Quando feridos, esses seres parecem capazes de regenerar ou anexar novos membros conforme necessário. Após a morte, um mi-go se dissolve em uma poça de gosma translúcida dentro de poucas horas. Essa gosma seca rapidamente, deixando para trás somente uma mancha oleosa.

Os mi-go idolatram tanto Nyarlathotep quanto Shub-Niggurath, e possivelmente outros. Eles contratam ou forçam agentes humanos para simplificar e gerir suas operações na Terra e, consequentemente, às vezes estão conectados a cultos. Avistamentos ocasionais em lugares remotos tornaram-se a fonte das histórias do Abominável Homem das Neves contadas no Himalaias, bem como a provável verdade por trás de supostos encontros com alienígenas e discos voadores.

Os mi-go são cientistas inquisitivos, capazes de feitos cirúrgicos surpreendentes, incluindo a colocação de cérebros humanos em tubos de metal para suporte à vida. Eles podem então anexar dispositivos de visão, audição ou fala a esses tubos, para que os cérebros possam interagir com quem estiver ao seu redor. Assim armazenados, cérebros podem então ser transportados e levados para o vácuo e o frio do espaço. Isso permite que seus servos humanos preferidos tenham a oportunidade de visitar estrelas distantes e outros postos avançados mi-go.



Mi-Go

PODERES ESPECIAIS

Hipnose: introduzindo tons de frequência ultra-alta e ultra-baixa em seus zumbidos, os mi-go podem induzir um ou muitos humanos a um estado de transe. Aqueles que estejam ouvindo o zumbido a menos de 12 metros do mi-go devem ter sucesso em um teste resistido de POD ou ficarão incapazes de agir. Os mi-go podem falar telepaticamente com humanos, o que lhes custa 1 ponto de magia para cada 5 rodadas. O humano pode resistir a essa comunicação com um teste resistido de POD.

Sugar Luz: cria um escoadouro que suga fótons e os impede de emergir. O mi-go deve gastar 1 ponto de magia para cada metro cúbico de escuridão. Nenhuma luz pode escapar a área afetada, criando uma proteção visual muito útil para esses frágeis extraterrestres. A escuridão pode ser como uma placa ou ter um volume esférico.

Feitiços: os mi-go têm 25% de chance de conhecer 1D3 feitiços.

MI-GO, Enigmáticos cientistas de Yuggoth

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	50	(3D6 ×5)
CON	50	(3D6 ×5)
TAM	50	(3D6 ×5)
DES	70	(4D6 ×5)
INT	65	(2D6+6 ×5)
POD	65	(2D6+6 ×5)

PVs: 10
Dano Extra Médio: nenhum
Corpo Médio: 0
Pontos de Magia (Média): 13
Movimento: 7 / 13 voando

ATAQUES

Ataques por rodada: 2

Ataques corpo-a-corpo: os fungos de Yuggoth podem atacar em combate corpo-a-corpo com suas duas pinças de caranguejo.

Capturar (mnbr): alternativamente, eles podem tentar agarrar a vítima (que tenha um valor de Corpo igual ou menor que eles) e então alçar voo e largar a vítima lá do alto ou subir tanto com a vítima que seus pulmões estourem.

Lutar 45% (22/9), 1D6 de dano + dano extra

Capturar (mnbr) pode carregar seres com um valor de Corpo igual ou menor que o seu (pinças, agarrar, voar)

Esquivar 35% (17/7)

Armadura: nenhuma, no entanto, seu ressoante corpo extraterreno faz com que todas as armas perfurantes (balas incluídas) causem o dano mínimo.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade por ver um mi-go.

Noitesguio

Coisas escuras, chocantes e grosseiras, com superfícies oleosas semelhantes às das baleias, chifres recurvados para dentro e em direção um ao outro, asas de morcego cujas batidas não produziam som algum, patas feias e preênseis, além de caudas farpadas que chicoteavam desnecessária e inquietantemente... E pior de tudo, eles nunca falavam ou riam, e nunca sorriam, pois não possuíam rostos com os quais sorrir, mas apenas um vazio sugestivo onde um rosto deveria existir. Tudo o que eles faziam eram agarrar e voar e fazer cócegas; assim se portavam os noitesguios.

—H.P. Lovecraft, *A Procura de Kadath*

Noitesguios são criaturas das Terras Oníricas que servem a Nodens, entre outras coisas, agarrando e carregando intrusos, que são despejados sem cerimônia nos lugares mais horríveis e sombrios imagináveis e deixados para morrer. Os noitesguios ficam postados em vários pontos nas partes isoladas das Terras Oníricas, saindo à noite para buscar suas presas.

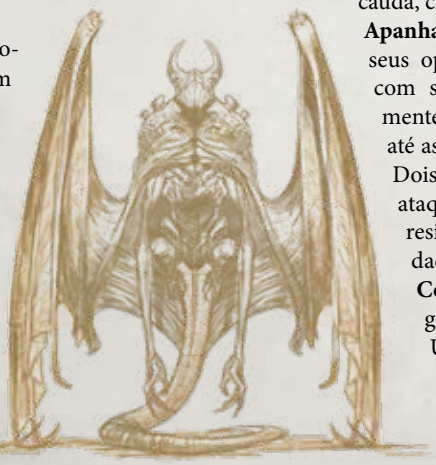
Em tempos primordiais, eles também habitavam o Mundo Desperto, e alguns sugerem que talvez ainda o façam. Embora não sejam muito inteligentes, os noitesguios podem entender algumas línguas (como os algaravios dos carniçais) e são amistosos com algumas raças sombrias.

NOITESGUIOS, Os sem-rostos

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	50	(3D6 ×5)
CON	50	(3D6 ×5)
TAM	70	(4D6 ×5)
DES	65	(2D6+6 ×5)
INT	20	(1D6 ×5)
POD	50	(3D6 ×5)

PVs: 12
Dano Extra Médio: +0
Corpo Médio: 0
Pontos de Magia (Média): 10
Movimento: 6 / 12 voando

Noitesguio



ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Ataques corpo-a-corpo: eles atacam com suas patas, cauda, chifres ou membros.

Apanhar (mnbr): noitesguios preferem apanhar seus oponentes, para então fazer cócegas neles com suas caudas farpadas. Noitesguios geralmente atacam em massa, tentando se esgueirar até as vítimas, agarrar suas armas e subjugá-las. Dois ou mais noitesguios podem combinar seus ataques para apoderar-se de uma vítima mais resistente (potencialmente concedendo um dado de bônus devido à vantagem numérica).

Cócegas: Noitesguios só podem fazer cócegas em inimigos que já estejam dominados. Um ataque bem-sucedido de cócegas é extremamente enervante, pois as farpas de suas caudas são afiadas e perigosas mesmo que uma aplicação com suavidade não

cause dano algum — o alvo fica perplexo, humilhado e desorientado, sofrendo um dado de penalidade em todos os testes por 1D4 rodadas ou até que as cócegas parem. As caudas dos noitesguios podem serpentear através de buracos e aberturas, cortar através de roupas grossas e até encontrar aberturas em armaduras metálicas.

Lutar 45% (22/9), 1D4 de dano + dano extra

Apanhar (mnbr) a vítima é mantida presa para sofrer Cócegas ou outros ataques

Cócegas* 35% (17/7), imobilizado 1D6 + 1 rodadas (o alvo já deve sido apanhado)

Esquivar 35% (17/7)

Armaduras: 2 pontos de pele.

Perícias: Furtividade 90%.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade por ver um noitesguio.

Pólipo Voador

Uma horrível raça anciã de entidades meio polipoides, completamente alienígenas... Eles eram apenas parcialmente materiais [e] tinham o poder do movimento aéreo, apesar da ausência de asas... Havia... Sugestões de uma maleabilidade monstruosa e lapsos temporários de visibilidade... Ruídos assobiados e pegadas colossais compostas por cinco marcas circulares de dedos também pareciam estar associados a eles.

—H.P. Lovecraft, *A Sombra Vinda do Tempo*

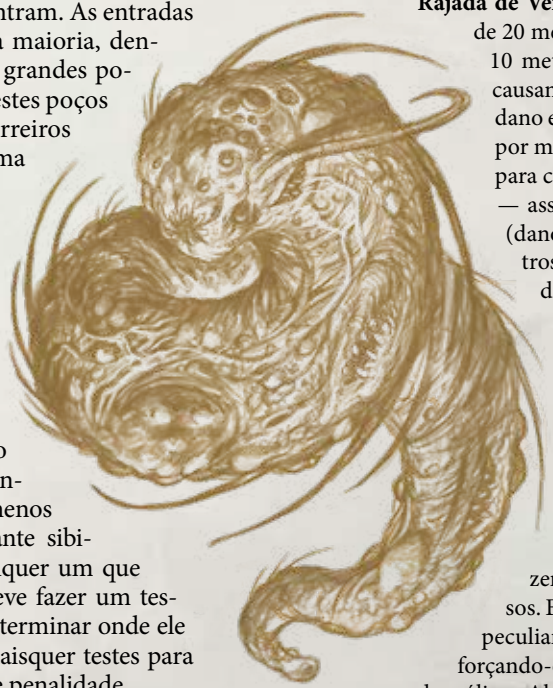
Esta espécie sem nome chegou à Terra vinda do espaço cerca de 750 milhões anos atrás, vieram como conquistadores. Eles construíram cidades de basalto com altas torres sem janelas e habitaram também três outros planetas do sistema solar. Na Terra, guerreavam contra a Grande Raça de Yith e foram finalmente derrotados e expulsos para o subterrâneo. Ao final do Cretáceo (cerca de 50 milhões anos atrás), se ergueram de suas cavernas subterrâneas e conseguiram sua vingança exterminando a Grande Raça.

Os pólipos ainda permanecem em suas cavernas profundas e parecem satisfeitos em permanecer lá, aniquilando os poucos seres que por acaso os encontram. As entradas para suas habitações ficam, em sua maioria, dentro de antigas ruínas onde existem grandes poços cobertos com pedras. Dentro destes poços ainda vivem os pólipos, ferozes guerreiros alienígenas possuidores de uma gama impressionante de ataques.

Antigas histórias afirmam que eles detêm o poder de controlar grandes ventanias, capazes tanto de causar devastações, quanto de afetar apenas um indivíduo.

PODERES ESPECIAIS

Invisibilidade: gastando 1 ponto de magia por rodada, um pólipo pode ficar totalmente invisível, no entanto, ele ainda pode ser mais ou menos localizado pelo constante e nauseante sibilo que sempre os acompanha. Qualquer um que tente acertar um pólipo invisível deve fazer um teste bem-sucedido de Escutar para determinar onde ele está, embora, mesmo localizado, quaisquer testes para acertá-lo ainda recebam um dado de penalidade.



Pólipo Voador

Pólipos estão sempre entrando e saindo da invisibilidade, então deve ser feito um teste de Sorte cada vez que se for atacar um destes seres. Se o teste falhar, o pólipo desaparece naquele exato instante, e o ataque é feito com um dado de penalidade. Quando um Pólipo está invisível, ele não ataca com seus tentáculos, mas ainda pode usar um dos ataques de ventania ou lançar feitiços.

Feitiços: Pólipos têm 70% de chance de conhecer 1D10 feitiços.

PÓLIPOS VOADORES, Terrores da Escuridão Abaixo

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	250	(4D6+36 ×5)
CON	125	(2D6+18 ×5)
TAM	250	(4D6+36 ×5)
DES	65	(2D6+6 ×5)
INT	70	(4D6 ×5)
POD	80	(3D6+6 ×5)

PVs: 37

Dano Extra Médio: +5D6 (porém usado apenas para sua Rajada de Vento)

Corpo Médio: 6

Pontos de Magia (Média):16

Movimento: 8/12 voando

ATAQUES

Ataques por rodada: 2D6 (a cada rodada, jogue 2D6 para determinar quantos tentáculos se formam). Pode usar apenas um ataque de Ventania por rodada.

Ataques corpo-a-corpo: Pólipos continuamente formam e desformam tentáculos em seus corpos. O dano de um tentáculo é sempre 1D10. Devido à natureza parcialmente imaterial dessas entidades, o dano do tentáculo é causado diretamente nos pontos de vida do alvo, ignorando qualquer armadura. O ferimento toma a forma de queimaduras causadas por ventos fortes ou dessecação do tecido.

Nota: cada uso das habilidades de ventania custa 1 ponto de magia ao Pólipo.

Rajada de Vento: a rajada de vento tem alcance base de 20 metros e uma área igual a um cilindro com 10 metros de diâmetro que emana do pólipo, causando uma quantidade de dano igual ao seu dano extra. A rajada cilíndrica pode se estender por mais de 20 metros, mas perde 1D6 de dano para cada incremento múltiplo do alcance base — assim, um alvo a 39 metros receberia 4D6 (dano extra menos 1D6), e um alvo a 41 metros receberia 3D6 de dano. Vítimas da rajada de vento literalmente têm sua carne arrancada dos ossos e sua pele desidratada e esturricada, e são carregadas para trás por uma quantidade de metros igual aos pontos de vida que perderam.

Ataque de Fixação: este é um método misterioso para se capturar presas. Nesse modo, o ataque de ventania tem um alcance de 900 metros e pode soprar sem ter sua força diminuída ao fazer curvas ou atravessar corredores sinuosos. Embora o vento emane do pólipo, tem um peculiar efeito de sucção no alvo, retardando-o e forçando-o a fazer um teste de FOR contra o POD do pólipo. Além dos 200 metros, o efeito fica menos

eficiente e um dado de bônus é concedido ao alvo. Se o pólipo vencer, a vítima não poderá sair de onde está nessa rodada. Se o alvo vencer, ele ou ela pode mover-se normalmente. O pólipo voador pode se mover a toda velocidade enquanto usa essa habilidade, de forma que pode perseguir a presa de seu interesse ao mesmo tempo em que a deixa mais lenta.

Esta técnica pode ser usada em múltiplos alvos que estejam a 30 metros um do outro. O segundo alvo ganha um dado de bônus no teste resistido de FOR contra o pólipo, o terceiro ganha dois dados e assim por diante. O pólipo pode escolher seus alvos.

Ataque de Vendaval: um pólipo pode gerar uma ventania em conjunto com outros de sua espécie. O vendaval tem uma velocidade de 1 quilômetro por hora para cada ponto de POD dos pólipos participantes. Este vendaval é localizado, perdendo 8 km/h de força para cada 200 metros de distância. Um grupo de pólipos pode gerar ventos com a força de um furacão dentro de uma área de alguns quilômetros quadrados. Alvos recebem 1D4 de dano para cada 30 km/h acima dos 160 km/h de velocidade do vento; os que tiverem sucesso em um teste de Sorte recebem apenas metade do dano.

Lutar 85% (42/17), 1D10 de dano

Rajada de Vento 70% (35/14), dano extra (perdendo 1D6 a cada 20 metros de distância)

Esquivar 30% (15/6)

Armadura: 4 pontos, além da invisibilidade. Os extraterrenos Pólipos recebem apenas o dano mínimo de armas físicas, que ainda é reduzido em 4 pontos ao atravessar a armadura da pele do monstro. Armas encantadas causam dano normal completo, assim como forças como calor ou eletricidade

Perda de Sanidade: 1D3/1D20 pontos de Sanidade por ver um pólipo voador.

Povo Serpente

Eles caminhavam agilmente e sinuosamente eretos em membros pré-mamíferos, retorcendo seus corpos sarapintados e sem pelos com grande flexibilidade. Produziam uma espécie de alto sibilar conforme iam de um lado para o outro.

—Clark Ashton Smith, *The Seven Geases*

Membros do povo serpente se assemelham a serpentes bípedes com cabeças e escamas ofídias, uma cauda, dois braços e duas pernas. São uma raça refinada e culta, e muitas vezes vestem túnicas. Yig é reverenciado acima de todos os outros deuses do povo serpente, pois ele é o pai de todas as serpentes. Em tempos antigos, alguns blasfemadores escolheram adorar Tsathoggua, no entanto, foram destruídos por um deus vingativo milhões de anos atrás — é improvável que qualquer um desses párias ainda exista para propagar suas "falsas" litanias.

O primeiro reino do povo serpente (Valusia) floresceu antes mesmo que os dinossauros começassem a caminhar sobre a Terra, cerca de 275 milhões de anos atrás. Eles construíram cidades de basalto negro e travaram guerras, tudo isso na Era Permiana ou até mesmo antes. Eles eram, então, grandes feiticeiros que se devotavam a convocar demônios pavorosos e produzir poderosos venenos. Com a chegada dos dinossauros há 225 milhões de anos, o primeiro reino caiu e o povo serpente recuou para fortalezas no subterrâneo profundo, a maior dos quais era Yoth. Nessa época, também se tornaram grandes cientistas, capazes de manipular a própria vida.

Na pré-história humana, o povo serpente ergueu seu segundo reino, no centro do continente Thuriano. Ele caiu ainda mais rápido do que a primeira Valusia, dessa vez derrubado por humanos, que mais tarde reivindicaram a terra como sua. De novo e de novo, o povo serpente recuou diante das hordas humanas até que sua última cidadela, Yanyoga, foi destruída, em 10.000 A.C.

Sobrevivem alguns remanescentes furtivos dessa raça, seres degenerados e pouco desenvolvidos. Esses grupos de decadentes podem incluir uma ocasional pessoa-serpente plenamente capaz e desenvolvida, ainda favorecida por Yig, que acabou herdando de forma atávica a genética de seus antepassados remotos. Pessoas-serpente degeneradas provavelmente terão seus atributos diminuídos em até um terço. Além disso, há certos membros do povo serpente que estão hibernando — os adormecidos — que têm repousado por milhares de anos ou mais. Para o pesar da humanidade, ocasionalmente essas pessoas-serpente despertam. Esta terceira classe de pessoas-serpente normalmente é mais inteligente e poderosa do que seus furtivos irmãos, muitas vezes conservando o conhecimento e a capacidade de conjurar grandes feitiços.

PODERES ESPECIAIS

Feitiços: pessoas-serpente plenas conhecem pelo menos 2D6 feitiços apropriados. Um feitiço comum entre elas é uma ilusão que transforma a aparência do conjurador em um humano normal, possibilitando que a pessoa-serpente se misture na sociedade humana (ver **Consumir Semblante**, página 247).

Observe que os membros degenerados desta raça não costumam conhecer feitiços.

Tecnologia: sendo grandes cientistas, o povo serpente pode ter acesso a ou ter a capacidade de construir itens tecnológicos — veja o **Capítulo 13: Artefatos e Dispositivos Alienígenas**.

PESSOAS-SERPENTE, Descendência plena

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	50	(3D6 ×5)
CON	50	(3D6 ×5)
TAM	50	(3D6 ×5)
DES	65	(2D6+6 ×5)
INT	80	(3D6+6 ×5)
POD	65	(2D6+6 ×5)

PVs: 10

Dano Extra Médio: nenhum

Corpo Médio: 0

Pontos de Magia (Média): 13

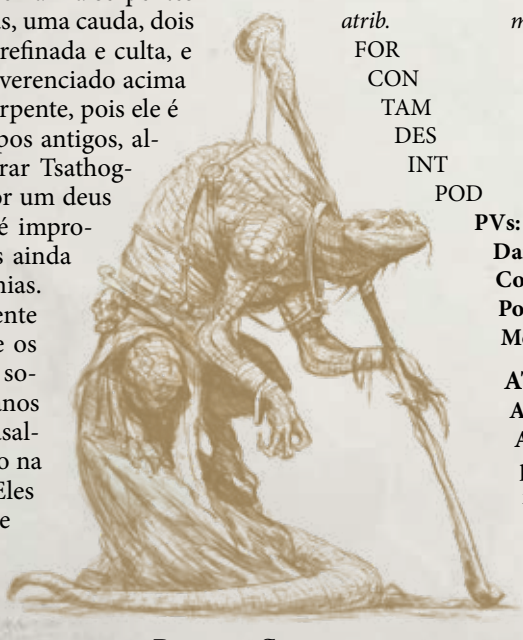
Movimento: 8

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Ataques corpo-a-corpo: pessoas-serpente possuem a gama comum de ataques desarmados disponíveis para humanoides. Elas podem usar todas as armas conhecidas por humanos, utilizando-as eficientemente mesmo com suas mãos com garras.

Mordida: a mordida de uma pessoa-serpente é altamente venenosa. A víti-



Pessoas-Serpente

ma deve ter sucesso em um teste Extremo de CON — se falhar, recebe 1D8 de dano.

Lutar 50% (25/10), 1D3 de dano + dano extra

Mordida 35% (17/7), 1D8 de dano + veneno (ver acima)

Esquivar 32% (16/6)

Armadura: 1 ponto de escamas.

Perícias: Intimidação 60%, Ciências: (Biologia) 40%, (Química) 40%, Encontrar 35%.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade por ver uma pessoa-serpente.

Prole Amorfa

Quando os homens de K'n-Yan desceram o abismo negro de N'Kai com seus grandes holofotes atômicos, eles encontraram coisas vivas — coisas vivas que se arrastavam através de canais de pedra e louvavam imagens de basalto e ónix de Tsathoggua. Mas esses seres não eram sapoides como o próprio Tsathoggua. Bem pior – eram amontoados amorfos de uma gosma viscosa e preta que tomava formas temporárias por motivos variados. Os exploradores de K'n-Yan não pararam para observar detalhes, e aqueles que escaparam vivos selaram a passagem.

—H.P. Lovecraft e Zealia Bishop, *The Mound*

Estes seres pretos e mutáveis mudam de forma em apenas um instante, passando de coisas parecidas com sapos a criaturas alongadas com centenas de pernas rudimentares. Eles se espremem através de pequenas fissuras e ampliam seus apêndices à vontade. Estão intimamente associados a Tsathoggua, sendo muitas vezes encontrados em seus templos ou em cavernas escuras.

PODERES ESPECIAIS

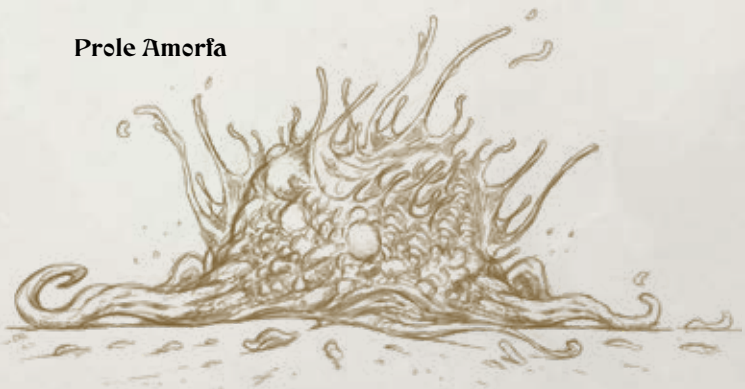
Feitiços: proles amorfas têm uma chance de 25% de conhecer 1 feitiço. Dessas, 2% conhecem muitos feitiços.

PROLES AMORFAS, Horrores metamorfos

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	90	(de 1D6+6 ×5 a 6D6+6 ×5)
CON	50	(3D6 ×5)
TAM	120	(de 1D6+12 ×5 a 6D6+12 ×5)
DES	95	(2D6+12 ×5)
INT	65	(2D6+6 ×5)
POD	50	(3D6 ×5)

PVs: 17
Dano Extra Médio: +2D6.
Corpo Médio: 3
Pontos de Magia (Média): 10
Movimento: 12

Prole Amorfa



ATAQUES

Ataques por rodada: 2 (limitados a 1 Mordida por rodada)

Ataques corpo-a-corpo: devido à sua extrema fluidez, essas criaturas são capazes de atacar de uma grande variedade de formas, formando chicotes, tentáculos e outros apêndices com os quais atacam seus adversários.

Mordida: a vítima é engolida instantaneamente. A cada rodada posterior, a vítima recebe 1 ponto de dano por constrição — o dano causado por rodada vai aumentando progressivamente em 1 ponto (por exemplo, na segunda rodada, 2 pontos de dano são causados, e assim por diante). Enquanto está dentro da criatura, a vítima não pode fazer qualquer ação, embora amigos possam tentar matar o monstro para libertá-la. Uma prole amorfa pode fazer um ataque de Mordida por rodada e pode continuar a engolir presas até uma quantidade de presas igual ao seu próprio TAM. Enquanto digere uma vítima, a prole pode continuar a lutar, mas não pode sair do lugar sem regurgitar o que engoliu.

Agarrar (mnbr): agarra um oponente usando um de seus apêndices como chicotes; o alcance é sempre um quinto do TAM do monstro em metros.

Lutar 60% (30/12), 2D6 de dano + dano extra

Agarrar (mnbr) 1D6 de dano + dano extra

Mordida 30% (15/6), dano por ser engolido

Esquivar 47% (23/9)

Armadura: imune a todas as armas físicas, mesmo as encantadas — os ferimentos simplesmente se fecham após serem abertos. Feitiços podem afetá-los, assim como o fogo, produtos químicos ou outras forças.

Perda de Sanidade: 1/1D10 pontos de Sanidade por ver uma prole amorfa.

Prole-Estelar de Cthulhu

Jazem todas em casas de pedra na grande cidade de R'lyeh, preservadas pelos feitiços do poderoso Cthulhu para uma gloriosa ressurreição quando as estrelas e a Terra estiverem prontas uma vez mais…

—H.P. Lovecraft, *O Chamado de Cthulhu*

Estes gigantescos seres octopoides se assemelham ao próprio Cthulhu, no entanto, são menores em magnitude. Nem todos os habitantes de R'lyeh estavam presos em seus ângulos aquosos esta afundou. Alguns ainda vivem nos abismos profundos do oceano, onde são cuidados pelos abissais. Entidades aparentadas também habitam as estrelas, tais como os seres que dizem infestar o Lago de Hali em um planeta perto da estrela Aldebaran, em Taurus.

PODERES ESPECIAIS

Feitiços: cada prole estelar conhece 3D6 feitiços.

PROLES-ESTELARES DE CTHULHU, Sátrapas do Adormecido

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	350	(2D6 ×50)
CON	260	(3D6 ×25)
TAM	525	(3D6 ×50)
DES	50	(3D6 ×5)
INT	105	(6D6 ×5)
POD	105	(6D6 ×5)

PVs: 78

Prole-Estelar



Dano Extra Médio: +10D6
Corpo Médio: 11
Pontos de Magia (Média): 21
Movimento: 15 / 15 nadando

ATAQUES
Ataques por rodada: 4
Ataques corpo-a-corpo: uma prole estelar pode atacar com tentáculos ou garras para causar dano ou agarrar pessoas.

Lutar 80% (40/16), o dano é igual ao dano extra

Esquivar 26% (13/5)

Armadura: 10 pontos de pele e gordura ; regenera 3 pontos de vida por rodada.
Perda de Sanidade: 1D6/1D20 pontos de Sanidade por ver uma prole estelar.

Rastejante

Sabiamente dissera Ibn Schacabao que, à noite, afortunada é a cidade de cujos feiticeiros restaram apenas as cinzas. Pois já é antigo o rumor de que, em morte, a alma dos que se venderam ao diabo não abandona sua argila mortal, mas alimenta e instrui os próprios vermes que a devoram; até que da putrefação surja horrenda vida, e que tais estúpidos carniceiros da terra tornem-se astuciosos a ponto de atormentá-la e cresçam, monstruosos, para afligi-la. Grandes buracos são secretamente escavados onde bastariam os poros da terra, e coisas que deveriam apenas rastejar aprenderam a andar.

—H.P. Lovecraft, *O Festival*

Um rastejante é composto por milhares de vermes e larvas. Cada verme está individualmente vivo e move-se constantemente, embora eles geralmente mantenham a forma de um corpo humano. A massa coletiva de criaturas rastejantes possui a "mente" de um feiticeiro morto, há muito devorado pela horda de vermes. A "vontade" do mago ingerida pelas criaturas efetivamente controla a massa de vermes para trabalhar coletivamente para realizar feitos e ações.

PODERES ESPECIAIS

Rastejantes não podem falar, mas podem escrever mensagens. Eles não precisam falar para conjurar feitiços ou para se comunicar com seus mestres alienígenas ou criaturas do além.

Feitiços: cada rastejante conhece pelo menos 1D10 feitiços.

RASTEJANTES, Contorcentes mestres da feitiçaria

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	45	(1D6+6 ×5)
CON	70	(4D6 ×5)
TAM	65	(2D6+6 ×5)
DES	35	(2D6 ×5)
INT	65	(4D6 ×5)
POD	100	(4D6+6 ×5)

PVs: 13
Dano Extra Médio: 0
Corpo Médio: 0
Pontos de Magia (Média): 20
Movimento: 8

ATAQUES
Ataques por rodada: 1
Ataques corpo-a-corpo: rastejantes podem usar armas como humanos usam, no entanto, eles preferem usar feitiços ou seus servos para realizar tarefas físicas.

Lutar 35% (17/7), dano 1D3 (desarmado) ou de acordo com o tipo de arma

Esquivar 20% (10/4)

Armadura: nenhuma, no entanto, devido ao corpo dos rastejantes ser macio e resiliente, armas normais causam dano mínimo nessas coisas. Balas causam apenas um único ponto de dano, com exceção de cartuchos fragmentários de espingarda, que causam o dano mínimo deste tipo de arma de fogo.
Perícias: Furtividade 60%.
Perda de Sanidade: 1D3/2D6 pontos de Sanidade por ver um rastejante.

Rastejante



Ser Ancestral

Representavam algum estriado objeto em forma de barril com finos braços horizontais irradiando como raios de um anel central e com protuberâncias ou bulbos se projetando da cabeça e da base do barril. Cada uma das protuberâncias era o centro de um sistema de cinco longos braços planos e em formato triangular dispostos ao redor da forma como os braços de uma estrela-do-mar.

—H.P. Lovecraft, *Os Sonhos da Casa da Bruxa*

Uma descrição completa de um destes seres pode ser encontrada em *Nas Montanhas da Loucura*, de Lovecraft. O trecho registra que a entidade possui cerca de dois metros e meio de altura, um tronco de quase dois metros e asas que se dobram com destreza para esconder-se completamente em recessos no corpo do monstro. Nessa história, essa raça é chamada de Os Antigos. Seres Ancestrais comunicam-se através de assobios e conseguem enxergar na escuridão.

Os Seres Ancestrais vieram para a Terra há um bilhão de anos e podem ter acidentalmente iniciado a vida terrestre



Ser Ancestral

através de experimentos arcanos. Eles criaram os blasfemos shoggoths para lhes servir como escravos. Sua raça começou a degenerar antes que o homem evoluísse e perdeu, pelo menos parcialmente, sua antiga capacidade de voar através do espaço com suas asas membranosas. Após numerosas guerras com outras raças, principalmente com os mi-go e as crias estelares, e a rebelião de seus ex-escravos shoggoths, os anfíbios seres ancestrais foram finalmente expulsos para a Antártida nos últimos milhões de anos, onde sua última cidade permanece congelada sob uma geleira. Sua civilização foi finalmente extinta pelo frio da era do gelo. Os seres ancestrais estão extintos em terra, no entanto, ainda podem ter colônias nas águas mais profundas.

Feiticeiros e bruxas viajantes do tempo às vezes buscam seres ancestrais para aprimorar seus conhecimentos e compreensão do universo e do Mythos. Tais testemunhos também sugerem que seres ancestrais não-degenerados ainda vivam entre as estrelas.

PODERES ESPECIAIS

Feitiços: seres ancestrais têm 70% de chance de conhecer 1D4 feitiços.

Tecnologia: consulte o **Capítulo 13: Artefatos e Dispositivos Alienígenas** para mais informações.

SERES ANCESTRAIS, Cientistas misteriosos da aurora dos tempos

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	190	(4D6+24 ×5)
CON	110	(3D6+6 ×5)
TAM	140	(8D6 ×5)
DES	80	(3D6+6 ×5)
INT	80	(1D6+12 ×5)
POD	50	(3D6 ×5)

PVs: 25
Dano Extra Médio: +3D6
Corpo Médio: 4
Pontos de Magia (Média): 10
Movimento: 8/10 voando

ATAQUES
Ataques por rodada: 5

Ataques corpo-a-corpo: um ser ancestral pode usar seus tentáculos e o seu corpanzil para golpear adversários.

Capturar (mnbr): quando um tentáculo dominar a sua vítima e a cada rodada posterior, ela perde uma quantidade pontos de vida igual à metade do dano extra do ser ancestral, devido a dano por constrição e esmagamento. Cada ser ancestral possui cinco tentáculos, portanto, não mais do que cinco vítimas podem ser capturadas deste modo.

Lutar 40% (20/8), dano extra

Capturar (mnbr) prende o alvo, causando ½ do dano extra por constrição a cada rodada

Esquivar 40% (20/8)

Armadura: 7 pontos de pele.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade por ver uma coisa ancestral.

Serviçal dos Deuses Exteriores

Criaturas sapoides que parecem constantemente alterar em forma e aparência, das quais emanava, de alguma forma que não consegui distinguir, um assobio aflautado medonho e ululante.

— August Derleth, *The Lurker at the Threshold*

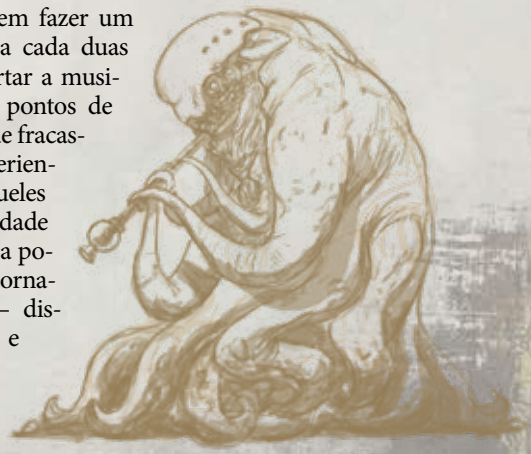
Vagamente semelhantes a sapos, como também a lulas ou polvos, estes seres amorfos caminham rolando, arrastando-se ou aos solavancos. Suas formas em constante mudança são uma contorção blasfema, tornando difícil descrevê-los.

Os serviçais acompanham seus mestres conforme necessário, embora sejam mais comumente encontrados na corte de Azathoth. Estes são os flautistas demoníacos que tocam a música semelhante a flautas para seus mestres dançarem. O barulho é melhor descrito como um lamento de fundo que se eleva em uma cacofonia enlouquecedora de silvos.

Às vezes, eles também tocam para grupos de cultistas, talvez ajudando na invocação de entidades ou deuses sombrios. Em ambos os casos, o deus ou entidade chega 1D3 +1 rodadas após o serviçal anunciá-lo e parte quando dispensado por ele, ou então 2D6 rodadas após a morte do serviçal, ou quando desejar. A convocação custa um ponto de magia para o serviçal e outro ponto de magia para cada cinco rodadas em que o invocado permanecer.

PODERES ESPECIAIS

Música da Loucura: a música dissonante produzida por essas criaturas afeta adversamente ouvintes humanos, que devem fazer um teste de Sanidade a cada duas rodadas para suportar a musica, perdendo 1D4 pontos de Sanidade em caso de fracasso. Feiticeiros experientes sugerem que aqueles que perdem a Sanidade através dessa música podem eles próprios tornarem-se serviçais — distorcidos em mente e corpo para sempre e condenados a dançar ao ritmo dos Deuses Exteriores.



Serviçal dos Deuses Exteriores

Feitiços: cada um conhece pelo menos 1D10 feitiços, sempre incluindo 1D10 feitiços de Invocar/Vincular e Convocar.

SERVIÇAIS dos Deuses Exteriores

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	70	(4D6 ×5)
CON	80	(3D6+6 ×5)
TAM	100	(4D6+6 ×5)
DES	80	(3D6+6 ×5)
INT	85	(5D6 ×5)
POD	95	(2D6+12 ×5)

PVs: 18
Dano Extra Médio: +1D6
Corpo Médio: 2
Pontos de Magia (Média): 19
Movimento: 7

ATAQUES
Ataques por rodada: 4
Ataques corpo-a-corpo: uma massa de tentáculos serpenteantes atinge e golpeia o alvo. Após um ataque bem-sucedido, jogue 1D3 para determinar quantos tentáculos causam dano. Seus tentáculos podem ser usados para apanhar um oponente com uma manobra bem-sucedida. O alcance dos tentáculos é igual a um quinto do TAM do monstro, em metros.

Lutar 45% (22/9), 1D6 de dano + dano extra, por tentáculo

Esquivar 41% (20/8)

Armadura: não possuem, mas nenhuma arma física pode ferir um servo; feitiços e armas mágicas causam dano normal; essas criaturas regeneram 3 pontos de vida por rodada, até que sejam mortas.
Perda de Sanidade: 1/1D10 pontos de Sanidade por ver um serviçal.

Shaggai, Inseto de

Apesar da velocidade com que voavam, eu podia, com a percepção aprimorada pelo terror, divisar mais detalhes do que gostaria. Aqueles imensos olhos sem pálpebras que me encaravam com ódio, as pequenas gavinhas articuladas que pareciam se retorcerem ritmos cósmicos na cabeça, as dez pernas, cobertas de brilhantes tentáculos negros e dobradas por baixo do ventre pálido, bem como as semicirculares asas estriadas cobertas por escamas triangulares — nada disso pode transmitir o horror enlouquecedor da forma que se lançava em minha direção. Eu vi as três bocas da coisa se moverem avidamente, e então ela estava sobre mim.

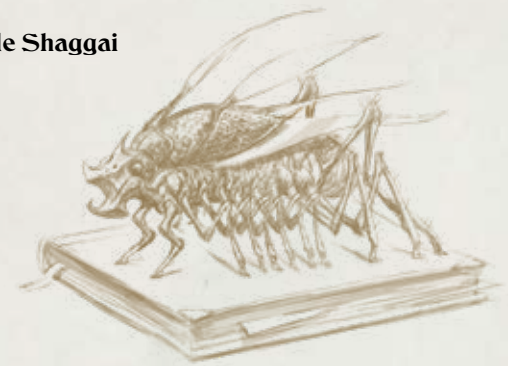
—Ramsey Campbell, *The Insects from Shaggai*

Estes insetoides para-dimensionais nunca se alimentam (se o fazem é através de algum método estranho, como por fotossíntese), e passam seu tempo em decadência, no prazer estético da anormalidade associada à luxúria por causar dor a outros (geralmente através da tortura de suas muitas raças escravizadas).

Os Shans, como também são conhecidos, são extremamente longevos, levando séculos para atingir a idade adulta. Como raça, são cientificamente avançados, tendo acesso a muitas armas e dispositivos que operam através do poder da mente (pontos de magia). Os shans cultuam Azathoth com muitos ritos complexos e sistemas de torturas.

Os shans são atualmente uma raça fugitiva. Shaggai em si foi destruída por uma grande catástrofe, porém muitos shan escaparam em templos feitos de um metal cinzento indestrutível, teletransportando-se para outros mundos, incluindo a Terra. No entanto, a atmosfera da Terra contém certos componentes que impediram os shans de se teletransportar para fora dela após terem aqui chegado. Estes componentes desconhecidos também impedem que os shan voem por grandes distâncias.

Inseto de Shaggai



Aprisionados, estes insetoides, agora habitando a Terra, trouxeram seres escravizados do planeta Xiclotl para atuarem como guardas. Ao longo dos séculos, os shans têm manipulado e dominado pequenas quantidades de humanos, a fim de progredir em seus planos alienígenas. Em uma ocasião eles governaram um culto bruxo dedicado a encontrar sacrifícios para Azathoth, enquanto em tempos mais modernos sugere-se que tenham começado a se infiltrar em bolsões de poder político. Rumores afirmam que a maior colônia de shans existe nas proximidades de Goatswood, uma aldeia no Vale do Severn, na Inglaterra.

PODERES ESPECIAIS

Ataque Mental: os shans são parasitários e não inteiramente materiais. Uma dessas criaturas do tamanho de um passarinho pode voar diretamente através de tecido humano até alcançar o cérebro de um alvo, dentro do qual sai rastejando e lê as memórias de seu hospedeiro, afeta os processos de pensamento, injeta lembranças específicas e ideias próprias. Durante o dia, o inseto não fica ativo no cérebro, deixando a vítima agir mais ou menos por sua própria vontade. No entanto, à noite o shan acorda e começa a implantar memórias — efetivamente pré-programando o alvo para fazer o que ele deseja. Essas criaturas podem implantar visões destruidoras de sanidade, que o inseto tenha presenciado, ou tecer fragmentos de memória para aliciar a vítima a executar determinadas ações. Eventualmente o hospedeiro fica tão hipnotizado que ajudará de bom grado (conscientemente ou não) o shan. Muitas vezes tal aumento progressivo de controle faz com que a vítima caia em uma loucura delirante, tornando-se assim um hospedeiro inadequado.

Feitiços: os shans têm uma 80% de chance de conhecerem 2D10 feitiços, geralmente incluindo Convocar Azathoth.

INSETOS DE SHAGGAI, Parasitas mentais

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	10	(1D3 ×5)
CON	10	(1D3 ×5)
TAM	05	(05)
DES	80	(2D6+24 ×5)
INT	80	(3D6+6 ×5)
POD	85	(5D6 ×5)

PVs: 1
Dano Extra Médio: Nenhum
Corpo Médio: –2
Pontos de Magia (Média): 17
Movimento: 4/20 voando

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Ataques corpo-a-corpo: um inseto de Shaggai depende ou de seu chicote neural ou da sua capacidade de dominar o alvo (mesclar-se), não tendo nenhuma capacidade de Lutar de outra forma.

Chicote Neural: o chicote neural é um pequeno dispositivo que projeta uma vibrante linha de luz pálida. Quando a luz atinge o alvo, ele deve fazer um teste resistido de POD. Se o shan ganhar, o alvo é dominado por uma onda de agonia e não pode fazer nada além de se contorcer no chão até que a arma seja desligada. Se o ataque falhar, o alvo ainda assim sente dor e todos os seus testes são feitos com um dado de penalidade por um número de horas igual a 24 menos um quinto da CON da vítima. O ataque pode ser feito novamente a cada rodada e suas penalidades são cumulativas.

Mesclar-se: representa a chance de o shan voar para dentro da cabeça de um ser humano e ficar lá.

Chicote Neural 50% (25/10), dano especial

Mesclar-se 60% (30/12), nenhum dano, no entanto, o inseto progressivamente ganha controle do alvo depois de adentrar o seu cérebro

Esquivar 77% (38/15)

Armadura: nenhuma

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade por ver um shan.

Shantak

Não eram nenhum tipo de ave ou morcego conhecido em nenhum lugar da Terra… pois eram maiores que elefantes e traziam cabeças grandes como a de um cavalo… A ave-Shantak tem escamas em vez de penas e essas escamas são muito escorregadias.

—H.P. Lovecraft, *A Procura de Kadath*

Shantaks se aninham em buracos cavernosos e suas asas são recobertas por ásperas crostas e salitre. Eles são sempre descritos como ruidosos e repulsivos, e são frequentemente usados como montarias pelos servos dos Deuses Exteriores. Têm um medo extremo de noitesguios e sempre fogem deles.

Shantaks podem voar através do espaço e são conhecidos por carregar cavaleiros incautos direto para o trono de Azathoth.

PODERES ESPECIAIS

Feitiços: nenhum.

SHANTAKS, Elefantinas montarias aladas

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	170	(4D6+20 ×5)
CON	65	(2D6+6 ×5)
TAM	250	(4D6+36 ×5)
DES	50	(2D6+3 ×5)
INT	15	(1D6 ×5)
POD	50	(3D6 ×5)

PVs: 31

Dano Extra Médio: +4D6

Corpo Médio: 5

Pontos de Magia (Média): 10

Movimento: 6/18 voando

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Ataques corpo-a-corpo: estes grandes monstros podem atacar com seus membros ou morder um oponente.

Morder e prender (mnbr): usar um ataque de mordida para prender suas presas.



Shantak

Lutar 45% (22/9), 1D6 de dano + dano extra

Morder e prender (mnbr) 2D6 + 2 + 1D6 de dano por rodada enquanto estiver preso

Esquivar 25% (12/5)

Armadura: 9 pontos de couro.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade por ver um shantak.

Acredita-se que shantaks prestem serviço a Nylarthotep e talvez também para o Wendigo (Ithaqua), embora tais rumores estejam carregados de informações enganosas. O Livro de Eibon reconta como um shantak foi invocado para atuar como montaria. No entanto, após a jornada ter começado, a criatura não deu atenção aos comandos de seu invocador e, em vez disso, tentou rumar para a corte de Azathoth. Foi apenas a rapidez de raciocínio que resultou na morte do shantak e salvou o viajante de um destino horrendo.

Shoggoth

A horrenda e maleável coluna de fétida iridescência negra escorreu firmemente adiante... Um amontoado disforme de bolhas protoplasmáticas, levemente auto-luminosas e com miríades de olhos temporários formando-se e desformando-se como pústulas de luz esverdeada recobrindo a fronte da criatura que tomava todo o túnel e se abatia sobre nós, esmagando os frenéticos pinguins e deslizando sobre aquele chão brilhante que a coisa e os seus haviam tão malignamente varrido de todos os detritos. E ainda havia aquele arcano grito zombeteiro — "Tekeli-li! Tekeli-li!"

—H.P. Lovecraft, *Nas Montanhas da Loucura*

Shoggoths estão entre os mais horríveis e repugnantes monstros do Mythos. Grandiosos sacos protoplasma, com aproximadamente 4,5 metros de diâmetro, estas criaturas anfíbias são capazes de formar membros, olhos e outros apêndices à vontade, imitando outras formas de vida e realizando grandes feitos de força. Eles se comunicam da forma que sua raça mestre deseja, formando órgãos especiais para tanto.

Apesar das alegações de Abdul Alhazred de que já não há nenhuma dessas criaturas na Terra, salvo nos pesadelos enlouquecidos de sonhadores, shoggoths ainda existe em lugares profundos e escuros. Frequentemente encontrados como

servos de abissais e de outras raças, eles são rabugentos, na melhor das hipóteses, tornando-se sempre mais inteligentes, mais rebeldes e mais imitativos. Seus criadores, as milenares Coisas Ancestrais, descobriram da pior forma a verdadeira natureza de seus servos, em uma rebelião que virtualmente destruiu a sua civilização.

PODERES ESPECIAIS

Feitiços: nenhum — no entanto, certos indivíduos de idade avançada podem possuir o conhecimento e a capacidade de conjurar feitiços.

SHOGGOTHS, Iridescências Fétidas

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	315	(18D6 ×5)
CON	210	(12D6 ×5)
TAM	420	(24D6 ×5)
DES	15	(1D6 ×5)
INT	35	(2D6 ×5)
POD	50	(3D6 ×5)

PVs: 63
Dano Extra Médio: 8D6
Corpo Médio: 9
Pontos de Magia (Média): 10
Movimento: 10 deslizando

ATAQUES

Ataques por rodada: 2

Ataques corpo-a-corpo: em combate, um shoggoth abrange uma área de 5 metros quadrados e é capaz de criar tentáculos, garras ou qualquer forma de apêndices como desejar, com os quais executa um ataque devastador. Aqueles que são infelizes o suficiente para serem atingidos pelo ataque de um shoggoth também podem ser engolfados.

Engolfar: cada pessoa engolfada dentro de um shoggoth é atacada separadamente e cada uma deve ter sucesso em um teste resistido de FOR ou será completamente sugada. Se o shoggoth atacar mais de um alvo, ele deve dividir sua FOR entre todos os alvos. Aqueles que estiverem presos dentro do negro corpanzil do shoggoth podem contra-atacar apenas em rodadas nas quais sejam bem-sucedidos em um teste de FOR. Cada rodada em que uma vítima é mantida presa dentro de um shoggoth, ela perde uma quantidade de pontos de vida igual ao dano extra do shoggoth. O dano pode ser descrito como ser esmagado, estraçalhado e despedaçado pela sucção do monstro. Um shoggoth pode engolfar qualquer número de inimigos; no entanto, eles não podem exceder um TAM total maior que seu próprio TAM.

Shoggoth



Lutar 70% (35/14), dano igual ao dano extra ou pode escolher engolfar o alvo (ver acima)

Esquivar: 8% (4/1)

Armadura: nenhuma, mas (1) fogo e ataques elétricos causam apenas metade do dano; (2) armas físicas como armas de fogo e facas causam apenas 1 ponto de dano por ataque; (3) um shoggoth regenera 2 pontos de vida por rodada.

Perda de Sanidade: 1D6/1D20 pontos de Sanidade por ver um shoggoth.

Conforme a ciência da genética passa da infância à maturidade, pode chegar o dia em que experimentos revelarão um código até então desconhecido nas células de todas as criaturas da Terra. Tal código, quando ativado, pode fazer com que as células se modifiquem, permitindo uma evolução rápida e hibridizada nunca antes vista na natureza — com a carne instantaneamente se adaptando a ambientes mutáveis. Irá a humanidade acolher ou revoltar-se horrorizada diante do shoggoth que existe em todos nós...?

Tcho-Tcho

Nossos atacantes… eram uma horda de homenzinhos, com o maior deles não tendo mais de um metro e trinta, possuindo olhos singularmente pequenos enfiados profundamente em cabeças convexas e peladas. Tais… atacantes se abateram sobre o grupo e já tinham matado homens e animais com suas espadas brilhantes quase que antes dos nossos sequer conseguirem sacar as suas próprias armas.

—August Derleth e Mark Schorer, *The Lair of the Star-Spawn*

Afirma-se que o maldito Platô de Tsang no Tibete é uma das pavorosas incursões de Leng em nosso espaço-tempo. Em cima dele, e em algumas outras regiões inóspitas, habitam as tribos dos Tcho-Tchos. No início dos tempos, Chaugnar Faugn fez uma raça de seres, os Miri Nigri, para servi-lo. Os Miri eram uma raça de anões formados a partir da carne de anfíbios primitivos. Dizem que os Tcho-Tchos descendem de seres humanos que entrecruzaram com os horríveis Miri, formando uma raça híbrida cheia de malignas intenções. Seus descendentes têm aparência humana e variam em tamanho e costume, no entanto, a mácula dos Miri amaldiçoa todos os Tcho-Tchos a terem metade da sanidade normal, desde o nascimento. A sanidade remanescente dos Tcho-Tchos é rapidamente desgastada em alguns poucos anos de participação em cerimônias indescritíveis e atos horríveis, enquanto um desejo de torturar e ser cruel com os outros torna-se uma segunda natureza.

Diferentes tribos de Tcho-Tchos adoram diversos Grandes Antigos, não apenas Chaugnar Faugn.

PODERES ESPECIAIS

Feitiços: um sacerdote ou acólito Tcho-Tcho conhece pelo menos três feitiços, geralmente incluindo um feitiço de Contactar Divindade e o Símbolo Vooriano.

TCHO-TCHOS, Cruéis e selvagens adoradores dos deuses sombrios

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	50	(3D6 ×5)
CON	50	(3D6 ×5)
TAM	45	(2D6+2 ×5)
DES	50	(3D6 ×5)
INT	50	(3D6 ×5)
POD	50	(3D6 ×5)

Nota: corte pela metade a SAN de crianças e reduza para 0 os pontos de Sanidade de adultos.

PVs: 9
Dano Extra Médio: nenhum
Corpo Médio: 0
Pontos de Magia (Média): 10
Movimento: 8



Tcho-Tcho

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Ataques corpo-a-corpo: Tcho-Tchos possuem a gama comum de ataques desarmados disponíveis para humanoides e podem usar qualquer arma feita para humanos.

Lutar 45% (22/9), 1D3 de dano + dano extra ou por tipo de arma

Esquivar 26% (13/5)

Armadura: nenhuma.

Perícias: Intimidação 40%, Furtividade 60%, Natação 45%, Rastrear 50%.

Perda de Sanidade: 0/1D3 por ver essas criaturas degeneradas.

Vampiro de Fogo

Mostraram-se como milhares de minúsculos pontículos de luz... A miríade de pontos de luz era feita de entidades de chamas vivas! Onde tocavam, fogo surgia.

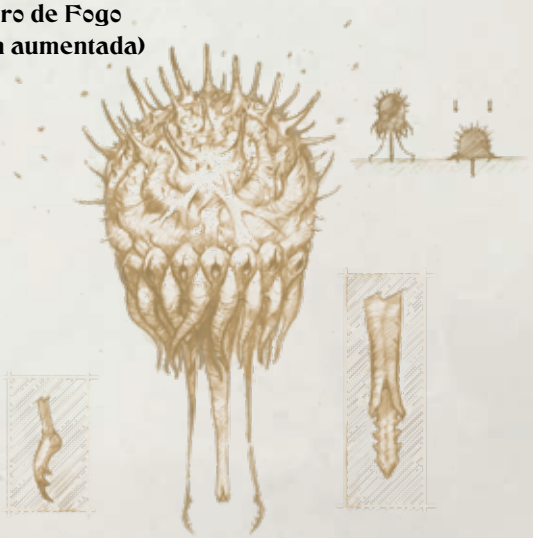
—August Derleth, *The Dweller in Darkness*

Vampiros de fogo são servos do Grande Antigo chamado Cthugha e, como ele, vivem na estrela Fomalhaut ou perto dela. Eles vêm para a terra quando invocados ou quando estão acompanhando Cthugha. Parecem ser uma forma inteligente de gás ou plasma.

PODERES ESPECIAIS

Feitiços: vampiros de fogo têm 20% de chance de conhecer 1D3 feitiços.

Vampiro de Fogo (imagem aumentada)



VAMPIROS DE FOGO, Atiçadores de Chamas

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	N/A	
CON	35	(2D6 ×5)
TAM	01	(01)
DES	80	(3D6+6 ×5)
INT	50	(3D6 ×5)
POD	65	(2D+6 ×5)

PVs: 3
Dano Extra Médio: nenhum
Corpo Médio: –2
Pontos de Magia (Média): 13
Movimento: 11 voando

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Ataques corpo-a-corpo: vampiros de fogo atacam tocando em suas vítimas e podem incendiar objetos inflamáveis com o toque. Causam dano a humanos através de choques térmicos. Para determinar o dano do choque térmico, jogue 2D6 para o ataque do vampiro. Se o investigador passar um teste de CON, recebe apenas metade do dano, se falhar recebe o dano total.
No mesmo ataque, o vampiro tentará roubar pontos de magia de seu alvo: um teste resistido de POD é necessário. Se o vampiro vencer, rouba 1D10 pontos de magia da vítima. Se o alvo vencer, o vampiro de fogo perde um de seus próprios pontos de magia. Assim, a cada ataque de um vampiro de fogo, faça duas jogadas — uma vez para determinar o dano de calor e uma para determinar a perda de pontos de magia.

Lutar 85% (42/17), 2D6 de dano de queimadura + dreno de pontos de magia

Esquivar 40% (20/8)

Armadura: armas normais não podem feri-los, (lâminas, balas, etc.). Água custa a um vampiro de fogo um ponto de vida para cada dois litros derramados sobre ele, um extintor de incêndio portátil convencional causa 1D6 de dano à criatura, enquanto um balde de água causa 1D3.

Perda de Sanidade: 0/D6 pontos de Sanidade por ver um vampiro de fogo.

Vampiro Estelar

A vaga silhueta da presença se fez notar; a forma contornada por sangue daquele ser invisível vindo das estrelas. A coisa era vermelha e gotejante; uma imensa gelatina pulsante, uma viscosa bolha escarlate com uma miríade de troncos tentaculares que oscilavam e balouçavam. Havia ventosas nas pontas dos apêndices, e elas se abriam e fechavam com avidez macabra… A coisa era inchada e obscena; uma massa sem cabeça, rosto ou olhos, com a mandíbula voraz e as garras titânicas de um monstro estelar. O sangue humano em que havia se refestelado revelava sua forma até então invisível.

—Robert Bloch, *The Shambler from the Stars*

Essas criaturas repugnantes normalmente são invisíveis, sua presença indicada apenas por uma espécie de risinho macabro. Após se alimentarem, tornam-se visíveis devido ao sangue que bebem.

Invocados das profundezas do espaço, alguns podem ser controlados para servir a feiticeiros poderosos ou a outros seres.

PODERES ESPECIAIS

Invisibilidade: aqueles que tentam atacar um vampiro estelar recebem um dado de penalidade, mesmo que a criatura

esteja rindo. Após se alimentar, o vampiro estelar permanece visível por seis rodadas, enquanto o sangue fresco é metabolizado em seu equivalente transparente. Enquanto podem ser vistos, os ataques feitos contra tais seres têm chance de acerto normal.



Vampiro Estelar

Feitiços: vampiros estelares têm 30% de chance de conhecer 1D3 feitiços.

VAMPIROS ESTELARES, Glutões invisíveis

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	130	(2D6 ×50)
CON	65	(2D6+6 ×5)
TAM	130	(4D6+12 ×5)
DES	40	(1D6+6 ×5)
INT	50	(3D6 ×5)
POD	75	(1D6+12 ×5)

PVs: 19
Dano Extra Médio: +2D6
Corpo Médio: 3
Pontos de Magia (Média):15
Movimento: 6 / 9 voando

ATAQUES
Ataques por rodada: 3
Ataques corpo-a-corpo: pode usar suas garras para atacar.
Apanhar com as garras (mnbr): após uma vítima ser apanhada, na rodada seguinte o vampiro estelar usará seu ataque de mordida para sugar-lhe o sangue.
Mordida: só pode ser usada em uma vítima apanhada, esteja viva ou morta, com as vivas perdendo 3D10 de FOR por rodada, como perda de sangue. Se não for morta, a vítima restitui essa perda rapidamente, em três dias ou menos.

Lutar 45% (22/9), 1D6 de dano + dano extra

Apanhar (mnbr) Sem dano, apanha o alvo. Alvos apanhados podem ser mordidos na rodada seguinte

Mordida: sucesso automático caso apanhado, drenagem de 3D10 de FOR em sangue por rodada

Esquivar 23% (11/4)
Armadura: 4 pontos de couro. Balas causam apenas metade do dano ao tegumento extraterreno do vampiro estelar.
Perda de Sanidade: 1/1D10 pontos de Sanidade por ver um vampiro estelar ou experienciar seu ataque.

Segunda Seção: Divindades do Mythos

Os Antigos foram, os Antigos são e os Antigos serão. Não nos espaços que conhecemos, mas por "entre", eles caminham serenos e primordiais, adimensionais e, para nós, invisíveis.

—H.P. Lovecraft, *O Horror de Dunwich*

Embora muitas das raças alienígenas do Mythos de Cthulhu sejam aterradoras, elas não são nada comparadas ao poder dos deuses do Mythos — criaturas imensas, quase além do alcance de nossa compreensão, ainda mais terríveis pelo fato de que não se importam com o destino da humanidade.

Também se deve observar que muitas dessas divindades têm avatares. São formas específicas, às vezes com atributos específicos, nas quais uma parte de um deus pode se manifestar. Os cultos frequentemente louvam os avatares dos deuses em vez dos deuses em si. Nyarlathotep é particularmente conhecido por seus mil avatares (ou máscaras).

O termo divindade é usado aqui para referir-se não apenas a deuses, mas também àqueles seres com poderes quase divinos, como o próprio Grande Cthulhu. Embora Cthulhu seja adorado como um deus, muitos acreditam que ele faz parte de uma raça alienígena, embora não fique claro se os seus irmãos são como ele ou se são seres inferiores. Seres como o Grande Cthulhu podem ser denominados de Grandes Antigos para distingui-los dos verdadeiros deuses, como geralmente entendemos o termo. Já houve tentativas de definir um panteão de deuses do Mythos ou classificá-los dentro uma hierarquia, como deuses ancestrais, outros deuses, deuses exteriores, grandes antigos e assim por diante. Em seus escritos, Lovecraft foi inconsistente quanto ao uso dessas entidades, assim como os mitos do mundo real têm inconsistências e contradições. Como Guardião, você deve se sentir em posição de tomar suas próprias decisões acerca do que se adapta à sua história, quais deuses deseja usar e como. Todas essas questões deveriam estar além da compreensão da humanidade, de modo que defini-las com muita precisão pode ser contraproducente.

Cada divindade tem valores de atributos listados, embora estes sejam geralmente tão grandes, quando comparados com os de um investigador, que podem simplesmente deixar de ter qualquer relevância. Eles foram incluídos apenas para dar uma sensação de escala e completude. Assim como com os monstros, esses valores podem ser aumentados ou reduzidos de acordo com o cenário e os critérios do Guardião.

Lembre-se de que não é permitido um teste resistido caso o atributo do oponente exceda o do investigador em 100 ou mais. Este será frequentemente o caso das divindades.

Observe, no entanto, que essas divindades não são onipotentes e que muitas podem ser agredidas fisicamente e rechaçadas (ou até mortas), como acontece com o Grande Cthulhu na história *O Chamado de Cthulhu*.

Perícia Esquivar: quando é que um deus precisaria se esquivar de um investigador? A perícia Esquivar foi omitida para tais seres.

Bônus de Superioridade Numérica: isso nunca é concedido quando se luta contra uma divindade.

Enfrentando um Deus

Um deus irá enxergar um investigador da mesma forma que um humano enxerga um inseto. Você conhece o nome de uma formiga em particular que vive no seu jardim? Teria uma formiga intelecto ou o poder para afetá-lo? Você pode dar um tapa para afastar um inseto se ele pousar em você, mas iria se esforçar para caçá-lo?

Quando humanos estão na presença de um deus, é pouco provável que ele sequer os note. Talvez possa pisar neles da mesma forma que pisaríamos em uma formiga.

Abhoth

Ele avistou… no lago uma massa cinzenta e hórrida que quase o obstruía de uma margem à outra. Ali, assim parecia, estava a fonte final de toda abominação e monstruosidade. Pois a massa cinza pulsava e estremecia, e ondulava infindavelmente; e dela, em múltiplas divisões, eram geradas as formas que se arrastavam por todos os cantos através da gruta.

—Clark Ashton Smith, *The Seven Geases*



Abhoth

Claramente não originária deste planeta, a forma proteica e a mente cínica de Abhoth implicam uma conexão com Tsathoggua. As negras cavernas em que habita e as quais nunca abandona podem muito bem ser parte de N'kai, um mundo subterrâneo abaixo da América do Norte. Alguns registros localizam essas cavernas diretamente abaixo de um vilarejo da Nova Inglaterra, Dunwich.

Culto
Abhoth não possui adoradores humanos conhecidos. Horrores subterrâneos ou a própria prole de Abhoth podem adorá-lo.

Outras Características
Monstruosidades obscenas formam-se constantemente na massa cinzenta deste ser e se arrastam para longe de seu genitor. Os tentáculos e membros de Abhoth agarram muitas de suas crias e as devoram novamente, fazendo com que retornem à massa primordial, mas outras conseguem escapar. Quando alguém se aproxima de Abhoth, as diversas crias monstruosas, que se desprendem continuamente de seu corpo, tornam-se mais numerosas e podem perseguir ou atacar investigadores.

As Proles de Abhoth são diversas e variadas em aparência. O melhor é deixar os detalhes a cargo do Guardião. Suas proles não costumam ser maiores do que TAM 90 (3D6 x5), pelo menos de começo — após um ano ou mais comendo e crescendo, uma prole pode atingir qualquer tamanho.

Se um grupo for infeliz o suficiente para encontrar o próprio Abhoth, borbulhando impiamente em seu poço de imundícies, Abhoth formará uma mão ou membro para sondar os recém-chegados, que se lançará sobre os intrusos e depois cairá e se arrastará para longe. O visitante então será ou agarrado e devorado por outros apêndices de Abhoth, ou então ignorado, a critério do Guardião. Abhoth é conhecido por falar telepaticamente com intrusos, mas poucos retornaram de tal reunião.

ABHOTH, Fonte da Impureza

FOR 200 CON 500 TAM 400 DES 5 INT 65
POD 250 PVs 90
Dano Extra: +6D6, mas apenas 1D6 por pseudópode
Corpo: 7
Pontos de Magia: 50
Movimento: 0

ATAQUES
Ataques por rodada: 1
Ataques corpo-a-corpo: Abhoth vai lutar e agarrar usando seus apêndices. Caso seja bem-sucedido, ele captura e absorve sua vítima — não se sabe se a vítima é digerida lentamente ou assimilada telepaticamente.

Lutar: 60% (30/12), vítima absorvida
Armadura: Abhoth regenera de todo dano cinético à razão de 20 pontos por rodada de combate. Fogo e magia causam dano normal. Se Abhoth for reduzido a 0 pontos de vida, ele recua e afunda terra adentro, onde fica inacessível a novos ferimentos. Ele escoa de volta para a superfície após ter se recuperado de seus ferimentos.
Feitiços: nenhum, mas pode dar uma porção de seu próprio corpo a alguém por quem se interesse, o que poderia ser usado para criar uma criatura idêntica a uma cria de Abhoth.
Perda de Sanidade: avistar Abhoth custa 1D3/1D20 pontos de Sanidade.

Atlach-Nacha

Uma forma sombria, grande como um homem agachado, mas com longas patas aracnídeas… Ele percebeu que havia algo como um rosto naquele ebâneo corpo acocorado, em meio às patas de várias articulações. Tal face olhava para cima com estranho semblante de dúvida e questionamento, e o terror rastejou pelas veias do corajoso caçador quando encontrou os pequenos e astuciosos olhos ladeados de cabelo.

—Clark Ashton Smith, *The Seven Geases*

Atlach-Nacha assemelha-se superficialmente a uma enorme e horrível aranha peluda e negra com um estranho rosto remotamente humano e pequenos olhos vermelhos circundados por cabelo. Essa criatura vive no subterrâneo, tecendo eternamente uma fantástica teia, trabalhando em cobrir um imenso abismo, para fins desconhecidos. Antigos livros mencionam a crença de que, quando a teia for concluída, o mundo irá acabar. No passado remoto, a casa de Atlach-Nacha se situava nas profundezas do continente de Hiperbórea — a Groenlândia moderna. Agora, este ser pode estar vivendo sob a América do Sul.

Culto
Supersticiosamente acredita-se que Atlach-Nacha governa todas as aranhas, talvez por causa do formato de seu corpo. Esta criatura não possui nenhum culto entre os humanos, porém às vezes concede feitiços e POD a feiticeiros. Estes às vezes invocam Atlach-Nacha por meio de vários feitiços antigos — uma abordagem perigosa, contudo, pois a deusa-aranha odeia deixar o seu eterno trabalho de tecelagem.

Sabe-se que a prole de Atlach-Nacha nas Terras Oníricas — chamadas de Aranhas de Leng — louva esta divindade.



Atlach-Nacha

Outras Características
Qualquer um que esbarre na teia de Atlach-Nacha fica preso. A teia tem FOR 150, valor usado contra quaisquer testes resistidos por vítimas que desejem escapar. Em uma hora ou um dia, Atlach-Nacha aparece para dispor de sua presa.

A deusa-aranha pode primeiro lançar mais fios de teia sobre a vítima e então picá-la, ou pode picar logo de início. A picada injeta um veneno paralisante, deixando a vítima incapaz de ação ou defesa.

Atlach-Nacha então suga os fluidos da vítima, retirando 3D10 de FOR por rodada de combate. Se nada for feito, a vítima logo morre. Caso seja resgatada, a FOR da vítima se recupera a uma taxa de 2D10 pontos por mês de descanso na cama. Durante este tempo, os pontos de vida da vítima nunca podem exceder um quinto de sua FOR.

ATLACH-NACHA, A Deusa Aranha

FOR 150 CON 375 TAM 125 DES 125 INT 75
POD 150 PVs 50
Dano Extra: +2D6
Corpo: 3
Pontos de Magia: 30
Movimento: 15

ATAQUES
Ataques por rodada: 1
Ataques corpo-a-corpo: Atlach-Nacha pode chutar com suas muitas pernas ou investir com seu abdômen volumoso.
Picada: uma picada penetra em qualquer armadura mundana e injeta veneno paralisante. O alvo deve ser bem-sucedido em um teste Extremo de CON para resistir por 1D10 rodadas, após as quais um novo teste deve ser feito. Se o segundo teste também for bem-sucedido, a vítima resistiu ao veneno. Se qualquer dos testes falhar, o alvo fica paralisado.
Lançar Teia: o alvo fica envolto em uma teia forte e pegajosa. Para se libertar é necessário um teste resistido de FOR contra a FOR 150 da teia.

Lutar 60% (30/12), dano extra ou picada (ver acima)

Lançar Teia: 80% (40/16) (ver acima)
Armadura: 12 pontos de quitina e pelo. Se seus pontos de vida chegarem a zero, ela foge por sua complexa teia até um covil secreto, onde irá recuperar.
Feitiços: todos os feitiços de Contactar.
Perda de Sanidade: 1/1D10 pontos de Sanidade por ver Atlach-Nacha.

Azathoth

A última amorfa influência maligna da mais profunda confusão que blasfema e borbulha no centro de todo o infinito — o vasto sultão demoníaco Azathoth, cujo nome lábio algum ousa proferir em voz alta, e que corrói avidamente em inconcebíveis câmaras escuras além do tempo, por entre o abafado e enlouquecedor ressoar de torpes tambores e do lamento monótono de flautas amaldiçoadas.

—H.P. Lovecraft, *A Procura de Kadath*

Azathoth é o governante dos Deuses, e existe desde o início do universo. Ele habita para além do espaço-tempo normal, no centro do universo, onde seu corpo amorfo se contorce incessantemente ao ressoar monótono de uma flauta. Deuses inferiores dançam inconscientemente ao redor de Azathoth, ao som da mesma música. Azathoth é descrito como cego e idiótico, um "monstruoso caos nuclear". As necessidades de Azathoth são imediatamente atendidas por Nyarlathotep.

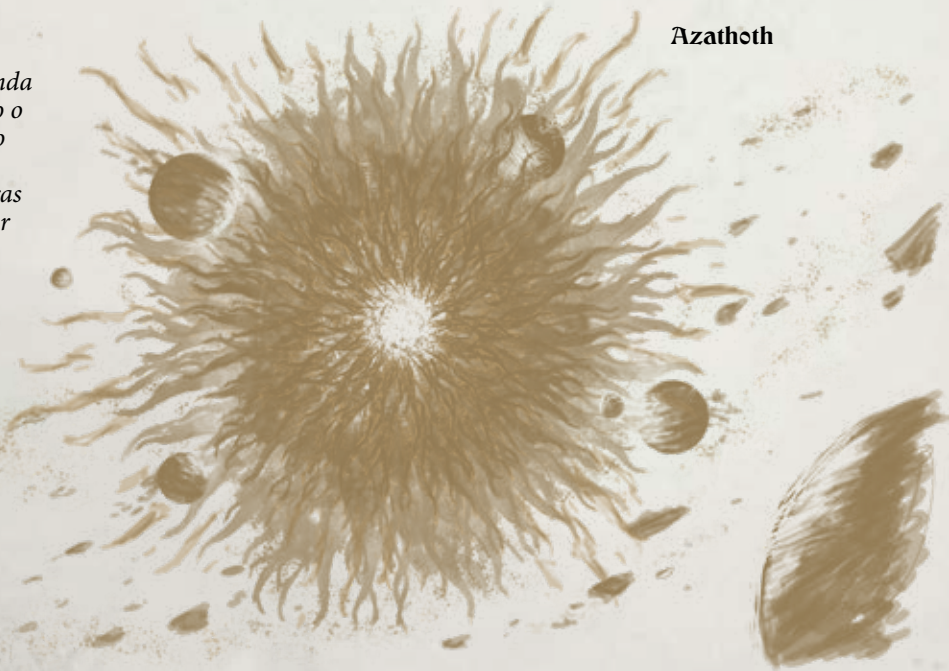
Culto
Azathoth é pouco louvado, pois esse deus não oferece sequer gratidão em troca. Geralmente, os humanos convocam Azathoth por acidente, e deste modo trazem desastre e horror involuntariamente. Apenas os criminalmente insanos louvariam tal ser conscientemente. Tais adoradores podem, todavia, ter iluminações quanto à natureza do universo, sua origem, poderes e significado, visões talvez compreensíveis apenas para outros loucos.

Outras Características
Azathoth sempre se manifesta com um serviçal flautista para tocar sua música, e 1D10-1 Outros Deuses Inferiores. Invocadores arriscam s serem fulminados pela irritação de Azathoth, a chance percentual disso sendo igual a 100% menos dez percentis para cada Outro Deus que vier junto, e menos outros cinco percentis para cada ponto de magia que o feiticeiro gastar para aplacar o deus. Os pontos de magia sacrificados devem ser renovados a cada rodada.

Caso irritado, Azathoth cresce: na primeira rodada em que ataca, ele também começa a se estender dos limites de onde foi convocado, e seus pseudópodes alcançam 50 metros. Na segunda rodada de combate, ele tem um alcance de 100 metros, alcançando 200 metros na terceira rodada, e assim por diante, dobrando indefinidamente a cada rodada.

Há também uma chance de que Azathoth simplesmente vá embora caso fique irritado, chance igual a 10 percentis por rodada menos um percentil para cada Outro Deus Inferior que chegou com ele.

Alguns dizem que Azathoth originou o universo e que ele também será o seu fim — o próprio caos primordial do qual toda matéria e vida começaram. Tal é o poder daquele que jaz no centro da realidade, que fez com que muitos perseguidores de conhecimentos proibidos enlouquecessem na busca de seu nome secreto — um nome que dizem deter poder e domínio sobre "aqueles do exterior".



Azathoth

Uma área igual ao raio de seus pseudópodes é devastada por Azathoth e totalmente arruinada, com rochedos rachados, poços de água alcalina se formando e árvores sendo estilhaçadas, mas o dano aos investigadores é causado por pseudópodes específicos.

AZATHOTH, Fervilhante caos nuclear

FOR N/A CON 1500 TAM varia DES N/A INT 0
POD 500 PVs 300
Dano Extra Médio: N/A
Corpo: varia
Pontos de Magia: 100
Movimento: 0

ATAQUES
Ataques por rodada: 1D6
Ataques corpo-a-corpo: os muitos pseudópodes de Azathoth podem atacar qualquer coisa próxima.

Lutar 100% (50/20), 1D100 de dano
Armadura: nenhuma, mas quando chega a 0 pontos de vida Azathoth é dissipado, não morto, e pode retornar com força total em 1D6 horas. Ele recebe 3D6 de dano por um Símbolo Ancestral, mas isso destrói o Símbolo.
Feitiços: comanda todos os Outros Deuses Inferiores e boa parte do universo, felizmente, tem INT 0.
Perda de Sanidade: 1D10/1D100 pontos de Sanidade por ver Azathoth.

Bast

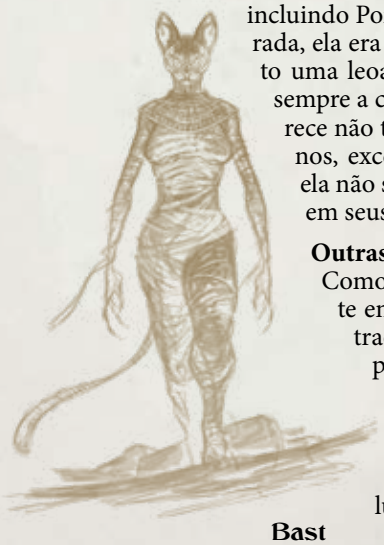
Beleza — frieza — indiferença — tranquilidade filosófica — autossuficiência — superioridade indomável — onde mais podemos encontrar tais elementos com mesmo que metade da perfeição e completude que exulta sua encarnação nos inigualáveis e elegantes gatos?

—H.P. Lovecraft, *Gatos e Cachorros*

Bast, a Deusa Gato, é representada como um gato ou como uma mulher com cabeça de gato. No antigo Egito, ela costumava ser representava com um sistro em sua mão direita, uma égide coroada com a cabeça de um leão na mão esquerda e uma pequena sacola pendurada no braço esquerdo. Ela também é chamada Bastet ou Ubasti. Bast pode ter domínio somente sobre a Terra e suas Terras Oníricas, pois os gatos de Saturno nas Terras Oníricas são inimigos dos gatos da Terra.

Culto

Deusa da antiga Bubástis, no Egito, o culto de Bast eventualmente chegou às principais cidades romanas, incluindo Pompeia. Quando era ativamente adorada, ela era tanto uma divindade do lar e quanto uma leoa deusa da guerra. Seus adoradores sempre a consideraram afetuosa. Seu culto parece não ter sobrevivido entre os seres humanos, exceto nas Terras Oníricas, mas talvez ela não se importe. Todos os gatos a adoram em seus corações selvagens.



Bast

Outras Características

Como os outros deuses, Bast raramente entra em ação. Se uma pessoa for extraordinariamente cruel com gatos, ela pode agir através de seus lacaios felinos. Se eles não conseguirem resolver o problema, ela pode aparecer pessoalmente. Ela sempre aparece com uma comitiva de grandes e lustrosos felinos — em sua maioria gatos domésticos, mas incluindo pelo menos uma leoa, tigresa ou outro grande felino.

Bast comanda todos os felinos, em qualquer lugar do mundo. Ela pode invocar qualquer número de gatos, mas eles precisam deslocar-se normalmente até ela.

Ela pode curar dano de si mesma ou de um gato, gastando um ponto de magia por ponto de dano.

BAST, Deusa dos Gatos

FOR 240 CON 125 TAM 60 DES 225 INT 175
POD 150 APA 99 PVs 18
Dano Extra: +3D6
Corpo: 4
Pontos de Magia: 30
Movimento: 20

ATAQUES
Ataques por rodada: 3
Ataques corpo-a-corpo: se Bast precisar participar de um combate, ela pode transformar um ou ambos os seus delicados braços nos castanho-amarelados membros dianteiros de uma leoa e golpear com suas garras. Seus ataques atravessam armaduras e as feridas sangrentas não se curam até que sejam tratadas com magia ou com um teste bem-sucedido de Primeiros Socorros ou Medicina. Além da mordida e das garras, ela também tem a gama comum de ataques desarmados disponíveis para humanoides.

Lutar 100% (50/20), 1D8 de dano + dano extra.
Armadura: nenhuma, mas observe o registro sobre feitiços a seguir.
Feitiços: quaisquer feitiços que o Guardião desejar.
Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade por ver Bast.

Apesar da eliminação do culto a Bast dentro da cidade de Bubástis, acredita-se que alguns indivíduos escaparam com suas vidas, rituais e devoções para a Inglaterra. Trabalhando em segredo e recrutando aqueles com afinidade natural com gatos, o culto cresceu e se espalhou. As informações são vagas, no entanto, acredita-se que o culto tenha aprendido a lição e permaneceu escondido, com medo de outro expurgo. Se o culto ainda existe, continua a ser mera conjectura, mas está registrado em antigos relatos de pesquisadores do folclore do século XIX que certas aldeias rurais no oeste da Inglaterra mantinham muitas estórias sobre gatos serem o principal familiar de bruxas e bruxos.

Chaugnar Faugn

As orelhas eram membranosas e repletas de tentáculos, a tromba terminava em um imenso disco cintilante com pelo menos 30 centímetros de diâmetro… Seus braços estavam dobrados rijamente à altura dos cotovelos, e suas mãos — a coisa tinha mãos humanas — repousavam com as palmas voltadas para cima em seu colo. Os ombros eram largos e quadrados, e seus peitos e enorme estômago pendiam para frente, sobre os quais assentava sua tromba.

—Frank Belknap Long, *The Horror from the Hills*

Chaugnar Faugn agacha-se em uma caverna na Ásia montanhosa, guardado dia e noite por escravos sub-humanos apenas vagamente parecidos com homens, que detêm ritos tão nefastos que ninguém ousa descrevê-los. Normalmente, Chaugnar Faugn permanece imóvel em seu pedestal, uma es-

tátua grotesca. Lendas afirmam que um dia o "Acólito Branco" levará Chaugnar Faugn para uma nova terra.

Culto
Chaugnar Faugn é predominantemente adorado pelo povo sub-humano do Platô de Tsang, os tcho-tchos. Além disso, ele possui cultos dispersos entre os humanos da Ásia central. Alguns desses começaram a se espalhar, como O Sangue, que migrou para Montreal, Canadá, no século XVIII.

Outras Características
À noite, Chaugnar Faugn pode se mexer e se alimentar avidamente de um sacrifício ou de qualquer um que esteja à mão. Dia ou noite, ele pode se precipitar de seu pedestal para aniquilar infiéis que entrem em seu recinto. O focinho em forma de disco que fica no final de sua tromba é um órgão que drena sangue de suas vítimas. Fixado sobre uma ferida aberta, tal ferida nunca cicatriza.

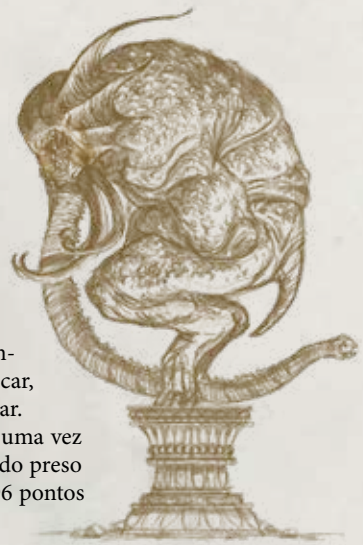
Se não estiver com fome, esse deus pode simplesmente bater em sua vítima, causando 1D6 de dano.

Ele pode escolher um humano como companhia, depois disso, a pessoa é hipnotizada e perde 1D10 pontos de Sanidade diariamente até ficar louca. À noite, Chaugnar Faugn repousa seu focinho-disco sobre seu companheiro, casualmente incitando o nariz e as orelhas do cativo a gradualmente crescerem como uma imitação caricata dos de Chaugnar Faugn. Fisicamente ligado ao companheiro, Chaugnar Faugn controla suas vontades. Se nenhuma outra vítima estiver ao alcance, o deus elefantino suga o companheiro, que perde 5 de CON a cada vez.

Transmissão Psíquica: o alvo sonha com Chaugnar Faugn e sua grandeza. Se tiver uma natureza suscetível, o alvo pode ficar obcecado com tais sonhos.

CHAUGNAR FAUGN, Horror dos Montes

FOR 325 CON 700 TAM 200 DES 150 INT 125
POD 175 PVs 90
Dano Extra: +6D6
Corpo: 7
Pontos de Magia: 35
Movimento: 20



Chaugnar Faugn

ATAQUES

Ataques por rodada: 2
Ataques corpo-a-corpo: Chaugnar Faugn pode atacar um alvo de várias maneiras. Ele tem mãos e pés e uma tromba, com os quais pode socar, empurrar, agarrar e chutar.
Morder e Prender (mnbr): uma vez mordido, o alvo é mantido preso e drenado, perdendo 1D6 pontos de vida por rodada.
Ataque Cardíaco: para evitar este ataque, alvos devem ter sucesso em um teste de CON; em caso de falha, o alvo perde 2D6+1 pontos de vida e cai inconsciente. Em caso de sucesso, o alvo perde 1D6 pontos de vida e cai inconsciente. Em caso de sucesso Extremo, o alvo não é afetado.
Hipnotizar sacrifício: faz o alvo ir até Chaugnar Faugn para aguardar sua própria destruição; no entanto, o alvo pode quebrar o transe com um teste Extremo de POD.
Lutar 80% (40/18), 1D6 de dano + dano extra

...e Mu Sang falou, e ele disse que o mais poderoso se ergueria e um Acólito Branco surgiria dentre eles. O Acólito Branco é o escolhido de Chaugnar Faugn e é por meio dele que o Grande Antigo seria levado para uma nova terra onde a comida seria abundante e Nosso Mestre banquetearia. O Acólito Branco virá do Ocidente e, por este símbolo, vocês o reconhecerão. Quando o grande banquete começar, não terminará até que Nosso Mestre tenha devorado as próprias estrelas do céu e seu estômago esteja cheio.

Morder e Prender (mnbr) drenagem de 1D6 pontos de vida a cada rodada
Ataque Cardíaco para evitar este ataque, o alvo deve ter sucesso em um teste de CON. Em caso de fracasso, ele 2D6+1 pontos de vida e cai inconsciente. Em caso de sucesso, perde 1D6 pontos de vida e cai inconsciente. Em caso de sucesso Extremo, o alvo não é afetado.
Hipnotizar O alvo deve fazer um teste Extremo de POD, ver acima
Armadura: nenhuma arma ou dispositivo mecânico comum pode feri-lo; ele se defende de empaladoras encantadas com 10 pontos de couro superdenso; resiste até às forças mais poderosas por 15 minutos antes de desencarnar. Se Chaugnar Faugn perder mais de 90 pontos de vida, ele fica inerte e sem vida. Dependendo do alinhamento das estrelas, ele precisará de meses, décadas ou séculos de rituais e sacrifícios para ser restaurado à vida.
Feitiços: Contactar Chaugnar Faugn, Maldição de Chaugnar Faugn, Invocar/Vincular Irmão de Chaugnar Faugn, outros a critério do Guardião.
Perda de Sanidade: inerte, ele custa 0/1D6 pontos de Sanidade por ser visto; animado e ativo, custa 1D4/2D6+1 pontos de Sanidade; ver um companheiro alterado de Chaugnar Faugn custa 1/1D6 pontos de Sanidade.

Cthugha

Mas mesmo que tivéssemos protegido nossos olhos, era impossível não ver as grandes silhuetas amorfas fluindo em direção ao céu deste lugar maldito, tampouco evitamos avistar o ser igualmente grande pairando como uma nuvem de fogo vivo acima das árvores.

—August Derleth, *The Dweller in Darkness*

Cthugha se assemelha a uma enorme massa ardente, variando em forma continuamente. Este ser habita na estrela Fomalhaut ou em suas proximidades, de onde pode ser chamado. É um dos mais obscuros e remotos de todos os Grandes Antigos.

Culto
Nenhum culto parece estar conectado com Cthugha, embora esparsos cultos de fogo tenham existido no passado, como a igreja de Melkarth na Roma antiga. Esse Grande Antigo é servido por entidades conhecidas como vampiros de fogo. Em alguns livros, afirma-se que os vampiros do fogo são regidos por um ser conhecido como Fthagghua; esta talvez seja apenas outro modo de dizer Cthugha.

Outras Características
Cthugha possui as habilidades telepáticas comuns às divindades, mas não parece se comunicar com seres humanos de forma alguma e precisa ser convocado para se que possa negociar com ele.

CTHUGHA, A Chama Viva

FOR 400 CON 600 TAM 700 DES 105 INT 105
POD 210 PVs 130

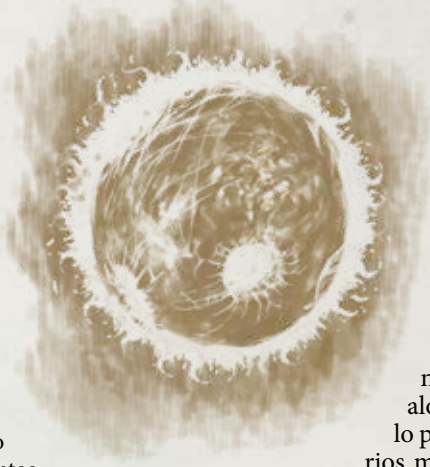
Dano Extra: +13D6
Corpo: 14
Pontos de Magia: 42
Movimento: 0 (flutua no ar)

ATAQUES
Ataques por rodada: 3
Ataques corpo-a-corpo: a cada rodada, Cthugha pode formar pseudópodes a partir de sua massa sem forma, com os quais pode açoitar ou espremer alvos individuais.
Chamuscada Automática: Convocado, Cthugha traz 1D100 x10 vampiros de fogo consigo, que imediatamente começam a lançar fogo sobre a área. O próprio Cthugha flutua acima da cena, chamuscando e queimando todo o lugar. Humanos na área perdem pontos de vida devido ao calor, que começa na rodada seguinte à chegada de Cthugha. A cada rodada os jogadores devem fazer testes de CON. Com um fracasso, o investigador perde 1 ponto de vida por rodada, até a morte. A única maneira de sobreviver é fugir do local — uma área aproximadamente circular com diâmetro de 2D10 x20 metros. Cthugha não se retira até que essa área tenha sido completamente arrasada e queimada, a menos que seja dispersado por meio de um feitiço.
Explosão de Chamas: Cthugha pode vomitar fogo em vez de usar pseudópodes. Uma explosão de chamas tem um alcance de 150 metros e cobre a região alvo com fogo, incinerando uma área que atravessa 20 metros. Investigadores dentro da área devem fazer um teste Extremo de CON (precisando de um resultado igual ao inferior a um quinto da CON): um fracasso significa incineração. Um sucesso indica a perda de 1D10 pontos de vida. Armadura corporal não ajuda em nada contra esse ataque, mas uma parede intermediária ou um desnível sim.

Lutar 40% (20/8), 1D6 de dano + metade do dano extra

Explosão de Chamas Os alvos devem fazer um teste Extremo de CON, especial (ver acima)

Armadura: 14 pontos de armadura. As armas que entram em contato com Cthugha são destruídas.
Feitiços: todos os feitiços relativos a entidades de fogo e a si próprio.
Perda de Sanidade: 1D3/1D20 pontos de Sanidade por ver Cthugha.



Cthugha

Although no record remains, the Great Fire of London in 1666 is believed in some circles to have started due to an unwise ritual devotion to Cthugha that took place in the cellars of a baker in Pudding Lane. Those involved summoned a power far greater than they had anticipated, and a legion of flame vampires descended in advance of the summoning's climax. Quickly overcome, the ritual's participants fled before the working could be undone or contained, and thus within hours the entire city was aflame.

Grande Cthulhu

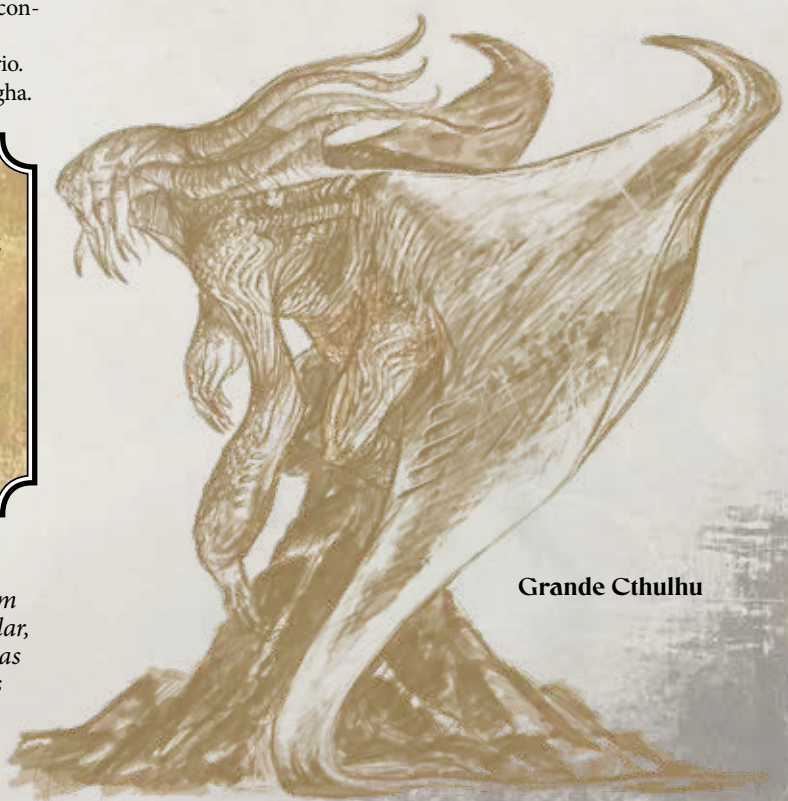
Um monstro de silhueta vagamente antropoide, mas com uma cabeça octopoide cujo rosto era uma massa tentacular, de um escamoso corpo de aspecto borrachudo, com garras prodigiosas nas patas dianteiras e traseiras, e longas asas estreitas nas costas. Essa coisa… tinha uma espécie de corpulência inchada… Ela se arrastou pesada e viscosamente à vista e espremeu desajeitadamente sua gelatinosa imensidão verde através do umbral negro… Uma montanha caminhava ou cambaleava.

— H.P. Lovecraft, *O Chamado de Cthulhu*

A forma corporal do Grande Cthulhu não é fixa. Ele pode deformá-la e modificá-la à vontade, estendendo novos membros, retraindo antigos, aumentando consideravelmente a envergadura de suas asas e reduzindo o tamanho de seu corpo para permitir o voo, ou alongando um único membro ou tentáculo para permitir que este se contorça por vários metros de corredor. Contudo, sua forma geral está vinculada à aparência descrita. Assim, ele pode expandir ou contrair suas asas, mas nunca as absorveria completamente. Todas as suas formas são reconhecíveis como caricaturas de Cthulhu.

Cthulhu habita a cidade cadáver da sombria R'lyeh, imersa nas profundezas do Pacífico. Enquanto lá habita, está em um estado de morte em vida, mas algum dia a cidade irá ascender e ele despertará, livre para devorar e matar por todo o mundo. Na cidade também estão sepultados outros membros da raça de Cthulhu. Cthulhu é evidentemente o sumo sacerdote e seu soberano, e é de longe o mais poderoso.

Culto
O culto de Cthulhu é o mais difundido e popular dentre os cultos terrestres aos Grandes Antigos. Esse culto acredita que Cthulhu mergulhou das estrelas com seus parentes e construiu uma grande cidade pré-histórica em R'lyeh, governando o mundo. Quando as estrelas mudaram, seu continente afundou nas águas do mar, e a cidade e seus habitantes caíram em um sono-morte, do qual aguardam serem despertados por membros do culto de Cthulhu. Quando R'lyeh se elevar acima das ondas,



Grande Cthulhu

O Chamado de Cthulhu

Na submersa cidade abissal de R'lyeh, Cthulhu sonha, e seus sonhos podem afetar os sonhos da humanidade. Certos humanos sensitivos, ao longo dos séculos, ouviram seu chamado onírico. Muitas vezes, sensibilidades artísticas são afetadas, fazendo com que o destinatário desperte de seu sono e seja levado a produzir quadros ou esculturas aterradoras, não encontrando descanso até que suas obras de arte corrompidas tenham sido concluídas. Outros, não encontrando meios para exprimir suas emoções e visões oníricas seguem um caminho mais sombrio até a loucura absoluta e o suicídio.

Alguns cultistas acreditam que os destinatários do chamado de Cthulhu receberam honrarias e devem ser levados em alta conta, pois eles podem transmitir os ecos dos pensamentos do Grande Cthulhu. Não se sabe se existe uma inteligência por trás do envio desses sonhos ou se são apenas as emanações de resíduos psíquicos infectando a mente dos sensitivos. De qualquer modo, os resultados tendem a ser os mesmos: a mente humana é aberta para panoramas incríveis da experiência inumana, enquanto ao mesmo tempo compreende o indizível e implacável intento do adormecido Cthulhu.

Na primeira vez que uma pessoa recebe os sonhos de Cthulhu, e a cada noite depois dessa, ela precisa fazer um teste de Sanidade (1/1D4). O Guardião deve determinar o período de tempo durante o qual esse envio de sonhos ocorre (geralmente 1D20 dias). Quanto ao impacto externo sobre o personagem em questão, cabe ao jogador e ao Guardião decidirem, observando o temperamento e as habilidades artísticas desse personagem.

membros do culto serão comandados para irem até ela e abrir a enorme porta preta atrás da qual Cthulhu sonha, então ele despertará e se erguerá para desfrutar do mundo com um ímpeto desenfreado junto a seus fiéis.

Registros afirmam que tribos inteiras idolatram Cthulhu. Inuits remotos são mencionados. Também o é degenerado povo-pantaneiro da Louisiana. Ele parece ser mais adorado entre os povos marítimos, ou seres que vivem perto do mar. Ele é servido pelos seres conhecidos como abissais, bem como pelas coisas octópodes conhecidas como as crias-estelares de Cthulhu. O culto de Cthulhu é pré-histórico e possui muitas variantes, e o próprio Cthulhu tem muitos nomes, a maioria dos quais pode ser rastreada até sua forma original. Assim, dois de seus nomes são Tulu e Thu Thu.

Outras Características
Embora em um sono milenar, Cthulhu é conhecido por enviar sonhos horríveis para os humanos, o que pode ter levado algumas pessoas à loucura.

GRANDE CTHULHU, Mestre de R'lyeh

FOR 700 CON 550 TAM 1050 DES 105 INT 210
POD 210 PVs 160

Dano Extra: +21D6
Corpo: 22
Pontos de Magia: 42
Movimento: 16 passadas largas/ 14 nadando / 12 voando

ATAQUES
Ataques por rodada: 2
Ataques corpo-a-corpo: Cthulhu é enorme e irá pisotear, chutar e esmagar com seus pés, mãos com garras e tentáculos.
Colher (mnbr): a cada rodada, 1D3 investigadores são apanhados pelas garras carnosas de Cthulhu para morrer horrivelmente. Se Cthulhu tiver acabado de emergir de um imenso buraco ou se ele se inclinar, os investigadores também poder ser atacados pelos tentáculos faciais de Cthulhu, que podem agarrar até quatro pessoas por rodada e podem penetrar por pequenas aberturas.

Lutar 100% (50/20), 1D6 de dano + 21D6 de dano extra

Colher (mnbr) 1D3 investigadores são mortos

Armadura: 21 pontos de dejetos transdimensionais e músculos; adicionalmente, regenera 6 pontos de vida por rodada. Chegando a 0 pontos de vida, Cthulhu explode e se dissolve em uma repugnante e nauseante nuvem esverdeada, então imediatamente começa a se reformar. Ele precisa de 1D10+10 minutos para recuperar a solidez completa, e quando o faz, tem os seus 160 pontos de vida completos novamente.
Feitiços: conhece centenas de feitiços, mas não Invocar/Vincular Noitesguios e Contactar Nodens; ele pode transmitir Contactar Abissais ou Contactar Cthulhu através de sonhos aterrorizantes.
Perda de Sanidade: 1D10/1D100 pontos de Sanidade por ver Cthulhu.

Apesar de ser considerado o maior e mais difundido culto do Mythos, acredita-se que o Culto de Cthulhu seja bastante fragmentado, se a pesquisa e as teorias do Professor Angell puderem ser levadas a sério. Embora uma fé comum seja compartilhada, os métodos, práticas e dogmas das diferentes seitas parecem estar visivelmente em desacordo um com o outro. Enquanto alguns trabalham no silêncio e nas sombras, uma minoria defende uma abordagem mais direta, trabalhando para estabelecer entidades públicas, tal como a Ordem Esotérica de Dagon, cujo proselitismo condena a religião dominante. Embora tais seitas permaneçam sendo a exceção, ainda não se sabe se tal cisma interno acabará em confronto, e, em caso afirmativo, qual lado sairá vitorioso.

Cyaegha

Eles viram que havia um gigantesco olho a encará-los. Ao redor deles, o céu se dividia; fendas profundas se abriram, através das quais a escuridão começou a escorrer, uma escuridão mais profunda que a noite, que se arrastava para baixo como um conjunto de tentáculos pegajosos, adquirindo mais forma, um formato mais definitivo... algo se erguia ali, delineado contra o céu negro, algo que possuía tentáculos de escuridão e um olho verde brilhante.

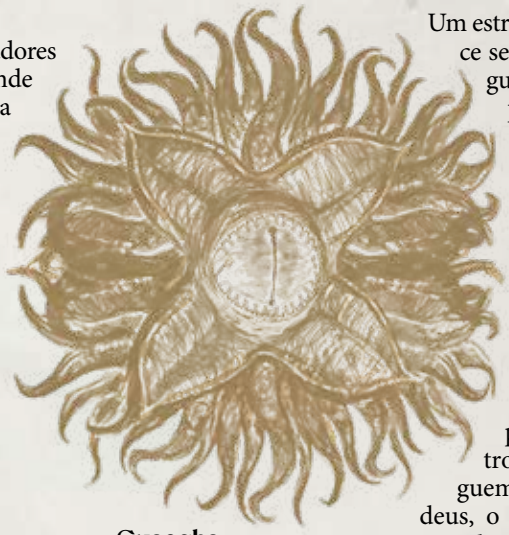
—Eddy C. Bertin, *Darkness, My Name Is*

Cyaegha é uma enorme massa negra com um imenso olho esférico verde. É possível que a forma de Cyaegha seja simplesmente a do enorme olho cercado por longos tentáculos.

Culto
A adoração a Cyaegha é feita por moradores de uma pequena aldeia sobre o local onde jaz, em uma parte remota da Alemanha ocidental. O culto realiza sacrifícios humanos; no entanto, Cyaegha pouco liga para o culto, importando-se apenas com o dia de sua libertação. Outros cultos rurais podem existir em outros lugares no norte da Europa.

CYAEGHA, Aquele que Jaz na Escuridão

FOR 400 CON 600 TAM 1000
DES 70 INT 100 POD 175
PVs 160
Dano Extra: +17D6
Corpo: 18
Pontos de Magia: 35
Movimento: 20 voando



Cyaegha

ATAQUES
Ataques por rodada: 5
Ataques corpo-a-corpo: se liberto, Cyaegha flutua sobre uma área, examinando tudo que está abaixo, selecionando aleatoriamente alvos humanos para esmagar e apertar com seus tentáculos.

Lutar 100% (50/20), 8D6 de dano
Armadura: nenhuma, mas recebe dano mínimo de balas e armas empaladoras. Chegando a 0 pontos de vida, Cyaegha recua ou se reconstitui no subterrâneo.
Feitiços: quaisquer feitiços de Convocar/Dispersar ou Contactar que o Guardião desejar.
Perda de Sanidade: 1D10/1D100 pontos de Sanidade por ver Cyaegha.

Alguns contam sobre uma terrível maldição que aflige aqueles que vivem em áreas isoladas onde cultos a Cyaegha possivelmente existam. Dizem que Aquele que Jaz na Escuridão pode possuir os incautos e convertê-los à sua causa. Esta sugestão hipnótica indizível parece começar em um indivíduo rebelde que, então, lentamente converte a outros até que um coven ou grupo secreto se forme com membros suficientes para abrir um canal direto para com seu novo mestre.

Algumas histórias falam de um coven que foi capaz de extrair poder e conhecimento mágico diretamente de Cyaegha. Seus rituais diabólicos não eram destinados a libertar ou fortalecer o deus, mas sim drenar as energias do deus para benefício próprio. As histórias também falam de uma terrível, ainda que sem nome, desgraça que se abateu sobre aqueles que praticaram essa forma invertida de adoração.

Daoloth

Não amorfo, mas tão complexo que o olho humano não conseguiria reconhecer nenhum formato descritível. Havia hemisférios e metal brilhante, acoplados por hastes maleáveis. Elas eram de um cinza chapado, de modo que ele não conseguia definir quais estavam mais próximas. Elas se fundiam em uma massa cinzenta da qual sobressaíam cilindros individuais. Conforme olhava para a coisa, ele tinha a curiosa sensação de que olhos o encaravam por entre as hastes, mas sempre que mirava a estrutura, via apenas os espaços vazios entre elas.

—Ramsey Campbell, *The Render of the Veils*

Um estranho ser geométrico, Daoloth não parece ser particularmente maligno. Vive em algum lugar externo ao nosso universo, mas pode ser convocado para dentro dele.

Culto
Daoloth é atualmente adorado em Yuggoth e outros mundos alienígenas, mas parece ter um pequeno culto terrestre. Seus sacerdotes-astrólogos podem ver o passado e o futuro e perceber como os objetos se estendem para a última dimensão. Eles ganham o poder de viajar para outras dimensões e ver outros tipos de realidade. Ver Daoloth é desastroso, pois os olhos humanos não conseguem acompanhar a silhueta terrível deste deus, o que leva o espectador à loucura. Os poucos cultistas humanos de Daoloth convocam o deus apenas na escuridão absoluta.

Outras Características
A presença desta divindade provoca desastres entre os humanos. Se não for cuidadosamente mantido dentro de alguma barreira mágica, sua forma se expande e engolfa qualquer um nas proximidades. Aqueles que são engolidos por Daoloth são imediatamente enviados para mundos distantes e sombrios ou dimensões alternativas, das quais raramente retornam.

Daoloth move-se de modo não convencional, seja expandindo sua forma ou deslizando através das dimensões. Ele se expande ao ritmo de 8 metros de raio por rodada e pode continuar expandindo para alcançar qualquer tamanho.

DAOLOTH, O Dilacerador dos Véus

FOR N/A CON 500 TAM varia DES 150 INT 250
POD 350 PVs 100
Dano Extra Médio: N/A
Corpo: varia
Pontos de Magia: 70
Movimento: 8

ATAQUES
Ataques por rodada: 1
Ataques corpo-a-corpo: Daoloth não combate em qualquer modo convencional.



Daoloth

Engolfar: sucesso automático; envia a vítima para outro plano de existência.

Armadura: qualquer coisa que atinja ou penetre Daoloth é transportada para outra dimensão, mas qualquer feitiço que o Guardião considere adequado pode causar dano ou repeli-lo.

Feitiços: pode conhecer qualquer feitiço relacionado com vislumbrar ou viajar para outros mundos, planos e dimensões, e quaisquer outros feitiços que o Guardião considere apropriados.

Perda de Sanidade: 1D10/1D100 pontos de Sanidade na primeira rodada em que esta divindade estiver visível; a cada rodada subsequente, perde-se automaticamente 1D10 pontos de Sanidade enquanto se está nas proximidades.

Na invocação d'O Dilacerador de Véus, primeiro encontra uma imagem sagrada DELE e prepara o espaço ritual, garantindo que o Pentagrama de Planos esteja posicionado e pronto. Então, segura uma faca para cortar o sangue da tua vida, preparada da forma adequada, e a invocação pode começar. Tem cuidado com a ganância, pois o Dilacerador de Véus não realiza senão um desejo.

Eihort

Então veio um movimento fraco do poço, e algo içou-se para cima, vindo da escuridão, uma esbranquiçada elipse inchada, apoiada por uma miríade de pernas descarnadas. Olhos se formaram na gelatinosa coisa oval e o encararam.

— Ramsey Campbell, *Before the Storm*

Eihort é um ser monstruoso que vive em uma labiríntica rede de túneis nas profundezas abaixo do Vale do Severn, na Inglaterra.

Culto

Os únicos cultos conhecidos de Eihort estão no Vale do Severn, particularmente nas cidades de Brichester e Camside. Tipicamente, um grupo de humanos dementes é liderado por um grupo da Ninhada de Eihort, os quais se metamorfosearam no simulacro de um ser humano.

Outras Características

Ninhada de Eihort: pequenas criaturas globulares, brancas e com forma de larvas ou de aranhas, fáceis de matar. Sua destruição sistemática arrisca a ira de Eihort. Após o seu medonho nascimento, a Ninhada se esconde até que os Grandes Antigos andem pela Terra novamente. Então elas se transformam em versões menores de Eihort e, após isto, o auxiliam. Ninhadas não são inteligentes ou agressivas, no entanto, podem roer alvos imóveis até o osso. Em 1D10 minutos, um grupo pode causar 1 ponto de dano em um alvo indefeso.



Eihort

Barganha de Eihort: encurralando uma vítima humana, Eihort interroga o cativo e, se o cativo recusar Eihort, este o esmaga até a morte.

Quem responder e aceitar a Barganha de Eihort aceita a implantação de uma Ninhada imatura em seu corpo. Sonhos progressivamente mais medonhos e enlouquecedores começam a assolar a vítima, custando 1D4 pontos de Sanidade e adicionando 1D3 pontos de Mythos de Cthulhu, afetando-a nos meses seguintes. A Ninhada em crescimento luta contra o Hospedeiro em busca do controle de seu corpo. Após 1D100 meses, a luta culmina enquanto visões aterradoras destroem o cérebro do Hospedeiro e, finalmente, a Ninhada adulta rasga-lhe o corpo, emergindo de seu interior e fugindo. O Hospedeiro sempre morre.

EIHORT, Deus do Labirinto

FOR 220 CON 400 TAM 250 DES 60 INT 125
POD 150 PVs 65
Dano Extra: +5D6
Corpo: 6
Pontos de Magia: 30
Movimento: 8/1 escavando

ATAQUES

Ataques por rodada: 2

Ataques corpo-a-corpo: pode chutar e esmagar qualquer um suficientemente próximo.

Picada: a picada injeta um veneno paralisante que exige que os alvos passem em um teste Extremo de CON ou fiquem paralisados por 1D6 horas.

Esmagar: pode esmagar todos os alvos dentro de uma área de 3 metros.

Lutar 70% (35/14), metade do dano extra

Picada 70% (35/14), metade do dano extra + veneno paralisante (ver acima)

Esmagar 85% (42/17), causa o dano extra a todos dentro de um raio de 3 metros

Armadura: nenhuma. Todos os ataques físicos causam o dano mínimo. Além disso, Eihort regenera 3 pontos de vida por rodada de combate. Levado a 0 pontos de vida, seus restos escorrem chão adentro e ele se regenera em algum lugar distante dentro da terra.

Feitiços: Enevoar Memória, todos os feitiços de Contactar Divindade, Criar Portal, Invocar/Vincular Chthoniano, Invocar/Vincular Carniçal.

Perda de Sanidade: 1D6/1D20 pontos de Sanidade por ver Eihort.

Ghatanothoa

Nada que eu pudesse dizer sequer conseguiria esboçar o repugnante, profano, inumano e extragaláctico horror, além do ódio e do mal indescritível daquela cria proibida de negro caos e noite infinita.

— H.P. Lovecraft e Hazel Heald, *Out of the Eons*

Ghatanothoa é uma entidade conhecida por ser extremamente horrível, com uma miríade de tentáculos, bocarras e órgãos sensoriais, tudo isso em uma silhueta definitivamente pavorosa. Na antiga Mu, Ghatanothoa habitava um covil sob uma cidade originalmente construída pelos fungos de Yuggoth, embora comumente habitada por humanos primitivos. O covil era encimado por um cone vulcânico. Quando Mu afundou, o lar deste ser foi coberto pelas ondas e ele foi aprisionado. Às vezes, os movimentos tectônicos forçam a morada de Ghatanothoa para a superfície, como em uma espécie de horrível preparação para o terrível dia em que esta monstruosidade se erguerá, junto com R'lyeh, para não mais

Ghatanothoa



afundar. Investigadores devem ter cautela com qualquer ilha entre a Nova Zelândia e o Chile que corresponda à descrição da morada de Ghatanothoa.

Culto

Ghatanothoa às vezes é vinculado aos lloigor. Atualmente, não se conhece nenhum cultista humano que idolatre esta divindade. Em tempos antigos, os sacerdotes de Mu ofereciam involuntariamente sacrifícios humanos periódicos a Ghatanothoa, para que este ser não se levantasse de seu vulcão extinto e causasse ainda mais mortes. Certos fungos de Yuggoth também serviram a Ghatanothoa nesses tempos antigos.

GHATANOTHOA, Senhor do Vulcão

FOR 450 CON 400 TAM 700 DES 40 INT 100
POD 175 PVs 110
Dano Extra: +13D6
Corpo: 14
Pontos de Magia: 35
Movimento: 9

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Maldição de Ghatanothoa: qualquer pessoa no campo visual de uma representação perfeita de Ghatanothoa recebe essa maldição. A cada rodada em que tal representação de Ghatanothoa estiver presente, as testemunhas humanas precisam fazer testes de CON. Falhando, o investigador perde 3D10 de DES conforme seus músculos enrijecem e começam a ficar paralisados. Se a DES de um investigador for levada a zero, ocorre uma imobilização completa, um processo de petrificação normalmente irreversível.

Em poucos minutos, a carne e tendões da vítima se enrijecem rapidamente, adquirindo a consistência de couro e osso. O cérebro e outros órgãos internos permanecem livres e vivos neste estado de endurecimento e imobilização, conscientes e ao mesmo tempo insuportavelmente aprisionados. Somente a destruição do cérebro pode acabar com o sofrimento da vítima. A vítima, cega e entorpecida, perde 1D6 pontos de Sanidade por dia até alcançar uma loucura permanente ou que receba a libertação da morte.

Nota: quando este Grande Antigo estiver com 0 ou menos pontos de vida, sua maldição não funciona mais. Uma vez que se recupere a pelo menos 1 ponto de vida, a petrificação prossegue normalmente.

Ataques corpo-a-corpo: ataca principalmente com tentáculos.

Lutar 80% (40/16), dano de 7D6

Armadura: 10 pontos de couro. Regenera 10 pontos de vida por rodada.

Feitiços: conhece todos os feitiços de Invocar/Vincular, bem como feitiços de Contactar Grandes Antigos, Chthonianos, Abissais, Pólipos Voadores, Carniçais, Proles Estelares de Cthulhu e Habitantes da Areia.

Perda de Sanidade: 1D10/1D100 pontos de Sanidade por ver Ghatanothoa, mas esse é o menor dos problemas do investigador.

Gla'aki

De um corpo elíptico projetavam-se inúmeros espigões finos feitos de um metal multicolorido. Na parte mais rombuda da elipse, uma boca circular de lábios grossos se formava no centro de um rosto esponjoso, de onde surgiam três olhos de finos pedúnculos. Ao longo da face inferior do corpo havia muitas pirâmides brancas, presumivelmente usadas para a locomoção. O diâmetro da criatura devia ser de 3 metros em sua parte menos larga... grandes talos se contorciam acima dela... a forma se assomava, pulsando e se agitando com uma vibração ensurdecedora... um espigão erguia-se contra uma vítima.

—Ramsey Campbell, *The Inhabitant of the Lake*

Atualmente, Gla'aki habita o fundo de um lago no Vale do Rio Severn, na Inglaterra, de onde invoca novos cultistas com uma "isca-onírica" — o envio de sonhos hipnóticos para potenciais iniciados. Esta entidade está fraca no momento, e sem a força extraída do processo de iniciação de novos membros, não pode enviar seus sonhos para muito longe. Quando alguém vai morar nas proximidades do lago, a criatura pode enviar os sonhos, ou pode enviar servos de Gla'aki para capturar ou guiar novos iniciados.

Culto

Gla'aki dirige um culto particularmente repugnante no qual a maioria dos membros são mortos-vivos. Já houve casos de humanos vivos adorarem Gla'aki, no entanto, atualmente a área ao redor de seu lago está deserta.

Outras Características

Isca-Onírica: Gla'aki usa principalmente a isca-onírica para atrair vítimas para o lago para iniciação. A chance de o alvo ser dominado pelo sonho é igual aos pontos de magia de Gla'aki, menos os pontos de magia da vítima, jogando 1D100. Para cada quilômetro de distância entre a vítima e o covil de Gla'aki, adicione 1 ponto de magia ao total da vítima para efeitos desse cálculo. Gla'aki pode tentar uma vez por noite, por tantas noites quantas desejar.

Para a iniciação, o noviço fica à margem do lago enquanto Gla'aki emerge das profundezas. Gla'aki enfia um de seus espigões no peito da vítima e então, na próxima rodada, injeta um líquido dentro dela. Normalmente o espigão mata a vítima humana. O espigão se desacopla de Gla'aki e dele crescem protuberâncias atravessando o corpo da vítima. Quando o crescimento se completa, em uma noite ou duas, o espigão cai, deixando um local lívido que não sangra e do qual emana uma rede de linhas vermelhas. A vítima é então um escravo morto-vivo, um servo de Gla'aki.

Condições: se o dano do espigão não matar o alvo antes do fluido ser injetado, a vítima se torna um horror morto-vivo, mas não estará sujeita à vontade de Gla'aki. Se possível, Gla'aki faz seus servos capturarem tal indivíduo e mantê-lo preso enquanto outro espigão é injetado, para forçar a servidão adequada. Se a vítima conseguir partir o espigão durante a rodada em que ela é perfurada e antes que o líquido seja injetado, ela morre mesmo assim, mas não se torna um escravo morto-vivo de Gla'aki. Nas raras ocasiões em que o espigão não causa dano suficiente para matar a vítima e é quebrado antes que o líquido seja injetado, a vítima segue sendo um ser humano normal. Os escravos mortos-vivos de Gla'aki podem prender os noviços para evitar que rompam os espigões prematuramente.

Gla'aki, O Habitante do Lago

FOR 200 CON 300 TAM 450 DES 50 INT 150
POD 140 PVs 75



Gla'aki

Dano Extra: +7D6
Corpo: 8
Pontos de Magia: 28
Movimento: 6

ATAQUES
Ataques por rodada: 1
Ataques corpo-a-corpo: ataca com seus espigões, seja enfiando-os ou atirando-os contra o alvo.

Lutar 100% (50/20), 3D10 de dano
Armadura: 40 pontos de tegumento. Cada espigão tem 4 pontos de armadura e 6 pontos de vida.
Feitiços: Gla'aki conhece a maioria dos feitiços e ensina muitos deles a seus escravos-devotos.
Perda de Sanidade: 1D3/1D20 pontos de Sanidade por ver Gla'aki.

Hastur, O Impronunciável

Paisagem completamente alienígena... Parte da frente de um lago profundo. Hali? Em cinco minutos a água começou a ondular e algo se elevou. Voltado para o centro. Um titânico ser aquático, tentaculado. Octópode, mas muito, muito maior — dez — vinte vezes maior do que o gigantesco Octopus apollyon da costa oeste. Apenas o seu pescoço possuía facilmente 75 metros de diâmetro. Não podia arriscar ver o seu rosto.

—August Derleth, *The Gable Window*



Hastur

Hastur, o Impronunciável, habita perto da estrela Aldebaran, na constelação Taurus. Ele está ligado ao místico Lago de Hali, ao Símbolo Amarelo e à Carcosa, bem como às coisas que ali habitam. Ele pode estar conectado de alguma forma com o poder de voar através do espaço.

Sua aparência é controversa. Em um caso relatado de possessão por Hastur, um cadáver assumiu uma aparência inchada e escamosa, e os seus membros ficaram desossados e fluidos. As coisas no Lago de Hali parecem octopoides se vistas pelas costas e são aparentadas com Hastur. Elas também têm rostos insuportavelmente horríveis. Ainda assim, a aparência de Hastur é em grande parte determinada pelo Guardião.

Hastur é bem servido pelos byakhee, uma raça capaz de voo interestelar.

Culto
O culto a Hastur é moderadamente comum na Terra, e os abomináveis povos Tcho-Tchos são conhecidos entre seus adoradores, assim como a Irmandade do Símbolo Amarelo. O culto de Hastur é particularmente repugnante, e tem mais fama do que membros participantes. Os adoradores se referem à Hastur como Aquele Que Não Deve Ser Nomeado. Isso pode ser um equívoco decorrente de seu título, "O Impronunciável".

Outras Características
Hastur só pode ser invocado à noite. Quando Hastur está, a cada rodada três indivíduos a 20 metros de tal horror devem Esquivar com sucesso ou serão agarrados por Hastur e destruídos na rodada seguinte. Hastur normalmente não ataca amigos ou adoradores. Ele nunca pode aparecer na porção da Terra onde Aldebaran está abaixo do horizonte.

HASTUR, Aquele Que Não Deve Ser Nomeado

FOR 600 CON 1000 TAM 500 DES 150 INT 75
POD 175 PVs 150
Dano Extra: +13D6
Corpo: 14
Pontos de Magia: 35
Movimento 16/25 voando

ATAQUES
Ataques por rodada: 3
Ataques corpo-a-corpo: independente do que seja, Hastur tem tentáculos e garras entre seus apêndices.

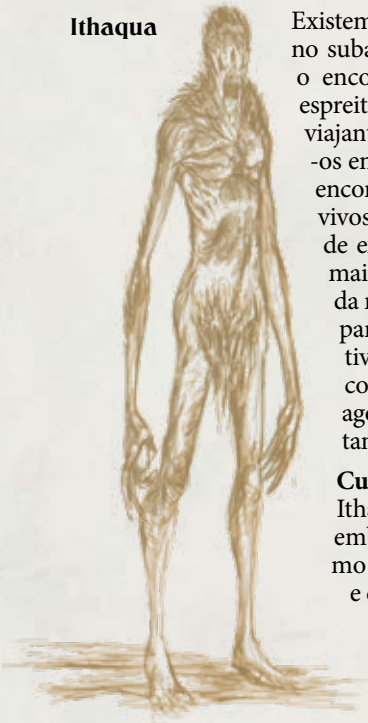
Lutar 100% (50/20), o dano é a morte instantânea
Armadura: 30 pontos de couro espesso, escamoso, borrachudo e frouxo.
Feitiços: Fabricar Hidromel Espacial, todos os feitiços de Convocar e Contactar, Invocar/Vincular Byakhee e outros que o Guardião considerar apropriados.
Perda de Sanidade: 1D10/1D100 pontos de Sanidade por ver Hastur.

Ithaqua

As estrelas tinham sido apagadas... a grande nuvem que havia obscurecido o céu parecia curiosamente como a silhueta de um homem gigante. E... onde o topo da "nuvem" deveria estar, onde a cabeça da coisa deveria existir, havia duas estrelas brilhando, visíveis apesar das sombras, duas estrelas brilhando, com um brilho ardente — como olhos!

—August Derleth, *The Thing That Walked on the Wind*

Ithaqua



Existem relatos de Ithaqua no Ártico e no subártico, onde nativos americanos o encontraram. Ele é conhecido por espreitar regiões desertas, rastreando viajantes mal-aventurados e levando-os embora. Tais infelizes são às vezes encontrados vivos, e eles se mantêm vivos por algum tempo, incapazes de explicar o que lhes aconteceu. A maioria dessas pessoas é encontrada morta semanas ou meses depois, parcialmente enterradas, como se tivessem caído de algum lugar alto, congeladas em posições de grande agonia, e com partes aleatórias faltando de seus corpos.

Culto

Ithaqua tem um culto minúsculo, embora muitos o temam no extremo norte. Os habitantes da Sibéria e do Alasca podem deixar sacrifícios para evitar que o Wendigo assombre seus acampamentos, mas a adoração organizada parece ser rara. Ithaqua é mais amplamente louvado no distante mundo de Bórea.

ITHAQUA, O Andarilho dos Ventos, O Wendigo

FOR 250 CON 750 TAM 500 DES 150 INT 50
POD 175 PVs 125
Dano Extra: +8D6
Corpo: 9
Pontos de Magia: 35
Movimento: 10/30 voando

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Ataques corpo-a-corpo: este ser imenso pode pisotear, socar e esmagar seus alvos. Quando usa suas garras, toda armadura é ignorada. Se perto o bastante, Ithaqua pode agarrar com uma poderosa garra por rodada. Qualquer pessoa agarrada por ele fica automaticamente presa, também, caso Ithaqua deseje.

Rajada de Vento: se Ithaqua estiver dentro de umas poucas dúzias de metros, ele pode usar ventos poderosos para tentar levantar suas vítimas no ar. Os jogadores dos personagens atacados dessa maneira precisam vencer um teste resistido de FOR. Se Ithaqua estiver atacando vários investigadores, divida sua FOR entre eles. O dano é causado por ser erguido e então derrubado — 1D10 x3 metros. Cada 3 metros de queda causam 1D6 de dano.

Lutar 80% (40/16), dano extra

Rajada de Vento 100% (50/20), especial (ver acima)

Armaduras: 10 pontos de pele e crosta de gelo.

Feitiços: todos os feitiços de Convocar e Contactar.

Perda de Sanidade: 1D10/1D100 pontos de Sanidade por ver Ithaqua. 1/1D6 pontos de Sanidade por ouvir o uivo do Wendigo no Vento Norte.

A despeito das histórias sobre o aprisionamento de Ithaqua no norte do Ártico, alguns acreditam que as suas amarras têm força apenas sobre a Terra e que ele é livre para viajar para outros reinos e planetas de sua escolha. Seus servos também — o ardente vento do gelado e seus outros servos — podem ir aonde quiserem, agindo como executores da ira do Deus sobre aqueles que se acham seguros fora da região de aprisionamento de Ithaqua.

Conta-se que o lamento do Wendigo é demonstra a angústia desse deus aprisionado, combinando o ódio pelas correntes que o prendem e uma inveja de todas as coisas vivas capazes de se espalhar por onde quiserem sobre a Terra.

Nodens

E sobre as costas dos golfinhos se equilibrava uma imensa concha coroada na qual cavalgava a forma cinzenta e horrível do Nodens primordial, o Senhor do Grande Abismo...Então o grisalho Nodens estendeu uma mão enrugada e ajudou Olney e seu anfitrião a subirem na vasta concha.

— H.P. Lovecraft, *The Strange High House in the Mist*

Ele costuma assumir a forma de um ser humano normal, grisalho e com barba cinzenta. Nodens frequentemente anda em uma carruagem feita a partir de uma enorme concha e puxada por monstros de outro mundo ou seres fantásticos de lendas humanas.

Culto

Muitas vezes, Nodens é quase amigável com a humanidade. Ele visitou a Terra em algumas ocasiões, e é conhecido por ter ajudado alguns indivíduos que foram perseguidos ou assediados pelos Grandes Antigos ou por Nyarlathotep. Nodens não tem nenhum culto na Terra. Ele é servido por noitesguios.

NODENS, Senhor do Grande Abismo

FOR 210 CON 225 TAM 75 DES 105 INT 350
POD 500 APA 105 PVs 30
Dano Extra: +3D6
Corpo: 4
Pontos de Magia: 100
Movimento: 12

ATAQUES

Ataques corpo-a-corpo: Nodens nunca ataca fisicamente um inimigo. Diante de um oponente mais fraco, ele invoca noitesguios em quantidade suficiente para carregar o alvo embora. Enfrentando um inimigo poderoso, Nodens tenta expulsar o inimigo: um teste resistido de POD. Em caso de fracasso, o inimigo permanece onde está e Nodens parte voluntariamente para evitar uma luta. Se Nodens for forçado a ir embora por causa de um ser que resistiu a ser expulso, é comum que leve consigo um humano por ele favorecido, deixando-o em algum local aleatório. Também há registros de ele ter levado humanos para viagens até os limites externos da galáxia (e de volta para casa).

Armadura: nenhuma de início, mas pode escolher ganhar armadura gastando 1 ponto de magia por ponto desejado de armadura — esta armadura mantém-se até que a lua se ponha ou o sol nasça.

Feitiços: pode convocar noitesguios para ajudá-lo a uma taxa de 1D10 noitesguios por ponto de magia gasto; Nodens pode convocar outros servos a uma taxa de um por ponto de magia gasto; ele pode se curar gastando um ponto de magia por ponto de dano; Guardiões devem adicionar outros feitiços que considerem característicos desse deus.

Perda de Sanidade: nenhum ponto de Sanidade é perdido por ver Nodens.

Nodens



Nyarlathotep

Uma figura alta e magra com o jovem rosto de um antigo faraó, exuberante com robes prismáticas e coroado com um pschent que brilhava com uma luz inerente... o fascínio de um deus sombrio ou arcanjo caído, e ao redor de cujos olhos espreitava o brilho lânguido de humor caprichoso.

—H.P. Lovecraft, *A Procura de Kadath*

Nyarlathotep é o mensageiro, o coração e a alma dos Deuses. Ele é o único a ter uma personalidade verdadeira, e ele afirma ter mil formas diferentes. Para ele, causar loucura e insanidade é mais importante e agradável do que espalhar a mera morte ou destruição.

Apenas algumas das 999 formas de Nyarlathotep já foram descritas. O Faraó Negro é um humano de aparência egípcia. A Língua Sangrenta é um enorme monstro com apêndices terminados em garras e um único longo tentáculo vermelho-sangue em lugar de um rosto. Este tentáculo se estende para frente quando a Coisa uiva para a lua. O Assombro das Trevas é preto e alado, com um olho vermelho trilobular, e não suporta a luz. A Mulher Inchada é uma mulher enorme cujo corpo convulsiona-se com numerosos tentáculos. A Besta assume a forma da Esfinge do Egito, no entanto, seu rosto é repleto de estrelas. Existem algumas sugestões de que o Homem Negro de cerimônias de bruxas europeias também seja uma forma de Nyarlathotep.



Nyarlathotep

Culto

Nyarlathotep é tipicamente idolatrado através de uma das suas formas, ou "máscaras". Existem inúmeros desses cultos espalhados por todo o globo.

A Irmandade do Faraó Negro é centrada no Cairo e tem uma poderosa filial em Londres. O Culto da Língua Sangrenta é conhecido no Quênia e em Nova York. O Culto de Sabedoria Estrelada, de Providence, adora o Assombro das Trevas, assim como o faz Culto do Morcego de Areia, na Austrália. Outros cultos conhecidos incluem a Ordem da Mulher Inchada de Xangai e a global Irmandade da Besta.

Além disso, aqueles que adoram os deuses muitas vezes o fazem na esperança de conquistar a bênção de Nyarlathotep. Recompensas para escravos leais, geralmente, vêm através Caos rastejante, já que muitos dos outros Deuses são negligentes demais para se importar. Nyarlathotep pode conceder aos adoradores o conhecimento de um feitiço, transmitir algum fato destrutivo ou crença religiosa divergente ou então conceder um monstro servidor como assistente. Os presentes de Nyarlathotep sempre parecem provocar turbulências entre a humanidade e são particularmente suscetíveis a trazer sofrimento e terror para seu destinatário.

Nyarlathotep tem servos especiais, incluindo os shantaks e horrores caçadores. Ele pode presentear qualquer tipo de criatura a um adorador, caso a julgue adequada. Tal presente geralmente envolve pelo menos a doação permanente de POD ou outro atributo para Nyarlathotep e os outros deuses.

Outras Características

Nyarlathotep executa a vontade de Azathoth e outros deuses e é precisamente referido como a alma deles. Ele sempre tenta trazer loucura para a humanidade e várias profecias, incluindo as histórias *O Caos Rastejante*, *Nyarlathotep* e o poema *Os Fungos de Yuggoth* parecem afirmar que algum dia o próprio Nyarlathotep destruirá a humanidade e, possivelmente, o planeta inteiro. Nyarlathotep é sempre uma figura zombeteira, evidentemente desdenhosa de seus mestres.

Todas as invocações a Azathoth e a muitos outros deuses incluem o nome de Nyarlathotep, possivelmente reconhecendo-o como seu mensageiro. Ele é conhecido e temido por todas as espécies do Mythos e, ocasionalmente, exige coisas delas.

Em forma humana, Nyarlathotep pode tentar corromper ou enganar seus inimigos aparecendo como um amigo e geralmente reluta em revelar seus poderes sobrenaturais, a menos que seja pressionado. Nyarlathotep usualmente reage a desafios invocando seres para destruir inimigos ou carregá-los embora.

Nyarlathotep pode invocar um membro de qualquer raça deste livro (mais outras que não constam aqui), ao custo de 1 ponto de magia para cada 5 pontos de POD que a criatura possui. Quando está em forma de monstro, ele tende a agarrar suas vítimas e então carregá-las com ele.

NYARLATHOTEP, O Caos Rastejante

Forma Humana

FOR 60	CON 95	TAM 55	DES 95	INT 430
POD 500	APA 90	PVs 15		

Dano Extra: nenhum.
Corpo: 0
Pontos de Magia: 100
Movimento: 12

Forma Monstruosa

FOR 400	CON 250	TAM 450	DES 95	INT 430
POD 500	APA N/A	PVs 70		

Dano Extra: +10D6
Corpo: 11
Pontos de Magia: 100
Movimento: 16

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Quando está em forma humana, Nyarlathotep pode ser morto por meios físicos normais. Caso isso aconteça, depois de cair, o corpo começa a tremer e a inchar, estourando para libertar um enorme monstro com garras (ou alguma outra forma monstruosa descrita anteriormente). Este colosso indesejado, então, se ergue do cadáver destroçado e desaparece nos céus sem molestar o assassino.

Quando está em forma monstruosa, Nyarlathotep é difícil de ser morto, no entanto, caso o seja, na verdade será dispersado.

A forma demoníaca com garras de Nyarlathotep muda continuamente; a cada rodada ele terá pelo menos duas garras capazes de atacar.

Ataques corpo-a-corpo: como humano, possui a gama comum de ataques desarmados disponíveis para humanoides. Como um monstro, ele é capaz de usar uma profusão de apêndices, dependendo de sua forma.

Lutar (enquanto humano) 100% (50/20), 1D3 ou dano com base na arma

Lutar (enquanto monstro) 85% (42/17), 10D6 + dano extra

Armadura: nenhuma, mas caso seja levado a 0 pontos de vida, ele cai ao chão, muda de forma (sempre para uma mais monstruosa, o que faz com que os espectadores percam pontos de Sanidade) e então voa para o espaço interestelar.

Feitiços: Nyarlathotep conhece todos os feitiços do Mythos; ele pode invocar monstros a uma taxa de 1 ponto de magia por cada 5 pontos de POD que o monstro tem; ele pode convocar um shantak, horror caçador ou um Serviçal dos Deuses Exteriores ao custo de um único ponto de magia.

Perda de Sanidade: nenhuma perda por ver sua forma humana; em muitas das outras 999 formas, 1D10/1D100 por ver Nyarlathotep.

Nyogtha

Um odor insidioso começou a penetrar o aposento. Era vagamente reptiliano, almiscarado e nauseante. O disco se ergueu inexoravelmente, e um pequeno dedo de escuridão se esgueirou por baixo de sua borda e então veio uma grande onda de escuridão iridescente, nem líquida nem sólida, uma assustadora massa gelatinosa.

—Henry Kuttner, *The Salem Horror*

Nyogtha é uma divindade menor que dizem morar em cavernas subterrâneas na Terra. Pode estar relacionada a Cthulhu. Nyogtha se assemelha a uma gosma de escuridão viva que pode lançar negros tentáculos ou pseudópodes à vontade.

Culto

Nyogtha possui uns poucos adoradores, principalmente bruxas e afins. Esta divindade ensina-lhes feitiços ocasionalmente, em troca de sacrifícios e POD. Nas Terras Sombrias, Nyogtha é adorado por um bando de carniçais.

Alguns carniçais do Mundo Desperto também podem praticar esse culto.

NYOGTHA, A Coisa que Não Deveria Existir

FOR 425 CON 200 TAM 400 DES 100 INT 100
POD 140 PVs 60

Dano Extra: esta divindade é feita de uma substância à qual não se aplica o dano extra

Corpo: 10

Pontos de Magia: 28

Movimento: 10

ATAQUES

Ataques por rodada: 1



Nyogtha

Ataques corpo-a-corpo: se Nyogtha ataca para causar dano, cada alvo dentro de 10 metros recebe 1D10 pontos de dano devido a numerosas pequenas feridas.

A menos que seja afastada por feitiços apropriados, essa divindade agarra e arrasta sua vítima embora para fossos subterrâneos.

Lutar 100% (50/20), causa 1D10 a todos dentro de um raio de 10 metros

Armadura: ignora os primeiros 10 pontos de dano recebidos a cada rodada, vindos de todas as fontes; com 0 pontos de vida, este ser é dispersado e parte.

Feitiços: todos os feitiços de Convocar e Contactar; Criar Portal.

Perda de Sanidade: 1D6/1D20 pontos de Sanidade por ver Nyogtha.

Rei de Amarelo, Avatar de Hastur

Ele se posta sobre a sacada. Ele não tem rosto, é duas vezes maior do que um homem. Ele calça sapatos pontudos sob de suas esfarrapadas vestes fantasticamente coloridas, e uma fita de seda parece cascatear da ponta de seu capuz... Às vezes, ele parece ter asas, em outras, um halo.

—James Blish, *More Light*

O Rei de Amarelo pode até parecer humano, vestido em farrapos amarelos ou trapos multicoloridos e usando a Máscara Pálida, mas os trapos são extensões da carne da entidade, enquanto a máscara cobre horríveis pseudópodes que podem se afixar a um alvo e drenar a sua própria essência vital (POD). Acima de tudo, este ser possui uma repugnante plasticidade de formato, sendo capaz de se esticar e transformar à vontade. Este é o avatar de Hastur, O Impronunciável, mais frequentemente encontrado.

Culto

Seus adoradores são, muitas vezes, loucos solitários — artistas e poetas, que enlouqueceram lendo a assombrosa peça ***O Rei de Amarelo*** (ver página 233), e se inspiraram em sua cruel beleza para criar artes que representam a experiência humana como sem sentido. O enlouquecedor **Símbolo Amarelo** (ver página 324) é frequentemente gravado ou estampado em edições desse livro maldito. O símbolo funciona como um ponto de convergência para a loucura, ajudando a distorcer os sonhos daqueles que o encaram.



Rei de Amarelo

O Símbolo Amarelo

Supostamente o grandioso sinete d'Aquele Que Não Deve Ser Nomeado em sua forma como o Rei de Amarelo, o Símbolo Amarelo é de grande interesse e poder para os versados nos caminhos do oculto. Não há acordo quanto ao formato padrão ou real do Símbolo, com muitos afirmando que o Símbolo de algum modo muda de aspecto sempre que seu mestre ou Seus servos estão próximos. Por anos, os inocentes e os ignorantes podem passar pelo Símbolo diariamente sem percebê-lo ou ter conhecimento sobre seu significado; talvez apenas em pesadelos o Símbolo seja registrado. No entanto, uma vez que o Símbolo fique "ativo", a mesma pessoa o verá onde antes nada via, coisa que acontecerá mais tarde em muitos lugares insuspeitos. Qualquer um que tenha visto o Símbolo Amarelo é considerado abençoado e escolhido.

Talvez trabalhando subliminarmente, o Símbolo Amarelo é um foco para o mal e a loucura e essencialmente uma marca de alta idolatria para os cultos de Hastur. Ver o Símbolo Amarelo causa a perda de 0/1D6 pontos de Sanidade.

O Símbolo parece espiralar, brilhar e se contorcer, como se estivesse buscando alcançar o espectador. Este efeito dura apenas um momento; no entanto, para a pessoa afetada, é como se o tempo tivesse parado. Aqueles que perdem pontos de Sanidade por ver o Símbolo Amarelo são amaldiçoados; na próxima vez em que dormirem, devem fazer outro teste de Sanidade e, se falharem, sofrem pesadelos terríveis com o Rei de Amarelo, Carcosa e Hastur, custando outro ponto de Sanidade. A cada vez subsequente em que a pessoa dormir, deve fazer um teste de Sanidade (0/1) e isso se repete todas as noites até que tenha sucesso no teste de Sanidade ou a loucura a domine.

O REI DE AMARELO, Avatar de Hastur, Senhor de Carcosa, Mestre do Símbolo Amarelo

FOR 125 CON 530 TAM 70 DES 135 INT 250
POD 175 PVs 60
Dano Extra: +1D6
Corpo: 2
Pontos de Magia: 35
Movimento: 15 ou pode aparecer/desaparecer à vontade.

ATAQUES

Ataques por rodada: 1 ataque de encarar, 6 farrapos afiados ou 1 tentáculo facial.

Ataques corpo-a-corpo: alguns dizem que o Rei tem um estranho tentáculo facial escondido atrás de sua máscara pálida com o qual ele beija seus adoradores. Outros dizem que quando ele dança suas vestes esfarrapadas se estendem como pseudópodes, cortando aqueles ao seu redor como navalhas.

Olhar do Rei de Amarelo: induz a crises de terror ao olhar para o alvo, custando 1D6 pontos de Sanidade por rodada ao infeliz, enquanto o Rei de Amarelo focar o encara (custando ao Rei 3 pontos de magia por rodada). Para evitar o olhar por uma rodada, o alvo deve fazer um teste Extremo de POD.

Lutar 100% (50/20), 1D6 de dano por cada farrapo afiado + dano extra +1D6 de POD ou, para o tentáculo facial, 1D10 de dano + dano extra + 1D10 de POD por rodada em que o alvo estiver sendo beijado.

Olhar O alvo deve fazer um teste Extremo de POD para resistir aos efeitos, especial (veja acima)

Armadura: nenhuma.

Feitiços: todos os feitiços de Convocar e Contactar, além de outros, conforme o Guardião desejar.

Perda de Sanidade: com a Máscara Pálida sobre o seu "rosto", não há perda de Sanidade; no entanto, em qualquer outra forma, ou com a máscara removida, ver o Rei de Amarelo custa 1D3/1D10 pontos de Sanidade.

Rhan-Tegoth

Um torso quase globular, com seis membros longos e sinuosos terminando em pinças parecidas com as de um caranguejo. Da parte superior, um globo secundário crescia para fora, como uma bolha; seu triângulo de três arregalados olhos de peixe, seu probóscide de 30 centímetros e evidentemente flexível e um dilatado sistema lateral semelhante a guelras, sugeriam que aquilo era uma cabeça.

—H.P. Lovecraft, *The Horror in the Museum*

Este deus menor governou a região que hoje é o Alasca, alimentando-se de hominídeos peludos que corriam gritando diante de seu poder. Talvez na época do último ciclo glacial, Rhan-Tegoth entrou em uma hibernação profunda da qual não quis ou não pôde despertar. Redescoberto pelos homens modernos, a maioria confunde esse deus implacável com uma estátua medonha.

Culto

Em tempos antigos, Rhan-Tegoth era adorado por um povo humano primitivo, talvez os inuit. Desde que entrou em hibernação, seu culto desapareceu. Os bestiais gnoph-keh das vastidões do norte também podem ter alguma relação com Rhan-Tegoth.

Outras Características

Um fétido ser semelhante a um anfíbio, ele exige sacrifícios de sangue de pelo menos TAM 75, diariamente. Para se alimentar, ele agarra sua aterrorizada vítima e a puxa para sua massa de tentáculos. Os tentáculos então começam a drenar sangue, fluidos orgânicos e 5 pontos de FOR da presa por rodada. Para cada 10 desses pontos, aumente a CON de Rhan-Tegoth



Rhan-Tegoth

em 5, até um máximo de 800 de CON. Pontos excedentes são perdidos. Em jejum, Rhan-Tegoth perde 1D100 de CON por dia até chegar a 300, e então entra novamente em hibernação.

Um sacrifício completamente drenado por Rhan-Tegoth é abandonado ressequido e crivado de centenas de minúsculas feridas por perfurações. Com o sangue e os fluidos corporais sugados, apenas a casca do cadáver permanece. Ver um cadáver assim custa 1/1D6 pontos de Sanidade.

RHAN-TEGOTH, Terror dos Hominídeos

FOR 200 CON 300* TAM 150 DES 75 INT 75
POD 175 PVs 45
**montante base; aumenta conforme ele se alimenta.*
Dano Extra:+3D6
Corpo: 4
Pontos de Magia: 35
Movimento: 10/14 nadando

ATAQUES
Ataques por rodada: 1D6+2

Ataques corpo-a-corpo: capaz de atacar com garras, pernas e tentáculos para realizar uma variedade de ataques.

Lutar 80% (40/16), 1D6 de dano + dano extra

Armadura: 10 pontos de pele e tentáculos grossos e cobertos de limo. Também regenera 1 ponto de vida por rodada.

Feitiços: qualquer um.

Perda de Sanidade: 1D8/1D20 pontos de Sanidade por ver Rhan-Tegoth.

Shub-Niggurath

"Iä! Iä! Shub-Niggurath!
A Cabra Preta das Matas com Mil Crias!"

—H.P. Lovecraft, *Um Sussurro nas Trevas*

Shub-Niggurath é frequentemente mencionada em rituais e feitiços. Supõe-se que ela seja uma perversa deusa da fertilidade.

Em uma de suas poucas descrições, conta-se que Shub-Niggurath é uma enorme massa turva. Esta massa, indubitavelmente, espuma e apodrece. É provável que partes dessa névoa coalesçam, às vezes, formando horríveis partes corporais, viscosos tentáculos pretos, bocas gotejando gosma, ou curtas pernas retorcidas, terminando em cascos pretos que podem ser responsáveis pela referência em seu nome a "cabra". Quando ela chega, dela podem brotar crias negras.

Informações recentes sugerem que seu leite pode ter propriedades notáveis, mas os Guardiões devem definir isso.

Culto
Amplamente louvada, ela pode ter conexões com druidas e grupos similares. Os adoradores de Shub-Niggurath geralmente se agrupam em bandos ou congregações, assim como os cultistas de Cthulhu. Seus emissários e substitutos, as crias negras, podem representar a ajuda que ela concede aos seus adoradores.

Convocada, Shub-Niggurath ataca os não-adoradores presentes.

Ela é frequentemente convocada especificamente para aceitar sacrifícios. Shub-Niggurath pode ser dispersada por aqueles que conhecem seu feitiço de convocação e é possível machucá-la o suficiente para fazê-la partir.

SHUB-NIGGURATH, A Cabra Preta das Matas

FOR 360 CON 850 TAM 600 DES 140 INT 105
POD 350 PVs 145
Dano Extra: +11D6
Corpo: 12
Pontos de Magia: 70
Movimento: 15

ATAQUES
Ataques por rodada: 1
Ataques corpo-a-corpo: Shub-Niggurath tem uma profusão de tentáculos, que chicoteiam ao redor e podem atingir oponentes.
Apanhar (mnbr): Shub-Niggurath tem dezenas de tentáculos, mas só pode apanhar uma vítima a cada rodada. Com um teste-bem sucedido, o investigador é capturado e puxado até o corpo da deusa para ter seus fluidos corporais drenados por uma de suas muitas bocas, a mordida drena permanentemente 3D10 de FOR da vítima por rodada.
Enquanto está sendo drenada, a vítima é mantida absolutamente impotente, e não pode conjurar feitiços, gastar pontos de magia ou realizar qualquer ação, exceto se contorcer de dor e gritar.
Combatendo contra seres mais poderosos, Shub-Niggurath ainda ataca com um tentáculo por oponente, mas depois que um tentáculo acerta, ele se prende, e um segundo tentáculo ataca, e assim por diante. Cada ataque bem-sucedido adicional permite que uma nova boca comece a drenar sua vítima gigantesca.
Atropelar: uma vez por rodada, Shub-Niggurath pode atropelar seres de TAM 300 ou menos. O ataque de atropelar é eficaz contra todos os alvos com menos de 300 de TAM em seu caminho, que tem em média de 10 a 20 metros de extensão.

Lutar 75% (37/15) metade do dano extra

Apanhar (mnbr) agarra uma vítima e a morde automaticamente na próxima rodada

Mordida Automática quando apanhado, o dano é 3D10 de FOR drenada por rodada

Atropelar 75% (37/15) dano igual ao dano extra



Shub-Niggurath

Armadura: não possui armadura, no entanto, seu pegajoso corpo de névoa é imune a armas físicas. Armas mágicas ou fogo, eletricidade ou energias semelhantes lhe causam dano normal. Seus tentáculos viscosos e vapores gosmentos podem voltar a juntar-se à massa principal, permitindo que ela efetivamente regenere pontos de vida. Cada ponto de magia gasto por ela permite curar 2 pontos de dano.

Feitiços: Shub-Niggurath conhece no mínimo todos os feitiços pertencentes aos deuses; ela é conhecida por transmitir Criar Portal, Maldição de Azathoth e Símbolo Vooriano aos seus favoritos.

Perda de Sanidade: 1D10/1D100 pontos de Sanidade por ver Shub-Niggurath.

As raízes de ritos religiosos pagãos e também de alguns mais modernos trazem certa pálida semelhança com as práticas dos primeiros devotos da Cabra Preta com Mil Crias. O ciclo anual de morte e renascimento, os sacrifícios na época da colheita, o fogo purificador no Beltane, todos possuem vestígios de Sua adoração. É improvável que a maioria dos que seguem as antigas práticas da deusa Eostre, do Lammas ou do Samhain estejam cientes das verdadeiras origens de tais ritos, no entanto, existem povos sábios, que ainda habitam nos limites da sociedade, que certamente entendem o significado de tais rituais. Deve-se ter cuidado ao se aproximar de tão hábeis povos, pois nunca se pode ter certeza de a quem eles verdadeiramente servem.

Shudde M'ell

Uma grande coisa cinzenta com mais de um quilômetro e meio, entoando cânticos e transpirando ácidos estranhos... avançando pelas profundezas da terra a uma velocidade impressionante, em uma fúria terrível..., derretendo rochas basálticas como manteiga sob um maçarico.

—Brian Lumley, *The Burrowers Beneath*

Ele é proeminente entre os chthonianos e aparentemente é o maior e o mais maligno entre os seus. De acordo com as lendas, ele já este aprisionado sob G'harne, no entanto, agora está livre para vagar pela Terra com seus semelhantes.

Culto

Chthonianos, Shudde M'ell entre eles, não são muito idolatrados por humanos hoje em dia, embora existam rumores de que druidas o fizessem no passado e tribos remanescentes da Idade da Pedra ainda possam manter tal prática. Talvez as raças que construíram G'harne tenham-no feito em honra a Shudde M'ell.

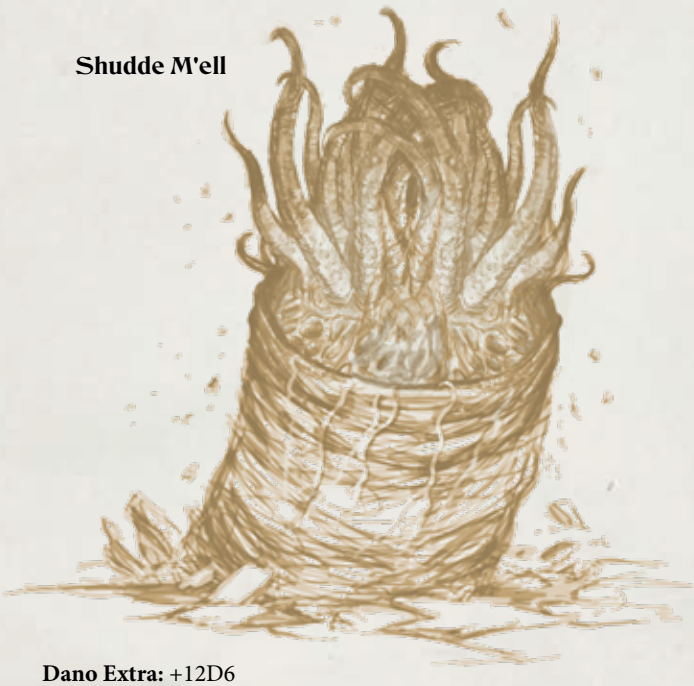
Outras Características

Por si só, Shudde M'ell pode causar um terremoto local de intensidade chocante. Em conjunto com outros chthonianos, ele pode criar fortes terremotos de escopo regional, poderosos o suficiente para derrubar edifícios ou destruir pontes.

Se Shudde M'ell atacar diretamente, um imenso buraco se abre no chão, acompanhado por um ruído terrível de cânticos e gosmentos sons de sucção. Tudo que estiver sobre o local do buraco, o qual tem pelo menos 1D10+10 metros de diâmetro, é sugado e destruído. Os chthonianos então saem do buraco e investem contra os sobreviventes.

SHUDDE M'ELL, O escavador das profundezas

FOR 450 CON 400 TAM 600 DES 75 INT 100
POD 175 PVs 100



Shudde M'ell

Dano Extra: +12D6
Corpo: 13
Pontos de Magia: 35
Movimento: 8/8 escavando

ATAQUES

Ataques por rodada: 1
Ataques corpo-a-corpo: pode usar seu corpanzil e tentáculos para bater e esmagar.
Agarra e Sugar (mnbr): pode agarrar um oponente com um tentáculo e drenar 3D10 de CON por rodada.
Esmagar: uma vez por rodada, pode usar seu corpanzil para esmagar a tudo diante dele.

Lutar 100% (50/20), dano extra

Agarrar e Sugar (mnbr) 6D6 de dano + drenagem de 3D10 de CON por rodada

Esmagar 90% (45/18), 12D6 de dano a todos dentro de um raio de 12 metros

Armadura: 8 pontos de pele; regenera 5 pontos de vida por rodada.
Feitiços: conhece todos os feitiços que o Guardião considerar apropriados; ensinou a muitos acerca dos Grandes Antigos e seus servos.
Perda de Sanidade: 1D3/1D20 pontos de Sanidade por ver Shudde M'ell.

Tsathoggua

Em um recesso sombrio, ele discerniu o enorme volume amorfo de uma massa que parecia estar descansando. E a massa se agitou um pouco com a sua aproximação, e ergueu com infinita indolência uma imensa cabeça batráquia. E a cabeça abriu seus olhos muito lentamente, como se ainda estivesse apenas meio-acordada de seu torpor, de modo que eles eram visíveis como duas fendas gotejantes na cara escura e sem sobrancelhas.

—Clark Ashton Smith, *The Seven Geases*

Ele habita o golfo negro de N'Kai, aonde primeiro chegou à Terra, vindo de Saturno. Ele é um dos seres menos malévolos do Mythos de Cthulhu, embora ainda seja terrível. Tsathoggua geralmente é representado como tendo um corpo gordo e peludo e uma cabeça de sapo com orelhas e pelos de morcego. Sua boca é larga e seus olhos estão sempre meio fechados, como se ele estivesse com sono. Conta-se também que ele pode mudar sua forma livremente.



Tsathoggua

Culto
Em tempos antigos, Tsathoggua era adorado pelo povo serpente, pelos peludos voormis subumanos, e por feiticeiros e bruxos em tempos posteriores. No passado, ele ofereceu portais mágicos e feitiços aos seus fiéis. Ele é servido por uma raça de entidades conhecidas, por falta de um nome melhor, como proles amorfas. Essas criaturas habitam N'Kai e os templos do deus.

Outras Características
Quando encontrado, peça um teste coletivo de Sorte para os investigadores, a fim de determinar se Tsathoggua está com fome. Se Tsathoggua não tiver fome, ele ignora os investigadores e finge estar dormindo.

TSATHOGGUA, O adormecido de N'kai

FOR 250 CON 600 TAM 150 DES 135 INT 150
POD 175 PVs 75
Dano Extra: +4D6
Corpo: 5
Pontos de Magia: 35
Movimento: 16

ATAQUES
Ataques por rodada: 1
Ataques corpo-a-corpo: Tsathoggua pode chutar e golpear adversários.
Prender e alimentar-se (mnbr): se estiver com fome, Tsathoggua agarra um investigador e puxa a vítima para si: a cada rodada seguinte, o personagem perde 5 pontos de cada atributo até que sejam reduzidos a zero ou até que Tsathoggua seja afastado. A vítima estará em grande agonia, com queimaduras cáusticas, vitríolos correndo por suas veias, perfurações por todo o corpo, etc. Neste caso (se o investigador de algum modo conseguir ficar vivo e escapar), uma semana completa de cuidados hospitalares restaura um ponto para cada atributo.

Lutar 100% (50/20), dano extra

Prender e Alimentar-se (mnbr) usado para agarrar alguém, após isso, a cada rodada drena 5 pontos de cada atributo

Armadura: regenera 30 pontos de vida por rodada perdidos com ferimentos e lacerações; no entanto, fogo, eletricidade e outras forças do tipo têm efeitos normais sobre esse deus monstruoso.
Feitiços: amplos poderes mágicos, como convém a um Grande Antigo; registros afirmam que ele ensinou Criar Portal e vários feitiços de Invocar/Vincular para humanos.
Perda de Sanidade: 0/1D10 pontos de Sanidade para ver Tsathoggua.

Tulzscha

Uma coluna crepitante de doentias chamas esverdeadas... jorrando vulcanicamente de profundezas vastas e inconcebíveis, conjurando sombra alguma, como deveriam chamas normais, e revestindo a rocha nitrosa com um virulento verdete. Apesar de toda sua fervilhante combustão, não emanava calor, mas apenas a fria viscosidade da morte e da corrupção.

—H.P. Lovecraft, *O Festival.*

Na corte de Azathoth, é uma ardente bola de fogo verde, dançando com seus deuses irmãos diante do Sultão Demoníaco. Convocado para o nosso mundo, assume uma forma gasosa, penetrando o planeta até o seu núcleo e então entrando em erupção vindo de baixo como uma coluna de chamas. Essa divindade não pode se mover de onde emerge.

Culto
Alguns poucos grupos de cultistas adoram essa entidade obscura, geralmente em templos subterrâneos, e especialmente durante equinócios, solstícios e conjunções importantes. Tulzscha prospera na morte, corrupção e decadência.

TULZSCHA, A Chama Verde

FOR 300 CON 180 TAM 390 DES 60 INT 75
POD 75 PVs 57
Dano Extra: N/A
Corpo: 9
Pontos de Magia: 15
Movimento: 0 (na superfície)

ATAQUES
Ataques por rodada: 1
Ataques corpo-a-corpo: ficar perto o suficiente para se envolver em combate causa 3D6 de dano por fogo.
Arrotar Chamas: eficaz a 15 metros ou menos; 1 ataque por rodada. É possível esquivar dessas bolas de fogo verdes. Com um ataque bem-sucedido, o alvo envelhece 2D10 anos. O alvo deve fazer testes de CON e POD, representando perdas de 1D6/3D10 de CON e 1D6/3D10 de POD, respectivamente, para sucesso/fracasso. Um segundo teste de POD também é necessário, em caso de fracasso, jogue 1D6: 1-2 = perda de 5 de FOR; 3-4 = perda 5 de DES; 5-6 = perda de 5 de APA.

Lutar (Automático) causa 3D6 contra quem estiver na distância do corpo-a-corpo

Arrotar Chamas 80% (40/16), dano especial (ver acima)



Tulzscha

Armadura: nenhuma, mas é imune a armas empaladoras e a calor, frio, ácido e eletricidade. Explosivos e todos os outros ataques físicos causam dano mínimo. Magia afeta normalmente, mas Tulzscha só pode ser afugentado chegando a 0 pontos de vida.
Feitiços: todos do Grimório e conforme o Guardião desejar.
Perda de Sanidade: 1D3/1D20 pontos de Sanidade por ver Tulzscha.

Ubbo-Sathla

Lá, no cinzento começo da Terra, a massa amorfa que era Ubbo-Sathla repousava em meio ao lodo e aos vapores. Desprovido de cabeça, órgãos ou membros, desprendiam-se de seu costado gosmento em ondulações lentas e incessantes, as formas ameboides que foram os arquétipos da vida terrestre. Em sua massa jaziam as poderosas tabuletas feitas de pedra estelar, que foram inscritas com a sabedoria inconcebível dos deuses pré-mundanos.

—Clark Ashton Smith, *Ubbo-Sathla*

Esta divindade habita uma caverna fria e úmida e nunca deixa o seu covil, a menos que seja convocada ou perturbada. A gruta pode ser acessada por fissuras profundas no gelo antártico ou através de entradas secretas no Deserto Gelado das Terras Oníricas. É possível que existam outras rotas.

Culto
Ubbo-Sathla não tem cultos entre os humanos, embora os mi-go e outras raças alienígenas possam adorá-lo. *O livro de Eibon* e o *Necronomicon* mencionam esse deus.

Outras Características
A Fonte Ingênita pode ter gerado os protótipos de toda a vida terrena. Existem insinuações de que foi a partir de tecidos de Ubbo-Sathla que os seres ancestrais criaram seus pavorosos shoggoths. Dentro da gruta de Ubbo-Sathla, há várias tabuletas de pedras estelares, que dizem conter vasto conhecimento e segredos dos deuses. Essas tabuletas, as Chaves Ancestrais, permanecem um enigma. Mesmo os feiticeiros mais poderosos não conseguiram retornar de suas buscas por essas tabuletas.

A todo instante, um observador vê centenas de pseudópodes se formando, agitando-se, agarrando presas e sendo absorvidos de volta pela massa corporal. Permanecer mais do que uns poucos minutos na presença dessa divindade garante que um ou mais investigadores serão atacados.
Prole de Ubbo-Sathla: esta divindade produz proles continuamente, 1D10 por rodada, algumas das quais ela devora, enquanto outras conseguem escapar. Aquelas que sobrevivem cumprem cada capricho e desejo de seu senhor primordial e irracional. Geralmente encontradas apenas na gruta primordial de Ubbo-Sathla, nenhuma prole é igual à outra. Todas preferem ataques surpresa com emboscadas: algumas usam filamentos pegajosos, outras golpeiam com pseudópodes, outras ainda fazem uso de tentáculos gelatinosos, e assim por diante.

UBBO-SATHLA, A Fonte Ingênita

FOR N/A CON 1000 TAM 1000 DES N/A INT 0
POD 375 PVs 200
Dano Extra: N/A
Corpo: 9
Pontos de Magia: 75
Movimento: 0

ATAQUES
Ataques por rodada: 1
Ataques corpo-a-corpo: açoita com pseudópodes, buscando agarrar o alvo e então absorvê-lo em sua massa. Cada pseudópode tem um alcance de 100 metros.

Lutar 90% (45/18), dano por agarrar e absorver

Nota: qualquer ponto tocado por Ubbo-Sathla é deixado sem vida.
Armadura: regenera 25 pontos de vida por rodada. Imune a armas de impacto, projéteis e corte; fogo, feitiços e armas encantadas causam dano normal. Um Símbolo Ancestral lhe causará 3D6 de dano, no entanto, o símbolo é destruído. Chegando a 0 pontos de vida, o deus retorna para sua caverna ou entra por uma fissura e se regenera completamente.
Perícias: Gerar Prole 100%.
Feitiços: nenhum, mas Ubbo-Sathla pode controlar suas proles de uma distância razoável.
Perda de Sanidade: 1D8/5D10 pontos de Sanidade por ver Ubbo-Sathla.

PROLE DE UBBO-SATHLA

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	110	(1D6 a 6D10+6 x5)
CON	80	(3D6+6 x5)
TAM	115	(1D6 a 6D10+10 x5)
DES	70	(4D6 x5)
INT	0	(0)
POD	50	(3D6 x5)

PVs: 19
Dano Extra Médio: +2D6
Corpo Médio: 3
Média de Pontos de Magia: 10
Movimento: 8

ATAQUES
Ataques por rodada: 1
Ataques corpo-a-corpo: filamentos pegajosos e outros apêndices tentam arrastar o alvo para perto o bastante para que possa ser digerido.
Engolir (mnbr): ataca com filamentos pegajosos, pseudópodes ou com tentáculos gelatinosos. Seja qual for o ataque, um sucesso arrasta o alvo até o corpo da prole, onde será digerido à taxa de 1D6 pontos de vida por rodada. Uma vez engolido, nenhuma ação é possível, embora amigos possam tentar libertar a vítima.

Lutar 75% (37/15), 1D6 de dano por rodada quando engolido.

Engolir (mnbr) arrasta o alvo para dentro do corpo, digerindo-o e causando 1D6 de dano por rodada.
Armadura: imune a golpes de concussão e cortes; fogo, magia e armas encantadas causam dano normal.
Feitiços: nenhum.
Perícias: Furtividade 90%.
Perda de Sanidade: 1/1D8 pontos de Sanidade por ver uma prole de Ubbo-Sathla.



Ubbo-Sathla

Y'golonac

Ele viu o porquê da sombra do dia anterior na vidraça não ter cabeça, e gritou. Conforme a mesa era jogada para o lado pela imensa figura desnuda, em cuja superfície ainda pendiam tiras do paletó de tweed, o último pensamento de Strutt foi uma inacreditável convicção de que aquilo estava acontecendo porque ele lera as Revelações... mas, antes que ele pudesse protestar, seu fôlego lhe foi arrancado, conforme as mãos se abateram sobre seu rosto e úmidas bocas vermelhas se abriram em tais palmas.

—Ramsey Campbell, *Cold Print*

A divindade Y'golonac é delineada no Revelações de Gla'aki, um livro arcano. É uma figura inchada e incandescente que habita o subterrâneo, em uma vasta ruína atrás de uma parede de blocos. Esta prisão pode ser próxima da cidade de Brichester, no Vale do Severn, pois sabe que a criatura frequenta esse lugar. Esta divindade é conhecida por aparecer quando seu nome é lido ou falado enquanto o mal está presente. É um deus menor, mas maligno.

Culto

Y'golonac tem poucos seguidores, mas busca por mais adoradores com afinco, aprisionando aqueles que são sutilmente malignos para serem seus sacerdotes. No entanto, a noção de malignidade de Y'golonac parece ser um pouco superficial.

Outras Características

Y'golonac pode parecer um ser humano normal, um tanto neurótico e flácido. Quando ele consegue entrar em contato com uma pessoa que está imersa no mal, a vítima é possuída e absorvida pela divindade que, depois disso, pode trocar à vontade entre a forma do indivíduo e sua forma verdadeira — incandescente, sem cabeça, desnuda e enorme, com bocas úmidas se abrindo nas palmas de suas mãos.

Para resistir a uma possessão, o alvo deve ter sucesso em testes de POD com 1D100 a cada rodada para evitar ser dominado. Quando é dominado, o investigador perde 10 de INT e 10 de POD por rodada até que Y'golonac seja forçado a sair ou até que sua mente e alma sejam destruídas e substituídas pelas de Y'golonac — e Y'golonac só vai embora se perder todos os seus pontos de vida. Y'golonac normalmente ataca pessoas que se tornaram cientes de sua existência, geralmente através da leitura de pelo menos uma página das *Revelações de Gla'aki*. Esse ser é bom em fazer com que as pessoas leiam passagens desse livro horrível sem terem consciência disto.

Y'golonac



Y'GOLONAC, A Mão que Devora

FOR 125 CON 625 TAM 125 DES 70 INT 150
POD 140 PVs 75
Dano Extra: +2D6
Corpo: 3
Pontos de Magia: 28
Movimento: 10

ATAQUES

Ataques por rodada: 1
Ataques corpo-a-corpo: sendo vagamente humanoide, Y'golonac pode chutar e socar.
Mordida: em combate contra mais de um inimigo, Y'golonac usa suas bocas para devorar e destruir inimigos. O dano causado pelas bocas não cicatriza naturalmente e a perda de INT e POD é permanente, já que as feridas infectadas nunca se fecham.

Lutar 100% (50/20), dano extra

Mordida 100% (50/20), 1D4 de dano que não pode ser curado e perda de 5 de INT e 5 de POD a cada rodada
Armadura: nenhuma
Feitiços: Invocar/Vincular e Contactar, e qualquer outro que o Guardião considere apropriado.
Perda de Sanidade: 1/1D20 pontos de Sanidade por presenciar um humano se transformando em Y'golonac; 1/1D10+1 por ver Y'golonac.

Yibb-Tstll

Lá, sobre o pulsante corpo preto do Ancião, imensas criaturas reptilianas aladas e sem rosto se apinhavam e agarravam a uma vastidão de seios enegrecidos e descaídos que se contorciam! Os olhos se moviam rapidamente, independentes — deslizando com vil viscosidade sobre toda a superfície apodrecida da cabeça mole e reluzente de Yibb-Tstll!

—Brian Lumley, *The Horror at Oakdeene*

Esta horrível divindade enxerga todo o tempo e espaço enquanto gira lentamente no centro de sua clareira na Selva de Kled, nas Terras Oníricas da Terra. Sob seu manto ondulante há uma multidão de noitesguios, agarrados aos seios de Yibb-Tstll e se alimentando.

Culto

Em tempos antigos, Yibb-Tstll era adorado como o deus Yibb, atualmente, no entanto, ele não tem nenhum culto conhecido.

Yibb-Tstll é frequentemente abordado por indivíduos — na maioria das vezes feiticeiros — que ou anseiam por utilizar os servos de Yibb-Tstll, os noitesguios, ou rogam por seu toque benevolente.

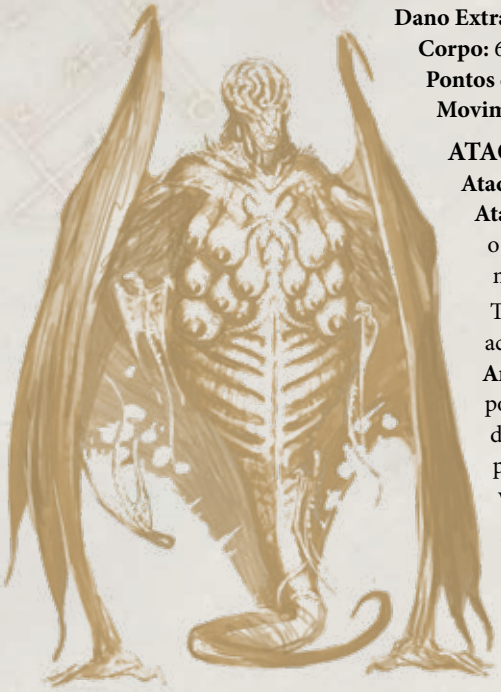
Outras Características

O sangue de Yibb-Tstll, conhecido como O Negrume por feiticeiros, pode ser invocado e pode agir de forma independente.

O toque de Yibb-Tstll comumente causa efeitos drásticos, à escolha do Guardião — talvez a perda imediata de todos os pontos de Sanidade, uma morte rápida por convulsões terríveis ou quem sabe um impulso de avançar e sugar dos seios da criatura, antes de ser destroçado. Podem ocorrer mudanças físicas. Às vezes, elas são benéficas.

YIBB-TSTLL, O Paciente

FOR 200 CON 240 TAM 260 DES 80 INT 300
POD 325 PVs 50



Yibb-Tstll

Dano Extra: +5D6
Corpo: 6
Pontos de Magia: 65
Movimento: 0

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Ataques corpo-a-corpo: o toque de Yibb-Tstll é mortal.

Toque 100% (50/20), ver acima

Armadura: mantos de 12 pontos, regenera 5 pontos de vida por rodada. Caso perca todos os pontos de vida, Yibb-Tstll se dissipa, mas ele pode rapidamente se reformar ou reaparecer em algum outro lugar.

Feitiços: todos os feitiços de Contactar, Convocar Yibb-Tstll, Contactar Yibb-Tstll, Convocar O Negrume, Invocar/Vincular Noitesguio, e outros, conforme o Guardião desejar.

Perda de Sanidade: 1D6/1D20 pontos de Sanidade por ver Yibb-Tstll.

Yig

O pai meio-humano das serpentes... o deus-serpente das tribos das planícies centrais — presumivelmente a fonte original do mais meridional Quetzalcoatl ou Kukulcan — era um demônio estranho, meio-antropomórfico.

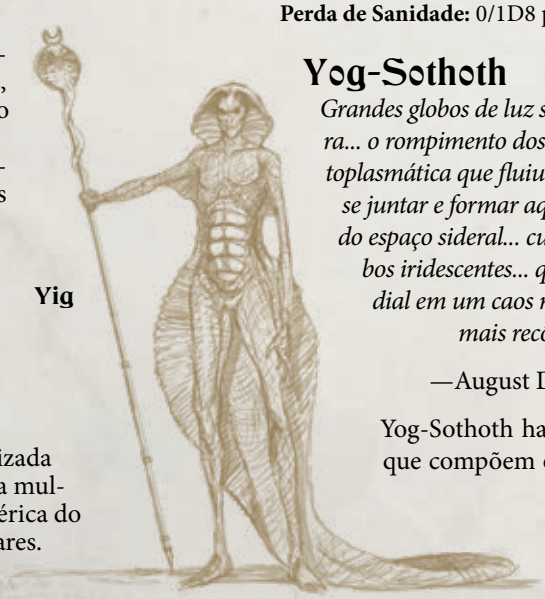
—H.P. Lovecraft e Zealia Bishop, *The Curse of Yig*

Yig nunca é claramente descrito, mas pode parecer um homem forte e escamoso com uma cabeça de serpente ou normal. Ele pode ser acompanhado por multidões de cobras. Ele parece ser principalmente uma divindade norte-americana. A notória "maldição de Yig" consiste em demência e bebês deformados.

Culto

Há registros de Yig ser adorado por tribos das planícies e feiticeiros voduístas, e pode estar de alguma forma conectado a Quetzalcoatl.

Ele também é adorado pelo povo-serpente e seus semelhantes. Seus adoradores ganham alguma imunidade contra serpentes venenosas, a capacidade de falar com cobras e alguns rituais e feitiços arcanos. Se alguém expõe segredos do culto ou o prejudica, Yig envia uma cobra sagrada para matar o infrator.



Yig

Outras Características

Uma manifestação de Yig seria sinalizada em boa parte ou inteiramente por uma multidão de serpentes — cascavéis na América do Norte, víboras ou najas em outros lugares.

Uma cobra sagrada de Yig é sempre um grande indivíduo de uma espécie nativa da região onde se manifesta, com uma meia-lua branca no topo da cabeça. Na América do Norte, geralmente essa cobra seria uma enorme cascavel, com pelo menos 1,5 metro de comprimento. A serpente aparece tão rápido que a vítima sempre se assusta e é automaticamente acertada com um ataque, a menos que consiga reagir rapidamente (um teste de Esquivar). Nas rodadas subsequentes, testes bem-sucedidos de Esquivar devem ser feitos para evitar uma picada da cobra, que perseguirá a vítima e continuará atacando até que seja morta. Nenhum antiofídico pode salvar alguém picado por uma cobra sagrada de Yig — uma pessoa picada sempre morre após poucos minutos de agonia.

YIG, Pai das Serpentes

FOR 150 CON 600 TAM 100 DES 90 INT 100
POD 140 PVs 70
Dano Extra: +2D6
Corpo: 3
Pontos de Magia: 28
Movimento: 10

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Ataques corpo-a-corpo: Yig possui a gama comum de ataques desarmados disponíveis para humanoides.

Apertar (mnbr): em combate corpo-a-corpo, a mão de Yig aperta, não golpeia, causando dano por esmagamento em braços ou pernas.

Picada: na próxima rodada de combate, Yig puxa a vítima até ele (teste resistido de FOR para evitar) e a pica.

Lutar 90% (45/18), dano extra

Apertar (mnbr), 2D6 dano por esmagamento

Picada (depois de Apertar) 95% (47/19), 1D8 de dano + morte instantânea se ultrapassar a armadura

Armaduras: 6 pontos de escamas. Um acerto crítico ignora a armadura. Ataques corpo-a-corpo causam dano normal e a armadura de Yig protege normalmente, contudo, qualquer objeto que penetre a armadura escamosa de Yig recebe 3D6 de dano devido aos efeitos de seu sangue corrosivo.

Feitiços: conhece todos os feitiços habituais de Invocar/Vincular e Contactar e é mais propenso a ensiná-los do que a maioria das divindades; é particularmente conhecedor em chthonianos; Guardiões devem acrescentar outros feitiços conforme desejado.

Perda de Sanidade: 0/1D8 pontos de Sanidade por ver Yig.

Yog-Sothoth

Grandes globos de luz se aglomerando em direção à abertura... o rompimento dos globos mais próximos e a carne protoplasmática que fluiu escuramente para longe em busca de se juntar e formar aquele horror hediondo e sobrenatural do espaço sideral... cuja máscara era um amontoado de globos iridescentes... que espumava como a gosma primordial em um caos nuclear eternamente além dos espaços mais recônditos do espaço e do tempo!

—August Derleth, *The Lurker at the Threshold*

Yog-Sothoth habita os interstícios entre os planos que compõem o universo. Nesses lugares, essa divindade se manifesta como um aglomerado de globos iridescentes, em constante mudança, confluindo um contra o outro e

se rompendo. Este aglomerado é grande, mas variável, de modo que em um momento pode parecer ter 100 metros de comprimento e, em outro, 1 km ou mais. São óbvias as conexões entre aparecimentos de Yog-Sothoth e os avistamentos de supostos discos voadores.

Culto

Yog-Sothoth é proeminentemente a divindade de magos e feiticeiros. Ele lhes concede o poder de viajar entre os planos, ou de enxergar outros planos por um pedaço de espelho mágico ou algo do tipo. Yog-Sothoth também pode conceder a seus escravos a capacidade de comandar vários monstros de mundos distantes.

Em troca desses presentes, os adoradores abrem caminhos para Yog-Sothoth viajar de seus domínios habituais para a Terra, para devastar e saquear.

Enquanto Tawil at'Umr, todos aqueles que desejam viajar para tempos e lugares distantes podem negociar com ele em segurança. Essa forma parece ser o modo menos maligno em que se pode encontrar esta divindade, mas mesmo assim sempre existe o perigo de que Tawil at'Umr remova o seu véu e cause loucura e destruição total àqueles que lidam consigo.

Outras Características

Yog-Sothoth detém o poder de viajar entre os planos para chegar a qualquer ponto do espaço ou do tempo. Essa divindade, em si mesma, é contígua a todo o espaço-tempo. Por isso, Yog-Sothoth também recebe a alcunha de a Chave e o Portão. Em seu aspecto de Abridor dos Caminhos, ele é conhecido como Umr at'Tawil, cuja forma árabe correta seria Tawil at'Umr, o que significa Aquele de Vida Vasta. Yog-Sothoth deseja entrar em nosso plano para se banquetear com a vida que ele abriga, mas só pode fazê-lo em momentos específicos.

Yog-Sothoth pode voar por nossa atmosfera a velocidades de centenas ou milhares de quilômetros por hora.

Yog-Sothoth pode transportar um personagem por rodada para qualquer lugar do universo ou do tempo, precisando apenas tocá-lo.

YOG-SOTHOTH, O Tudo-em-Um

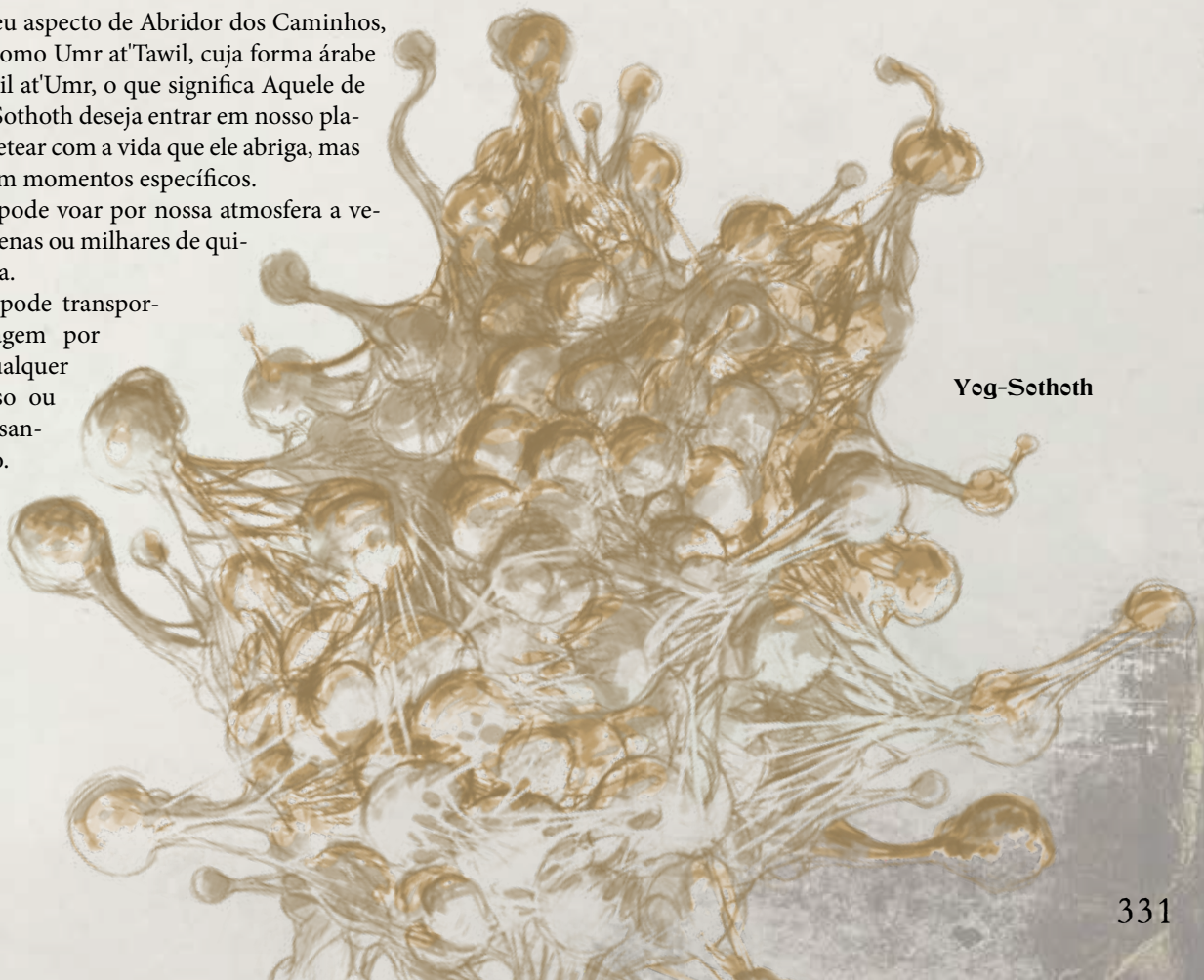
FOR N/A CON 2000 TAM varia DES 5 INT 200
POD 500 PVs 400
Dano Extra: N/A
Corpo: varia
Pontos de Magia: 100
Movimento: 100

ATAQUES

Ataques por rodada: 1
Ataques corpo-a-corpo: usa os ataques especiais a seguir.
Esferas: a cada rodada de combate, Yog-Sothoth pode tocar um personagem com suas esferas viscosas e esse personagem perde imediatamente 3D10 de CON. Este dano é permanente e não irá cicatrizar normalmente. Ele assume a forma de corrosão, ressequimento ou decomposição da parte do corpo tocada, e também pode envolver uma perda de APA para a vítima.
Raios: alternativamente, Yog-Sothoth pode disparar raios de fogo ou de um fluido prateado (a um custo de 1D6 pontos de magia), podem alcançar uma distância de mais de 800 metros e destruir qualquer objeto normal atingido — derrubando aeronaves e matando ou atordoando quaisquer ou todos os humanos que falharem em Esquivar. Esse disparo de energia cobre uma área de cerca de 5 metros com seu efeito.

Esferas 100% (50/20), 3D10 de dano permanente de CON

Raios 80% (40/18), causa morte em um raio de 5 metros de diâmetro
Armadura: nenhuma, no entanto, apenas armas mágicas podem causar dano a Yog-Sothoth.
Feitiços: tantos quanto ele quiser.
Perda de Sanidade: 1D10/1D100 pontos de Sanidade por vê-lo em sua forma esférica. Não há custo por ver a forma de Tawil at'Umr.



Yog-Sothoth



Zoth-Ommog

Zoth-Ommog

Um corpo no formato de um cone truncado, de base ampla. Uma cabeça chata, romba e em forma de cunha, vagamente reptiliana, rematava o torso cônico e estava quase inteiramente escondida atrás de madeixas em turbilhão. Tal cabelo, ou barba e juba, consistia de cordas grossas e espiralantes, como serpentes ou minhocas... Através dessa repulsiva juba de Medusa com gavinhas gosmentas, dois ferozes olhos ofídicos encaravam em uma horrível mistura de fria zombaria inumana e algo que só posso descrever como arrogante ameaça.

—Lin Carter, *Zoth-Ommog*

Essa divindade possui um corpo cônico e uma cabeça reptiliana. Desta, cresce uma massa de grossos tentáculos serpentinos. Da base de seu pescoço se projetam quatro grossos pseudópodes semelhantes a braços de estrelas-do-mar, um de cada lado do corpo. Zoth-Ommog evidentemente está enterrado sob o oceano Pacífico, na cidade-cadáver de R'lyeh.

Culto

Zoth-Ommog não tem possui nenhum culto ativo entre os humanos. Alguns abissais podem adorar essa entidade maligna. Zoth-Ommog pode se manifestar através de uma de suas muitas estátuas dispersas aparentemente de forma aleatória ao redor do mundo.

Zoth-Ommog, Filho de Cthulhu

FOR 200 CON 600 TAM 300 DES 60 INT 100
POD 175 PVs 90
Dano Extra: +5D6
Corpo: 6
Pontos de Magia: 35
Movimento: 25

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Ataques corpo-a-corpo: pode atacar de várias formas, usando tentáculos, pés, golpes esmagadores, e assim por diante. Geralmente, ataca qualquer humano à vista, seja golpeando com um de seus gigantescos pseudópodes, seja com uma mordida.

Lutar 90% (45/18), dano extra

Armadura: 10 pontos de couro grosso e engordurado; regenera 3 pontos de vida por rodada de combate.

Feitiços: todos os feitiços de Convocar e Contactar, além de qualquer outro que o Guardião considere apropriado.

Perda de Sanidade: 1D6/1D20 pontos de Sanidade por ver Zoth-Ommog.

Seção Três: Horrores Tradicionais

Pode-se facilmente imaginar um núcleo de energia ou substância alienígena, amorfo ou não, mantido vivo pela subtração imperceptível ou imaterial de forças-vitais ou tecidos e fluidos corporais de outros seres vivos mais palpáveis, nos quais penetra e com cuja tessitura às vezes se mistura completamente.

—H.P. Lovecraft, *A Casa Evitada*

Jogos de *Chamado de Cthulhu* podem ser usados para contar qualquer tipo de história de horror — não se sinta restrito a usar autênticos adversários Lovecraftianos. O horror tradicional frequentemente se baseia na dualidade do bem contra o mal, um conceito que perde seu significado no universo niilista de Lovecraft. Muitos dos seres sobrenaturais das lendas são tradicionalmente derrotados com o uso de parafernália religiosa: o vampiro é ferido com água benta e repelido por um crucifixo; fantasmas e demônios estão sujeitos ao exorcismo dos sacerdotes cristãos. Por que tais coisas funcionariam em um cenário Lovecraftiano? Nem tudo precisa ser explicado, mas as incoerências flagrantes devem ser abordadas. Se vampiros são afetados por um crucifixo, então por que carniçais não são?

Tentar casar os arquétipos tradicionais de horror com um universo lovecraftiano pode não ser tão fácil quanto parece. Pode ser útil distinguir os jogos que usam um cenário lovecraftiano daqueles de um terror mais genérico.

A consistência só é necessária quando duas de histórias estão conectadas. Você pode decidir que crucifixos queimam a carne dos mortos-vivos em um cenário de vampiro dos anos 1970, apenas para ter tais coisas ridicularizadas em um encontro com o Mythos no mundo moderno. Se as histórias não estiverem conectadas (*ou seja*, usam um conjunto diferente de personagens), então nenhuma consistência é necessária.

O uso de monstros tradicionais dentro dos jogos também oferece aos Guardiões a opção de inserir uma "pista falsa" (ou red herring) na história ou garantir que os jogos não fiquem estagnados à medida que os investigadores enfrentam mais e mais monstros Mythos, semana após semana. Combinar monstros tradicionais e do Mythos permite que os Guardiões criem mistérios únicos e desafiadores nos quais os jogadores pensam que sabem o que enfrentam, apenas para descobrir um novo horror híbrido que é ainda mais desafiador e assustador.



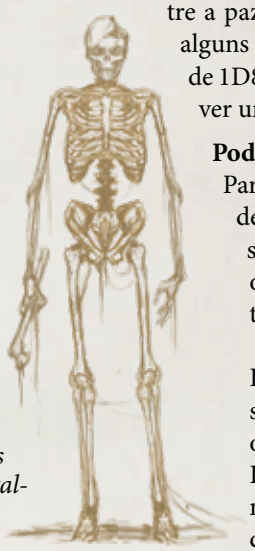
Esqueleto Humano

Esqueletos animados são encontrados em umas poucas lendas medievais e mais frequentemente em histórias e filmes modernos.

Poderes Especiais

Resistência a dano: os ossos secos são bastante frágeis, trincando e se esfacelando facilmente com um golpe bem dado, no entanto, nenhuma parte de um esqueleto é mais vulnerável do que outra. Qualquer golpe que atinja um esqueleto tem uma chance de destruí-lo igual ou menor do que o dano causado x5 (em uma jogada de 1D100). *Por exemplo, se um machado atingisse um esqueleto e causasse 8 pontos de dano, haveria 40% de chance de destruir o esqueleto, despedaçando-o. A menos que o esqueleto seja despedaçado, ele permanece totalmente intacto.*

Aplique um dado de penalidade a ataques feitos com uma arma empaladora (incluindo balas), já que grande parte do alvo consiste de espaços vazios.



Esqueleto

ESQUELETOS, Adoráveis ossadas

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	50	(3D6 ×5)
CON	N/A	
TAM	65	(2D6+6 ×5)
DES	50	(3D6 ×5)
INT	50	(3D6 ×5)
POD	05	(05)

PVs: N/A (regras especiais)
Dano Extra Médio: nenhum
Corpo Médio: 0
Pontos de Magia: 1
Movimento: 7

ATAQUES
Ataques por rodada: 1
Ataques corpo-a-corpo: esqueletos animados tradicionalmente usam armas em vez de golpear diretamente, talvez por quebrarem tão facilmente. Equipe esqueletos conforme desejar, tipicamente, usam porretes ou espadas.

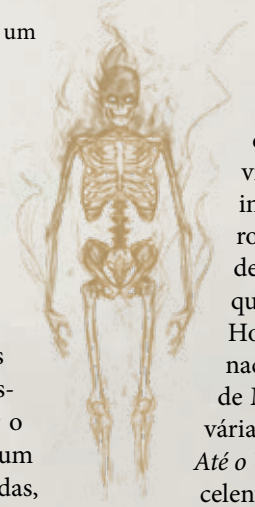
Lutar 45% (22/9), 1D3 de dano + dano extra ou por tipo de arma

Esquivar 30% (15/6)
Armadura: resistentes a dano (ver poderes especiais)
Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade por ver um esqueleto animado.

Fantasma

Cada fantasma deve ser criado pelo Guardião para atender às circunstâncias do cenário. Fantasmas geralmente possuem apenas INT e POD, aparecendo como formas pálidas e indistintas. Eles assombram certos locais ou objetos específicos (como um livro, navio ou automóvel).

Os fantasmas podem ou não ser vulneráveis a magia ou exorcismo. Os fantasmas parecem assombrar especialmente locais a fim de comunicar o horror que provocou a sua formação. Às vezes, um fantasma dá pistas ou instruções, que, se realizadas, permitem que tal ansiosa criatura desapareça e encontre a paz. Embora todos os fantasmas sejam aterradores, alguns são mais repugnantes do que outros; uma perda de 1D8 pontos de Sanidade deve ser a perda máxima por ver um fantasma.



Fantasma

Poderes Especiais

Para o ataque de um fantasma, use um teste resistido de POD. Quando isso acontecer, o fantasma pode ser visto atacando com garras, envolvendo o alvo ou atacando fisicamente a vítima de alguma outra forma.

Se o personagem falhar no teste resistido de POD, perde 2D10 de POD. Se o personagem conseguir vencer o fantasma, ele ou ela faz com que o fantasma perca 2D10 de POD. Esses pontos de POD são perdidos, não absorvidos. Fantasmas mais fortes podem drenar 3D10 de POD ou mais de uma vítima em uma única rodada de combate, mas tais poderosas entidades ainda perdem apenas 2D10 de POD caso sejam superadas pela vítima em uma rodada em particular.

Cabe ao Guardião determinar como um fantasma pode alcançar a paz. As possibilidades incluem:

- Localizar a fonte do vínculo do fantasma e destruí-la.
- Localizar os restos físicos do fantasma e salgá-los e queimá-los.
- Exorcizar o fantasma (isto pode incluir testes resistidos de POD).
- Possibilitar que o fantasma complete a sua "missão" (impedir a morte de um ente querido, resolver questões pendentes, etc.)

Alguns fantasmas podem manipular o ambiente ao seu redor, fazendo com que pratos voem das prateleiras, portas se abram e telefones toquem — o infame poltergeist. Poltergeists mais poderosos podem causar danos físicos aos incautos, atacando com itens arremessados. Em tais casos, os investigadores devem usar a perícia Esquivar para evitar serem atingidos e talvez procurar meios alternativos de acalmar ou expulsar o colérico espírito.

Fantasmas individualmente criados para um uso específico são boas fontes para cenários assustadores. Campanhas inteiras podem ser dedicadas ao estudo e exorcismo de fantasmas. Livros com boas fontes de ideias sobre fantasmas incluem *A Assombração na Casa da Colina* (tanto o romance quanto *Desafio do Além*, o filme de 1963), de Shirley Jackson; *O Iluminado*, de Stephen King; qualquer uma das histórias de fantasmas de William Hope Hodgson (particularmente os contos de Carnacki, *the Ghost Finder*) e as histórias de fantasmas de M.R. James. Henry James também contribui com várias, algumas das quais podem ser encontradas em *Até o Último Fantasma*, e Rudyard Kipling produziu excelentes contos de fantasmas tanto na Inglaterra quanto na Índia.

Lobisomem

Tradicionalmente, um humano normal é amaldiçoado e ocasionalmente a partir de então se transforma em um monstro, meio humano e meio fera — classicamente na lua cheia. Esta pessoa desafortunada pode desconhecer a maldição ou pode detestar o seu destino. Um segundo tipo pode se transformar completamente em um lobo, regozijando-se com suas transformações, e tem mais controle sobre as metamorfoses do que o primeiro. Ataques vorazes e selvagens, parecidos com os dos clássicos cachorros loucos ou humanos raivosos, são típicos de ambos.

Ambos os tipos de lobisomem aparentemente se propagam transmitindo um agente de transformação através da saliva quando mordem. Em algumas culturas, uma pessoa pode se tornar um lobisomem devido à feitiçaria; a maldição, neste caso, é um feitiço. Já outros folclores sugerem que uma pessoa pode induzir a própria transformação ingerindo certas plantas e o sangue dos inocentes.

Enquanto humanos, lobisomens são externamente normais e possuem atributos humanos normais. As formas de homem-fera e o lobo gigante abaixo compartilham ataques, armadura etc. O Guardião pode ou não cobrar uma perda de Sanidade para a forma de lobo: se houver uma perda de Sanidade, dê à criatura olhos brilhantes e outras características sobrenaturais para explicar os efeitos que a visão tem sobre a mente do personagem.



Lobisomem

Poderes Especiais

Regeneração: na forma bestial, o lobisomem é notoriamente resistente a ferimentos, regenerando 1 ponto de vida por rodada. Cicatrizes e vergões advindos do dano regenerado podem permanecer quando o monstro reassume sua forma humana. Essa cura enfraquece, muitas vezes forçando o metamorfo a passar dias na cama.

Imunidade: os lobisomens são imunes à maioria das armas, no entanto, podem ser feridos ou mortos por fogo ou por armas de prata. Se seu pelo for incendiado, o lobisomem perde pontos de vida mais rápido do que consegue se regenerar. Prata, o metal lunar, é venenosa para os lobisomens. Se o lobisomem receber uma lesão grave (metade ou mais de seus pontos de vida em um único ataque) de uma arma de prata, ele morrerá. Se receber um dano de arma de prata inferior a uma lesão grave, o lobisomem não poderá regenerá-lo.

LOBISOMENS, Forma humanoide

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	105	(6D6 ×5)
CON	65	(2D6+6 ×5)
TAM*	55	(3D6 ×5)
DES	65	(2D6+6 ×5)
INT	20	(1D4+2 ×5)
POD	65	(2D6+6 ×5)

*Aumente o TAM para 65 (3D6+1D3 x5) para a forma de lobo gigante.

PVs: 12
Dano Extra Médio: +1D4
Corpo Médio: 1
Pontos de Magia: 13
Movimento: 12

ATAQUES

Ataques por rodada: 2

Ataques de Corpo-a-Corpo: morder, rasgar e espancar. Se a pele do alvo for rompida por uma Mordida, a vítima se transforma em um lobisomem na próxima lua cheia.

Lutar 50% (25/10), 1D8 de dano + dano extra

Esquivar 32% (16/6)

Armadura: enquanto está na forma de lobo ou homem-fera, 1 ponto de couro mais regeneração de 1 ponto de vida por rodada.

Perícias: Rastrear (farejando) 90%, Furtividade 60%

Perda de Sanidade: 0/1D8 pontos de Sanidade por ver um lobisomem. 0/1D3 por ver algum mudar de forma.

Múmia

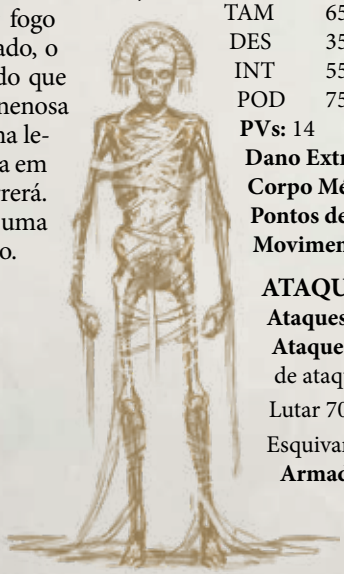
Estes seres mortos-vivos são semelhantes a zumbis inteligentes. Alguns cultos mantêm múmias em seus templos como guardiões. Como os zumbis, múmias precisam ser destroçadas para serem tiradas de ação. Ao contrário da crença popular, muitas múmias não são envoltas em ataduras e podem se mover com relativa rapidez. Algumas múmias não podem regenerar pontos de magia naturalmente.

Uma múmia tem o dobro de sua FOR humana, 1,5 vezes sua CON original e dois terços da DES original.

Por causa do betume e das ataduras frequentemente usadas para preservá-las, o fogo é particularmente efetivo contra as múmias egípcias: o dano é normal, no entanto, as chamas são mais difíceis de extinguir devido ao betume na linhagem.

MÚMIAS, Invólucros de Horror

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	105	(3D6 ×10)
CON	80	(3D6+2 ×7.5)
TAM	65	(2D6+6 ×5)
DES	35	(2D6 ×5)
INT	55	(3D6 ×5)
POD	75	(1D6+12 ×5)



Múmia

PVs: 14
Dano Extra Médio: +1D6
Corpo Médio: 2
Pontos de Magia: 15
Movimento: 6

ATAQUES

Ataques por rodada: 2

Ataques corpo-a-corpo: múmias possuem a gama comum de ataques desarmados disponíveis para humanoides.

Lutar 70% (35/14), 1D6 de dano + dano extra

Esquivar 17% (8/3)

Armadura: 2 pontos de pele. Armas empaladoras têm pouco efeito (metade do dano).

Perícias: Furtividade 50%.

Perda de Sanidade: 1/1D8 pontos de Sanidade por ver uma múmia.

Vampiro

Todo jogador ficará interessado em testar sua astúcia contra estes sanguessugas. No entanto, histórias sobre vampiros e seus poderes são tão contraditórias e díspares que cada Guardião deve determinar quais fatos sobre vampiros são verdadeiros em jogo e quais são meramente lendas. Aqui estão algumas opções:

- Vampiros não têm reflexo.
- Vampiros precisam retornar para o solo em que foram originalmente enterrado para passar as horas do dia.
- A terceira mordida de um vampiro faz com que um personagem morra e então se transforme em um vampiro.
- Um vampiro não possui poderes especiais durante o dia e pode ser incapaz de se mover, ou de sair de seu caixão.
- Em culturas cristãs, a cruz oferece proteção contra os vampiros, pelo menos por um tempo, e água benta queima e escalda a pele dessas criaturas.
- O vampiro só é afetado pela religião que praticou ou que entendia enquanto estava vivo.
- Um vampiro nunca bebe nem come.
- Um vampiro não pode atravessar água corrente.
- Um vampiro pode se transformar em fumaça, névoa, lobo ou morcego à vontade. Caso se transforme em névoa ou fumaça, ele se desloca à taxa de um metro por rodada.

Poderes Especiais

Uma vez que ataques físicos tenham ultrapassado seus pontos de vida, o vampiro se transforma em fumaça ou névoa ao final da rodada em que seus pontos chegaram a zero, passando a regenerar seus pontos de vida à taxa de 1 ponto por rodada. Se, quando estiver com zero pontos de vida, uma estaca for trespassada por seu coração, o vampiro é morto e reduzido a cinzas.

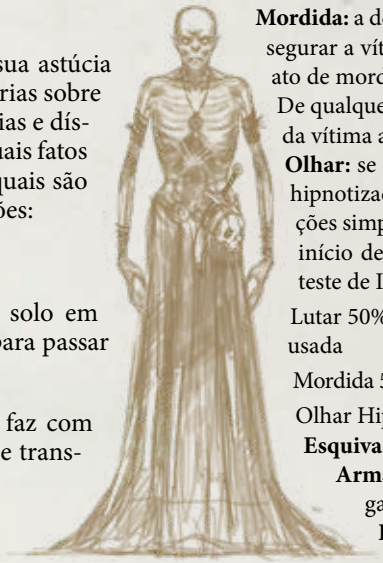
VAMPIROS, Aberrações sanguessugas

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	105	(3D6 ×10)
CON	65	(2D6+6 ×5)
TAM	50	(3D6 ×5)
DES	50	(3D6 ×5)
INT	65	(2D6+6 ×5)
POD	65	(2D6+6 ×5)

PVs: 11
Dano Extra Médio: +1D4
Corpo Médio: 1
Pontos de Magia: 13
Movimento: taxa da espécie +2 (vampiro humano MOV 10)

ATAQUES

Ataques por rodada: 1
Ataques corpo-a-corpo: vampiros possuem a gama comum de ataques desarmados disponíveis para humanoides.



Vampiro

Mordida: a depender do estilo de seu vampiro, ele pode ter que segurar a vítima para continuar drenando o seu sangue, ou o ato de morder pode subjugar a vítima à vontade do vampiro. De qualquer forma, o vampiro drena 2D10 de FOR (sangue) da vítima a cada rodada depois disso.
Olhar: se o alvo falhar em um teste resistido de POD, ele é hipnotizado e pode ser comandado para cumprir instruções simples. Se estas instruções forem autodestrutivas, no início de uma rodada o jogador do alvo pode tentar um teste de INT para despertar da hipnose.
Lutar 50% (25/10), 1D4 de dano + dano extra ou por arma usada
Mordida 50% (25/10), 1D4 de dano + especial (ver acima)
Olhar Hipnotizado, ver acima.
Esquivar: 25% (12/5)
Armadura: 0, mas pode se reconstituir depois de chegar a 0 pontos de vida.
Perícias: Charme 60%, Psicologia Humana 60%, Rastrear (Cheiro de Sangue) 75%, Furtividade 70%.
Perda de Sanidade: 0/1D4 pontos de Sanidade por ser atacado; 1/1D3 por testemunhar uma transformação. Vampiros de aparência humana não custam pontos de Sanidade por serem vistos.

Zumbi

O feitiço que cria o zumbi fornece os pontos de POD o animam. Cada feiticeiro determina o que ele ou ela cria: zumbis, a princípio, não têm vontade própria.

Conforme o Guardião desejar, alguns feitiços e substâncias podem desabilitar essas criaturas. De acordo com a tradição vodu, os zumbis poderiam ser destruídos alimentando-os com sal. Seus criadores, portanto, costumam costurar suas bocas para evitar isso.

Além da tradição vodu, os Guardiões devem observar o feitiço de Ressurreição da tradição do Mythos de Cthulhu — um meio de ressuscitar os mortos (que parecem reter o controle de suas faculdades mentais), e os novos meios de criação de zumbis que a ciência estranha ou uma vil poluição podem trazer.

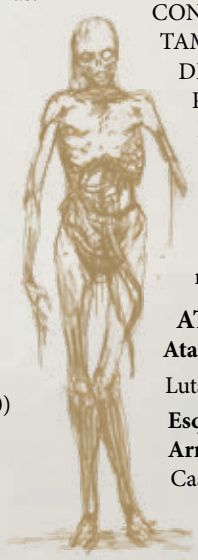
ZUMBIS, Os Mortos-vivos

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	80	(3D6 ×5)
CON	80	(3D6 ×5)
TAM*	65	(2D6+6 ×5)
DES	35	(2D6 ×5)
POD	05	(05)

PVs: 14
Dano Extra Médio: 1D4
Corpo Médio: 1
Pontos de Magia: 1
Movimento: 6 (andando tropegamente) / 8 (andando normalmente)

ATAQUES

Ataques por rodada: 1
Lutar 30% (15/6), 1D3 de dano (ou dano de arma) + dano extra
Esquivar: carecendo de vontade própria, esta não é uma opção
Armadura: Lesões Graves resultarão na perda de um membro. Caso contrário, ignore o dano, exceto na cabeça (uma dado de penalidade se aplica a ataques mirando a cabeça).
Perda de Sanidade: 0/1D8 pontos de Sanidade por ver um zumbi.



Zumbi

Seção Quatro: Feras

Um guia abrangente com todas as variedades de animais do mundo está claramente fora do escopo deste livro e seria bastante desnecessário para o jogo. Os animais listados a seguir são aqueles que se apresentam como inimigos em histórias do gênero de terror (pense em *Pássaros*, de Hitchcock) ou aqueles que podem ser utilizados pelos investigadores (como cavalos de montaria).

Ave

Aves comuns como a pega-rabuda, o corvo e a gralha normalmente não representam ameaça aos humanos, no entanto, no gênero de horror, essas criaturas às vezes se transformam em inimigos. Use os valores dados para morcegos para uma pequena ave ou pássaro individual.

Pássaros maiores podem representar possíveis ameaças se assim inclinados. As estatísticas abaixo se referem a uma águia gigante ou qualquer outra grande ave. Somente as aves maiores atacarão humanos, embora abutres ataquem presas indefesas de qualquer tipo. Todos os pássaros possuem a habilidade especial de diminuir pela metade a chance de um adversário acertá-los (um dado de penalidade) enquanto estão voando.



Condor da Califórnia

Aves maiores vivem nas colinas e montanhas mais altas, que oferecem locais seguros para construírem ninhos e correntes de ar estáveis para ganhar altitude. Elas se empoleiram entre pináculos ou em bordas rochosas, ou mesmo em árvores que cresceram o suficiente para suportar o peso considerável de até meia dúzia de grandes aves e seus ninhos. Tais aves costumam existir no hemisfério ocidental, mas não existe nenhuma razão para que um Guardião não possa dizer: "Uma ave gigante está mergulhando contra você" em qualquer lugar deste lado da Antártica, onde as aves gigantes só caminham.

CONDOR, Vulture gryphus

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	110	(3D6+12 ×5)
CON	50	(3D6 ×5)
TAM	80	(3D6+6 ×5)
DES	95	(2D6+12 ×5)
POD	65	(2D6+6 ×5)

PVs: 13
Dano Extra Médio: +1D6
Corpo Médio: 2
Movimento: 5 / 12 voando

ATAQUES
Ataques por rodada: 1
Ataques corpo-a-corpo: bicos afiados como lâminas e garras ferozes.
Lutar 45% (22/9), 1D6 de dano + dano extra
Esquivar 47% (23/9)
Armadura: 1 ponto de penas.
Perícias: Encontrar 90%.
Habitat: Américas do Norte e do Sul.

Cão

Nossos amigos domésticos são notáveis entre os animais por sua devoção e carinho para com seus mestres humanos. Como caçadores, eles preferem se reunir em bandos de no mínimo 1D8+3 animais.

Os cães apresentam uma grande variedade de tamanhos e os valores (médios) abaixo devem ser adaptados de acordo com o que for apropriado.

CÃES

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	35	(2D6 ×5)
CON	50	(3D6 ×5)
TAM	35	(2D6 ×5)
DES	70	(4D6 ×5)
POD	35	(2D6 ×5)

PVs: 8
Dano Extra Médio: –1
Corpo Médio: –1
Movimento: 12

ATAQUES
Ataques por rodada: 1
Lutar 50% (25/10), 1D6 de dano
Esquivar 42% (21/8)
Armadura: N/A
Perícias: Escutar 75%, Farejar Algo Interessante 90%.
Habitat: onde quer que humanos habitem.



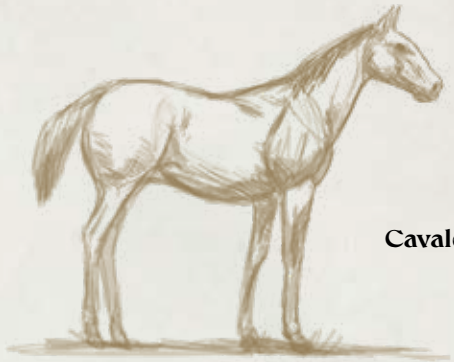
Cão

Cavalo

Os cavalos oferecem muitas vantagens para aqueles que sabem utilizá-los. Para questões de interpretação, divida-os em cavalos de montaria, cavalos de tração, burros e mulas.

O uso do cavalo de equitação é coberto pela perícia Cavalgar. Cavaleiros solitários ou pequenos grupos podem facilmente cobrir 65 quilômetros por dia, desde que tenham bastante água e forragem, como aveia e outros grãos, à disposição. Cavalos de montaria podem confrontar outros cavalos, mas eles não brigam a menos que sejam encurralados. Até mesmo os cavalos treinados para cavalaria são treinados apenas para manter suas posições e controlar seu nervosismo. Quase todos os cavalos entrarão em pânico com a presença de algo sobrenatural.

Cavalos de tração são os maiores cavalos, geralmente inúteis para montaria, mas pouco utilizados para isso. Para engatá-los a carroças, pode ser necessário um teste de Dirigir Carroças ou algo similar. Podem não existir selas e cilhas grandes o suficiente para eles; montar em pelo seria possível, mas com um dado de penalidade em testes de Cavalgar.



Cavalo

Burros e mulas geralmente carregam pesos, não cavaleiros, ou puxam carroças ou caçambas. No estereótipo, esses animais podem ignorar ordens quando tiverem vontade, até mesmo aquelas acompanhadas de violência.

Entre todos os cavalos, a tendência no que diz respeito a eventos sangrentos, tiros, monstros, multidões raivosas e assim por diante será a mais sensata: fugir.

CAVALOS

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	140	(3D6+18 ×5)
CON	65	(2D6+6 ×5)
TAM	165	(6D6+12 ×5)
DES	50	(3D6 ×5)
POD	50	(3D6 ×5)

PVs: 23
Dano Extra Médio: +3D6
Corpo Médio: 4
Movimento: 12

ATAQUES
Ataques por rodada: 1
Ataques corpo-a-corpo: estes são animais grandes que podem chutar e escoicear, bem como pisotear um oponente menor do que eles que esteja caído no chão. Eles podem se erguer sobre as patas traseiras e cair sobre o inimigo com as suas patas dianteiras. É necessário treinamento para que um cavalo atropele pessoas.

Lutar 25% (12/5), 1D8 de dano + dano extra

Esquivar 25% (12/5)
Armadura: nenhuma.
Habitat: pradarias e desertos altos, ou onde se encontrem humanos.

Cobra

Em geral, caem em duas categorias; constritoras e venenosas. As primeiras usam seus ataques para agarrar e apertar suas presas (use as regras de Mnbr), as outras usam seus ataques para morder.

COBRAS, CONSTRITORAS, Jiboias e outras cobras gigantes

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	110	(3D6+12 ×5)
CON	65	(2D6+6 ×5)
TAM	70	(4D6 ×5)
POD	50	(3D6 ×5)
DES	65	(2D6+6 ×5)

PVs: 13
Dano Extra Médio: +1D6
Corpo Médio: 2
Movimento: 6

ATAQUES
Ataques por rodada: 1
Ataques corpo-a-corpo: pode morder, mas apoia-se principalmente em esmagar suas presas.
Comprimir (mnbr): busca se enroscar em torno de sua presa, posteriormente esmagando e engolindo a vítima inteira. Com um ataque bem-sucedido, a vítima estará em subsequente desvantagem (dado de penalidade) e dano automático é aplicado a cada rodada, a menos que a cobra seja morta ou afastada com um teste resistido de FOR.

Lutar 40% (20/8), 1D3 de dano

Comprimir (mnbr) 1D6 + dano extra

Esquivar 25% (12/5)
Armadura: 2 pontos de pele lustrosa.
Perícias: Furtividade 90%.
Habitat: florestas tropicais.

COBRAS VENENOSAS, cascavel, coral etc.

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	35	(2D6 ×5)
CON	35	(2D6 ×5)
TAM	15	(1D6 ×5)
DES	90	(5D6 ×5)
POD	50	(3D6 ×5)

PVs: 5
Dano Extra Médio: –2
Corpo Médio: –2
Move: 8

ATAQUES
Ataques por rodada: 1 (pode usar Picada várias vezes por rodada para contra-atacar)
Ataques corpo-a-corpo: picada. A toxicidade do veneno das víboras pode variar. As vítimas devem fazer um teste Extremo de CON para resistirem ao efeito total do veneno. Um teste bem-sucedido indica um efeito menor. A menos que um antiofídico ou um tratamento médico adequado possa ser encontrado dentro de poucas horas, a vítima de uma mordida pode morrer (ver **Venenos**, página 128).

Lutar 40% (20/8), 1D4 de dano + dano extra + veneno

Esquivar 42% (21/8)
Armadura: N/A
Perícias: Furtividade 90%.
Habitat: florestas tropicais.

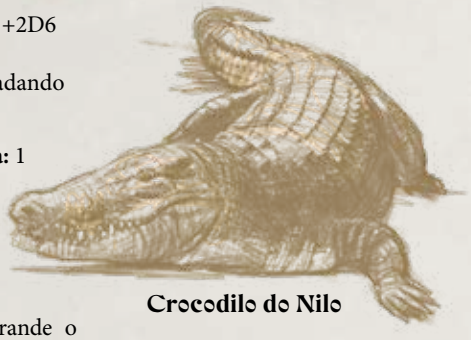
Crocodilo

O crocodilo do Nilo, agora raro no baixo Nilo, mas ainda encontrado na África central, Madagáscar, Ásia tropical e no norte e oeste da Austrália. Onde há água, pode haver crocodilos. Crocodilos comem tudo o que conseguem apanhar e vêm em grande número para uma matança e alimentar-se em comunidade. Usualmente, eles não atacarão um barco. Estatísticas semelhantes podem ser usadas para qualquer membro da ordem crocodilia, incluindo jacarés, caimans e gaviais — todos os lagartos carnívoros de focinho longo.

CROCODILOS DO NILO

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	130	(4D6+12 ×5)
CON	90	(3D6+8 ×5)
TAM	130	(4D6+12 ×5)
DES	35	(2D6 ×5)
POD	50	(3D6 ×5)

PVs: 22
Dano Extra Médio: +2D6
Corpo Médio: 3
Movimento: 6 / 8 nadando


Crocodilo do Nilo

ATAQUES
Ataques por rodada: 1
Ataques corpo-a-corpo: o principal perigo, é claro, é a sua mordida, mas um crocodilo grande o bastante pode se debater e causar dano de impacto.
Morder e prender (mnbr): com mandíbulas ferozes, uma vez que abocanham, dificilmente deixam a vítima escapar e podem arrastá-la para debaixo d'água para que se afogue.

Lutar 50% (25/10), dano extra

Morder e prender (mnbr) 1D10 de dano + dano extra, seguido de dano extra a cada rodada em que a vítima é mantida presa (ou afogamento)

Esquivar 17% (8/3)
Armadura: 5 pontos de couro.
Perícias: Furtividade 60% (na água, 80%)
Habitat: trópicos, especialmente pântanos de selvas em todo o mundo.

Leão

Inclui leões (*Panthera leo*), tigres, suçuaranas, pumas e onças. Os valores para um Leão estão listados abaixo e podem ser usados para todos os grandes felinos, com pequenas variações. Um tigre é um pouco mais forte, enquanto guepardos são mais leves e rápidos.

LEÕES

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	95	(2D6+12 ×5)
CON	50	(3D6 ×5)
TAM	80	(3D6+6 ×5)
DES	95	(2D6+12 ×5)
POD	65	(2D6+6 ×5)

PVs: 13
Dano Extra Médio: +1D6
Corpo Médio: 2
Movimento: 10

ATAQUES
Ataques por rodada: 2
Ataques corpo-a-corpo: esses perigosos predadores têm garras e dentes afiados. Podem usar uma Mnbr para derrubar e segurar o adversário.

Lutar 60% (30/12), 2D6 de dano + dano extra

Esquivar 25% (12/5)
Armadura: 2 pontos de pele e pelo.
Perícias: Furtividade 30%, Rastrear 25%.
Habitat: África e Próximo-Oriente.

Lobo

Eles podem caçar em alcateias quando perseguem rebanhos de alces ou caribus, mas frequentemente caçam sozinhos ou em grupos familiares.

Lobos normalmente são tímidos e registros concretos de ataques a humanos saudáveis são considerados raros ou inexistentes.

LOBOS

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	65	(2D6+6 ×5)
CON	50	(3D6 ×5)
TAM	40	(2D6+1 ×5
DES	65	(2D6+6 ×5)
POD	50	(3D6 ×5)

PVs: 9
Dano Extra Médio: nenhum
Corpo Médio: 0
Movimento: 12

ATAQUES
Ataques por rodada: 1
Ataques corpo-a-corpo: dentes, garras e lacerações.

Lutar 50% (25/10), 1D8 de dano + dano extra

Esquivar 32% (16/6)
Armadura: 1 ponto de pelo
Perícias: Rastrear (farejar) 90%, Encontrar 60%
Habitat: aproximadamente os mesmos que ruminantes e herbívoros de clima frio e temperado.


Lobo Cinzento

Lula Gigante

Em média, essa espécie tem um corpo com cerca de 3,5 metros, com tentáculos chegando a ter 18 metros. As estatísticas refletem uma lula desse tamanho. Para criar uma lula-colossal, adicione 3D10 de TAM e FOR para cada 0,5 metro de extensão acrescido aos tentáculos.

LULAS GIGANTES

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	105	(6D6 ×5)
CON	65	(2D6+6 ×5)
TAM	105	(6D6 ×5)
DES	95	(2D6+12 ×5)
POD	50	(3D6 ×5)

PVs: 17
Dano Extra Médio: +2D6
Corpo Médio: 3
Movimento: 4 / 10 nadando

ATAQUES
Ataques por rodada: 4
Ataques corpo-a-corpo: usam os tentáculos para atingir qualquer coisa nas proximidades. Usará manobras para capturar e morder suas presas.
Capturar (mnbr): pode capturar uma vítima com um dos seus oito tentáculos. O primeiro tentáculo que atingir o inimigo não solta; quando um segundo acerta, os dois tentáculos apertam o alvo e cada um deles causa dano a cada rodada.

Mordida: capturada por um tentáculo, a vítima pode ser mordida pelo bico venenoso da criatura. As vítimas devem fazer um teste Extremo de CON para resistir ao efeito total do veneno (ver **Venenos**, página 128). Se não houver resistência, o veneno causa 1D6 de dano e um dado de penalidade em todas as ações futuras por várias horas.

Lutar 45% (22/9), 1D6 de dano + dano extra

Capturar (mnbr) 1D6 de dano por rodada + vítima presa

Mordida (precisa estar capturada) 45% (22/9), 1D10 de dano + veneno

Esquivar 47% (23/9)

Armadura: 2 pontos de couro.

Perícias: Furtividade 70%.

Habitat: oceanos profundos, de preferência as geladas águas polares.

Morcego Grande

Os morcegos frutíferos gigantes da América Central se reúnem em dezenas ou centenas. Os morcegos menores, comuns nos Estados Unidos, se reúnem em bandos enormes, em cavernas com até 50 mil indivíduos. Morcegos em todo o mundo estão ameaçados pelas transformações ambientais que o homem causa.

MORCEGOS GRANDES

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	25	(2D4 ×5)
CON	35	(2D6 ×5)
TAM	15	(2D4 ×5)
DES	105	(1D6+18 ×5)
POD	35	(2D6 ×5)

Caso ataquem como um grupo, use os atributos acima para representar o grupo, aumentando o Tamanho em 10 e o tamanho do dado de dano em 1 para cada morcego adicional.

PVs: 5

Dano Extra Médio: –2

Corpo Médio: –2

Movimento: 1 / 12 voando

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Ataques corpo-a-corpo: ataca com dentes e garras.

Ataques corpo-a-corpo (Grupo): cada vez que o alvo vencer os morcegos em um teste de Lutar, reduza o número de morcegos em um. Assim, um grupo de 6 morcegos teria um tamanho de 65 e causaria 1D6 de dano (já que não existe um D7).

Morcego Vampiro



Lutar 40% (20/8), 1D2 de dano (+1 ao tamanho do dado para cada morcego extra no grupo)

Esquivar 52% (26/10)

Armadura: nenhuma.

Perícias: Encontrar (sonar) 75%.

Habitat: clima quente e temperado ao redor do mundo.

Rato

Ratos individuais não são adversários notáveis; no entanto, uma infestação de ratos pode ser assustadora. Assuma que haja dez ratos por bando. Um ataque bem-sucedido de um investigador mata um ou dois ratos e geralmente afasta o resto do bando.

BANDO DE RATOS

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	35	(1D6+4 ×5)
CON	55	(2D6+4 ×5)
TAM	35	(1D6+4 ×5)
DES	70	(4D6 ×5)
POD	50	(3D6 ×5)

PVs: 9

Dano Extra Médio: –1

Corpo Médio: –1

Movimento: 9

ATAQUES

Ataques por rodada: 1

Ataques corpo-a-corpo: ratos atacam com dentes e garras.

Sobrepujar (mnbr): como um bando, eles podem atacar e sobrepujar um indivíduo usando as regras de Mnbr; devido à sua quantidade eles ganham um dado de bônus no ataque. Tal ataque envolve lançar-se em grande número sobre o alvo, mordendo e arranhando no processo.

Lutar 40% (20/8), 1D3 de dano

Sobrepujar (mnbr) 2D6 de dano

Esquivar 42% (21/8)

Armadura: N/A

Habitat: não muito longe de onde você está sentado agora.

Tubarão

Algumas vezes aquele tubarão, ele olha direto para você. Direto em seus olhos. Sabe, o lance dos tubarões é que eles têm... olhos sem vida, olhos negros, como olhos de boneca. Quando ele vai pra cima de ti, não parece que tá vivo. Até que ele te morde e aqueles olhos negros reviram e ficam brancos. E aí, aaah, e aí você ouve aquele grito agudo terrível e o mar fica vermelho e mesmo se debatendo e gritando outros vão até você e te despedaçam todo.

—Peter Benchley, *Tubarão*

Perigosos e temidos igualmente pela humanidade e por criaturas marinhas em todos os oceanos do mundo, esses predadores costumam ser chamados de máquinas de matar perfeitas. Essas estatísticas são para um exemplar genérico de tubarão, para um espécime maior, aumente TAM, FOR e CON.

Os tipos mais comuns desses animais são o tubarão touro, o grande tubarão branco e o tubarão-martelo, e estes variam muito em tamanho, temperamento e aparência. A pele de tubarão é extremamente resistente e recoberta por minúsculos "dentes" esmaltados, e os tubarões são frequentemente caçados por sua pele.

TUBARÕES

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	90	(5D6 ×5)
CON	90	(5D6 ×5)
TAM	90	(5D6 ×5)
DES	50	(3D6 ×5)
POD	50	(3D6 ×5)

PVs: 18

Dano Extra Médio: +1D6

Corpo Médio: 2

Movimento: 12 nadando



Tubarão

ATAQUES
Ataques por rodada: 2 (só pode agarrar e prender uma vítima)
Ataques corpo-a-corpo: morder, golpear e cortar com suas barbatanas.
Morder e Prender (mnbr): um tubarão pode morder e prender a sua vítima, causando dano automático nas rodadas seguintes, até que consiga ser afastado por um teste resistido de FOR.
Lutar 75% (37/15), 2D3 de dano + metade do dano extra
Morder e segurar (mnbr) 2D6 de dano + dano extra a cada rodada
Esquivar 25% (12/5)
Armadura: 5 pontos de pele resistente.
Perícias: Detectar Vida 95%.
Habitat: oceanos, profundezas de até 2000-3000 metros.

Urso

O urso-negro é, de longe, o tipo mais comum de urso na América do Norte. É provavelmente o único urso que será encontrado no leste dos Estados Unidos.

URSOS-NEGROS

atrib.	*médias*	*jogadas*
FOR	100	(3D6+10 ×5)
CON	65	(2D6+6 ×5)
TAM	100	(3D6+10 ×5)
DES	50	(3D6 ×5)
POD	50	(3D6 ×5)

PVs: 16
Dano Extra Médio: +2D6
Corpo Médio: 3
Movimento: 12

Urso Negro



ATAQUES
Ataques por rodada: 2
Ataques corpo-a-corpo: são criaturas grandes e fortes, com grandes patas, garras e presas.
Lutar 40% (20/8), 1D6 de dano + dano extra
Esquivar 25% (12/5)
Armadura: 3 pontos de pele e tecidos fibrosos.
Perícias: Escalar 30%, Escutar 75%, Rastrear (farejar presa) 70%
Habitat: do sul do Canadá ao sul do México.

Vespas e Abelhas, Enxames

Uma nuvem de insetos voadores com ferrões ataca por 2D6 rodadas antes de interromper a perseguição. A menos que as vítimas estejam completamente cobertas (como usando trajes de proteção ou por estarem dentro de um automóvel ou mergulharem debaixo d'água), não há proteção contra esses enxames. Um investigador que seja picado massivamente deve fazer um teste de CON, em caso de falha, ele experimentará um choque profundo em seu sistema imunológico, ficará seriamente doente e pode chegar a (raramente) morrer.

As abelhas africanas que atualmente têm colônias nas Américas são mais persistentes do que as vespas ou outros tipos de abelhas, atacando por até 3D6 minutos. Ser gravemente picado pelas assim chamadas abelhas assassinas ocasionalmente resulta em morte, já que seus ataques são mais impiedosos e, muitas vezes, mais numerosos. Cada minuto de tal ataque pode custar 1D6 pontos de vida.

Regras Opcionais

Uma Estrutura Opcional para o Mythos de Cthulhu

Lovecraft escreveu muitas histórias maravilhosas, mas cada uma era seu próprio universo, em vez de fazer parte de um todo coeso e unificado. Havia, naturalmente, alguns elementos de mesmo nome dentro de suas histórias, certos lugares, personagens, livros, deuses e assim por diante, mas quando se olha de perto, raramente são repetidos ou desenvolvidos. Semelhanças mais fortes são menos tangíveis; certa sensação e atmosfera que Lovecraft procurou captar em seus "contos estranhos". Os elementos repetidos nas história são mais fáceis de aproveitar e formam o corpo do que se tornou conhecido como o Mythos de Cthulhu.

Mitologias do mundo real têm inconsistências e contradições, e isso também é verdade para o Mythos de Cthulhu. São precisamente essas inconsistências e contradições que tornam o Mythos de Cthulhu um terreno tão fértil para que outros cultivem seus próprios ganchos de histórias. Como Guardião, você deve se sentir em posição para tomar suas próprias decisões, usando as várias entidades, divindades, tomos e assim por diante como pecinhas para criar suas próprias histórias únicas. O Mythos de Cthulhu é algo que deveria estar além da compreensão humana, então, se esse livro tentasse defini-lo com muita exatidão, poderia ser contraproducente para o leitor.

Algumas pessoas tentaram definir um panteão de deuses do Mythos ou classificá-los dentro uma hierarquia de deuses ancestrais, outros deuses, deuses exteriores, grandes antigos e assim por diante. Essas diferentes classificações das entidades do Mythos não são escritas em pedra e são fornecidas apenas como um guia para aqueles que possam preferir uma estrutura mais definida.

Deuses Exteriores, Deuses Ancestrais, Outros Deuses

Dependendo de qual autor se lê, o universo é governado por seres variavelmente conhecidos como Deuses Ancestrais, Deuses Exteriores ou Outros Deuses. Apenas algumas dessas divindades são conhecidas pelo nome. A maioria é cega e idiótica. Todos eles são seres alienígenas extremamente poderosos e alguns podem ser de origem extra-cósmica.

Os Deuses Exteriores dominam o universo e pouco se envolvem com a humanidade, com exceção de Nyarlathotep. Os seres humanos que se intrometem com tais entidades sofrem



por isso, geralmente encontrando seu fim na loucura ou na morte. São conhecidos alguns poucos nomes usados para os Deuses Exteriores. Eles quase parecem ser Deuses de verdade, diferentemente do horror alienígena dos Grandes Antigos, e alguns podem personificar algum princípio cósmico. Somente algumas dessas divindades parecem interessar-se por assuntos humanos ou reconhecer a existência da raça humana. Quando o fazem, muitas vezes são representados tentando romper dimensões ou barreiras cósmicas para desencadear novas destruições. Todas as raças e divindades menores do Mythos reconhecem os Deuses Exteriores e muitas os adoram.

Os Deuses Exteriores são controlados, ou pelo menos representados, até certo ponto por seu mensageiro e alma, Nyarlathotep. Quando os Deuses Exteriores são incomodados, Nyarlathotep investiga. Azathoth, o Sultão Demoníaco e governante do cosmos, se contorce negligentemente no centro do universo ao som de uma flauta diabólica. Yog-Sothoth, seja um segundo em comando ou co-governante, coincide em limites com todo o tempo e espaço, mas está de alguma forma preso fora do universo mundano. Yog-Sothoth pode ser convocado para este lado da existência apenas através do uso de poderosos feitiços, enquanto Azathoth teoricamente pode ser alcançado viajando-se longe o suficiente pelo espaço sideral. Um grupo de Deuses Exteriores e seus serviçais dançam lentamente em torno de Azathoth, mas nenhum deles é nomeado.

Os Deuses Exteriores incluem: Abhoth, Azathoth, Daoloth, Os Outros Deuses Inferiores, Nyarlathotep, Shub-Niggurath, Tulzscha, Ubbo Sathla, Yibb-Tstll e Yog-Sothoth.

Os Deuses Ancestrais não são uma convenção lovecraftiana; escritores posteriores (como August Derleth) cunharam o termo e muitos os consideram uma adição mal pensada ao Mythos, pois sugerem os conceitos de bem e mal — termos que têm pouco ou nenhum significado ao se considerar as ações, propósito e ideologias de cósmicos deuses alienígenas. Derleth postulou que os Deuses Ancestrais de alguma forma se opõem aos Deuses Exteriores e que são, na verdade, a causa da catástrofe que provocou o aprisionamento dos Grandes Antigos.

Os Deuses Ancestrais incluem: Bast, Hypnos e Nodens.

Os Deuses Exteriores e Ancestrais algumas vezes foram agrupados e confusamente chamados de Outros Deuses, embora sejam principalmente deuses de outros planetas e não de nossa Terra. Parece que raramente são convocados para cá, no entanto, quando aparecem, são horrores incomparáveis. (E, só para confundi-lo completamente, um conjunto de Deuses Exteriores menores são conhecidos coletivamente como os Outros Deuses Inferiores!) Espécies associadas a tais divindades (shantaks, horrores caçadores, Serviçais dos Deuses Exteriores, Crias Negras de Shub-Niggurath) também são raras na Terra.

Os Grandes Antigos

Eles não são tão sobrenaturais quanto os Deuses Exteriores, mas ainda assim são terríveis e de potência divina aos olhos humanos. Os seres humanos são muito mais propensos a adorar os Grandes Antigos, que estão comparativamente mais próximos e ocasionalmente participam de assuntos mortais ou entram em contato com humanos específicos, do que a louvar os Deuses Exteriores. Clãs ou cultos inteiros podem adorar secretamente um Grande Antigo. Loucos solitários, por outro lado, parecem preferir os Deuses Exteriores Os seres que servem aos Grandes Antigos frequentemente habitam refúgios remotos na Terra. Investigadores encontram mais frequentemente seus adoradores e servos alienígenas.

Os Grandes Antigos aparentam ser seres alienígenas imensamente poderosos e com habilidades aparentemente sobrenaturais, mas eles não parecem ser deuses verdadeiros no mesmo sentido que os Deuses Exteriores são descritos. Cada Grande Antigo é independente do resto e muitos parecem estar temporariamente aprisionados de algum modo.

Dizem que "Quando as estrelas se alinharem", os Grandes Antigos poderão atravessar os mundos. Quando as estrelas não estão alinhadas, eles não podem estar vivos. "Não podem estar vivos" não precisa significar a morte, como os famosos versos do *Necronomicon* sugerem.

Não está morto aquilo que pode eternamente jazer,
E com éons estranhos até mesmo a morte pode morrer.

Cthulhu, a criação mais famosa de Lovecraft, é um Grande Antigo. Ele está adormecido em um enorme túmulo no fundo do Oceano Pacífico com o resto de sua raça. Cthulhu parece ser o mais importante Grande Antigo na Terra. Outros, com diferentes formas, também existem, e registra-se que eles são tanto menos poderosos quanto mais livres. Ithaqua, o Andarilho dos Ventos, vagueia à vontade ao longo das latitudes árticas da Terra. Hastur, o Impronunciável, habita as proximidades de Aldebaran, e Cthugha vive perto de Fomalhaut. Sem dúvida outros Grandes Antigos infestam outros mundos e pode ser comum que um mundo seja governado por Grandes Antigos dominantes. Todos aqueles que são conhecidos na Terra são invocados ou adorados por seres humanos, mas, de acordo com as evidências das histórias, Cthulhu é adorado mais do que todos

os outros juntos. Grandes Antigos menores, como Quachil Uttaus, geralmente não têm adoradores, mas feiticeiros podem conhecer feitiços para invocá-los. Tais entidades ocupam o papel dos demônios dentro da hierarquia do Mythos.

Intervenções dos Grandes Antigos em assuntos humanos são casos isolados. Alguns suspeitam que tão superiores seres raramente levam os seres humanos em consideração e raramente pensam neles. A humanidade é insignificante e desimportante.

Os Grandes Antigos incluem: Atlach-Nacha, Chaugnar Faugn, Cthugha, Cthulhu, Cyaegha, Eihort, Ghatanothoa, Gla'aki, Hastur, Ithaqua, Nyogtha, Quachil Uttaus, Rhan-Tegoth, Shudde M'ell, Tsathoggua, Y'golonac, Yig, Zhar e Zoth-Ommog.

Raças Servidoras

Certas espécies do Mythos são frequentemente associadas com Grandes Antigos ou Deuses Exteriores em particular — byakhee com Hastur, por exemplo, ou noitesguios com Nodens. Estas são raças servidoras e frequentemente um Deus Exterior ou Grande Antigo se manifesta acompanhado de vários desses servos. Tais representantes podem atuar como assassinos de aluguel, mensageiros, espiões e entregadores, assustando investigadores e dificultando confrontos. Em comparação, Deuses Exteriores e Grandes Antigos devem ser encontrados com pouquíssima frequência.

A lista de raças servidoras inclui: Byakhee, Crias Negras de Shub-Niggurath, Abissais, Vampiros de Fogo, Servos de Gla'aki, Proles Estelares de Cthulhu, Proles Amorfas, Horrores Caçadores, Noitesguios, Coisas-rato, Habitantes da Areia, Serviçais dos Deuses Exteriores, Shantaks, Crias de Ubbo-Sathla, e Tcho-Tchos.

Raças Independentes

Outras espécies alienígenas também são importantes, e algumas vezes conseguem se defender dos Grandes Antigos. Tais seres variam em poder e alguns estão hoje extintos. Eles estão intimamente ligados ao nosso planeta, conforme descrito em *Nas Montanhas da Loucura* e em *A Sombra Fora do Tempo*. Nestas estórias, Lovecraft conta a verdadeira história da Terra. Algumas espécies, como dholes ou pólipos voadores, não se associam a nenhum deus em particular, ou, assim como com os Seres Ancestrais e a Grande Raça, não têm nenhum interesse especial por magia. A classificação de uma espécie enquanto superior ou inferior parece depender do perigo relativo representado pelo indivíduo médio.





No auge do Período Cambriano, seres conhecidos apenas como seres ancestrais chegaram à Terra. Eles ocuparam grande parte do planeta, guerrearam com outras espécies e, finalmente, foram expulsos para a Antártida. Os seres ancestrais, talvez por engano, criaram organismos que eventualmente evoluíram para os dinossauros, mamíferos e a humanidade. Eles também criaram os horríveis shoggoths, cuja última revolta levou à quase extinção dos seus mestres.

Éons atrás, criaturas nativas coniformes tiveram suas mentes dominadas pela Grande Raça de Yith, seres mentais vindos das estrelas. A Grande Raça sobreviveu em seus corpos adotivos até cerca de 50 milhões de anos atrás, quando foi derrotada pelos terríveis pólipos voadores, também estrangeiros, os quais a Grande Raça havia aprisionado em vastas cavernas sob a superfície. No entanto, a Grande Raça já havia transmitido suas mentes mais para frente no futuro, a fim de escapar de sua desgraça.

As crias-estelares de Cthulhu desceram sobre a Terra e conquistaram vastos territórios no Oceano Pacífico primordial, mas ficaram presos quando a região afundou sob a superfície. Os seres conhecidos como os fungos de Yuggoth (ou mi-go) estabeleceram suas primeiras bases na Terra no período Jurássico, cerca de cem milhões de anos atrás. Eles gradualmente reduziram suas bases até ocupar apenas o topo de certas montanhas, onde mantêm colônias de mineração e instalações semelhantes.

Atualmente, os seres humanos compartilham o planeta com abissais e carniçais (que parecem relacionados com a humanidade de algum modo), e com um punhado de mi-go. Outras espécies ocasionalmente visitam a Terra ou estão dormindo, ou então inativas.

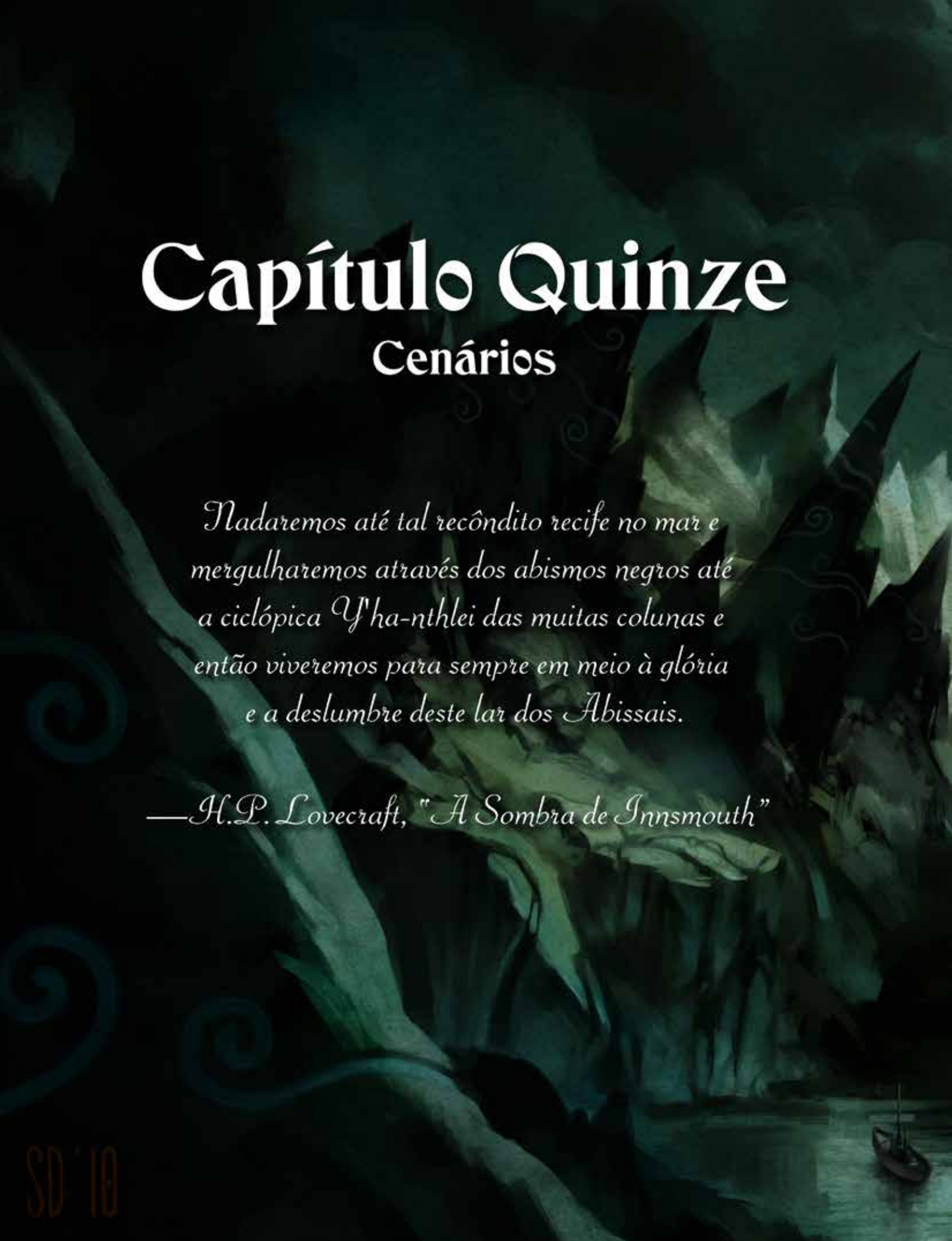
A lista de Raças Independentes inclui: Chthonianos, Cores Vindas do Espaço, Dholes, Espreitadores Dimensionais, Seres Ancestrais, Pólipos Voadores, Ghasts, Carniçais, Gnoph-Keh, Grande Raça de Yith, Nova Grande Raça, Gugs, Cães Tíndalos, Lloigor, Mi-go, Feras Lunares, Povo Serpente, Insetos de Shaggai, Shoggoths, Vampiros Estelares e Seres de Xicotl.

Capítulo Quinze

Cenários

Nadaremos até tal recôndito recife no mar e mergulharemos através dos abismos negros até a ciclópica Y'ha-nthlei das muitas colunas e então viveremos para sempre em meio à glória e a deslumbre deste lar dos Abissais.

—H.P. Lovecraft, "A Sombra de Innsmouth"





Em Meio às Antigas Árvores

A filha de um industrialista local foi sequestrada. O pagamento do resgate deu terrivelmente errado, terminando em um tiroteio nas proximidades da Floresta Nacional Green Mountain. Os sequestradores escaparam com a garota e com o dinheiro do resgate, e fugiram floresta adentro.

Os investigadores devem resgatar a garota, caçar os criminosos e levá-los à justiça. No entanto, há mais a ser descoberto na floresta do que qualquer um poderia imaginar...

Introdução

Em Meio às Antigas Árvores se passa no verão de 1925 no sudoeste de Vermont, embora Guardiões possam mudar a ambientação da aventura e também sua época para adequá-la ao grupo.

Os investigadores estão em Bennington, Vermont e se oferecem para se juntar ao grupo de busca aos criminosos e à menina sequestrada. O cenário pressupõe que os jogadores criarão investigadores especificamente para esta aventura e inclui sugestões para engajar os investigadores. Se a aventura for narrada como parte de uma campanha em andamento, os investigadores são livres para criarem suas próprias motivações para se voluntariarem para o grupo de busca.

Este cenário enfatiza a ação mais que a investigação. No entanto, há oportunidades para que ocorram investigações no início da aventura. O Guardião pode querer informar isto previamente, caso os jogadores estejam criando personagens exclusivamente para esse cenário, a fim de evitar a escolha de perícias que serão pouco utilizadas. As perícias mais úteis serão Rastrear, Encontrar, Escutar, Furtividade, Lutar e Armas de Fogo.

Embora a época do cenário sugira que investigadores homens se juntariam ao grupo de buscas, não há motivo para que personagens femininas não possam fazê-lo.

O Guardião é aconselhado a ler as descrições de Gla'aki e dos servos de Gla'aki no **Capítulo 14: Monstros, Feras e Deuses Alienígenas**.

Pano de Fundo

Milênios atrás, o Grande Antigo conhecido como Gla'aki chegou à Terra em uma prisão de cristal em um meteoro. Capturado pelo campo gravitacional do planeta, o meteoro foi retirado de seu curso e se fragmentou enquanto acelerava em direção ao globo. Fragmentos do meteoro e da prisão de cristal se espalharam pelo mundo. Um dos estilhaços menores acabou na América do Norte. Embora esteja fragmentada, a prisão de cristal ainda tem poder sobre o Grande Antigo. Gla'aki está confinado a este planeta desde que o poder da prisão permaneça intacto.

Durante os milênios que se seguiram, Gla'aki tem procurado esses fragmentos e se projetado para outros corpos de água, perto de onde os fragmentos de cristal caíram. A partir desses locais desolados, o ser envia seu Chamado Onírico para atrair habitantes das áreas circundantes e, com esforço, consegue se manifestar por um breve período para transformá-los em servos mortos-vivos. Estes servos são usados para consolidar o domínio de Gla'aki nesses territórios e, principalmente, para encontrar os fragmentos da prisão de cristal nas redondezas. Uma vez encontrados, os fragmentos são levados para o lago e Gla'aki pode destruir o poder neles contido. Com cada parte destruída do cristal, a prisão se enfraquece. Um dia, Gla'aki poderá finalmente escapar da prisão e circular sem impedimentos uma vez mais.

Em 1865, Joseph Turner e seu grupo de amigos foram recrutados pelo Exército da União. Aterrorizados com a ideia de morrerem no campo de batalha, o grupo decidiu desertar e fugir para o norte até a fronteira canadense e aguardar o fim da guerra.

Turner e seu grupo fugiram para o que mais tarde se tornaria a Floresta Nacional Green Mountain, onde poderiam se esconder das autoridades em sua jornada. Ali, ao norte da pequena vila de Somerset, Vermont, eles encontraram algo muito mais terrível do que a guerra da qual fugiam. No meio da virgem região selvagem, Turner e seus homens acamparam às margens de um lago a menos de dois quilômetros de onde um dos fragmentos da prisão de cristal havia caído. Naquela noite, ouviram o Chamado Onírico de Gla'aki. Com a promessa de vida eterna, eles entraram de braços abertos nas águas escuras. Lá, Gla'aki pegou Turner e seus homens e os transformou em servos imortais.

Ao longo dos últimos 60 anos, Turner e os outros servos têm vagarosamente escavado pela floresta, procurando o cristal. Agora eles o encontraram, enterrado profundamente na terra. Em breve, terão cumprido sua tarefa, e Gla'aki dará mais um passo em busca da liberdade.

Eventos Recentes

Verão de 1925, escavadores e topógrafos que trabalhavam na criação da nova represa de Somerset (que recebeu o nome do antigo vilarejo, agora uma pequena comunidade madeireira) encontraram traços de estranhos depósitos minerais — os resquícios do meteoro que caiu na Terra há milênio atrás, compostos de um mineral desconhecido.

Os depósitos desafiaram todas as análises e deram a Lucas Strong, o novo chefe do Conselho de Saneamento de Vermont e ex-proprietário de uma bem-sucedida madeireira local, uma enorme dor de cabeça. Apesar de a pesquisa inicial indicar que os materiais provavelmente não são tóxicos, Strong não está preparado para assumir o risco — ele não sobreviveria ao escândalo caso se espalhasse o rumor de que sabia que o local continha compostos potencialmente nocivos que poderiam contaminar o abastecimento de água. Com grande parte do orçamento do Conselho de Saneamento estando ligado às terras, transferir a represa para outro local simplesmente não é uma opção.

Diante da possibilidade de se ver arruinado, Strong decidiu tomar medidas para garantir que ele tenha feito todo o possível para remover a ameaça de toxicidade, enviando uma equipe de topólogos e geólogos para a floresta a fim de rastrear outros depósitos na área da bacia de drenagem e removê-los. Tendo feito tudo de humanamente possível para resolver a questão, Strong acredita que pode superar qualquer possibilidade de escândalo. No entanto, há um pequeno detalhe...

Começou a circular o rumor de que Strong enviou uma equipe de pesquisa para a floresta para procurar por "metais preciosos". Embora tecnicamente isso esteja correto, quando essas palavras chegaram aos ouvidos de um pequeno trapaceiro chamado Sidney Harris, ele traduziu "metais preciosos" como "ouro", e Strong tornou-se alvo de extorsão.

Harris e sua gangue sequestraram Jane, a filha de dezesseis anos de Strong, levando-a para dentro da floresta para mantê-la cativa em uma antiga cabana de caça. Tudo estava indo de acordo com o plano até que Harris e seus homens começaram a experimentar os sonhos de Gla'aki convocando-os a encontrar-se com ele no lago. Os sonhos deixaram os homens com os nervos à flor da pele, ansiosos e paranoicos. Quando chegou o momento da entrega do dinheiro do resgate, a gangue entrou em pânico e houve um tiroteio com as autoridades. Após balearem vários policiais, Harris (que conseguiu pegar a bolsa contendo o dinheiro do resgate) e outro sobrevivente ferido (Eugene Clayton) fugiram de volta floresta adentro. O plano de Harris é voltar para a cabana onde Jane está presa. De lá talvez, ele possa cruzar a fronteira canadense com Dobbs e Clayton.

Enquanto isso, a equipe de Strong estava conduzindo sua pesquisa. Infelizmente para eles, o time chegou um demasiado perto do lago de Gla'aki e acabaram totalmente sob seu controle, juntando-se ao grupo de Turner como servos mortos-vivos. Com mais mão-de-obra, além do equipamento moderno da equipe, o objetivo de desenterrar o cristal e entregá-lo à divindade do lago está mais próximo.



Dramatis Personae

Lucas Strong: mandachuva local e pai da menina sequestrada.

Jane Strong: garota sequestrada, 16 anos.

Sequestradores: um grupo de 3 homens; Eugene Clayton, Sidney Harris e Christopher Dobbs.

Equipe de Pesquisa de Strong: James Stanton, Dean Walters, Carl White e Richard Gibson. Enviados para procurar por depósitos minerais. Tornaram-se servos de Gla'aki.

Caçadores: Brian e Arthur Hall, Alistair e George Lawson (duas equipes de pai e filho); Caçadores inocentes perdidos na floresta, apanhados em eventos que não entendem.

Artistas: um grupo de artistas em uma excursão de campo, acampando na floresta. Eles foram atacados pelos servos de Gla'aki e estão destinados a juntar-se a eles.

Servos de Gla'aki: Joseph Turner e seu grupo de desertores da guerra civil (August, Jacob, Vincent e Louis). Nas profundezas da floresta, eles buscam sacrificar pessoas inocentes para Gla'aki e descobrir um cristal escondido.

A Coisa do Lago: uma manifestação do grande antigo Gla'aki, que busca usar sua influência para impelir seus servos a procurar e destruir um fragmento de sua prisão de cristal.

Linha Cronológica de Eventos

Esta é uma linha de tempo dos principais eventos, oferecendo ao Guardião uma base de referência para o caso de os jogadores forjarem seu próprio caminho através deste cenário.

Dia 0: sexta-feira, 19 de junho de 1925

Sequestradores: após o tiroteio na orla da floresta, Sidney Harris foge de volta para a floresta com Eugene Clayton. Os dois não chegam muito longe na noite e se refugiam em uma das muitas cabanas desertas ao longo da floresta.

Servos de Gla'aki: ao final da noite, na floresta próxima ao lago, os servos de Gla'aki invadem o acampamento dos artistas, tendo sido avisados pelo seu deus de que havia intrusos nas redondezas.

Artistas e Caçadores: os artistas, juntamente com dois caçadores (Brian e Arthur Hall), são capturados, levados ao local da escavação pelos servos de Gla'aki e trancados no Barracão 4 para aguardar sua conversão. Um dos artistas escapa e, embora mortalmente ferido, começa a trilhar o caminho de volta à Bennington para buscar ajuda.

Dia 1: sábado, 20 de junho de 1925

Investigadores: o jogo começa com os investigadores chegando à assembleia da cidade.

Sequestradores: Sidney Harris percorre metade do caminho de volta para o esconderijo onde Dobbs vigia a garota. Eugene Clayton está ferido, cobrindo apenas metade da distância que Harris consegue, e nessa noite dispara contra um dos servos errantes de Gla'aki.

Servos de Gla'aki: durante a noite, os servos de Gla'aki atacam o esconderijo onde Jane Strong está presa, Christopher Dobbs, que a está vigiando, é morto no confronto. As criaturas a levam para o seu acampamento e a colocam junto com os outros prisioneiros.

Artistas: a maioria está presa ou morta; no entanto, um conseguiu fugir e, finalmente, desmaia devido à perda de sangue, morrendo não muito longe de onde os investigadores acamparam durante a noite.

Dia 2: domingo, 21 de junho de 1925

Sequestradores: Sidney Harris alcança o esconderijo ao final da tarde e descobre que a garota sumiu. Ele dorme lá, planejando partir no dia seguinte para a fronteira canadense. Nessa noite, os servos de Gla'aki atacam o esconderijo; contudo, Harris usa sua arma para mantê-los afastados.

Servos de Gla'aki: realizam uma grande explosão (que os investigadores testemunharão de longe), a qual finalmente liberta o fragmento de cristal. Eles começarão a içá-lo no dia seguinte. Os servos voltam ao esconderijo para pegar Harris.

Os artistas: os servos de Gla'aki levam os cinco artistas até a beira do lago para serem convertidos (Jane Strong e dois outros prisioneiros são mantidos no sítio de escavação).

Dia 3: segunda-feira, 22 de junho de 1925

Os artistas: estão às margens do lago, lentamente sendo convertidos em servos de Gla'aki.

Sequestradores: agora enlouquecido, Harris se barricou em sua cabana. Ele permanece lá até que os investigadores o encontrem.

Servos de Gla'aki: os servos mais novos estão trabalhando no sítio de escavação.

Investigadores: é neste momento em que os investigadores têm mais possibilidades de alterar o curso dos acontecimentos. Se os trabalhadores mortos-vivos não forem impedidos, o cristal é puxado para fora do fosso logo após o pôr-do-sol e levado até o lago. Os prisioneiros recém-convertidos são soltos e retornam ao sítio da escavação para trazer os prisioneiros restantes para conversão.

A Coisa no Lago: se o cristal for entregue ao lago, o Grande Antigo alcançou seu objetivo na floresta.

Motivações dos Investigadores

Ao narrar *Em Meio às Antigas Árvores* como uma aventura isolada, recomenda-se que os investigadores tenham motivações para se juntar ao grupo de busca formado para rastrear Harris. Essas motivações funcionam melhor caso estejam conectadas ao cenário, mas podem ser mais genéricas.

Apresentamos abaixo algumas motivações opcionais, que podem ser distribuídas aleatoriamente durante a criação dos investigadores ou discutidas com os jogadores, permitindo que moldem as motivações para se adequarem à concepção de seus personagens. Os jogadores podem ser encorajados a seguir suas motivações com a promessa de uma recompensa de pontos de Sanidade ao final do cenário, se tudo correr bem.

Essas motivações são puramente opcionais. Os jogadores não devem se sentir obrigados a usá-las se não acreditarem que são adequadas à concepção de seus personagens.

Motivações Sugeridas:

Um

Você se enfiou em uma situação financeira terrível. Dívidas bancárias, problemas com a hipoteca, e assim por diante. Em seu desespero, você procurou um agiota. Agora, tem até o final da semana para conseguir grana ou empréstimo antes dele mandar seus capangas começarem a quebrar ossos. Você só precisa de $1000 e tudo vai ficar bem...

Nota para o Guardião: o Sr. Strong, que financia o grupo de busca com seu próprio dinheiro, oferece $25 por dia a cada um dos envolvidos. Não levará muitos dias para encontrar Harris, então o jogador pode tentar barganhar por um pagamento maior ou para conseguir a parte de outro investigador. Existe também o dinheiro do resgate que está com Harris. Strong o quer de volta, mas o desesperado investigador pode tentar roubá-lo.

Dois

John, seu irmão, trabalhava para Lucas Strong e sua companhia de saneamento. Ele costumava falar que Strong era um grande mão-de-vaca. O homem não lhe daria um centavo nem se sua vida dependesse disso. Seu irmão foi demitido só porque ele queria economizar um pouco de grana. Ele não fez nada de errado e é tudo muito injusto. Agora que algo aconteceu com a filha de Strong, ele está jogando pro ar o dinheiro que poderia ter mantido seu irmão em seu trabalho. É hora de fazer o que é certo...

Nota para o Guardião: esta é potencialmente uma das motivações mais sombrias e fica a cargo do jogador interpretá-la como quiser. Algumas interpretações possíveis: tentar extorquir mais dinheiro de Strong; tentar recuperar o trabalho do irmão; o jogador poderia até sequestrar Jane e usá-la para ter influência sobre Strong, etc. Isto poderia levar a alguns conflitos interessantes entre o grupo, caso o jogador utilizasse essa motivação na direção errada, na hora errada.

Três

Você costumava trabalhar para Lucas Strong, até que você vacilou. Beleza, o erro foi seu, mas errar é humano. Um mal-entendido com um cliente e você foi demitido. Desde então, tem sobrevivido com trabalhos improvisados, mas a grana é curta. Agora Strong realmente precisa de alguém para resgatar sua filha. E você é a pessoa certa para o trabalho. Tudo o que você precisa fazer é mostrar do que é capaz, e ele irá contratá-lo de volta e não haverá mais preocupações.

Nota para o Guardião: neste caso, o investigador poderia tentar se encarregar do grupo de busca, tornando-se o "líder da equipe". Em vez de uma recompensa monetária, o investigador pode tentar ser reintegrado a seu antigo trabalho. Isto pode até mesmo envolver tentativas de influenciar qualquer testemunho que Jane dê caso seja resgatada.

Quatro

Você tem uma longa história com Sidney Harris e sua gangue. Vocês cresceram juntos, mas não eram amigos. Harris costumava fazer da sua vida um inferno. Uma vez um valentão, sempre um valentão... Você se deu bem na vida desde então, enquanto Harris está na miséria. Agora é a sua vez de sair por cima. Esta é a sua chance de se vingar dele, agindo em nome da lei...

Nota para o Guardião: isto poderia ser interpretado como capturar Harris e levá-lo de volta à cidade para enfrentar a justiça, ou como motivação para uma vingança pessoal.

As motivações dos investigadores podem ser distribuídas aleatoriamente entre os jogadores. Você pode querer criar motivações adicionais caso tenha mais do que quatro jogadores. Atribuir as motivações aleatoriamente é uma técnica que você pode escolher usar em cenários futuros. Uma recompensa de 1D6 pontos de Sanidade também é oferecida como um incentivo para os jogadores. Uma pequena adição como esta funciona muito bem para botar o jogo em andamento e inspirar alguns resultados imprevisíveis.

Dia 1: Reunião

Leia a caixa de texto em voz alta para os jogadores:

As ruas de Bennington estão fervilhando com notícias e fofocas sobre o tiroteio de ontem à noite na orla da floresta. Fala-se de carros de polícia, sirenes, tiros de espingarda e sequestradores foragidos. Os moradores estão dizendo que três criminosos foram mortos e dois policiais baleados — alguns dizem que foram feridos, outros que foram mortos. Estão espalhando cartazes por toda cidade, informando que o xerife está organizando uma caçada para encontrar a filha desaparecida de Lucas Strong e capturar os criminosos fugitivos. Todos na cidade estão convidados para a reunião na delegacia de polícia. Há rumores de que o Sr. Strong anunciou uma recompensa de $5.000 pelo retorno em segurança de sua filha e está disposto a pagar a qualquer pessoa que possa ajudar em seu resgate.

O cenário começa às 10 da manhã, com os investigadores comparecendo à reunião na delegacia de polícia. O xerife Jenkins explica o que aconteceu:

- Sidney Harris e sua gangue sequestraram Jane Strong, filha de Lucas Strong.
- Harris exigiu um resgate de $10.000 pelo retorno de Jane e uma operação de troca foi organizada na noite passada, nos limites da cidade.
- Tudo parecia estar indo bem até Harris e seus ho-

mens ficarem nervosos e voar chumbo pra todo lado. O caos se instalou, com os dois lados atirando.

- Após balear dois policiais, Harris e outro membro de sua gangue conseguiram escapar com o dinheiro do resgate.
- Os fugitivos fugiram para a floresta, onde se acredita que eles ainda estejam mantendo Jane.
- Lucas Strong está presente e acrescenta que está oferecendo pessoalmente $25 por dia a quem se juntar à caça. Ele acrescenta que consideraria uma "verdadeira gentileza" se o cadáver de Harris também fosse trazido de volta. Ele reitera a mensagem vista nos cartazes pela cidade, de que ele está disposto a pagar a qualquer pessoa que esteja disposta a ajudar, "Homem ou mulher, negro ou branco, eu não ligo. Traga de volta minha garotinha e você será pago!"

Se os investigadores quiserem fazer mais perguntas ao xerife ou a Strong, eles podem fazê-lo, embora ambos saibam pouco além do que já foi dito. Caso os investigadores pressionem Strong em busca de mais dinheiro ou façam uma cena, o xerife intervirá e mandará os investigadores tomarem cuidado com o que dizem.

Os voluntários são então agrupados, com os investigadores sendo colocados na mesma equipe. Eles têm até meio-dia (duas horas) para preparar suprimentos e equipamentos.

Investigadores que desejem comprar mais armas ou equipamentos podem fazê-lo da Loja de Ferragens e Armas de Arthur J. Spence, na rua principal (consulte as listas de equipamentos nas páginas 396-406).

Se os investigadores forem em busca de equipamentos incomuns, testes de Sorte podem ser solicitados. Lembre-se que esta é essencialmente uma cidade de fronteira e, portanto, alguns itens serão impossíveis de se comprar no tempo disponível aos investigadores.

Qualquer um que queira analisar a rota que Harris está usando pode recorrer à biblioteca local ou ao escritório do jornal da cidade. Ambos possuem um arquivo de recortes do jornal Bennington Banner. Existem inúmeros artigos, remontando até a época da Guerra Civil (nenhum teste de Usar Bibliotecas é necessário), sobre a floresta ser usada como esconderijo para fugitivos tentando evitar o recrutamento do Exército da União. Acredita-se que muitos tenham fugido pela fronteira canadense. Artigos mais recentes descrevem o plano de Strong para a represa e o fato de ele ter enviado recentemente uma equipe de geólogos para avaliar a existência de minerais preciosos no que se tornará o leito da represa.

Os investigadores também podem tentar reunir informações no boca a boca (como na loja de ferragens e armas). É de conhecimento de todos que grupos de caça frequentemente se aventuram na floresta e que caçadores retornam com muitas histórias boas. Uma coisa que se destaca é que nenhum dos caçadores gosta de permanecer na floresta por muito tempo e nenhum deles se aventura muito adentro, pois há "menos caça por aquelas bandas." Além disso, os investigadores podem ouvir sobre um grupo de artistas vindos da cidade grande que recentemente se dirigiu para a floresta. Ninguém parece saber quem eles são ou o que estão fazendo.

Investigadores que desejem coletar mais informações também podem ouvir histórias dos habitantes mais supersticiosos da cidade, acerca de estranhos eventos na floresta ao longo dos anos. Tais histórias podem tecer lendas sobre cemitérios de nativos indígenas (uma pista falsa para os jogadores), falar sobre um antigo mal enterrado lá (potencialmente se referindo à presença de Gla'aki, mas também prenunciando o cristal enterrado) e fantasmas de desertores da Guerra Civil que vagam à noite (incluindo especificamente o nome de Joseph Turner).

O Guardião é encorajado a usar rumores para indicar sugestões sutis sobre quais perigos podem aguardar os investigadores. Os jogadores estarão se perguntando o que estão para enfrentar, e as sugestões darão asas à sua imaginação. Tome nota de qualquer especulação que os jogadores fizerem; às vezes, eles pensam em coisas que são mais assustadoras do que as do cenário! Esteja sempre pronto para incorporar algumas dessas ideias mais tarde. Alternativamente, você pode responder a algo que um jogador disser usando a voz de um personagem não-jogador: "Quê que disse, filho? Tá falando dos fastasma? Eu vi um sim, na vez que eu tava por aquelas bandas, o bicho tava pescando no lago..."

Guardiões são encorajados a deixar que os investigadores ouçam vários rumores relacionados à filha rebelde de Strong, seus assuntos financeiros e comerciais e os estranhos acontecimentos na floresta.

Por volta do meio-dia, os vários grupos de voluntários que compõem o grupo de buscas estão reunidos na praça da cidade. O xerife direciona cada grupo para uma área da floresta, para que se concentrem nessa região. A ideia é que cada grupo formará um nó que gradualmente se apertará em direção ao centro da floresta. O grupo dos investigadores é direcionado rumo à região nordeste da floresta e indicado e seguir nessa direção para além dos limites do que se tornará a represa.

Os investigadores estão entre os primeiros grupos a serem apresentados ao seu ponto de partida: a cena do tiroteio da noite anterior. O local é uma clareira recém-aberta com cerca de 100 metros de lado a lado na orla da floresta, parte de uma área mais ampla marcada para extração de madeira. Uma trilha de terra vinda da estrada principal passa por um pequeno campo até chegar às margens da clareira. Ela está apinhada de tocos de árvores cortadas e de algumas pilhas de troncos caídos, cercados por árvores altas bem próximas umas das outras. Espalhadas pelo local, estão as evidências dos eventos da noite anterior: cartuchos descartados de espingarda e cápsulas de balas; furos de projéteis nas árvores e nos tocos; e um par de grandes manchas de sangue onde os policiais caíram baleados. À parte isso, a área está quieta e sinistramente silenciosa. Dali, os investigadores são orientados a rumar para nordeste.



A assembleia

Rastros de dois homens correndo floresta adentro são rapidamente descobertos por qualquer um que vasculhe a área. São pegadas deixadas por Sidney Harris e Eugene Clayton.

À medida que os personagens adentram a partir da orla da floresta, você pode começar a pedir testes de Rastrear para determinar a direção que os sequestradores tomaram. Se os jogadores falharem constantemente nos testes de Rastrear, seu progresso será lento e perigoso. Sinta-se livre para incorporar alguns dos resultados negativos listados na seção ***Forçando Testes na Floresta*** *(ver página @@). No fim das contas, os investigadores precisam encontrar os rastros, ou não haverá história. Testes bem-sucedidos de rastrear devem proporcionar uma ligeira vantagem aos jogadores, permitindo-lhes antecipar encontros em vez de serem surpreendidos ou prejudicados por eles.*

Dia 1: Encontrando o Grupo de Caça

Durante as primeiras horas de caminhada através da floresta, tudo o que os investigadores verão será, aqui e ali, cervos correndo por entre os arbustos.

Neste ponto, peça para que cada jogador descreva como seu investigador está vestido, caso ainda não o tenham feito. Se nenhum deles escolheu especificamente usar roupas de cores vivas, que os façam se destacar de seus arredores, peça para que façam testes de **Escutar**. Aqueles que forem bem-sucedidos ouvirão o som de madeira estalando logo à frente.

Qualquer um que tenha passado no teste de Escutar também pode tentar um teste de **Encontrar** para detectar um par de pessoas com rifles à frente deles na trilha. Aqueles que falharem no teste de Escutar podem tentar um teste Difícil de Encontrar (precisando de um resultado igual ou menor do que a metade da perícia para ter sucesso). A dupla, um homem e um garoto, está carregando rifles e mochilas.

Se os caçadores não forem vistos ou ouvidos, sua presença será descoberta quando os investigadores ouvirem tiros à sua frente. Se algum dos investigadores estiver usando roupas muito chamativas, então não haverá tiros, pois não serão confundidos com algum animal silvestre, e o homem e o rapaz caminharão até eles, tornando sua presença conhecida de uma maneira muito mais amigável.

Se os investigadores avistarem os caçadores antes que haja disparos, o contato pode ser feito acenando ou gritando um "olá", caso contrário, peça aos investigadores um teste coletivo de **Sorte** (ver **Sorte**, página 90). Um fracasso no teste coletivo de Sorte significa que um investigador aleatório foi confundido à distância com um animal selvagem e alvejado pelos caçadores, recebendo 1D3 de dano — um tiro de raspão. Tal dano se manifesta como um ferimento leve ao invés de uma lesão grave. Observe que não há necessidade de se fazer uma jogada para acertar o alvo — este foi um incidente aleatório e o dano é resultado do fracasso no teste de Sorte.

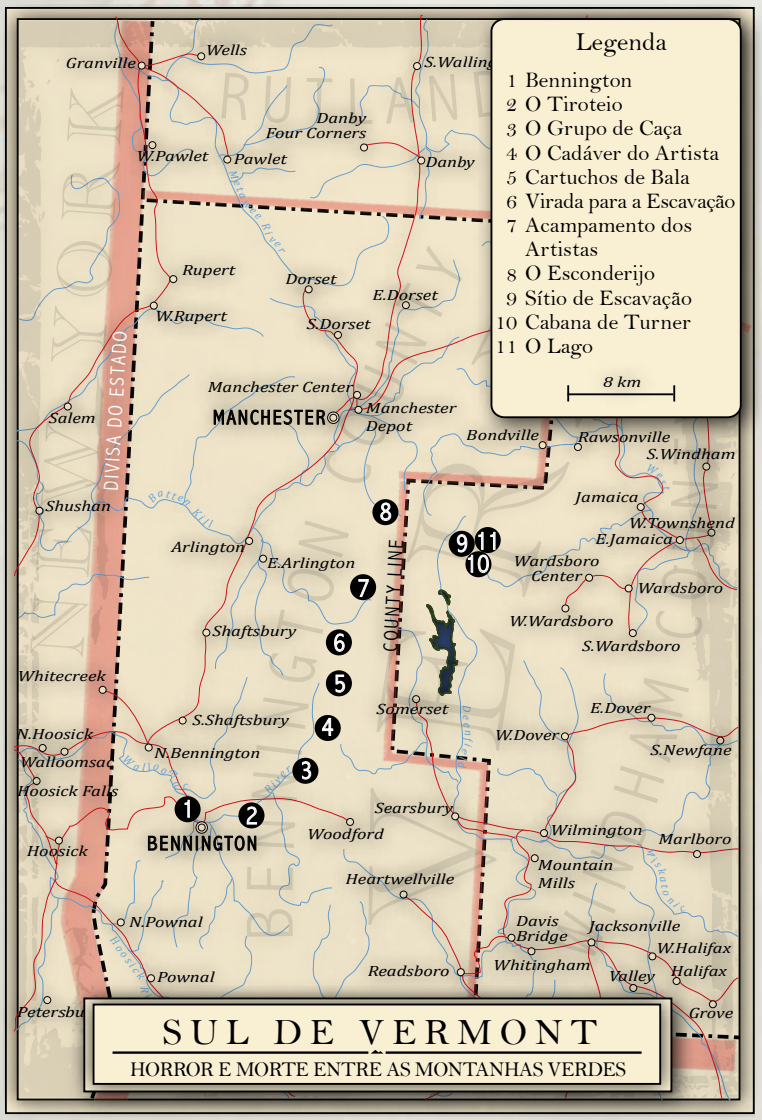
O grito resultante e os possíveis disparos de volta provocarão gritos de "NÃO ATIREM!" por parte dos caçadores, que estarão muito assustados e pedirão desculpas várias vezes.

O grupo de caça é composto por Alistair Lawson e seu filho de 14 anos, George, que vieram de Boston para acampar com seus vizinhos, Brian Hall e seu filho de 12 anos, Arthur, para ensinar seus garotos a caçar. Eles não estão cientes da perseguição aos bandidos e não ouviram nada de estranho na área — além do ocasional ruído de caminhão na trilha indo em direção ao norte, para as bandas do sítio de escavação da represa. Eles só estão acampando há três dias, e não se arriscaram muito longe na floresta.

Brian e Arthur Hall entraram mais fundo na floresta há dois dias e não foram vistos desde então. Os Lawson estão se mantendo perto da orla da floresta em busca de cervos, além disso (Alistair fala baixinho), George estava ficando assustado à noite, então eles recuaram para a entrada da mata.

Se os investigadores conversarem com George sobre o que lhe assusta, ele diz que ele e seu pai estavam tendo pesadelos. Ele não se lembra sobre o que eram. Tanto pai quanto filho estão relutantes em falar mais, no entanto, se pressionado, Alistair diz que ele não parava de sonhar que estava se afogando.

Eles dizem que não vão atrapalhar o grupo de busca e pedem para que procurem por Brian e Arthur. "Não dá pra confundir Brian. Ele estava um grande chapéu texano que trouxe pra se proteger do sol." Alistair também menciona que eles encontraram um grupo de artistas acampando na floresta, já bastante avançados mata adentro. "Eles disseram que também eram lá da minha terra, da Universidade de Boston. Estão trabalhando em um projeto. Pintando a vida selvagem e as paisagens, e coisa assim. Nós batemos com eles alguns dias atrás, e eles falaram que se voltássemos lá pra procurarmos eles pra um café. Fiquem de olho neles. Espero que não acabem envolvidos nessa coisa toda."



Dia 1: A Primeira Noite

Encontrar uma clareira para levantar acampamento é relativamente fácil nesse ponto da floresta. Os investigadores podem dormir durante a noite sem problemas, embora o Guardião deva implicar que o perigo está sempre presente.

Dada a recuperação iminente do cristal, a atenção de Gla'aki está voltada para seus servos e, portanto, ele não está ativamente chamando os investigadores para que se tornem novos servos. No entanto, todos dentro da floresta estão sujeitos aos distúrbios psíquicos causados pela presença de Gla'aki, manifestados através de pesadelos.

Durante a noite, peça testes de **POD**. Aqueles que passarem têm um sono ininterrupto e não sofrem efeitos negativos. Aqueles que falharem, serão afetados pelo Chamado Onírico de Gla'aki e devem receber aleatoriamente um **Recurso de Chamado Onírico** (ver página 363). Onde estiver indicado no recurso, solicite um teste de Sanidade para cada investigador afetado (aplicando as perdas de pontos de **Sanidade** conforme indicado). Tome nota de qual jogador recebeu qual recurso. Pense nos antecedentes do investigador e considere colocar alguns aspectos de seu histórico nos sonhos.

Quem quer que esteja acordado por volta da meia-noite pode tentar um teste de **Escutar**. Um sucesso significa que o investigador pode distinguir o fraco som de um motor de caminhão à distância, em algum lugar adiante, embora não veja luz alguma. Em outra ocasião, ouvirá disparos de rifle, mas muito longe para identificar de onde vêm. Os tiros são Eugene Clayton disparando contra um dos servos mortos-vivos que encontrou (ver **Dia 2: O Primeiro Sequestrador**, a seguir).

Se os investigadores decidirem seguir adiante depois de ouvir os tiros no meio da noite, peça testes Difíceis de **CON**. Aqueles que falharem no teste de CON simplesmente não conseguem continuar pois estão exaustos. É improvável que os investigadores encontrem Eugene nessa mesma noite. Se eles conseguirem ir mais longe, o Guardião pode optar por colocar outro encontro nessa noite, quer seja o **Dia 2: O Corpo do Artista** (a seguir) ou o **Dia 2: O Caminhão** (a seguir).

Dia 2: Avançando Através da Floresta

No dia seguinte, o grupo de busca estará entrando no coração da floresta. Estranhamente, há menos sinais ou sons de animais aqui dentro.

Dia 2: O Cadáver do Artista

À medida que o grupo avança através da floresta, peça testes de **Rastrear** e **Encontrar**. Aqueles que passarem no teste de Encontrar descobrem marcas de sangue no chão cruzando seu caminho. Aqueles que passarem no teste de Rastrear percebem que a folhagem foi danificada, com galhos e ramos partidos implicando que recentemente alguém correu por ali enquanto estava ferido.

Se decidirem seguir a trilha, ela se desvia do caminho pretendido, mas não o suficiente para que eles não possam voltar atrás mais tarde.

Após seguir os rastros por um quilômetro, uma faca de caça abandonada é encontrada. Ela está velha, enferrujada e coberta de sangue pegajoso, meio seco. Um pouco mais adiante está o corpo de um dos artistas, que escapou do ataque ao seu acampamento (ver **Dia 3: O Acampamento dos Artistas**, página 355). Ver o cadáver mutilado custa 0/1D3 de SAN para aqueles que não estão acostumados com a visão da morte.

O corpo é de um homem e não possui qualquer identificação; no entanto, as roupas que está vestindo estão salpicadas de tinta. Há um ferimento (de faca) em seu flanco, a qual ele tentou tratar com um curativo mal feito. Testes de **Medicina** ou **Primeiros Socorros** determinarão que ele sangrou sem parar desde o dia anterior, até finalmente desmaiar e morrer.

Os investigadores devem decidir se seguem a trilha percorrida pelo homem morto até sua origem ou se vão deixá-la de lado por enquanto e continuar a perseguir Harris.

Aqueles que decidirem seguir os rastros do homem morto precisarão fazer um teste de Rastrear e passar o resto do dia procurando para chegar ao acampamento dos artistas (ver **Dia 3: O Acampamento dos Artistas**, página 355). Fica a critério do Guardião decidir se os investigadores encontram os eventos restantes do Dia 2 (ver **Dia 2: O Caminhão** e **Dia 2: O Primeiro Sequestrador**) antes ou depois de chegarem ao acampamento.

Forçando Testes na Floresta

Se os investigadores não estiverem dispostos a desistir depois de terem falhado em um teste, eles podem insistir. Lembre-se de que cabe aos jogadores explicar quais as ações que seu investigador está fazendo, e cabe a você, como Guardião, decidir se isso garante um teste forçado.

As consequências de falhar em um teste forçado devem sempre derivar da situação. Abaixo estão algumas sugestões de consequências por falhar em testes forçados na floresta:

Os investigadores inadvertidamente dão de cara com um urso-negro solitário (ver **Urso**, **Capítulo 14: Monstros, Feras e Deuses Alienígenas**, página @@) que se irrita com a presença deles. Depois de causar algum dano aos investigadores, o urso foge.

Outro grupo de busca escuta os investigadores passando por seu acampamento e se prepara para atirar neles, acreditando que sejam os sequestradores. A situação pode ser bem parecida com **Encontrando o Grupo de Caça** (ver página 351).

Os investigadores montam acampamento ou fazem uma pausa para descansar em uma clareira. Na verdade, esta é a estrada usada pelo caminhão (ver **Dia 2: O Caminhão**, abaixo Talvez o grupo acabe cochilando e acordem quando o caminhão estiver quase sobre eles. Peça testes de **DES** para que consigam tirar seu equipamento do caminho do veículo.

Um servo de Gla'aki errante espiona os investigadores e planeja um ataque.

Algo importante é perdido por um investigador. Talvez um rifle, esquecido encostado em uma árvore.

A floresta é cheia de perigos. Um investigador pode cair, ser mordido por uma cobra ou inseto, ficar todo empolado e assim por diante.

Dia 2: O Caminhão

O grupo de busca chega a uma trilha de pneus que rasgam o chão da floresta. Dado que está serpenteando aproximadamente na direção nordeste, um teste bem-sucedido de **Navegação** pode determinar que a trilha se dirige para a região norte de Somerset. Qualquer um com conhecimento do local sabe que não há nada além de árvores e um ou outro pequeno lago por lá.

Pouco depois, o grupo de busca ouve o som distante de um motor (o mesmo que podem ter ouvido aqueles que ficaram de guarda na noite anterior). James Stanton é o motorista. Ele é um dos engenheiros da equipe de pesquisa de Strong e recentemente se tornou um servo de Gla'aki. Ele ainda tem aparência humana, mas tem uma ferida terrível no peito (onde um dos espigões de Gla'aki foi trespassado),



O cadáver do artista.

ferimento que ele escondeu sob o casaco. Ele é um pouco distante e hostil com qualquer um que bloqueie seu caminho, lançando um olhar sisudo para quem o faz e exigindo que saia de sua frente. Não o interprete como um zumbi irracional, mas ele deve parecer frio e sem emoção.

Stanton irá contestar caso o grupo decida investigar o caminhão, mas não tentará detê-los ativamente. Não há fugitivos dentro dele, mas existem várias caixas de dinamite. Ele explica que está no grupo de pesquisa geológica liderado por Carl White, sob o comando do Sr. Strong.

Stanton afirma não saber nada sobre o sequestro, contudo fica interessado em saber que podem haver pessoas nas proximidades de seu acampamento, então ele vai ficar de olho neles. Ele não levará os investigadores até o local de escavação/acampamento, mas dirá que não haveria problema em visitá-lo, "Só precisam seguir a estrada e vão chegar lá." A menos que seja impedido, ele se afasta com o caminhão.

Dia 2: O Primeiro Sequestrador

Um pouco antes do anoitecer, peça testes Difíceis de **Encontrar**. Os que forem bem-sucedidos conseguem ver de relance o brilho da mira telescópica do rifle de Eugene Clayton, vinda de um ponto elevado, em uma colina mais à frente. Um teste coletivo de **Sorte** determina se Eugene detectou os investigadores se aproximando.

Se os avistou, Eugene dispara um tiro acima de suas cabeças para tentar assustá-los. Ele só terá três tiros depois disso, pois usou a maior parte de sua munição na noite anterior, disparando na escuridão contra o servo morto-vivo que vagava por perto. (Ver o perfil de Eugene na seção de **Personagens Não-jogadores**, página 361) Caso não os tenha avistado, os investigadores podem tentar fazer testes de **Furtividade** para tentar pegá-lo de surpresa.

Os investigadores podem encontrar cobertura com facilidade após o tiro de advertência, mas chegar ao sequestra-

dor sem ser baleado exigiria um teste bem-sucedido de **Furtividade**. Um fracasso deixará um investigador exposto e este possivelmente será alvejado. Qualquer investigador que tente fugir da área não será alvo de Eugene.

Qualquer investigador que seja apanhado em campo aberto tentando fazer um ataque frontal contra Eugene não lhe deixa escolha: ele tentará matá-lo. No entanto, como está gravemente ferido após ter sido baleado pela polícia duas noites antes, todos os seus testes de combate são feitos com um dado de penalidade (ver página 91).

Se os investigadores conseguirem avançar o suficiente, ou se ele estiver sem munição, Eugene tentará fugir ao invés de ficar e lutar. Pode-se iniciar uma perseguição, embora os testes de Eugene sejam feitos com um dado de penalidade devido a seus ferimentos (ver **Capítulo 7: Perseguições**). Caso ele escape, o Guardião deve decidir quando irá reaparecer. Potencialmente, os investigadores poderiam encontrá-lo novamente a qualquer momento, seja seguindo seus rastros e apanhando-o exausto, com um teste bem-sucedido de **Rastrear**, seja durante algum evento posterior, enquanto ele se dirige para seu esconderijo.

Caso capturado ou encurralado por uma arma, Eugene se renderá, exigindo que o grupo de busca o leve de volta à cidade para conseguir cuidados médicos. Eugene está sofrendo de febre, tendo sido ferido no tiroteio (acertado por um tiro de espingarda de um dos policiais) e alega que está delirando — ele afirma que deu um tiro certeiro em alguém que viu na noite passada, mas a figura simplesmente saiu andando!

Eugene vai dizer qualquer coisa para colocar o sequestro (e qualquer outro crime pelo qual considere que será culpado) na conta de Harris, alegando que ele foi intimidado. Se for indagado acerca de Jane Strong, ele dirá que ela foi bem cuidada e que estava saudável quando a viu pela última vez, antes do tiroteio. Ele irá fornecer orientações para se chegar ao esconderijo onde ela está presa.

Os investigadores têm a opção de seguir as instruções de Eugene ou ir atrás dos rastros de Harris novamente.

Dia 2: A Segunda Noite

Os investigadores caminharam bastante em direção ao coração da floresta agora e agora estão muito mais perto de onde Gla'aki reside, seus pensamentos desumanos singram nos ventos dos sonhos.

Todos os investigadores experimentarão o Chamado Onírico de Gla'aki nesta noite (mesmo os que tiverem experimentado na noite anterior). Cada investigador deve escolher aleatoriamente um **Recurso de Chamado Onírico** (ver página 363), excluindo-se "Uma Noite Agitada" desta seleção. O Guardião deve pedir testes de Sanidade quando necessário (aplicando a perda de SAN indicada em cada recurso).

Peça para quem estiver de guarda para jogar um teste Extremo de **Encontrar** (precisando de um resultado igual ou menor que um quinto da perícia). Se o teste falhar, o investigador em questão tem a impressão de estar sendo observado. Aqueles que forem bem-sucedidos notam algo se movendo na escuridão.

Escondido pelo manto da noite está um dos servos mortos-vivos de Gla'aki (Louis — membro da gangue de Turner, ver **Personagens Não-jogadores**, página 361), patrulhando o bosque depois que os outros servos foram alertados para o fato de que há um monte de gente na floresta que poderiam atrapalhar a sua missão. Se for deixado em paz, Louis irá se esgueirar de volta para o sítio de escavação e contará a Turner sobre os investigadores. Caso seja seguida, a monstruosidade morta-viva irá atacar rapidamente, buscando causar o máximo de confusão possível, e então tentará desaparecer na floresta.

Caso seja encurralado, Louis não arriscará uma luta até a morte, então esperará até que receba um golpe de força razoável para poder fingir que morreu; como ele é um cadáver ambulante, tem um sucesso automático nisso. Quando for deixado sozinho ou quando não for mais o centro das atenções, Louis escapará para dentro da escuridão da floresta.

À meia-noite, todos serão despertados por uma explosão em algum lugar distante ao norte. É o grupo de pesquisa explodindo rochas para libertar o monólito de cristal. Embora o eco da explosão se desvaneça rapidamente, uma fraca luz azulada persiste, refletida nas nuvens por alguns instantes.

Pouco tempo depois, há um ruído à frente (peça um teste de **Escutar** para detectar o barulho antecipadamente) e outra equipe do grupo de busca irrompe da escuridão. Eles já estão fartos da floresta e dos pesadelos — embora, a menos que sejam pressionados, afirmem que estejam cansados e doentes, provavelmente por terem comido alguma carne estragada (um teste de **Psicologia** detecta que estão mentindo). Eles estarão voltando para a cidade.

Perseguindo o Sequestrador Através da Floresta

A série de locações que compõem esta perseguição serão todas florestais, por exemplo:

- Declive íngreme e enlameado, exigindo um teste de **Escalar**.
- Riacho, exigindo um teste de **Saltar**.
- Uma área apinhada de árvores jovens, exigindo um teste de **DES** para passar por elas rapidamente.

Caso Eugene fique três locações à frente dos investigadores, você pode querer pedir testes de **Encontrar** para determinar se os jogadores o perdem de vista, ou testes de **Rastrear** para seguir sua trilha.

Dia 3: Avançando Através da Floresta

Os investigadores estão perto do lago e, assim, começam a sentir e enxergar os efeitos do Chamado Onírico de Gla'aki. As copas das árvores são mais densas, fazendo com que os investigadores caminhem sob uma fraca meia-luz, na qual as plantas parecem retorcidas de dor, e a cor da vegetação rasteira é anormalmente amarelada. Peça testes de **Escutar**, aqueles que forem bem-sucedidos percebem que não há som algum de vida selvagem (teste de **Sanidade**, perda de SAN 0/1).



Pinturas encontradas no acampamento dos artistas.

Dia 3: O Acampamento dos Artistas

O acampamento dos artistas não fica longe da trilha usada pelos caminhões rumo ao sítio de escavação. A fogueira há muito se apagou, as barracas estão quebradas e há sinais de luta. Turner e sua gangue vieram no meio da noite, levando os artistas para o lago como uma oferenda para a divindade (convertendo-os em novos servos, ver **Dia 3: O Lago**, página 358).

Um dos seis artistas que estavam lá conseguiu escapar do ataque, mas não sem ser antes gravemente ferido. Este é o infeliz que os investigadores encontraram já morto (ver **Dia 2: O Corpo do Artista**, página 352).

Há quatro barracas de acampamento, duas das quais parecem ter abrigado um homem e uma mulher, com ocupantes individuais nos outras duas. Existem duas outras barracas, maiores. Uma destas é uma grande barraca comunal, aparentemente usada para cozinhar, embora o fogão esteja frio há muito tempo. A última barraca também é bastante grande e parece ter sido usada como um estúdio de pintura. Cavaletes jazem quebrados, tintas e pincéis parecem esmagados e há uma confusão de telas pelo chão.

Vasculhar as barracas de dormir revela um caderno, vários blocos de desenho e algumas telas à óleo parcialmente concluídas. Além disso, um teste de **Encontrar** revela um rifle e um chapéu texano abandonados em um arbusto próximo, ao lado de marcas de algo sendo arrastado em direção ao norte (a mesma do sítio de escavação). Isso deve relembrar aos investigadores as palavras de despedida de Alistair Lawson do **Dia 1: Encontrando o Grupo de Caça** (ver página 351), sobre Brian Hall.

Ler o caderno revela que os artistas são de Boston e que vieram para fazer pinturas para seu curso de arte. As últimas entradas descrevem sonhos assustadores (estranhamente semelhantes aos que os investigadores estão experimentando) e como conheceram Brian e Arthur Hall, que afirmavam estar experimentando os mesmos sonhos.

Os blocos de desenho e as telas mostram uma variedade de pinturas, principalmente de paisagens e cenas de floresta:

- Uma coruja empoleirada em um galho, observando através do escuro crepúsculo.
- Um cervo espiando pelas árvores de uma mata completamente vazia, exceto por sua presença.
- A lua brilhando através das árvores.
- Um caminho serpenteante através árvores, com o chão coberto de amareladas folhas mortas. [SONHO]
- Uma antiga cabana em ruínas, com a porta aberta e o escuro contorno de uma figura em seu interior. [SONHO]
- Uma figura vista de costas, olhando para as águas negras enquanto algo horrível emerge para fora do lago. [SONHO]



Se um investigador já tiver experimentado algo semelhante a uma das pinturas em um sonho, o jogador em questão deve fazer um teste de **Sanidade**, perdendo a mesma quantidade originalmente sugerida pelo sonho. Aplique a regra convencional para limitar a perda cumulativa de Sanidade advinda de uma mesma fonte. Assim, se a perda de SAN para o sonho em particular for de 1D6, o máximo que pode ser perdido por ter o sonho e depois ver a pintura é um total de 6 pontos de Sanidade.

Os investigadores podem estar seguindo as orientações de Eugene ou os rastros de Harris. Alternativamente, eles podem acompanhar os rastros dos atacantes dos artistas em direção ao lago.

Dia 3: O Esconderijo

Em uma clareira, há uma cabana antiga. A porta está fechada e não há sinal de movimento.

À medida que os investigadores entram na clareira, eles sentem cheiro de morte. O fedor vem de uma árvore encharcada de sangue, onde, empalado pelo peito em um galho à meia altura da planta, está Christopher Dobbs — o membro que a gangue deixou responsável por vigiar a garota. Peça testes de **Sanidade**, com a perda 0/1D4 de SAN devido à natureza macabra da morte.

A cabine está cravejada de furos de bala. Investigando-se melhor, a impressão que se tem é de que as balas foram disparadas do interior.

Distraídos pela descoberta do corpo, os investigadores provavelmente não perceberão que Harris está vivo, dentro da cabana. Quando ouvir os investigadores, ele abrirá fogo do interior da cabana com a sua espingarda (lembre-se de que o dano da espingarda diminui com a distância e que os ataques de espingarda não empalam). Ele grita: "Devolvam ela ou saiam daqui, desgraça!" Ele está louco devido aos Chamados Oníricos de Gla'aki e esteve se defendendo dos servos mortos-vivos por toda a noite. A menos que os investigadores consigam incapacitá-lo ou acalmá-lo (testes Extremos de **Persuasão**, **Charme** ou **Intimidação**), ele continuará atirando, temendo que os investigadores sejam mais monstruosidades em seu encalço.

Caso os investigadores consigam apaziguar Harris, ele explicará que a garota desapareceu. Ele encontrou Dobbs morto na noite anterior, e foi atacado durante a noite (pelos servos). Após dizer isso, ele entrará em um estado de histeria.

Dia 3: A Cabana de Turner

Retornando para a trilha da floresta, o grupo descobre que ela se divide em duas. Uma parece ter sido usada recentemente, a outra não tanto. Folhas recém-caídas estão no chão da floresta, algo que só deveria acontecer no outono. Qualquer pessoa que tenha experimentado o Chamado Onírico "Um Caminho Através da Floresta" reconhecerá a estrada menos usada como parte do caminho em seu sonho (teste de **Sanidade**, perda de 0/1 de SAN). Se avançarem pela trilha mais usada, vá para o **Dia 3: O Sítio de Escavação** (ver página 358).

Se avançarem pela trilha mais antiga, menos usada, eles se deparam com uma clareira à esquerda, onde descobrem outra cabana, mais antiga: a cabana de Turner. Ela é instantaneamente familiar para qualquer um que tenha experimentado o sonho "Uma Cabana na Escuridão" (teste de **Sanidade**, perda de 1/1D6 de SAN, conforme o horror do sonho é revivido mentalmente). A trilha continua para além da clareira, levando ao **Dia 3: O Lago** (ver página 358).

No interior da cabana, há uniformes e chapéus do Exército da União, da Guerra Civil Americana, pendurados em cabides, facas de caça manchadas de sangue sobre a mesa e animais há



O que os investigadores encontram dentro da cabana de Turner.

muito mortos, pendendo de ganchos no teto. Não há evidências de que algo tenha sido cozinhado. Um velho rifle da época da Guerra Civil está em um canto. Não recebeu manutenção, portanto seu mecanismo está enferrujado e emperrado.

Um teste de **Encontrar** revela uma luz azul pálida saindo das frestas das tábuas do chão. Um alçapão pode ser encontrado, que leva a um porão de terra batida. A fraca luz azul emana de cinco caixões de pedra azul que os servos mortos-vivos usam para dormir durante o dia, protegendo-se da prejudicial luz solar (eles podem se abrigar em outro lugar, mas preferem esses caixões). Os caixões são um presente de sua divindade, que concede aos seus servos.

Sendo dia, dois dos membros do grupo de Turner (August e Jacob) estarão em seus caixões. Os outros estão desocupados, mas contêm alguns itens:

- Quinquilharias pertencentes aos membros do grupo de Turner, que remontam aos dias da Guerra Civil: pingentes com imagens de entes queridos, há muito mortos; anéis ou outras joias do mesmo período.
- Um dos espigões de Gla'aki. É um afiado espigão brilhante e metálico que parece ter sido cortado em uma extremidade. Um o núcleo é um canal tubular oco que percorre todo o seu comprimento. Nenhum teste de Ciência é capaz de identificar o metal. Não é um metal de origem terrestre (teste de **Sanidade**, perda de 0/1 de SAN para aqueles que fizerem um teste de **Ciência** (**Química** ou **Biologia**).
- Um diário, com o nome de Joseph Turner inscrito no verso da capa, que detalha sua história. A maior parte está em caligrafia bastante descuidada e levará algum tempo para ser lida. No entanto, folheando o livro, os investigadores podem ter uma ideia geral dos eventos por ocasionais trechos legíveis.
- Alguns pequenos vestígios da decomposição semelhante a um pó verde, caído dos servos quando estavam no caixão. Testes de **Ciência** (**Biologia** ou **Botânica**) são incapazes de discernir exatamente é a substância, além de que, possivelmente, é algum tipo de fungo ou mofo decompositor.

O Guardião é encorajado a transmitir verbalmente as informações encontradas no diário, para ajudar a criar a atmosfera. Não há nenhum recurso para apresentar aos jogadores aqui, possibilitando que o Guardião controle a quantidade de informação sobre os eventos que levaram à transformação de Turner e sua gangue em servos mortos-vivos que os investigadores conseguem com o diário — revele quanta informação desejar. Apenas a última e mais importante passagem do diário é apresentada abaixo, para ser lida em voz alta para os investigadores:

> *Finalmente nossa jornada acabou. Nós fugimos do exército para escapar com nossas vidas e tentar um recomeço no Canadá, mas, em vez disso, descobrimos o que desejávamos às margens do lago negro ao norte de Somerset. Ele nos chamou até aqui, com a promessa da vida eterna. Ele nos chamou em nossos sonhos. Ele está e não está aqui ao mesmo tempo. Está dentro de uma prisão de cristal da qual quer se libertar. Ele veio para cá muitos séculos atrás em um cometa que se quebrou e foi espalhado pelo mundo. Um dos pedaços caiu aqui, com parte do cristal que mantém a prisão. Se o ajudarmos a encontrar o cristal e o entregarmos no lago, nosso benfeitor poderá destruí-lo, enfraquecendo a força de sua prisão. Um dia ele ascenderá às estrelas e nós seremos abraçados em sua eterna gratidão e poder. Ele é o único e verdadeiro Deus, o verdadeiro mestre da vida e da morte. Vamos nos juntar a ele nas águas negras do lago. Vamos agora, para sermos feitos imortais por nosso novo Deus. Gla'aki, que seja feita a vossa vontade.*

Caso seja noite, os caixões estarão todos parcialmente abertos e vazios, pois os servos estarão todos no sítio de escavação.

Se August ou Jacob estiverem presentes e seus caixões forem descobertos, eles se erguem e tentam convencer os investigadores a se juntarem a eles. Eles evitam o combate, pois são vulneráveis durante o dia, e em vez disso tentam vender os benefícios que os aguardam na vida eterna. Os servos mortos-vivos de Gla'aki não são desprovidos de tino, são astutos e visam atrair os investigadores para o lago quando anoitecer.

Caso os investigadores comecem um confronto ou tentem partir, August e Jacob atacarão e tentarão incapacitá-los, para então colocá-los nos caixões vazios. Lá, estarão presos, e os servos aguardarão o manto da escuridão para levá-los até o lago, onde serão convertidos. Uma vez que os prisioneiros estejam presos, os servos retornam aos seus próprios caixões para aguardar o anoitecer.

Mesmo com apenas três caixões desocupados, ainda há espaço suficiente para todos os investigadores, já que cada um é grande o bastante para colocar duas pessoas se espremendo.

Dentro dos caixões, a luz azul fornece uma fraca iluminação. A tampa se fecha firmemente quando colocada no lugar, não apenas pelo seu peso, mas pelas propriedades mágicas imbuídas por Gla'aki. Abrir um caixão requer um teste Difícil de **FOR** ou de **POD**, o que for mais baixo. Em caso de sucesso, a tampa pode ser aberta por dentro ou por fora. Caso este teste seja Forçado, uma consequência sugerida da falha é o personagem desmaiar ou receber uma Visão-Onírica enviada por Gla'aki.

Dado que não deixarão a cabana de Turner durante o dia, August e Jacob não irão perseguir os investigadores para além do lugar, caso estes escapem. Eles aguardarão a proteção da escuridão para iniciar qualquer perseguição.

Dia 3: O Lago

Seguindo adiante pela trilha mais antiga, ela leva à beira do lago negro e estagnado que os investigadores viram em seus sonhos. No lugar, os cinco artistas sobreviventes foram amarrados a estacas a cerca de cinco metros das margens do lago. Na noite do Dia 2, eles foram levados até o lugar e oferecidos a Gla'aki, que se ergueu do lago e perfurou cada um no peito com um espigão metálico de sessenta centímetros; sangue e vísceras recobrem os infelizes pintores. Peça testes de **Sanidade**, com perda de 1/1D6 de SAN. Os artistas deveriam estar mortos, no entanto, caso os investigadores se aproximem o suficiente, perceberão que ainda estão se movendo — o que exige outro teste de **Sanidade**, com perda de 1/1D4 de SAN.

Embora suas mentes tenham sido destroçadas pela experiência, os artistas contarão sua história caso os pesquisadores os desamarrem. Leia ou explique o seguinte para os jogadores:

> *"Eles nos capturaram durante a noite em nosso acampamento... Cadáveres ambulantes... Nos levaram para o sítio de escavação onde estão mantendo os outros presos. Lá tem um rapaz, um homem e uma garota. Um de nós conseguiu fugir... Os mortos estão tentando tirar algo de um fosso. Eles estão usando ferramentas e dinamite. Algo terrível fica dentro da água. Essa coisa está dentro de nós também, espalhando-se como uma doença. Posso senti-la devorando a minha alma. MATEM A GENTE! ARRANQUEM OS ESPIGÕES! POR FAVOR!"*

Remover os espigões os liberta de sua dor e cada um morre com um grito que pode atrair atenção. Peça um teste coletivo de **Sorte**. Um fracasso significa que James Stanton e Dean Walters saem do sítio de escavação e vão até o lago para ver o que está acontecendo.

Se os investigadores permanecerem para ver o que acontece, precisarão fazer um teste de **Furtividade** para evitar serem detectados. Caso os encontrem, os servos mortos-vivos tentarão dominar os investigadores e arrastá-los para a cabana (ver **Capturando os Investigadores**, página 360). Se os investigadores tiverem retirado os espigões de qualquer um dos cativos, os servos descartarão os corpos negligentemente e amarrarão os investigadores capturados às estacas vagas. Escapar dessas amarras exige um teste difícil de **FOR** ou de **DES**. Se o teste falhar, o jogador pode Forçar a jogada. Lembre-se de que o jogador deve justificar o teste Forçado. Uma possível consequência do fracasso pode ser o investigador acabar derrubando a estaca, caindo com o rosto dentro da água. Alternativamente, eles desmaiam e despertam à noite, quando Gla'aki aparece.

Se os investigadores ainda estiverem presos quando a noite cair, Turner e sua gangue vão até o lago para convocar Gla'aki e oferecer os investigadores como novos servos. Se algum dos artistas não tiver sido libertado pelos investigadores, à meia-noite ele se erguerá como um servo morto-vivo.

Dia 3: O Sítio de Escavação

O desenrolar desta cena depende das ações dos investigadores; se marcharão cegamente adentrando o sítio de escavação ou se adotarão uma abordagem mais cautelosa (ver **Uma Abordagem Mais Cautelosa**, página 361).

Tentando entrar diretamente

Caminhando pela estrada, os investigadores ouvirão sons de atividade mais adiante. Virando uma curva, encontrarão um dos servos mortos-vivos da equipe de pesquisa, Richard Gibson, a postos junto de uma porteira que bloqueia a estrada. A estrada faz uma curva mais adiante e sai de vista, no entanto, os investigadores conseguem distinguir alguns barracões e uma clareira da qual emana o som de maquinário.

Se os investigadores não forem hostis, Richard será surpreendentemente civilizado e amigável, embora não lhes



"MATEM-NOS! REMOVAM OS ESPIGÕES! POR FAVOR!"

permita entrar no local. Lembre-se de que apesar de Richard ser um servo morto-vivo, ele ainda consegue se passar por humano — ele ainda está bastante "fresco". Ele explicará que aquela é uma zona de trabalho onde estão conduzindo explosões e não é seguro para pessoas de fora.

Os investigadores podem tentar usar **Lábia**, **Persuasão**, **Charme** ou **Intimidação**. Um fracasso significa que são mandados embora. Se Forçarem o teste e falharem, desperdiçam tempo e outros servos mortos-vivos aparecem, levando a um possível confronto. Um sucesso significa que Richard os levará a Carl White, o supervisor do lugar.

Dentro do Sítio de Escavação

O sítio de escavação compreende cinco barracões temporários ao longo das extremidades de uma clareira. No centro da clareira há uma cratera de explosão que leva ao buraco que contém o cristal.

James Stanton, Dean Walters e Carl White ficam transitando entre o buraco e o barracão mais distante (o barracão de armazenamento), de onde estão pegando cordas e ferramentas para prender ao cristal para içá-lo à superfície. À noite, eles são ajudados por Turner e seu grupo.

O primeiro barracão é o escritório do supervisor. Nele estão expostos mapas dos levantamentos geológicos feitos na floresta, com inúmeros locais marcados (locais com suspeita de depósitos minerais), bem como equipamentos básicos de laboratório. Se os investigadores tiverem a chance de examinar os documentos no local, descobrirão que foram encontrados determinados depósitos minerais que resistiram às análises e que a equipe foi enviada para recuperar todos os depósitos na bacia de drenagem de água para evitar a possível contaminação da represa.

O segundo dos cinco barracões oferece alojamentos de dormir para a equipe, contendo as poucas posses que trouxeram consigo.

O terceiro barracão é uma cozinha e um refeitório (não foi usado recentemente).

O quarto barracão está com as janelas vedadas com tábuas e está simplesmente indicado como sendo "depósito". Este barracão é usado para manter prisioneiros.

O quinto barracão, na extremidade mais distante, está marcado como "galpão de ferramentas", e contém equipamentos de perfuração e outros utensílios, como dinamite.

A Explicação e A Armadilha de Carl

Se os investigadores conseguirem entrar, eles podem ser apresentados a Carl White, que será bastante simpático com os investigadores de início e sugerirá que eles entrem em seu escritório. Dado que ele e sua equipe só foram convertidos re-



O Sítio de Escavação

centemente para a causa de Gla'aki, eles não sofrem os efeitos prejudiciais da exposição à luz solar, mas ainda é um dia quente de verão, então a sombra é melhor para uma conversa.

Carl está disposto a apresentar aos investigadores uma versão limpinha do que a equipe está fazendo. Ele explica (honestamente) que foram enviados à floresta para realizar pesquisas geológicas. Ele não diz que estão procurando por depósitos minerais que possam contaminar o abastecimento de água da represa. Ele explica que encontraram evidências de um potencial depósito de platina neste sítio — daí o uso de explosões. Eles ainda não encontraram nada, mas acreditam que isso acontecerá em breve.

Se o grupo de busca não ficar satisfeito com suas respostas, Carl irá se oferecer para mostrá-los o local, mas irá evitar mostrar o buraco e o monólito de cristal que estão tentando soltar. Tudo isso é uma manobra, feita para conduzir os investigadores para uma armadilha.

Capturando os Investigadores

Carl finalmente levará os investigadores até o quarto barracão, e os outros servos irão casualmente se dirigir ao local para ajudá-lo na captura. Carl convida os investigadores para mostrar-lhes algumas das amostras minerais que foram descobertas.

O interior está escuro, mas com a porta da frente aberta, há luz suficiente para ver dentro do lugar. Carl leva os investigadores para uma sala lateral onde os prisioneiros (Jane Strong, Brian e Arthur Hall) estão. Enquanto isso, os servos fecham a porta para impedir a luz (já que eles conseguem ver perfeitamente no escuro) e investem contra os investigadores, tentando prendê-los e capturá-los.

Turner, Vincent e Louis (caso este não tenha sido despachado mais cedo) estão na sala adjacente, protegendo-se do sol, e virão ajudar os outros servos quando ouvirem sons de conflito. Turner pode usar o feitiço **Dominação** (ver página @@) para garantir que os investigadores sejam presos sem problemas.

De qualquer forma, tudo terá sido revelado a esta altura e os servos não podem permitir que os investigadores deixem o lugar. Caso sejam derrotados, os investigadores serão trancados na cabana escura até o anoitecer, quando então serão levados para o lago para se tornarem escravos do deus de Turner.

Os Outros Prisioneiros e seus Guardas

Caso sejam capturados, os investigadores podem conversar com os outros prisioneiros:

Jane: na calada da noite, ela foi levada do esconderijo onde estava sendo mantida refém pela gangue de Harris. Então, "homens mortos" chegaram e mataram seu captor empalando-o numa árvore.

Brian e Arthur: eles estavam saindo da mata quando encontraram os artistas e decidiram ficar com eles aquela noite. Eles viram as pinturas e perceberam que todos estavam tendo os mesmos sonhos. Brian está muito abalado e confuso; ele entreouviu seus captores conversando. Um deles disse que iria: "Se tornar um com seu novo deus." Eles levaram os artistas e eles não retornaram. Arthur, o menino, apenas se balança para frente e para trás, chorando.

Os servos estarão montando guarda e podem aparecer quando o Guardião desejar. Eles não querem machucar os seus cativos antes do anoitecer, caso possam evitá-lo.



O Cristal

Fuga

Se os investigadores forem aprisionados, suas amarras serão bem firmes; pode demorar um pouco para conseguirem se libertar. Os investigadores podem fazer testes Difíceis de **DES**, quer tentem se livrar de suas próprias amarras ou ajudar outro investigador. Esse teste pode ser Forçado, com a consequência de um fracasso ser acabar atraindo a atenção dos servos.

Qualquer servo que esteja na sala ao lado pode ouvir tudo o que os investigadores dizem, caso falem mais alto do que um sussurro. Eles vão intervir se ouvirem algo suspeito. Um teste de **Furtividade** bem-sucedido permitirá que os investigadores (quando livres de suas amarras) cruzem a sala e até a porta sem serem ouvidos. A porta leva à sala principal do barracão, onde os servos estão de guarda.

Em última análise, a forma como a cena se desenrola a partir daqui fica a cargo do Guardião. Alguns pontos a se ter em mente são o momento em que os investigadores entraram no barracão e quanto tempo eles têm até o pôr-do-sol — já que se libertarem leva tempo. Também há a questão de Turner e seu grupo na sala ao lado. Se descobrirem que os prisioneiros se libertaram, eles não hesitarão em usar a força para subjugá-los. Se os investigadores se libertarem e saírem para a luz do dia, detê-los ficará a cargo de Carl e da equipe de pesquisa, já que Turner e seus homens não vão persegui-los sob a luz do dia. Escapar do sítio resultará em uma caçada até a morte, pois os servos mortos-vivos não podem correr o risco de que os investigadores fujam logo quando estão tão perto de completar seu objetivo.

Caso os investigadores não consigam se libertar, são levados para o lago quando a noite cai, para serem convertidos em servos imortais (ver **Dia 3: O Lago**, página 358).

Uma Abordagem Mais Cautelosa

Investigadores prudentes podem observar o sítio por algum tempo e ter uma ideia melhor do que está acontecendo. Ao longo do restante do dia, eles verão os servos mortos-vivos (todos exceto Turner e seus homens — que estarão no barracão esperando o anoitecer) andando pelo local, carregando ferramentas e cordas para o fosso. Eles podem ouvir o som de trabalho vindo de dentro do fosso, e, ao pôr-do-sol, os servos terão construído um elaborado sistema de polias acima do poço, que serpenteia do sítio de escavação até as margens do lago nas proximidades. Logo depois, quando a noite cai, os trabalhadores, ajudados por Turner e sua equipe, começam a operar a polia, usando o caminhão para içar um cristal azul-pálido. Quase parece que existe uma fonte de luz que brilha profundamente no interior do cristal.

Se os investigadores não intervirem, os trabalhadores arrastarão o cristal até o lago e convocarão Gla'aki, que se erguerá das águas, agarrará o cristal e começará a drenar o poder dele. O cristal então brilhará com uma luz brilhante azul (como visto na noite anterior, após a explosão), que se torna dolorosa de sua vislumbrar depois de alguns segundos. Com um clarão, a luz finalmente morre e Gla'aki se debate na água. Com um rugido crescente, a divindade afunda lentamente sob as ondas e os servos mortos-vivos retornam ao local da escavação, cheios de alegria por terem cumprido os sonhos de seu deus. Os investigadores que testemunharem isso devem fazer os testes de **Sanidade** apropriados por verem Gla'aki.

Eles vão reunir seus prisioneiros e se dirigir para o lago para convertê-los antes de se unirem a seu deus nas profundezas das águas escuras.

Os investigadores poderiam aguardar até o anoitecer e usar a proteção da escuridão (embora provavelmente sem saber que isso não é impeditivo para os servos) e a distração dos trabalhadores mortos-vivos com o cristal, para libertar os prisioneiros.

Adicionalmente, existem muitas ferramentas, incluindo dinamite, espalhadas pelo local. Se os investigadores conseguirem destruir o sistema de polias e/ou esmagar o cristal (ele pode ser reduzido a pedaços menores, mas nunca destruído), eles também evitarão ou retardarão as tentativas de Gla'aki de recuperá-lo e drenar o seu poder. Matar os trabalhadores mortos-vivos também prejudicaria a habilidade de Gla'aki de atuar no local.

Se os investigadores deixarem o local para buscar ajuda, quando eles retornam, eles descobrem que o sítio inteiro foi destruído pelo restante da dinamite. Os barracões estão queimados, o lago está plácido, e restam apenas os rastros de passos desajeitados na lama (indo para baixo do nível da água).

Consequências

Se seus servos mortos-vivos tiveram sucesso, Gla'aki terá dado um pequeno passo em direção à sua liberdade. Ainda resta drenar muitos fragmentos de cristal ao redor mundo antes que ele possa finalmente estar livre de novo. É um longo caminho, mas estará um pouco mais curto agora.

Caso os investigadores estivessem cientes de que os prisioneiros estavam presos no sítio, mas não tenham conseguido salvá-los, cada um deles sofre uma perda de 1/1D6 de Sanidade.

Se Jane Strong for resgatada e Gla'aki for frustrado, cada investigador que cumpriu a sua motivação (caso motivações tenham sido distribuídas no início do jogo) recebe uma recompensa de 1D6 de SAN.

Caso os prisioneiros tenham sido salvos, os investigadores ganham 1D6 pontos de Sanidade, além do dinheiro da recompensa. Eles se tornam celebridades locais e recebem elogios generosos nas páginas do jornal Estandarte de Bennington.

Uma Nota Sobre Letalidade

Este cenário, e em particular o confronto final, foi projetado para um grupo de investigadores iniciantes em *Chamado de Cthulhu*. Como tal, a letalidade é relativamente baixa.

No entanto, para os Guardiões que desejarem reforçar a oposição, considere dar aos servos de Gla'aki algumas armas do período da Guerra Civil. Tendo desertado do exército da União, eles talvez não tenham saído desarmados. Como o rifle na cabine de Turner sugere, eles podem ter outras armas que funcionem em algum outro lugar. Dessa forma, poderia ocorrer um tiroteio entre os servos e os investigadores.

Personagens Não-Jogadores (PNJs)

Onde grupos de personagens não-jogadores estiverem listados, os mesmos valores podem ser usados para todos eles, no entanto, o Guardião pode variar as estatísticas como desejar.

Joseph Turner e seu grupo, *Servos Mortos-Vivos de Gla'aki*

Turner e seu grupo chegaram aqui em 1865, desertados do exército da União. Eles foram convertidos em servos de Gla'aki e estão na região desde então. Eles são mais monstros do que humanos agora.

O grupo de Turner consiste em Turner e outros quatro; August, Jacob, Vincent e Louis. Use as entradas listadas para Servos de Gla'aki no **Capítulo 14: Monstros, Feras e Deuses Alienígenas**.

Os servos têm fraquezas e podem ser destruídos. Se forem expostos à luz solar, para cada hora de exposição, Turner e sua gangue recebem um dado de penalidade em todas as suas ações. Apenas passar tempo nos caixões de pedra azul pode aliviar a propagação da decomposição verde. Após três horas ininterruptamente, seus corpos se desintegram para sempre.

Turner foi especialmente abençoado por Gla'aki e é um pouco mais poderoso que um servo comum.

JOSEPH TURNER, *Servo Morto-Vivo favorecido por Gla'aki*

FOR 70	CON 120	TAM 80	DES 55	INT 65
APA 0	POD 75	EDU 0	SAN 0	PVs 20

Dano Extra: +1D4
Corpo: 1
Pontos de Magia: 15
Movimento: 7
Ataques por rodada: 1
Ataques Corpo-a-corpo: Turner possui a gama comum de ataques desarmados disponíveis para humanoides e está armado com uma faca.
Lutar (Briga) 50% (25/10), 1D3 de dano + dano extra ou Faca (1D6 + 1 de dano + dano extra)
Esquivar 15% (7/3)
Feitiços: Dominação, Ressequir Membro, Criar Barreira Naach-Tith (se Turner estiver desesperado, ele pode se refugiar em algum lugar, talvez com o cristal, e usar esse feitiço para manter os investigadores longe).
Perícias: Furtividade 55%
Perda de Sanidade: 1/1D8 pontos de Sanidade por ver Turner.

AUGUST, JACOB, VINCENT e LOUIS, *Grupo de Turner, Servos de Gla'aki*

Eles parecem humanos terrivelmente apodrecidos. Por conveniência, use os valores padrão para um Servo de Gla'aki (ver **Capítulo 14: Monstros, Feras e Deuses Alienígenas**) ou você pode elaborar estatísticas únicas para cada um. Guardiões que desejem aumentar a letalidade dos servos apresentados são encorajados a aumentar os valores de CON e DES do grupo.

Cada um está armado com uma faca ou aparato similar.
Perda de Sanidade: 1/1D8 pontos de Sanidade por ver August, Jacob, Louis e Vincent.

Equipe de Pesquisa de Strong, *Servos de Gla'aki*

Carl, James, Dean e Richard foram recentemente transformados em servos mortos-vivos de Gla'aki. Eles ainda parecem humanos. Por conveniência, use os valores padrão para um Servo de Gla'aki (ver **Capítulo 14: Monstros, Feras e Deuses Alienígenas**) ou você pode desejar pensar em valores únicos para cada um.

Cada um está armado com uma faca ou aparato similar.
Perda de Sanidade: nenhuma por ver esses servos aparentemente humanos, embora uma inspeção rigorosa cause a perda de 1/1D8.

SIDNEY HARRIS e EUGENE CLAYTON, *sequestradores em fuga*

Apesar de ambos terem estatísticas idênticas, o Guardião deve personalizar esses dois, através da forma como são apresentados.

FOR 70	CON 65	TAM 65	DES 62	INT 50
APA 50	POD 50	EDU 55	SAN 48	PVs 13

Dano Extra: +1D4
Corpo: 1
Movimento: 8
Lutar (Briga) 40% (20/8) 1D3 de dano + dano extra
Esquivar 31% (15/6)
Harris está armado com uma escopeta:
Armas de fogo (Escopetas) 50% (25/10) 4D6/2D6/1D6 de dano
Clayton está armado com um rifle:
Armas de Fogo (Rifles) 40% (20/8) 2D6 + 4 de Dano
Perícias: Furtividade 35%, Intimidação 50%

LUCAS STRONG, *Diretor do Conselho de Saneamento*

FOR 65	CON 75	TAM 75	DES 65	INT 90
APA 70	POD 80	EDU 75	SAN 80	PVs 15

Dano Extra: +1D4
Corpo: 1
Movimento: 7
Lutar (Briga) 25% (12/5) 1D3 de dano + dano extra
Esquivar 32% (16/6)
Perícias: Psicologia 40%, Charme 70%, Persuasão 60%, Nível de Crédito 80%.

JANE STRONG, *vítima do sequestro, 16 anos*

FOR 50	CON 75	TAM 45	DES 70	INT 80
APA 70	POD 65	EDU 65	SAN 64	PVs 12

Dano Extra: nenhum.
Corpo: 0
Movimento: 9
Lutar (Briga) 25% (12/5) 1D3 de dano + dano extra
Esquivar 35% (17/7)
Perícias: Charme 60%, Furtividade 50%

ALISTAIR LAWSON e BRIAN HALL, *pais ensinando seus filhos a caçar*

Embora ambos os caçadores tenham estatísticas idênticas, o Guardião deve personalizar esses dois, através da forma como são apresentados.

FOR 50	CON 60	TAM 65	DES 65	INT 65
APA 60	POD 70	EDU 70	SAN 70	PVs 12

Dano Extra: +1D4
Corpo: 1
Movimento: 8
Lutar (Briga) 25% (12/5) 1D3 de dano + dano extra
Armas de Fogo (Rifles) 35% (17/7) 2D6 + 4 de dano
Perícias: Furtividade 40%

GEORGE LAWSON (14) e ARTHUR HALL (12), *filhos aprendendo a caçar*

Embora ambos tenham estatísticas idênticas, o Guardião deve personalizar esses dois, através da forma como são apresentados.

FOR 35	CON 60	TAM 40	DES 75	INT 70
APA 60	POD 55	EDU 50	SAN 55	PVs 10

Dano Extra: -1
Corpo: –1
Movimento: 8
Lutar (Briga) 25% (12/5) 1D3 de dano + dano extra
Armas de Fogo (Rifles) 25% (12/5) 2D6 + 4 de dano
Esquivar 40% (20/8)
Perícias: Furtividade 55%

GLA'AKI, *GRANDE ANTIGO*

Consulte a entrada no **Capítulo 14: Monstros, Feras e Deuses Alienígenas** na página 319.



Recurso de Chamado Onírico

Uma Noite Agitada

Seu sono está longe de ser tranquilo. Você se remexe e revira de um lado para o outro, bombardeado durante as horas de escuridão por imagens das quais você mal se lembra de quando acorda. Talvez seja a caminhada do dia anterior através da floresta que esteja causando isso. Tudo o que você se lembra são as árvores escuras a rodeá-lo, as doentias folhas amareladas caindo no chão. Você tem um pressentimento terrível. Há algo lá fora. Observando. Aguardando...

Você acorda se sentindo exausto. É como se não tivesse dormido nada. Você sofre um dado de penalidade em todos os testes de CON durante o dia, até que durma novamente.

Um Caminho Através da Floresta

A floresta se expande à sua volta. O caminho corta e serpenteia por entre as árvores, forrado por folhas amareladas recém-caídas que começaram a secar e murchar como se uma doença as infestasse. Você está caminhando lentamente pelo caminho, em silêncio. Nada se move, a não ser você. Não há vento. Não há sons. Tudo está morto. Você sente que algo o chama de mais adiante no caminho, escapando por pouco à sua visão. Há uma clareira à frente; uma luz amarela se reflete em algo... Poderia ser água? Um galho estala atrás de você e, quando você se vira para olhar, uma dor aguda perfura seu peito enquanto algo se crava em você.

Você acorda sobressaltado, ruidosamente.

Uma Cabana nas Trevas

Folhas amarelas caem lentamente do espesso teto das copas das árvores acima. Pequenos fachos de luz do sol penetram a escuridão. À sua frente, há uma cabana de madeira em ruínas. A porta se abre lentamente e figuras surgem. Elas avançam lentamente, determinadas. Você quer virar e correr, mas não consegue tirar os olhos delas. Seus músculos doem enquanto seu cérebro grita para que seus membros trabalhem — você está impotente!

As figuras usam roupas estranhas... Você ouve a primeira, com a voz de um homem, enquanto este se aproxima. "Venha conosco. Junte-se a nós em Seu serviço. Abrace seu novo destino e aproveite Sua glória eterna." Seu rosto é sem vida, pálido e seus olhos não piscam. Uma mancha verde de decomposição se espalha a partir de onde deveria estar um de seus olhos. Ele sorri e sua pele se parte.

Você acorda aterrorizado.

[Faça um teste de Sanidade para uma perda de 1/1D6 de SAN]

A Coisa no Lago

Você está às margem de um lago estagnado. Uma água escura e fedorenta está logo à sua frente, enquanto a pálida lua acima se reflete em sua superfície oleosa. Um brilho amarelado e doentio brilha ao longo da linha de árvores que rodeiam o lago. Você pode sentir a presença sua atrás de você, bloqueando sua fuga. Você já está aqui há horas e agora sabe que a hora finalmente chegou. Uma estranha luz pulsa sob a água. Pequenos tentáculos emergem lentamente da superfície do lago, contorcendo-se e enroscando-se no frio ar da noite. Em seus extremos, pálpebras se abrem e piscam, revelando olhos desumanos que olham dentro de sua alma. Uma série de espigões metálicos começa a arremetem para cima conforme algo enorme se ergue para saudar a noite. Como o metal polido, a coisa brilha ao luar. Os espigões se contorcem e dobram. Você sente um estalo doentio enquanto algo se crava em seu peito...

Você acorda gritando.

[Faça um teste de Sanidade para a perda de 1D3/1D10 de SAN]

Letras Escarlates

Introdução

Este é um cenário aberto, situado nos arredores de Arkham. A aventura começa focada em acontecimentos que se passam na infeliz Universidade Miskatonic e envolve a busca de um conjunto de valiosos e perigosos documentos desaparecidos após uma morte inexplicável. O cenário, em seu cerne, é um mistério de assassinato, mas no qual o verdadeiro culpado não é deste mundo e os fatos do caso estão envoltos em eventos estranhos, ganância e obsessão. O cenário se passa em outubro, em algum momento da década de 1920, durante a era da Proibição (Lei Seca nos Estados Unidos).

Embora possa ser usado como uma introdução ao Mythos para os investigadores, talvez seja mais adequado como parte de uma campanha maior, depois que os investigadores já terem se constituído enquanto grupo e começado a ganhar reputação em certos círculos. Este cenário também tem aberturas e oportunidades suficientes para que Guardiões adicionem tramas, encontros e facções suas para serem exploradas posteriormente, além de oferecer aos investigadores amigos e contatos em potencial (se forem bem-sucedidos) para ajudá-los no futuro.

Os eventos deste cenário são desencadeados pela morte inesperada do professor Charles Leiter, um acadêmico da Universidade Miskatonic, em circunstâncias estranhas que têm a possibilidade de deixar a Universidade suscetível a acusações de apropriação indevida e roubo, além de um possível escândalo que ela não conseguiria suportar. Um dos administradores da universidade, o Reitor Bryce Fallon, dará aos investigadores a tarefa de examinar a morte prematura de Charles Leiter e, em particular, a recuperação de certos documentos valiosos que estavam aos cuidados de Leiter e agora estão desaparecidos, de preferência antes que seus proprietários legais descubram a perda.

Este cenário é destinado para grupos de dois a cinco investigadores. Será útil que pelo menos um dos investigadores venha de uma área acadêmica ou seja um antiquário, embora isso não seja vital. Boas habilidades sociais também serão úteis, assim como boa vontade em se envolver com os personagens não-jogadores.

Este cenário é não-linear e requer algumas decisões e preparo da parte do Guardião antes de ser jogado. Embora possa ser jogado em uma única sessão, caso seja condensado, pode ser mais gratificante se jogado ao longo de várias sessões.

Informações para o Guardião

Charles Leiter, um jovem e promissor professor da Universidade Miskatonic, não era tudo o que parecia ser. Um especialista em história colonial, com algo de socialite e conquistador, sem que seus colegas da universidade soubessem, ele também estava vivendo uma vida dupla como libertino e apostador — uma vida que ele financiava com falsificações e roubos. Artefatos do passado colonial e da era revolucionária dos Estados Unidos possuem um valor considerável para colecionadores particulares e Leiter passou os últimos anos usando seu acesso à coleção da universidade, e as coleções particulares às quais suas credenciais acadêmicas lhe permitiam acessar, para lhe fornecerem os meios para sustentar seu vício. Em geral, ele tem sido inteligente ao fazer isso, forjando cartas e documentos e, quando possível, vendendo-os como artigos genuínos (enquanto insistia com sua clientela secreta que havia trocado a original por uma falsificação). No entanto, apesar de toda competência e astúcia de Leiter, ele não suspeitava que existam certos perigos em livros e documentos antigos e esquecidos — perigos que podem transcender o tempo e se abater sobre aqueles que buscam tais conhecimentos.

Cerca de quatro meses atrás, Leiter foi convocado para ajudar a Universidade Miskatonic na avaliação dos documentos do falecido Joshua Hobbhouse, em sua propriedade. Hobbhouse foi um homem recluso que morreu um solteiro octogenário e vivia em uma casa colonial na periferia da cidade, o último descendente direto de uma linhagem que remonta à fundação da cidade, séculos antes. Sua casa se provou ser um tesouro de diários, documentos históricos, quadros e artefatos que abrangem a história da Nova Inglaterra.

Inventariados primeiramente por uma firma designada pela família Cobb (um próspero clã de Provence que tem parentesco distante por casamento e são os herdeiros afortunados da propriedade de Hobbhouse), os documentos foram repassados à Miskatonic para uma avaliação mais profissional quanto ao seu valor e importância, com o entendimento de que esta confiança pode ser retribuída, em última análise, com o eventual apossamento de uma coleção ou a doação de certos documentos. Isso representou uma grande jogada, pois o garantido prestígio que o negócio traria seria de grande valor para a universidade.

Leiter pressionou fortemente para que a avaliação dos documentos coubesse a ele. Não é de se admirar que ele tivesse segundas intenções com o trabalho, pois seu dinheiro

estava acabando e alguns credores menos amigáveis ameaçavam resolver a questão do pagamento com suas próprias mãos. Os documentos rapidamente se mostraram uma graça divina nesse sentido — ou assim ele pensou —, pois entre os mesmos ele descobriu um maço de correspondências e materiais probatórios até então desconhecidos relativos ao *Julgamento da Bruxa de Arkham* nos anos de 1690 — que valiam uma pequena fortuna para o comprador certo. Leiter acreditava que os velhos documentos empoeirados não falavam de nada além de um estranho período de histeria e superstição na história da Nova Inglaterra, no entanto, ele não poderia estar mais errado e acabaria pagando por seu erro com a própria vida.

Assim que conseguiu colocar as mãos nos *Documentos do Julgamento da Bruxa*, Leiter transmitiu a informação a possíveis compradores secretos e, com a ajuda de seu cúmplice de longa data — um ex-estudante fracassado e refinado artista chamado Cecil Hunter —, começou a tentar forjar a parte mais complexa dos documentos. Isso se provou ser o começo de seus problemas, já que a recepção de sua oferta entre os seus contatos foi no geral medíocre, exceto por solicitações de possíveis clientes que ele não esperava e cuja reputação o assustava. Leiter viu-se em meio a uma guerra de lances entre vários clientes. Sua casa foi invadida e saqueada, e ele ficou convencido de que estava sendo seguido. Mal sabia Leiter que com a separação dos documentos e a tentativa de copiá-los, forças adormecidas na tinta seriam libertadas.

Acometido por uma súbita onda de pesadelos terríveis e convencido de que sua vida estava em perigo, ele estava determinado a se livrar do problema o mais rápido possível. Leiter concebeu o plano de vender duplicatas para vários clientes de uma só vez, e então atribuiu a Hunter a tarefa de forjar rapidamente vários conjuntos de complicados diagramas que faziam parte dos documentos — apesar das apreensões crescentes do próprio Hunter. Pouco depois, Cecil Hunter enlouqueceu e o resto dos documentos desapareceu.

Leiter viu sua vida saindo completamente do controle, perseguido e vigiado por indivíduos que ele já não tinha qualquer esperança de satisfazer, fez arranjos apressados para deixar a cidade com qualquer soma que conseguisse juntar, deixando para trás o nome e a carreira que havia construído. Na noite de 23 de setembro, Leiter retornou ao seu escritório na Universidade Miskatonic para recuperar quaisquer itens de valor que conseguisse. O último ato de Leiter foi um tanto nobre. Quando possuído pelo Horror, em vez de obedecer à criatura (e sabendo que seu fim estava próximo), forçou-se a olhar fixamente para um espelho; sua alma foi consumida e ele morreu atrás de sua própria porta trancada, em algum momento após a meia-noite. Seu corpo, congelado em uma expressão de terror, foi descoberto no dia seguinte. A causa da morte foi então oficialmente registrada como uma súbita parada cardíaca, contudo, já circulam no campus rumores sombrios de que isso está longe de ser verdade.

Uma investigação preliminar feita pelo Diretor da Faculdade, o Reitor Fallon, revelou evidências inquietantes sobre vida dupla que Leiter estava levando (embora Fallon mal tenha tocado a superfície da questão), e sobre a ausência dos *Documentos do Julgamento da Bruxa*. Um escândalo e talvez um processo criminal (ou pelo menos civil) contra a Universidade da parte dos proprietários dos documentos é iminente, caso respostas não sejam encontradas rapidamente, entretanto, o próprio Fallon não pode ser visto envolvido na situação.

Ameaças Claras e Obscuras

Este cenário apresenta vários perigos para os investigadores, tanto mundanos quanto sobrenaturais. Fica a cargo do Guardião, e em grande parte das ações dos investigadores, exatamente quais perigos serão enfrentados e quando. Os Guardiões não devem pegar leve com jogadores que tentem "forçar caminho" durante a investigação, uma vez que, se os investigadores forem incautos e pouco sutis, podem se colocar em ainda mais perigo.

A Máfia: o mais mundano dos perigos são os credores de Leiter, especificamente um par de capangas enviados para compensar as dívidas dele de um jeito ou de outro. Até que vejam um corpo, não irão desistir, afinal, esta não seria a primeira pessoa a fingir que morreu para acabar com uma dívida.

Os Suspeitos: embora Charles Leiter não soubesse e não acreditasse no que ele tinha em mãos, existem aqueles que poderia saber e que têm seus próprios segredos. Talvez um estudante rancoroso com assuntos mal resolvidos ou um negociante de arte e antiguidades roubadas com o mais sombrio dos apetites — a seção **Dramatis Personae** oferece uma coletânea de indivíduos em potencial que talvez não aceitem gentilmente os investigadores façam perguntas e bisbilhotem seus assuntos — a despeito de possuírem ou não os *Documentos do Julgamento da Bruxa*. Indivíduos assim podem ser facilmente motivados a humilhar, chantagear ou atacar os investigadores caso se sintam ameaçados de exposição expostos.

Confinado com Sangue e Tinta: preso no próprio cerne dos *Documentos do Julgamento da Bruxa de Arkham*, por séculos algo sobrenatural e totalmente hostil à vida esteve adormecido — meros instantes para suas percepções alienígenas. Devido à separação dos Documentos e às tentativas desajeitadas do falsário de replicar a estranha geometria da imagem que a aprisionava, as amarras da criatura estão lentamente se desfazendo e ela está lentamente adentrando em nosso mundo, com crescente materialidade e poder. Aqueles que entram em contato físico com os Documentos correm perigo, pois o Horror os persegue e os possui, usando-os para disseminar caos e morte.

A Bomba Relógio: embora os investigadores, a princípio, não estejam cientes disso, há uma contagem regressiva em andamento e, se ela chegar a zero, sangue será derramado. Devolver os Documentos, simplesmente, não é suficiente, e aqueles que não lidarem com o Horror neles confinado terão surpresa desagradável mais tarde, quando o monstro matar o Reitor e então qualquer um que tenha tocado os Documentos — incluindo os investigadores!

Deste modo, os investigadores são convocados, mas estão longe de serem os únicos interessados nestes documentos em particular, e as forças vinculadas aos documentos em si estão ficando agitadas.

Então, onde estão os documentos e quem os guarda? Isto é decisão do Guardião.

Formato do Cenário

O curso deste cenário é determinado pelas ações dos investigadores (e, portanto, pelas decisões dos jogadores). Fatos e pistas se concentram em torno das atividades do morto e daqueles que o conheciam, e cabe aos investigadores quais linhas de investigação seguir. É importante ressaltar que nenhuma pista específica é vital para o resultado do cenário, é o conjunto de descobertas e ações dos investigadores que conduzirá aos resultados do cenário, para o bem ou para o mal. Além desta estrutura flexível, existe — se o Guardião desejar — um prazo limite envolvido, já que uma criatura foi libertada dos *Documentos do Julgamento da Bruxa*, a mesma coisa que matou Leiter em seu escritório trancado na Universidade Miskatonic, uma coisa que agora deseja a liberdade e, a menos que seja impedida, pode causar morte e destruição consideráveis. Veja **Manifestações do Horror** na página 379 para mais detalhes sobre isso.

A maioria dos fatos e segredos fundamentais deste mistério não pode ser encontrada em armários trancados ou salas secretas, mas nas mentes e aspirações das pessoas que cercam a morte de Charles Leiter. Em vez de uma lista de locações e encontros, o "grosso" dessa aventura é uma lista detalhada de *dramatis personae* — um elenco de personagens com cujos segredos e motivações o Guardião deve se familiarizar e, mais importante, a partir do qual ele deve escolher um culpado.

Os investigadores precisarão extrair informações dos vários personagens não-jogadores (PNJs), e assim precisarão empregar perícias sociais (**Lábia**, **Persuasão**, **Charme**, **Intimidação**, bem como **Psicologia**). Recomenda-se aos Guardiões que releiam as várias descrições dessas perícias e a seção sobre perícias de **Charme, Lábia, Intimidação e Persuasão: Níveis de Dificuldade** (ver página 93). Sempre que possível tente encorajar os jogadores a interpretar suas conversas com os diferentes personagens, pois isso será muito mais divertido do que apenas jogar dados.

Linha Cronológica de Eventos Passados que Levaram à Aventura

Ano atual: 192—

Fevereiro: Joshua Hobbhouse, último de sua linhagem, morre recluso em sua mansão nas cercanias de Arkham.

Abril: a propriedade Hobbhouse passa para as mãos da família Cobb, de Providence.

Junho: a família Cobb entra em acordo com a Universidade Miskatonic para que a instituição analise e identifique os documentos e a biblioteca dos Hobbhouse. O professor Charles Leiter consegue usar sua influência para ficar responsável pelo projeto na Faculdade de História.

Final de Agosto: Leiter, precisando de dinheiro depois de jogatinas desastrosa em Atlantic City, deixa saber por suas conexões do submundo que está vendendo os *Documentos do Julgamento da Bruxa de Arkham*.

Começo de Setembro: Leiter começa a receber manifestações de interesse pelo que ele está oferecendo, mas não de seus contatos habituais; grandes somas são oferecidas por alguns, ameaças por outros.

5 de Setembro: Leiter passa os *Documentos do Julgamento da Bruxa de Arkham* para Cecil Hunter para que ele possa começar a criar as falsificações.

9 de Setembro: pela primeira vez Leiter tem a sensação de que está sendo seguido.

11 de Setembro: o chalé de Leiter é invadido e saqueado (por Flinders) enquanto ele está no trabalho.

12 de Setembro: Leiter renova a segurança de sua casa mudando as fechaduras e colocando ferrolhos nas portas e janelas.

16 de Setembro: Cecil Hunter, artista/falsificador de Leiter, enlouquece enquanto tenta copiar os Documentos.

17 de Setembro: Leiter coloca Hunter no Sanatório Arkham. Ao retornar à residência de Hunter para pegar os originais dos Documentos do Julgamento da Bruxa de Arkham, descobre que eles desapareceram — misteriosamente roubados (o Guardião decide quem roubou os Documentos).

18 de Setembro: Leiter escapa da morte por um triz quando as telhas caem de um telhado da faculdade e não o acertam por centímetros (ver **Sinais da Passagem**, página 380).

23 de Setembro: Leiter toma a decisão de fugir e vai ao seu escritório tarde da noite para destruir qualquer documento incriminatório e levar consigo qualquer coisa de valor que possa carregar. O Horror se manifesta, atacando atrás de portas trancadas, e ele sofre uma morte horrível.

24 de Setembro: o corpo de Leiter é encontrado por uma de suas estudantes de graduação, Emilia Court. Circunstâncias suspeitas rapidamente vêm à tona, no entanto, a polícia é despistada pelo Reitor Fallon. Descobre-se que os *Documentos do Julgamento da Bruxa de Arkham* estão desaparecidos. Um atestado de óbito por "insuficiência cardíaca grave e súbita" é emitido pelo Doutor John Wheatcroft, um médico da Faculdade de Medicina da Miskatonic, que se encarrega do cadáver de Leiter.

1° de Outubro: com questionamentos cada vez mais diretos da família Cobb, tipos estranhos fazendo perguntas sobre o homem morto, e rumores de crime dentro campus, o Reitor Fallon procura ajuda externa. Os investigadores são convocados — o cenário começa.

Eventos futuros: outubro (datas variadas de acordo com a vontade do Guardião) — em uma série cada vez mais violenta de manifestações, o Horror começa a perseguir qualquer um que tenha tido contato direto com os Documentos, a frequência das manifestações aumenta rapidamente.

Cada um dos PNJs principais vem com "ganchos de interpretação". Os ganchos fornecem a você possíveis maneiras de envolver o PNJ com os investigadores e para complicar a vida dos investigadores.

Finalmente, as informações apresentadas destinam-se em primeiro lugar a serem um esqueleto para o Guardião utilizar como preferir, adicionando mais detalhes conforme desejar, tudo para melhor utilizar o cenário em o seu próprio jogo e para se adequar aos seus próprios gostos e às preferências dos jogadores.

Fontes de Expansão

Guardiões podem considerar o **Mapa de Arkham** (ver página @@) útil para determinar as localizações dos vários personagens não-jogadores que vivem fora da Universidade Miskatonic. Além disso, as publicações da Chaosium sobre a *Arkham de H.P. Lovecraft* e a *Universidade Miskatonic* podem ser úteis para os Guardiões que desejem acrescentar mais profundidade à aventura. No entanto, nenhum destes suplementos de *Chamado de Cthulhu* é essencial para a execução deste cenário.

Dramatis Personae

Segue uma lista dos principais personagens que os investigadores podem vir a encontrar, juntamente com suas descrições, sua relação com Leiter e papel no cenário. Estatísticas do jogo para cada um podem ser encontradas no **Apêndice** no final do cenário.

Cada um dos potenciais culpados é inicialmente descrito como inocente (em relação aos *Documentos do Julgamento da Bruxa de Arkham*), seguido por uma entrada explicando seu papel, caso seja escolhido como o culpado. Uma vez que o Guardião tenha escolhido um culpado, pode ser necessário retrabalhar o restante da entrada dele, fazendo alterações no personagem conforme necessário.

Bryce Fallon, Reitor de Administração da Universidade Miskatonic

Um dos altos funcionários administrativos da Universidade, Fallon é um homem charmoso e impecavelmente bem apresentado, na casa dos cinquenta e poucos anos. A maturidade lhe fez bem, e ele é uma pessoa que exala o tipo de temperamento equilibrado e autoridade tranquila, muito procurada em sacerdotes e médicos do interior. Ele tem modos agradáveis e certa ponderação no discurso que esconde bem a grandeza tanto de sua inteligência quanto de sua ambição. Um administrador capaz, com um talento para recordar nomes e rostos, sua vocação sempre mais voltada para administração da Universidade, mais do que para a academia (sendo matemática sua antiga especialidade, um tanto sem importância para ele atualmente). Seu interesse pelos documentos desaparecidos é puramente político — preservar a reputação da Universidade Miskatonic é seu principal objetivo. Além de implicações diretas com assassinatos e violência, ele irá concordar alegremente com (ou pelo menos ignorar) qualquer coisa que faça com que o caso dos *Documentos* seja "resolvido satisfatoriamente".



Bryce Fallon

Relação com Leiter: Fallon conhecia Leiter profissionalmente, mas não pessoalmente, fora do trabalho. Ele o via como competente e ambicioso, ainda que um tanto escorregadio. Ele aceitará qualquer revelação sobre a vida pessoal de Leiter com desdém, mas não surpresa, e deseja que a carreira de Leiter na UM seja discretamente esquecida.

Fatos e Pistas

- Fallon irá informar os investigadores sobre a misteriosa morte (ele não faz ideia da causa além de "infarto violento").
- Fallon não possui conhecimento do verdadeiro perigo ou valor dos documentos, tampouco da conexão entre Leiter e Cecil Hunter. Caso questionado, ele pode confirmar a carreira anterior de Hunter como estudante de arte na UM e sua expulsão por torpeza moral.
- Fallon pode fornecer aos investigadores as chaves do escritório e da casa de Leiter, bem como colocá-los contato com quaisquer membros relevantes da Faculdade.
- Ele falará sobre o envolvimento de Harland Roach e Emilia Court.
- Embora saiba um pouco sobre as jogatinas de Leiter, nada sabe sobre os negócios de falsificação.

Ganchos de Interpretação

- Fallon está cada vez mais ansioso para recuperar os Documentos antes que os problemas entre a família Cobb e a universidade aumentem ainda mais (isso pode acontecer quando um membro da família Cobb morrer).
- Ele insiste em ser sistemático; as evidências devem ser catalogadas, avaliadas e preservadas (incluindo o cadáver de Leiter) até que a questão seja encerrada.
- Mais tarde, falhando em devolver os Documentos, Fallon tentará transferir a culpa para outro PNJ (ou mesmo para os investigadores), desesperado em preservar sua própria reputação.

Notas para o Guardião: Fallon está longe de qualquer estereótipo de um acadêmico trapalhão, a despeito do que os outros possam presumir, e tampouco é ingênuo. Em sua juventude ele passou um curto período no exército e há muitos anos lida com assuntos "infelizes" na Universidade Miskatonic com tato e discrição — situações que vão desde o suicídio de estudantes às falhas mundanas e, ocasionalmente, nem um pouco mundanas, de membros do corpo docente. Embora ele não tenha um grande conhecimento pessoal do Mythos ou daqueles que com ele se envolvem, está discretamente ciente, por experiência própria, de que, às vezes, coisas muito distantes da existência normal ocorrem em torno de Arkham e de sua universidade.

Fallon irá querer ser regularmente informado, em particular, sobre o progresso dos investigadores. O Reitor pode atuar como um canal de informações do Guardião, conforme necessário.

Se os *Documentos do Julgamento da Bruxa* forem entregues a ele rapidamente, por investigadores particularmente hábeis, o Horror será atraído para ele, embora sua primeira manifestação seja apenas aterrorizante, não fatal. Ele vai apelar imediatamente para que os investigadores o ajudem, se puderem, embora se poderão ou não salvá-lo seja uma questão completamente diferente!

Além deste cenário: a depender das conexões pessoais dos investigadores com Fallon, caso ele sobreviva, pode se tornar um contato útil no futuro e uma fonte potencial de informações e emprego.

Doutor John Wheatcroft, Médico, Tutor e, por vezes, Legista

Wheatcroft é um homem idoso, de olhos lacrimejantes e bigode de morsa, a quem a casa dos sessenta não fez bem. Ele tem muita pele e pouca carne, tendo perdido um peso considerável desde que teve um leve infarto há cerca de dez anos. Antes um médico-legista assistente em Boston, Wheatcroft se aposentou e assumiu um cargo de meio-período como professor na Universidade Miskatonic, onde obtivera seu diploma de medicina em sua juventude. Ele é um homem monótono, prosaico e sem imaginação, mas é, no entanto, um médico legista diligente e experiente.



Dr. John Wheatcroft

Ele é leal a Fallon e à Faculdade, e dado o estado dos restos mortais de Leiter, estava perfeitamente disposto a emitir um atestado de óbito por "insuficiência cardíaca grave e súbita" em vez de expor a estranheza da morte e qualquer escândalo que pudesse se seguir. Contudo, como a alma convencional que ele é, esse encobrimento bem intencionado está pesando em sua consciência.

Fatos e Pistas

- Wheatcroft declarou Leiter morto e encarregou-se do corpo (que ainda está em seu poder nas instalações da Faculdade de Medicina) e realizou uma autópsia confidencial a mando do Reitor Fallon. Se um dos investigadores convencer Wheatcroft de seu próprio treinamento médico, faça Wheatcroft envolvê-lo na autópsia, em vez de já a ter feito.
- Wheatcroft conhecia Leiter apenas de vista, dos corredores ou cerimônias da universidade — um fato pelo qual está sinceramente contente no momento.

Ganchos de Interpretação

- O médico está ansioso para ouvir a palavra dos investigadores de que eles não vão contar a ninguém sobre o verdadeiro estado do cadáver de Leiter, tanto menos mostrá-lo a alguém!
- Ele quer se livrar do corpo o mais rápido possível (já que sua presença o aflige); certamente os investigadores podem ajudar.
- Ele nega qualquer crença no sobrenatural (enquanto olha constantemente por cima do ombro). Ele busca ser tranquilizado e ter companhia.

Notas para o Guardião: Wheatcroft estará relutante em falar no início, principalmente por se sentir culpado por encobrir o resultado da autópsia; entretanto, se os investigadores o impressionarem com tato e competência (exibindo conhecimento de procedimentos médicos ou policiais, por exemplo), ele se tornará mais prestativo e ficará feliz em transferir responsabilidade para eles.

Emilia Court, Estudante de Pós-graduação

Uma jovem intensa e estudiosa, cujas vestes e modos contidos prejudicam sua boa aparência. Emilia Court é uma estudante de pós-graduação que foi incumbida de ajudar Leiter na catalogação e pesquisa dos documentos dos Hobbhouse. Ela tinha uma antipatia fria por Leiter, mas amava o trabalho e dedicava-se a ele com algo próximo de fervor. Da parte de Leiter, quando ele percebeu que ela era imune a seus encantos, ele notou o seu valor profissional e ficou contente em tratá-la com toda a atenção e cuidado que poderia dispensar a uma máquina de calcular — tendo o cuidado de esconder dela quaisquer atos impróprios, embora não tenha sido completamente bem-sucedido nisso.

Fatos e Pistas

- Court encontrou o corpo de Leiter depois de ligar para um zelador trazer uma chave-mestra quando ela não conseguiu entrar para trabalhar. A lembrança é angustiante para ela. Leiter estava dentro do escritório trancado: morto no chão, atrás de sua mesa, com documentos e dinheiro espalhados ao seu redor.
- Court serve de testemunha para o lado legítimo da vida dupla de Leiter, sua relação com a faculdade e a importância dos documentos dos Hobbhouse.
- Ela sabe da rivalidade e divergências entre Leiter e Roach.

O Corpo em Questão

O corpo do professor Charles Leiter está nas entranhas da Faculdade de Medicina da Universidade Miskatonic, em uma câmara frigorífica trancada, e assim permanecerá até que o Reitor Fallon arranje uma cremação discreta e decente. O atestado de óbito já emitido declara "insuficiência cardíaca súbita e fulminante", o que não é mentira, mas não cobre exatamente toda a verdade.

O rosto de Leiter é uma máscara urrante de horror, congelada em terror e agonia no momento de sua morte. Seus olhos são uma inchada massa cinza-esbranquiçada, de pálido tecido coagulado. Ver o corpo requer um teste de **Sanidade** (0/1D4). A simples proximidade do corpo (mesmo coberto) tem um efeito enervante inexplicável, deixando qualquer um à flor da pele e passando a sensação de que se está sendo observado. Peça testes de **Escutar** para ouvir uma aparente presença na sala (vazia) adjacente (um Sinal da Passagem); tais eventos estão afetando a sanidade do Doutor.

O Horror pode se manifestar através do cadáver de Leiter (ver **Sinais da Passagem**), erguendo-o como um zumbi para causar o caos. Isso não deve acontecer durante a primeira visita dos investigadores, mas poderia acontecer mais tarde caso eles retornassem com os mafiosos ou com Lucy Stone. Alternativamente, os investigadores podem receber uma ligação quando a coisa fugir da escola na calada da noite.

Resultados da Autópsia: os resultados básicos encontrados por Wheatcroft são de que Leiter sofreu um enfarto fulminante, causando morte quase instantânea. Além disso, o corpo sofreu espasmos musculares violentos e, de alguma forma, danos térmicos severos nos tecidos ópticos, semelhantes aos efeitos da ebulição da matéria vítrea, com causa desconhecida. Ocorreu a falência simultânea de órgãos por todo o corpo e até mesmo sua flora intestinal está morta, o que está retardando a decomposição. Nada disso é de modo algum normal ou explicável por qualquer causa externa.



Cadáver do Professor Leiter

- Ela sabe que Anthony Flinders era um visitante indesejado, que invejava sua posição como assistente de Leiter.
- Ela também pode testemunhar o comportamento errático de Leiter no início de setembro, que beirava a paranoia.
- Tentativas de trazer Court para ajudar os investigadores podem ser tentadas com inteligência e sagacidade. Ela é altamente relutante e resistente à bajulação, fato retratado em suas perícias através de sua Psicologia (55%) alta, assim os investigadores descobrirão que o nível de dificuldade inicial para testes de Charme com ela é Difícil. Ela pode revelar que viu um recibo de troca de fechaduras no apartamento de Leiter (ver a Linha Cronológica) na mesa dele. Ela sabe há já algum tempo, por ter entreouvido conversas telefônicas, que Leiter tem uma amiga próxima que mora em um apartamento perto da Biboca do Hibb em Arkham, onde — Court supõe — ela trabalha como garçonete, e talvez o seu primeiro nome seja Lucy, mas ela não sabe mais do que isso.

Ganchos de Interpretação

- Court está empenhada em provar o seu valor aos olhos dos investigadores; como ela pode ajudar?
- Ela está procurando desacreditar Flinders e Roach, e estará inclinada a colocar a culpa neles.

Notas para o Guardião: há mais do que parece em Emilia Court. Ela é, na verdade, abastada, tendo vindo de uma família antiga de Providence, um fato que ela manteve escondido de todos ao seu redor, preferindo se destacar por mérito e força de vontade em um campo de atuação pouco acolhedor tanto por seu gênero quanto por sua idade. Seu objetivo final é receber uma cadeira como professora da Miskatonic. Esses fatos podem ser descobertos com buscas diligentes caso os investigadores comecem a suspeitar de Court. Vista como insensível e fechada por seus colegas, ela é ferozmente inteligente e considera o roubo dos *Documentos do Julgamento da Bruxa* uma farsa que deve ser reparada. Court também é uma boa opção para um jogador substituir um investigador que acabe morrendo durante os acontecimentos do cenário! (Contanto que ela não seja a culpada, claro.)

Caso Escolhida como Culpada: Court pode ser uma suspeita interessante e improvável. Se o Guardião a escolher

como culpada, ela esconde um coração muito mais sombrio do que qualquer pessoa poderia imaginar. Talvez ela tenha planejado o roubo dos *Documentos do Julgamento da Bruxa* para "protegê-los" depois de ter descoberto as atividades de falsificação de Leiter, ou talvez ela soubesse o real significado dos Documentos, e sua natureza sobrenatural, e tenha planejado a morte de Leiter para obtê-los. Se este for o caso, ela terá perseguido Cecil Hunter até o seu apartamento, condenando-o intencionalmente aos horrores contidos no material, libertando o pesadelo dos Documentos. Ela é, como mencionado, de uma família rica de Providence, e quem sabe os Courts não são parentes próximos dos Curwens, dos Marshes ou talvez até mesmo já tenham se chamado Mason… Se você decidir que este é o caso, você deve retrabalhar a personagem como uma bruxa, dando a ela a perícia Mythos de Cthulhu e feitiços. Alternativamente, talvez um feiticeiro (um de seus ancestrais) tenha usado o feitiço "Consumir Semblante" ou "Troca de Mentes" e roubado sua identidade para então se apossar dos Documentos.



Emilia Court

Uma Antiga Família de Providence

Guardiões que desejem explorar e utilizar os possíveis antepassados de Emilia Court são aconselhados a ler as seguintes histórias de H.P. Lovecraft:

A Coisa na Soleira da Porta – para Asenath Waite

Os Sonhos da Casa da Bruxa – para Keziah Mason.

O Caso de Charles Dexter Ward – para Joseph Curwen.

A Sombra de Innsmouth – para a família Marsh.

Harland Roach, Rival Acadêmico do Homem Morto

Roach é um homem barrigudo e suarento, com grossos óculos de fundo de garrafa e cabelos finos e oleosos nos quais ele remexe sempre que está nervoso ou agitado, o que é frequente. Ele parece permanentemente amarrotado e desgrenhado com paletós de lã desalinhados e camisas cujas golas parecem úmidas quase todo o tempo — isso, combinado com uma tendência a olhar para mulheres e crianças como se fossem uma forma estranha e inexplicável de vida aquática, além de uma voz anasalada e irritante — explica por que, apesar de sua erudição superior e de uma invejável lista de obras publicadas, mais de uma vez tenha perdido para Leiter.



Harland Roach

Foi com certo pesar que Fallon se voltou para Roach em busca de alguém para por os documentos de Leiter em ordem após a sua morte. Roach pretendia usar a oportunidade para roubar os documentos para si próprio, mas em vez disso descobriu o fato de que os *Documentos do Julgamento da Bruxa* estavam desaparecidos.

Fatos e Pistas

- Roach fez um levantamento dos documentos de Leiter e foi até o seu chalé com o reitor e um dos auxiliares da universidade para recolher quaisquer outros documentos. Enquanto estava lá, Roach descobriu evidências em primeira mão de falsificações anteriores, bem como livros e materiais retirados da universidade sem autorização. Dividido entre ir contra Fallon e sujar a reputação de Leiter, Roach não soube o que fazer. Ele informou ao reitor sobre as jogatinas de Leiter, mas manteve as evidências de falsificações para si (na esperança de lucrar com isso de algum modo mais tarde).
- Roach sabe do valor histórico (e monetário) dos documentos desaparecidos, mas nada sobre seus verdadeiros perigos.
- Roach não viu o corpo e parece acreditar na história do "infarto" sem suspeitar de nada.
- Ele é convicto em sua crença de que o sobrenatural não existe.
- Roach já folheou os documentos de Leiter no chalé perto do campus uma vez e viu várias coisas importantes que considerou irrelevantes (ver **O Chalé de Leiter**, página 377).

Ganchos de Interpretação

- Roach está tentando melhorar sua posição na universidade e pode considerar Fallon uma barreira em potencial (afinal, Fallon passou Roach para trás e preferiu escolher Leiter para lidar com os Documentos). Roach fará o que puder para desacreditar Fallon, talvez buscando a ajuda dos investigadores para fazê-lo.
- Ele procurará sujar o nome e a reputação de Leiter de toda forma possível.

Notas para o Guardião: Roach está bastante ansioso para servir à Universidade, instituição na qual está atualmente entre os membros menos favorecidos do corpo docente,

esperando finalmente ser agraciado por sua dedicação neste caso. Ele sente um pavor discreto pelo Reitor Fallon, que o mantém na linha, mas é mesquinhamente maligno e ambicioso e não consegue evitar comemorar a morte de Leiter.

Roach também está insuportavelmente curioso com a questão, agora que passou a conhecer as suas dimensões escandalosas, e se acreditar que existe alguma vantagem em fazê-lo, pode tentar acompanhar os investigadores ou seguir os seus rastros — possivelmente tentando roubar os documentos (se ele já não o tiver feito) ou chantagear os investigadores (se ele puder) para obter os Documentos, a fim de que seja ele a "salvar o dia".

Caso Seja Escolhido Como Culpado: Roach é um suspeito lógico para o roubo dos Documentos — Leiter o passou para trás repetidamente, e sua rivalidade era bem conhecida na universidade, assim como o desprezo escancarado que Leiter tinha por ele. Pior que isso, Leiter era tudo que Roach não é — encantador, cortês e bem-sucedido com as mulheres. Desacreditar Leiter antes ou depois de sua morte, roubando os Documentos premeditadamente ou até mesmo aproveitando-se de uma oportunidade após a morte de seu rival, não está além da moralidade de Roach, para dizer o mínimo. Roach se colocou (inadvertidamente) em grande perigo. Bastante consciente de que, se sua culpa vier à tona, sua vida e sua carreira estão efetivamente acabadas, ele nunca admitirá que pegou os Documentos, nem entregá-los voluntariamente sem a mais extrema coerção.

Anthony Flinders, Estudante Desencaminhado com uma Obsessão Doentia

Um estudante bonito, embora melancólico em seu modo de vestir, com uma clara aparência de um dos estudantes mais abastados da Universidade Miskatonic, por sua atitude e maneirismos. Por trás do polido sotaque do norte do estado de Nova York e dos ares de nobreza de Anthony Flinders, está a mente de um fanático, e desencaminhado, ainda por cima. Flinders é um estudante de história, que tentou repetidamente, sem sucesso, ingressar na equipe do Professor Leiter e na categorização dos Documentos de Hobbhouse, sendo sucessivamente rejeitado. Seus interesses, assim afirmava, estavam puramente na busca de sua sugestão de trabalho de graduação, que se concentra no Julgamento da Bruxa de Arkham, e a recusa por parte de Leiter foi um exemplo de que o professor, embora fosse um criminoso e falsário, era um bom juiz de caráter. Perguntas sobre Flinders pelo campus revelarão alguém aparentemente ambientado, um estudante com um registro acadêmico banal e que participa da vida universitária, pelo menos de forma superficial. No entanto, interrogatórios detalhados não revelarão quaisquer amigos íntimos conhecidos, juntamente com certo desconforto latente acerca dele, da parte daqueles que passaram mais tempo com Flinders.



Anthony Flinders

Anthony Flinders não está se simplesmente se concentrando em seus estudos históricos sobre os Julgamentos da Bruxa, ele é obcecado pelo assunto e, pior, secretamente, ele de fato acredita em coisas nefastas — um satanista autodidata, um culto de uma única pessoa cujo credo é um amontoado de destroços de uma dúzia de fontes bíblicas e históricas, mas que em verdade é deplorável e suicidamente ignorante da verdade.

Fatos e Pistas

- Flinders sabe relativamente pouco sobre os reais acontecimentos, mas possui um conhecimento obsessivo sobre o Julgamento da Bruxa de Arkham, a lenda de Keziah Mason e o folclore de Arkham. Ele acredita que os *Documentos do Julgamento da Bruxa* contêm "fórmulas mágicas verdadeiras" que lhe permitirão fazer um pacto faustiano, mas não divulgará este fato a menos que esteja sob pressão extrema.
- No período que antecedeu a morte de Leiter, ele seguiu e observou o professor intermitentemente, e pode estar ciente da paranoia crescente de Leiter e de um ou mais de seus contatos, como Lucy Stone, Cecil Hunter ou Abner Wick, mas não vai ceder essas informações de bom grado.
- Ele invadiu a casa de Leiter no dia 11 de setembro em busca dos Documentos. Não encontrando o que buscava, ele resolveu roubar algumas posses pessoais menos importantes.

Ganchos de Interpretação

- Determinado a adquirir os Documentos para seus propósitos particulares.
- Irá "ajudar" os investigadores — queiram eles ou não.
- Cheio de ideias malucas, que tentará apresentar como teorias plausíveis para os investigadores, tais como: "Fallon roubou os *Documentos do Julgamento da Bruxa* para vendê-los", "Fallon e Roach são amantes e realizam rituais de magia negra", "Court é uma bruxa e matou Leiter para pegar os documentos".

Notas para o Guardião: Flinders pode servir a vários propósitos, principalmente como antagonista e para atrapalhar os investigadores. Alguém no limite da psicose e certamente delirante, ele está perfeitamente disposto a usar a violência para alcançar seus objetivos, contanto que acredite que pode se safar ou que a recompensa supera os riscos. Caso seja esnobado, ele irá evitar o confronto aberto por medo de ser dominado ou preso. Perseguir e atacar um investigador isolado, incendiar um alojamento ou fingir um atropelamento acidental são o tipo de coisa que ele faria. Ele está em busca dos Documentos e agirá contra os investigadores se acreditar que isso o ajudará; encenando arrombamentos, seguindo os investigadores, atacando testemunhas, e no geral representando uma ameaça. Ele tentará roubar fios de cabelo ou unhas cortadas para usar em maldições. Ele é uma alma mesquinha e malvada, que deseja poder e domínio sobre os outros.

Caso seja escolhido como culpado: se o Guardião escolher Flinders para ser culpado do roubo, ele terá seguido Leiter até o apartamento de Hunter, esperado até o anoitecer e então invadido, encontrando o agora insano Hunter e pegando os *Documentos do Julgamento da Bruxa* para si. Ele agora segura um tigre pelo rabo— eventos estranhos começam a acontecer ao seu redor e sua destruição se aproxima (ver **Manifestações do Horror**, na página 379). Todas as noites, ele tenta identificar as verdades secretas escondidas nos Documentos, no entanto, ele está quase paralisado de medo pelo que está registrado nos manuscritos e teme que seu destino seja o mesmo de Leiter. O Diabo não vai responder ao seu chamado, mas, mais cedo ou mais tarde, outra coisa o fará.

Lucy Stone, Amante Enlutada

Stone é uma mulher jovem e bonita, de boa aparência, em seus vinte e poucos anos, uma loira oxigenada com um jeito de andar que faz cabeças se virarem para olhar. Apesar de estar na flor da juventude, Stone já se formou na escola da vida e tem poucas ilusões sobre o mundo, nascida na região pobre de Manhattan, e já foi garçonete, cigarette girl (garotas que faziam propaganda de cigarros), diarista e modelo para artistas em meia dúzia de cidades ao norte de sua cidade natal . Se perguntarem por que ela deixou a cidade grande para trás, ela vai sorrir e dizer, com sabedoria: "Na cidade grande tem uma beldade em cada esquina, mas um pouquinho de glamour já pode te ajudar a se dar bem em uma cidade pequena."

Ela começou a se envolver com Leiter no início da primavera, enquanto servia como garçonete em um speakeasy (bar ilegal que vende destilados proibidos) chamado A Biboca do Hibb, nos limites da cidade de Arkham. Ele era bonito e inteligente e não tinha receio de dar algum dinheiro para uma garota, o que agradava a ela. Enquanto sua cabeça lhe dizia que ela não passava de uma coisa passageira para ele, seu coração tocou uma outra melodia, e ela acabou se apaixonando perdidamente. Ela jamais deixou isso transparecer, supondo, corretamente, que ele se afastaria dela como o diabo foge da cruz caso soubesse. Esse foi o motivo pelo qual quando, como ela dirá, "As coisas ficaram feias", ela ficou por perto e não saiu da cidade imediatamente, mesmo agora. Ela quer dizer seu último adeus a Leiter e não entende por que não lhe deixam ver o corpo; afinal de contas, ele morreu de um ataque cardíaco, não foi?



Lucy Stone

Fatos e Pistas

- Stone serve como testemunha sobre o "outro lado" da vida de Charles Leiter. Como Leiter gostava contar vantagem quando estavam a sós, ela conhece um pouco sobre seus negócios, embora tenha prestado pouca atenção a muitos dos detalhes.
- Ela sabe que, assim como um falsificador e comerciante em livros raros (do tipo "sem questionamentos"), Leiter também era um jogador que gostava de apostar alto — ele a levou duas vezes para Atlantic City, em junho e agosto deste ano. Ela sabia que a viagem de agosto lhe trouxe um grande prejuízo e ele foi embora devendo dinheiro a pessoas com quem não era prudente se envolver. Quando a oportunidade se apresentar, ela entrará na casa de Leiter para pilhar o que puder (ela conhece o esconderijo secreto dele).
- Se questionada acerca de qualquer um dos contatos de Leiter em seus negócios escusos, ela mencionará que sabia que ele usava um artista para ajudar a copiar documentos — um estudante que havia sido expulso da UM alguns anos atrás — mas ela não sabe seu nome. Mais solidamente, ela ainda tem o cartão de visitas (que traz o endereço da loja) de um antiquário local que era um comprador regular — um homem chamado Abner Wick. Se perguntada sobre ele, ela dirá que o encontrou "Uma ou duas vezes, socialmente", e que ele lhe parecia "um verdadeiro cavalheiro à moda antiga, mas, você sabe, eu duvido que eu fosse o tipo dele."
- Ela pode atestar a crescente paranoia de Leiter, sua instabilidade e o desejo de fugir da cidade em suas últimas semanas.
- Caso questionada se ela mesma se sentia em perigo, ela mencionará um "Rapazinho assustador da faculdade" que ela viu rondando algumas vezes a vizinhança antes da morte de Leiter e uma ou duas vezes desde então (este é Anthony Flinders). Investigadores mais atentos (teste de **Psicologia**) podem notar que ela está escondendo algo mais, mesmo que eles já tenham conseguido conquistá-la. Para obter mais informações dela, é necessário um teste de **Charme**, **Intimidação** ou **Persuasão** (note que Charme e Intimidação serão mais difíceis, pois ela tem +50% em ambos) e isso revela que ela já foi interrogada acerca da morte de Leiter por dois capangas da máfia de Atlantic City, que estão interessados em saber se Leiter está de fato morto ou se fingiu sua morte para evitar pagar suas dívidas — a natureza súbita e misteriosa da morte e a falta de um funeral fizeram com que o chefe dos criminosos tivesse suas dúvidas. Embora eles não tenham sido de fato violentos, os gângsteres não deixaram dúvidas quanto às consequências de mentir para eles, e deram instruções para mantê-los informados caso algo suspeito aparecesse, em relação à Leiter, "Se ela quisesse continuar com saúde." A menos que os investigadores consigam que ela compartilhe essa informação, ela ligará para os criminosos de Atlantic City assim que os investigadores forem embora.

Ganchos de Interpretação

- Stone vai pegar o que puder — "Uma garota precisa se virar!"
- Pensa que ela pode dobrar e seduzir qualquer homem (incluindo investigadores do gênero masculino).

- Ela amava Leiter e quer dar um último adeus a ele.
- Ela está assustada com a visita dos mafiosos e quer pegar o dinheiro escondido no chalé de Leiter; no entanto, se notar outra oportunidade de conseguir um dinheiro que lhe permita fugir e recomeçar de novo em uma nova cidade, ela vai aproveitá-la.

Notas para o Guardião: Stone é governada por suas emoções tanto quanto por sua cabeça, e portanto ela é mais propensa a ajudar os investigadores se achar que eles estão tentando resolver o mistério da morte de Leiter, sobre o qual ela está ávida por respostas. Ela também é suscetível ao bom e velho suborno por sua ajuda, particularmente se os investigadores lhe derem o suficiente para fugir da cidade.

A Finada Lucy Stone? Stone está em uma situação precária, ela não sabe disso, mas é a última testemunha viva e sã das atividades de Charles Leiter. Assim, ela é uma provável candidata à morte no decurso do cenário, talvez devido às ações dos investigadores ou à falta delas. Há várias pessoas que querem o que ela sabe e que estão dispostas a dispor dela para que não possa contar os seus segredos, reais ou imaginários, a mais ninguém — incluindo Anthony Flinders e Abner Wick. Ela também pode indispor a máfia de Atlantic City caso eles achem que ela está escondendo algo deles e por último, mas não menos importante, o Prisioneiro das Páginas pode tê-la marcado para morrer também. Se esta última desgraça for o caso, certifique-se de que isto seja prenunciado adequadamente (ver **Manifestações do Horror**, página 379).

Abner Wick, Negociante de Antiguidades e Imoral

Wick é um homem grande, gordo e um tanto lânguido, em torno de seus quarenta e tantos anos, que passa a impressão de ter tido um físico impressionante, agora desfeito pela idade e por uma vida de excessos e indulgência. Ele tem um ligeiro odor azedo, mascarado principalmente pelo uso intenso de colônia, e também há algo de doentio em sua palidez, que sugere alguma morbidez da carne, doença ou vício. Wick, apesar de sua aparência, é de uma calma desconcertante, seguro e culto, apresentando boas maneiras para com todos e uma gentileza de um tipo raramente encontrado na pressa e agitação da década de 1920. Ele se descreverá modestamente como um "Cavalheiro de posses módicas que se interessa por antiguidades e belos livros antigos", e mantém uma pequena loja de antiguidades chamada Quinquilharias Irrelevantes em uma rua lateral no melhor bairro comercial de Arkham. Como o próprio Wick, a loja tem uma reputação razoável no mercado e qualquer investigador com oriundo de Arkham que se interesse por antiguidades pode tê-la visitado antes, embora seja improvável que tenha encontrado Wick, já que ele deixa o trabalho cotidiano da loja para seus funcionários. Esta, pelo menos, é sua fachada pública.



Abner Wick

Fatos e Pistas

- Abner Wick conduziu negócios com Charles Leiter em várias ocasiões, tanto como negociante quanto como colecionador particular de livros e manuscritos raros.
- Ele tomou parte em uma guerra de lances pelos *Documentos do Julgamento da Bruxa*, que já havia atingido vários milhares de dólares e ameaçava ir muito além.
- Wick desejava os Documentos para si mesmo, entretanto, eles logo saíram de suas possibilidades monetárias, embora ele permanecesse no jogo como um agente para "várias outras partes interessadas, com bolsos mais fundos", cujas identidades ele não revelará - se pressionado simplesmente dirá se tratarem de "Estrangeiros".
- Wick se sentiu traído por Leiter, supondo que ele tivesse chegado a um acordo com outro comprador que não ele.
- Wick reconhecerá que existem "forças perigosas neste mundo e além dele, forças que homem algum deveria conhecer", e teme, pelo que ouviu desde a morte de Charles Leiter, que tais forças tenham influência sobre os Documentos. Se for incitado a elaborar a questão, ele simplesmente indicará para a história de tragédia que cerca a família Hobbhouse e os eventos recentes, acrescentando que qualquer perigo provavelmente advém "das coisas que o velho Hobbhouse apanhou durante o julgamento", mais que de qualquer outra coisa.
- Ele ainda está interessado em "adquirir" os Documentos e oferecerá uma soma de vários milhares de dólares pela aquisição dos originais, "sem questionamentos".

Ganchos de Interpretação

- Wick gosta de estar no comando. Ele tentará usar os investigadores como seus joguetes.
- Ele quer os Documentos; será que os investigadores podem ajudar?
- Ele está ansioso para saber tudo sobre a morte de Leiter e o paradeiro do corpo (talvez para um lanchinho).

Notas para o Guardião: Abner Wick é um homem com muitos segredos, máscaras e mentiras, e dependendo do papel escolhido para ele pelo Guardião, alguns, senão todos, podem ser revelados aos investigadores durante o jogo. Wick possui conhecimento do Mythos e, portanto, poderia fornecer percepções singulares sobre a morte de Charles Leiter e suas verdadeiras causas — embora ele prefira muito mais falar desses assuntos como "possibilidades sombrias" e não como termos factuais.

As Mentiras de Abner Wick: a primeira máscara de Abner Wick, do cavalheiro antiquário, é facilmente afastada por meio de sua conexão com Charles Leiter, que pode ser descoberta

seja estudando as anotações de Leiter ou conversando com Lucy Stone. Isso revelará que Wick é tanto um cliente de longa data quanto um intermediário para as falsificações e roubos de Leiter, embora como cliente, em vez de co-conspirador, e um cliente de quem Leiter buscou conquistar a confiança.

A segunda máscara que pode ser descoberta é a da imoralidade de Wick e quão fundo vai sua corrupção. Investigações adicionais sobre as conexões criminosas de Wick, que vão de Arkham a Maine, passando por Boston e Providence, revelarão que ele é um renomado viciado em drogas (ou pior), um traficante de bens roubados (especificamente antiguidades) e conhecido receptador com uma reputação de ser capaz de colocar as mãos em grandes somas pelos itens certos. Ele também é conhecido como alguém fatal de se cruzar.

A terceira máscara, que os investigadores dificilmente derrubarão, é a da humanidade. Abner Wick é um canibal e assassino, cujo sangue contaminado carrega a mácula dos chacais da terra. Outrora uma criança trocada, gestado nas profundezas sem luz das passagens escavadas pelos carniçais no cemitério sob a cidade de Boston quase cem anos atrás, ele é um bastardo híbrido, criado por uma família rica cujo próprio bebê fora devorado na escuridão. Sua transformação de humano para carniçal completo tem sido lenta e longa. Seu gosto há muito estabelecido por carne humana fresca, particularmente a dos jovens, está degenerando lentamente para uma preferência por carne podre — um sinal certo de que ele (dentro de uma década, mais ou menos) rumará para a escuridão junto a seus semelhantes. Até lá, ele atuará como tem feito, como um intermediário entre o mundo acima e as sombras abaixo: um provedor de carne e tesouros, e um negociador dos despojos dos mortos para a humanidade, que é tão facilmente comprada por bugigangas e refugos.

Hector e Carla: apesar de seu poder, Wick prefere que qualquer trabalho sujo seja feito por subordinados ligados a ele por seu sangue maculado, matando com suas próprias mãos apenas quando está longe dos olhos do público ou de uma possível descoberta. Os perfis de dois de seus lacaios, Hector e Carla Fademan, um casal de irmãos locais cuja mácula dos carniçais está de algum modo um pouco mais avançada do que a de Wick (e que também carecem da considerável inteligência e charme de seu mestre), são fornecidos na seção de PNJs. Eles atuam como empregados, sequestradores, ladrões e assassinos, conforme necessário.

Se Wick acreditar que os investigadores merecem sua atenção, ele fará com que Hector e Carla os sigam para descobrirem o rumo de suas investigações ou, se ele suspeitar que os investigadores estão de posse dos Documentos, poderá enviar Hector e Carla para recuperá-los.

Além deste Cenário: a depender das relações pessoais dos investigadores com Wick, ele pode se mostrar um contato muito útil no futuro e uma fonte potencial de informação e emprego, ainda que seja extremamente perigoso e corruptor.

Se for escolhido como Culpado: se Wick for o culpado escolhido pelo Guardião, então o seu desejo pelos *Documentos do Julgamento da Bruxa* foi grande o suficiente para que ele simplesmente desistisse de sua guerra de lances e buscasse tomá-los diretamente do falsário Cecil Hunter, enviando seus servos menos-que-humanos para realizar a empreitada (o que pode ter tido mais do que uma pequena parcela de culpa no colapso final de Hunter). Se ele sentir que os investigadores estão em cima dele, usará Hector e Carla para despistá-los, talvez usando-os para chamar a atenção para um suspeito diferente, ou então enviará seus criados para atacar e matar os intrometidos investigadores. Ele sabe muito bem sobre os perigos do horror que Leiter e Hunter inadvertidamente libertaram e estará fazendo os preparativos para um ritual que busca aplacar e vincular a entidade à sua vontade — um ritual destinado a ser realizado nas entranhas de sua loja ou talvez na arruinada Mansão Hobbhouse, se o Guardião preferir. O ritual exigirá algumas vítimas para saciar o desejo de destruição da entidade, e candidatos adequados provavelmente incluirão qualquer um que tenha laços com o caso, sejam eles Lucy Stone, um intruso infeliz como Anthony Flinders ou os próprios investigadores.

Oaks e Shaunassy, os Capangas de Atlantic City

Esses dois fazem o mesmo tipo — corpulentos, sólidos e sombrios, com ternos cinza mal ajustados e chapéus fedora puxados para baixo para obscurecer suas feições. Um é mais velho e fala, o outro é mais jovem e permanece calado; à parte isso, há pouca diferença entre eles. Eles são, no jargão dos salafrários, "munição leve, não artilharia pesada", o que significa dizer que são quebradores de ossos e cobradores de dívidas — não assassinos, mas não se eximem de matar caso sejam ameaçados ou lhes mandem fazê-lo. Eles estão em Arkham porque Charles Leiter devia muito dinheiro a seus chefes em Atlantic City e a "morte" de Leiter foi mais do que suspeita o suficiente para fazê-los acreditar que algo não está certo. Eles estão corretos sobre haver coisas escondidas, mas estão completamente errados quanto ao por que. Eles começaram sua caçada alguns dias antes dos investigadores e até agora suas investigações incluíram bisbilhotar o lado sórdido de Arkham e sacudir sua única pista decente, Lucy Stone. Eles a têm sob observação, tanto pessoalmente (de vez em quando) quanto através de informantes no speakeasy onde ela trabalha, e eles se interessarão muito por quem quer que se interesse por ela — como os investigadores, por exemplo.



Oaks e Shaunassy

Fatos e Pistas

- Os capangas de Atlantic City estão completamente ignorantes acerca da verdade; eles acham que Leiter está vivo e estão procurando por ele. Qualquer coisa menos direta do que mostrar o corpo de Leiter tem poucas chances de convencê-los de que seu alvo está genuinamente morto, e mesmo assim eles podem não acreditar, devido ao péssimo estado do cadáver. Eles estão fortemente inclinados a não acreditar na morte de Leiter, então qualquer teste para aplacá-los terá um nível de dificuldade Extremo.

- Eles estão encarregados da cobrança de uma dívida de jogo — exatos $11.000 — e se descobrirem a existência e valor dos *Documentos do Julgamento da Bruxa*, o Guardião pode decidir que irão atrás deles (saber que têm valor é suficiente — o resto é com seus chefes).
- Eles vão recorrer a ameaças e violência pontual com naturalidade, mas evitarão exibições públicas que possam atrair a atenção da lei. Eles não se envolverão em assassinatos intencionais, a menos que sejam atacados. Eles estão armados com soqueiras, navalhas e pistolas de alto calibre, e tentarão isolar os alvos, em vez de correr o risco de ficarem em desvantagem numérica.

Ganchos de Interpretação

- Anseiam por resolver a questão da dívida de Leiter.
- Agressivamente curiosos sobre tudo e todos.
- Exigirão provas concretas da morte de Leiter.

Notas para o Guardião: estes dois são antagonistas deliberados; rivais que podem ser usados como uma séria ameaça ou apenas como confronto secundário, conforme o Guardião desejar. Eles também podem ser usados para fornecer alguma ação física (*ou seja*, um combate) para o seu jogo. Eles também podem servir como aliados improváveis dos investigadores, ou como bucha de canhão para o verdadeiro vilão (ou para o Horror das Páginas) se chegaram muito perto da verdade.

Uma boa maneira de apresentar os capangas é fazer com que eles visitem o chalé de Leiter quando os investigadores estiverem à procura de pistas. Dependendo das reações dos investigadores, a dupla pode ir com calma e simplesmente dizer que querem Leiter e o dinheiro devido, ou podem ser mais diretos, dizendo que tudo o que eles querem é o dinheiro, e que não se importam de onde venha — se eles não conseguirem encontrar Leiter, o dinheiro dos investigadores servirá (estar na casa de Leiter é herdar a dívida por associação). Caso os investigadores reajam violentamente, a dupla não fugirá de uma briga, no entanto, é mais provável que eles recuem e embosquem os investigadores em outro momento.

Cecil Hunter, Falsificador Ensandecido

Hunter é um homem esguio e magro, no fim dos seus vinte e poucos anos, de rosto sardento e cabelos loiro-avermelhados. Quando encontrado, ele provavelmente estará em uma camisa de força e sob observação, oscilando entre um estado racional e resmungos mórbidos sobre "Vermes se mexendo nas paredes!" e recitando frases incompletas de Edgar Allan Poe. Ele atualmente reside na Ala de Admissões do Sanatório Arkham, sua conexão com o caso do Julgamento da Bruxa totalmente desconhecida por qualquer um da Universidade Miskatonic, tendo sido colocado lá por Leiter pouco antes de sua morte. Leiter se passou por ex-tutor preocupado, alegando ter visitado o problemático estudante para encontrá-lo em um estado degenerado, deixando-o então sob os cuidados do médico com a promessa de contatar a família de Hunter com a notícia — com o que Leiter buscava apenas ganhar tempo.

Hunter, um boêmio que foi expulso da Universidade Miskatonic há cerca de quatro anos por conduta imprópria, já há algum tempo mantém uma lucrativa conexão secreta com Leiter, auxiliando-o nos aspectos mais artísticos de falsificações históricas. Ele morava em um apartamento-estúdio sobre uma lavanderia caindo aos pedaços em um dos bairros mais pobres de Arkham, ele era o centro das atenções de uma variedade de outros tipos desregrados quando estava com dinheiro. Os trabalhos de falsificação eram a sua única renda. Na tentativa de desvendar e copiar o texto sobrenatural contido nos *Documentos do Julgamento da Bruxa*, ele acidentalmente desfez as amarras que mantinham entidade aprisionada dentro deles. Ele presenciou a primeira grande manifestação do horror e a experiência destroçou a sanidade do artista. A criatura retornará novamente, mais cedo ou mais tarde.



Cecil Hunter

Fatos e Pistas

- Hunter foi internado no Sanatório Arkham em 17 de setembro, sofrendo de um profundo colapso nervoso, e é considerado um perigo para si mesmo, tendo mastigado parcialmente os tendões nas costas de suas mãos. Desde então, ele tem respondido bem à medicação, mas permanece retraído, incoerente e fica agitado facilmente.
- Ele foi admitido por um autodeclarado ex-tutor, o Professor Charles Leiter, que mostrou suas credenciais e afirmou ter encontrado o jovem naquele estado quando foi visitá-lo em sua casa. Leiter prometeu informar a família do homem e retornar, mas nenhum familiar se apresentou.
- O Horror pode possuir Hunter e fazê-lo escapar.

Ganchos de Interpretação

- Hunter está ansioso para recuperar os Documentos para que ele possa concluir o seu trabalho.
- Ele quer ajuda para sair do sanatório, a qualquer custo.
- Ele implora por companhia e tem medo de ficar sozinho. Se ele fugir, pode procurar a companhia dos investigadores, caso tenham sido simpáticos com ele.

Manifestação: os investigadores talvez ouçam a voz do paciente vinda da cela acolchoada ao lado... Só que ele se matou na noite anterior e o quarto foi esvaziado pela manhã.

Declarações semi-lúcidas desencadeadas por certas palavras: Hunter está distraído, incoerente e incapaz de conduzir uma conversa racional — e isto é quando está calmo e parcialmente sedado. No entanto, se os investigadores conversarem com ele, certas palavras e frases vão ativar declarações pertinentes sobre o passado recente, que a mente de Hunter só consegue abordar indiretamente. O Guardião deve se sentir livre para parafrasear e contribuir com os seguintes exemplos.

Falsificação: "Dinheiro, só dinheiro, arte falsa, mas todos nós vendemos nossas almas no meio do caminho."

Bruxa/Puxa: "Ela, era o julgamento dela, os documentos dela, o nome dela, os símbolos dela, o prisioneiro dela, estúpido, estúpido, estúpido. Consigo ouvir ela rindo. Os gritos, oh deus, os gritos dos recém-nascidos na mesa dela."

Leiter: "Homem morto, homem morto, ele os viu e eles o viram, e lá vamos nós... Apagadas - apagadas estão as luzes - apagadas todas! E, sobre cada forma trêmula, a cortina, um manto fúnebre, desaba com a fúria de uma tempestade. E os anjos, todos pálidos e abatidos, revoltados, desvelados, dizem que a peça é a tragédia: "O Homem e seu herói, o Verme Conquistador!"

Investigadores que obtiverem sucesso em um teste Difícil de **Língua Nativa** identificarão esta última parte como uma citação direta de Edgar Allan Poe.

Venda/comprador: "Oh, dinheiro, ele só queria dinheiro, nenhum amor pela arte, nenhum verdadeiro entendimento, só dólares e centavos. Ah, mas ele recebeu ofertas, não recebeu? Dinheiro, dinheiro e dinheiro (ri). Ele estava feliz no começo, tão feliz, achou que tinha tirado a sorte grande, nós dois achamos, coitadinho de mim, me encher de tintas e bom uísque e belas garotas, he. Mas o preço continuou subindo e subindo e subindo e subindo até que ficamos com tanto medo... certos de termos medo... a verdade... (grita)"

Wick: "Não, não, não ele, homem mau, homem mau, come e come e come, você pode ouvi-los na loja dele! Sussurrando, conspirando, lambendo e lambendo, ratos, ratos nas paredes, terra velha e suja."

Lucy: "Vê ela, vê ela depois, bonita, bonita, todos os vermes, vermes, pobrezinha, pobre Lucy, Lucy serve, esperando as mesas, esperando as mesas, esperando... esperando..."

O que viu?/O que aconteceu no estúdio?: "Você vê, oh, meu deus, o que fizemos, não está fora, não completamente, mas logo vai estar. Você não ouve, batendo nas paredes, gritando ao vento? Vai se libertar e então — Oh Deus — não foi minha culpa, geometria errada, falha, cópia defeituosa, nas linhas e nos ângulos, seu imbecil, você não entende?"

Conselhos Adicionais para o Guardião

Não existe exatamente um caminho "certo" ou "errado" em *Letras Escarlates*, independentemente de qual PNJ tenha sido escolhido como o ladrão dos *Documentos do Julgamento da Bruxa*. Dito isto, no entanto, algumas abordagens e pistas serão mais eficazes do que outras, e jogadores espertos, mais do que qualquer outro fator, podem cortar caminho para a verdade, muito mais rápido do que um Guardião poderia prever. Isto não é algo que deva ser evitado, e o Guardião não deve ter medo de expandir a narrativa em quaisquer direções interessantes que os jogadores decidam explorar; expandindo o mundo fictício do jogo para acomodar essas explorações, mas também os trazendo sutilmente de volta caso eles se afastem muito do enredo, desnecessariamente. Esta última opção é sempre melhor quando realizada dentro do próprio jogo e não fora dele e, idealmente, os jogadores nunca devem perceber quando isso acontece e, assim como em qualquer jogo, o Guardião deve se lembrar de que as pistas, encontros e eventos-chave do cenário não estão escritos em pedra, e deveriam aparecer onde e quando o Guardião preferir.

O Guardião nunca deve ter medo de lançar consequências adversas às ações dos investigadores (a não ser no caso de destruí-los completamente sem qualquer controle, é claro, pois isso seria insatisfatório para todos no jogo!), quando elas são merecidas e lógicas dentro da história e do enredo do cenário. A pergunta errada no ouvido errado, manifestações públicas de força ou grosseria geral na condução das investigações podem alertar o ladrão dos Documentos para as ações dos investigadores e pintá-los como uma ameaça a ser eliminada, por meios comuns ou nefastos. Isso pode virar a mesa contra os jogadores, que podem ficar sujeitos a investigações, perseguições, pressão e até mesmo ataques, o que pode contribuir para um jogo mais rico e emocionante.

Ritmo e ameaça são coisas às quais o Guardião deve prestar atenção e, se os investigadores estiverem avançando rapidamente na investigação, o Guardião não deve ter medo de adicionar complicações e perigos extras para atrasá-los um pouco: lance algumas pistas falsas, faça um dos PNJs estar fora da cidade por alguns dias, mate um PNJ inesperadamente ou coloque os investigadores em um perigo inesperado! Os estágios iniciais deste cenário são de natureza investigativa e Guardiões que desejem apimentar as coisas podem criar drama e ação com uma manifestação do Horror (lembre-se que isso pode ocorrer em locais onde os *Documentos* tenham estado, e o Horror estará buscando e possivelmente possuindo qualquer um que tenha tocado os Documentos). Quando os eventos crescerem em proporções, a polícia provavelmente será envolvida, levando a mais complicações para os jogadores. Os Guardiões devem se lembrar do teste de Ideia, caso os jogadores fiquem presos.

Em desespero, o ladrão pode fazer com que os jogadores manuseiem os Documentos, numa tentativa de obrigá-los a se juntarem na luta contra o Horror.

Uma conclusão bem-sucedida do cenário será ainda mais divertida caso os jogadores tenham que ser criativos para resolvê-lo — afinal de contas, jogos de RPG são sobre a experiência de jogar, não sobre quem é o primeiro a cruzar a linha de chegada!

Batendo Perna em Busca de Pistas

Segue adiante uma lista de pistas, locais e outras evidências que podem ser obtidas através de investigações gerais sobre as transações anteriores de Leiter, o local em que vivia e movimentações, bem como alguns possíveis encontros ao longo do caminho. O Guardião deve se sentir livre para acrescentar novas coisas, ou remanejar o local das informações, conforme necessário.



Locações

O Chalé de Leiter

Um chalé pequeno e aconchegante perto do campus, uma de várias casas semelhantes pertencentes à Universidade e alugadas aos membros do corpo docente.

A fechadura da porta dos fundos foi substituída recentemente e novos ferrolhos foram adicionados às portas e janelas. O lugar está em um estado de caos semi-organizado; Leiter estava claramente em processo de se preparar para partir. Vários documentos (incriminadores) foram queimados às pressas na lareira da sala — um possível local para encontrar pistas, como os restos queimados de uma correspondência do Sanatório Arkham, um encontro marcado com Lucy Stone ou uma proposta de Abner Wick.

A mesa de Leiter está repleta de todo sorte de documentos (a maioria de pouca importância), no entanto, detalhes de suas transações financeiras podem ser descobertos (como Roach já o fez). Um caderninho de bolso mostra as contas de Leiter, com detalhes sobre repetidas entradas de dinheiro na casa dos milhares de dólares e sua rápida remoção, as somas envolvidas estando muito além da renda de um professor universitário. Passagens e recibos de numerosas viagens a Atlantic City também podem estar em evidência, assim como um recibo pela substituição das fechaduras e dos ferrolhos do chalé (datado de 12 de setembro).

Uma correspondência fechada está no capacho, enviada pelo sanatório local (que Roach confundiu com um ofício). Esta carta é um aviso de admissão e pedido de visita relativo ao caso de certo C. Hunter, do qual o Professor Leiter assumiu a tutela temporária.

Falsificações incompletas, juntamente com mil dólares em dinheiro, estão bem guardados em um esconderijo secreto conhecido apenas por Leiter e Lucy Stone, localizado apenas com a ajuda de Lucy ou um teste de **Encontrar**.



Escritório de Leiter na Universidade

O escritório de Leiter no campus é pequeno, com uma única mesa, alguns armários-arquivo e uma lareira. Na parede há um espelho quebrado, que, se for cuidadosamente estudado, revelará estar parcialmente derretido. Foi esse espelho que Leiter encarou na noite de sua morte, olhando para o horror abismal que queimou sua alma. Estudar o espelho pode levar a algum evento infeliz; talvez uma parte do monstro ainda esteja dentro do vidro (ver **Sinais da Passagem**, página 380).

Uma inspeção do escritório revelará pouco (Leiter passava pelo menos metade de seu tempo trabalhando em casa — um fato facilmente verificado com Emilia Court). Várias cartas e documentos parecem ter sido queimados na lareira. Se questionada, Court dirá que isso deve ter acontecido na noite da morte de Leiter. Vasculhar os arquivos revela que uma série de arquivos (incriminadores) estão faltando, presumivelmente queimados na lareira (ou talvez roubados por Roach).

O Guardião pode querer plantar outras pistas aqui, como uma caixa de fósforos da Biboca do Hibb (talvez assinada por Lucy Stone), uma obra de arte de Cecil Hunter, ou talvez uma ficha de pôquer de cassino (caída atrás da mesa).

A Biboca do Hibb

Um estabelecimento barulhento, mas razoavelmente sofisticado, nos limites de Arkham, que atende às necessidades ilícitas de consumo alcoólico da cidade universitária. O estabelecimento é dividido em duas partes: um café (atuan-

do como a "fachada" para o speakeasy), e uma sala aos fundos onde bebidas ilegais são servidas. Lucy Stone pode ser encontrada aqui e também, potencialmente, os capangas de Atlantic City, ou então alguém que terá todo o prazer de receber uma grana para dedurar os investigadores para eles.

A Mansão Hobbhouse

A Mansão Hobbhouse é uma decrépita casa de três andares construída no fim do período colonial. Ela está localizada em um terreno coberto por mato, solitário e desolado, a cerca de meia hora de carro da cidade de Arkham propriamente dita.

A mansão representa um elo com o passado sombrio de Arkham dentro deste cenário e pode oferecer uma atmosférica jornada paralela para os investigadores, e um caminho pelo qual o Guardião pode estimular ainda mais a tensão e uma sensação de que há algo maligno por trás do desenrolar dos fatos.

É uma casa de aspecto fúnebre e agora deserta, o local se mostra envolto em poeira e totalmente sem vida, a estradinha que leva até ela é um trecho de bosque campestre singularmente taciturno e desolado que serve para isolá-la ainda mais da cidade de Arkham. Investigadores que se dediquem a investigar o local da Mansão provavelmente testemunharão uma ou mais das manifestações do Horror — ver **Sinais da Passagem**, página 380.

Os detalhes da Mansão foram mantidos relativamente vagos, permitindo que o Guardião desenvolva seus segredos e conteúdos a seu critério, possivelmente incluindo ganchos para cenários posteriores.

Quinquilharias Irrelevantes

A loja de Abner Wick é um negócio de antiguidades respeitável e estabelecido, não é grande, mas é bem vista no comércio local — Wick garante que nenhuma mercadoria de origem rastreável e duvidosa chegue à vitrine da loja.

Há um escritório no piso acima da loja, enquanto que na parte de trás pode ser encontrado um depósito e um pátio de descarga. No depósito, há uma porta que leva a um grande porão cheio de caixotes e uma velha caldeira barulhenta.

Um teste bem-sucedido de **Encontrar** revelará um alçapão parcialmente oculto que leva a um labiríntico subporão cheio de caixas velhas, baús, caixões arrombados e ossos — muitos ossos, em sua maioria ossos humanos. Alguns dos ossos foram moldados em tochas, cadeiras, mesas e apetrechos macabros similares. No centro e muito abaixo do nível da rua há uma câmara, em cujo centro jaz um poço revestido de tijolos que se abre para a escuridão subterrânea, onde habitam os carniçais. Aí estão um mortuário e o resultado de ocultismo e conhecimento sombrio (se Wick possuir os *Documentos do Julgamento da Bruxa*, eles serão encontrados aqui).

O subsolo da loja de antiguidades é uma armadilha letal — pelo menos um e possivelmente mais dos servos de Wick podem ser encontrados no local a qualquer hora e qualquer alarme ou o som de armas de fogo provavelmente atrairão carniçais do subterrâneo, que subirão pelo poço.

Se o segredo de Wick for descoberto e ele estiver ameaçado de exposição, a loja será consumida pelo fogo e os porões desabarão (antes que qualquer autoridade possa bisbilhotar), sem restar vestígio algum dos túneis.

Notas para o Guardião:

Os Guardiões devem sempre levar as ações de seus jogadores em consideração e serem flexíveis ao apresentar o cenário. Isso pode exigir que o Guardião precise improvisar algum novo aspecto ou situação. Um pequeno exemplo de jogo está incluído aqui para ilustrar isso. Tais incidentes não roteirizados podem acabar sendo o ponto forte de uma sessão, e serem lembrados por todos os envolvidos mesmo muito depois.

Durante um playtest, os investigadores decidiram visitar a Mansão Hobbhouse no final do cenário e da sessão de jogo. O Guardião não queria diminuir a tensão que havia conseguido criar, então, quando os jogadores perceberam que o local era uma pista falsa, ele decidiu que seria o momento perfeito para apresentar Oaks e Shaunassy. Depois de uma busca infrutífera pela casa, os investigadores saíram do local e descobriram a entrada da Mansão bloqueada pelo carro dos capangas. Os investigadores disseram aos gângsteres que Leiter estava no necrotério e concordaram em levá-los até o lugar, deixando Flinders, que já havia se ligado a eles, segui-los com o seu carro. Como esta era a terceira vez que visitavam o cadáver (a primeiro sozinhos e a segunda com Lucy), o Dr. Wheatcroft estava se preparando para tirar umas férias improvisadas, mas acabou concordando em uma última visita, tranquilizado pelo número de pessoas que estariam o acompanhando. Shaunassy pegou um recorte de jornal com uma foto de Leiter recebendo um prêmio acadêmico e segurou-o ao lado do rosto do cadáver, para que pudesse ter certeza de que era o homem que ele procurava. O cádaver aproveitou a oportunidade para agarrar (e quebrar) o pulso de Shaunassy, o Dr. Wheatcroft falhou em seu teste de Sanidade e desmaiou, e uma luta acabou acontecendo!

Outras Pistas

Visitando a Polícia

O detetive Bill Somerset é o responsável pelo caso Leiter. Ele pode confirmar que Leiter morreu de ataque cardíaco e que, no que lhe diz respeito, o caso está encerrado. Se questionado sobre as circunstâncias estranhas ligadas ao caso (o corpo ter sido encontrado em um escritório trancado, o olhar de terror no rosto de Leiter, etc.), e presumindo que eles causaram uma boa impressão, Somerset será franco com os investigadores e dirá que ele tem casos mais fáceis de resolver e que ele não tem cabeça e nem tempo para ir atrás de situações bizarras.

É claro que, se os investigadores dificultarem as coisas para Somerset ou pressionarem demais o homem, ele pode se interessar por eles, talvez colocando alguém para segui-los ou examinando suas transações financeiras para ver se pode lhes causar algum problema. Somerset é em geral tranquilo de se lidar, mas, quando ele sente que alguém precisa



Jantar com o Senhor Wick

receber uma lição para aprender a respeitar a lei, ele não deixará de usar seus extensos recursos para tornar a vida dessa pessoa mais difícil.

Um Telegrama do Sanatório

Uma pista adicional bastante adequada, caso os investigadores fiquem empacados (ou apenas para aumentar a tensão), é fazer um telegrama do sanatório chegar à universidade, dirigido ao professor Charles Leiter. O telegrama, perguntando sobre questões relacionadas aos cuidados de um tal de Cecil Hunter, será, claro, imediatamente interceptado pelo Reitor Fallon e então entregue aos investigadores.

Um Convite para Jantar com o Senhor Abner Wick

Após os investigadores terem se envolvido com o caso e seguido algumas pistas, será apropriado que recebam um convite formal para jantar no Restaurante Crawford, o melhor e mais caro de Arkham, com o Sr. Abner Wick, um "Antiquário", como seu cartão de visita o identificará. Ele planeja verificar o posicionamento dos investigadores quanto à questão dos *Documentos do Julgamento da Bruxa*, investigar a morte de seu parceiro de negócios e ter uma ideia melhor do que está acontecendo.

Manifestações do Horror

Na tentativa de copiar a fórmula ilustrada nos documentos, o falsificador Cecil Hunter desfez parcialmente o vínculo que a bruxa Keziah Mason havia imposto em uma entidade sob seu domínio, um Horror confinado em sangue e tinta dentro dos ângulos e linhas sobre página.

Agora parcialmente livre, o Horror está martelando contra as paredes da realidade e em breve as romperá, primeiro adentrando nosso mundo, e então voltando aos vazios incognoscíveis de onde foi inicialmente retirado. Seus ataques às barreiras da realidade tomam a forma de uma série de manifestações de gravidade crescente, manifestações nas quais o próprio Horror aparecerá primeiro como uma forma espectral, que ganha poder e materialidade a cada aparição subsequente — os tremores disruptivos dessas brechas começarão a causar destruição no mundo ao seu redor.

A natureza e frequência exatas dessas manifestações são deixadas a cargo Guardião, e elas devem rapidamente aumentar em gravidade. As manifestações devem ocorrer nas proximidades dos Documentos e também de qualquer um que os tenha tocado, uma lista de indivíduos que inclui: a família Cobb, o cadáver de Leiter, Emilia Court, Cecil Hunter, Lucy Stone e, é claro, quem o Guardião escolheu como o culpado do roubo (ver **Sinais da Passagem**, a seguir).

Dentro de pouco tempo, o Horror Preso na Tinta irá se libertar e os que estiverem por perto morrerão de uma maneira indescritivelmente horrível, com o Horror causando destruição semelhante à de um tornado repentino antes de partir. Se isso ocorrer dentro dos limites de Arkham ou da universidade, o número de mortos será considerável.

Os Documentos do Julgamento da Bruxa

Os *Documentos do Julgamento da Bruxa* compreendem uma pasta de couro fechado com correias, contendo um maço com cerca de sessenta páginas não encadernadas. Estas páginas coletadas são documentos manuscritos que datam do início do século XVIII e compreendem um registro da correspondência pessoal entre o Jurista Caleb Hobbhouse e várias autoridades jurídicas e espirituais notáveis da Nova Inglaterra colonial.

As cartas se concentram no Julgamento da Bruxa de Arkham, em 1690 (no qual Hobbhouse havia participado), nas causas e na natureza do medo da Bruxa, e nos temores de Hobbhouse de que escapassem das mãos da corte os verdadeiros instigadores do mal. Entre as cartas estão um número de excertos do julgamento, testemunhos juramentados e cerca de uma dúzia de páginas ilustradas mostrando fórmulas geométricas ou alquímicas, com diagramas supostamente da possessão da acusada bruxa e assassina de crianças, Keziah Mason. Acreditava-se que esses diagramas jamais haviam sido replicados.

Documentos do Julgamento da Bruxa

Inglês, Caleb Hobbhouse, circa 1707
Perda de Sanidade: 1D6
Mythos de Cthulhu: +1/+2 percentis
Nível de Mythos: 9
Tempo de Estudo: 6 semanas
Feitiços Sugeridos: Conjurar o Trôpego (feitiço de Invocação à escolha Guardião), Círculo de Proteção (Alerta).

Sinais da Passagem

A lista a seguir apresenta possíveis manifestações do Horror e seus crescentes efeitos. Dentro de cerca de um quilômetro de sua localização, o efeito será notavelmente mais nítido, e investigadores espertos podem usar esse fato para diminuir sua lista de suspeitos e buscas. Guardiões são encorajados a criar suas próprias manifestações, usando a lista como orientação.

Qualquer um que tenha tocado nos *Documentos do Julgamento da Bruxa* de Arkham pode encontrar alguma ou todas as manifestações. Os itens a seguir estão listados em uma ordem sugerida de ocorrência.

- **Uma Tempestade se Aproxima:** rádios, baterias e sistemas elétricos sofrerão cada vez mais interferências, fusíveis queimam inesperadamente e carros param inexplicavelmente. Isto é acompanhado por um tempo estranho — vendavais explodem com força inesperada para então desaparecer novamente dentro de instantes, enquanto quedas localizadas de temperatura fazem a respiração se condensar como se em um inverno repentino.

- **Fogo da Bruxa:** estranhas luzes avermelhadas são vistas à distância e podem ser avistadas em locais dignos de nota, como a lendária Casa da Bruxa Keziah Mason, a Mansão Hobbhouse, o estúdio de Hunter, o chalé de Leiter ou qualquer outro lugar considerado apropriado pelo Guardião. Posteriormente, testemunhas podem reclamar de mal-estar, fadiga e dores de cabeça, enquanto as luzes podem ser a fonte de uma série de falsos alarmes de incêndio para as autoridades.

- **Ruídos na Noite:** o Horror causará distúrbios perto daqueles que tocaram os documentos. Uma presença será sentida nas proximidades; alguém entra na sala, mas quando você se vira não há ninguém lá; passos soam no cômodo vazio acima; telefones tocam, mas se atendidos apenas vozes sussurrantes podem ser ouvidas.

- **Possessão:** mortos ou vivos, aqueles que tocaram os documentos podem ser possuídos pelo Horror. Através da vítima possuída, o Horror usará seu Soul Burn (além dos ataques normais da vítima) para atacar as pessoas ao redor. Se um cadáver for possuído, ele age como um **Zumbi** (ver página @@).

- **Aparição:** o Horror se manifestará parcialmente, deixando um rastro de loucura e morte antes de sua manifestação final e plena. Testemunhar uma manifestação parcial exige um teste de **Sanidade** (perda de 1/1D4 SAN).



Combatendo o Horror

Existem, talvez, três meios principais de tentar acabar com o Horror antes que ele se manifeste completamente. O primeiro é pegar a porção ilustrada original dos *Documentos do Julgamento da Bruxa*, assim como as cópias incompletas, e depositar tudo isso bem longe de qualquer lugar onde possam causar danos diretos — a eficácia disso fica a cargo do Guardião, pois isto é como enviar uma bomba para explodir no quintal de outra pessoa, e as manifestações do Horror não se limitam a um lugar apenas, mas também àqueles que tiveram contato prolongado com os Documentos.

A segunda maneira, e talvez a mais óbvia, é destruir a parte ilustrada dos Documentos (pois é aí onde realmente mora o perigo). Fazer isso também é um negócio arriscado, já que o Horror se manifestará imediatamente em um frenesi, atacando enquanto se desfaz no Éter até se desintegrar, deixando para trás apenas um resíduo sangrento semelhante a alcatrão (um processo que levará 1D6 rodadas). Por sinal, Abner Wick é o único PNJ deste cenário capaz de conter e lidar com o Horror com sucesso, embora ele exija a propriedade dos Documentos para fazê-lo, e seus métodos que use sejam o tipo de coisa sobre a qual os investigadores prefeririam não ter conhecimento.

A terceira possibilidade é a regra opcional de **Uso Espontâneo Perícia Mythos de Cthulhu** (ver página 180). Se os investigadores não possuírem a perícia, eles podem ganhar alguns pontos com uma Leitura Inicial dos Documentos (concedidos após uma noite de estudo). O objetivo de usar essa perícia fica a cargo do jogador, como talvez esconjurar o monstro dos Documentos. Em desespero, o jogador pode tentar Forçar o teste e falhar, levando a consequências terríveis e a uma conclusão horrível para o cenário.

Resolvendo o Caso

Se os investigadores encontrarem com sucesso os *Documentos do Julgamento da Bruxa* antes da manifestação final do Horror, eles podem escolher lidar eles mesmos com a parte perigosa e/ou entregar os Documentos para o Reitor Fallon ou outra parte interessada. Alternativamente, eles podem falhar em um ou ambos os objetivos.

Se eles conseguirem devolver os Documentos, completamente ou em parte, ou mesmo as falsificações, para o Reitor Fallon, eles ganharão um contato profissional de boa reputação, além de receberem uma recompensa financeira previamente acordada (caso o tenham feito) ou $250 dólares cada. No entanto, isso não impedirá que o Horror se manifeste (a menos que tenham de alguma forma neutralizado a entidade) e, se o Guardião desejar, ele caçará os investigadores. Talvez os investigadores percebam que as coisas não terminaram ainda quando, no jornal do dia seguinte, lerem na primeira página que o Reitor Fallon (que ainda não os pagou) foi terrivelmente assassinado de maneira brutal e bizarra (pelo Horror).



Manifestação do Horror de Tinta

Se eles conseguirem combater o Horror e impedir sua manifestação completa, devem ganhar +1D6 pontos de Sanidade.

Se eles falharem e o Horror se manifestar em alguma parte de Arkham, e o número de mortos for alto, cada um deles deve fazer um teste de Sanidade enquanto lidam com seu fracasso em evitar as mortes (perda de 1D3/1D10 de SAN). Se o Horror se manifestar em algum lugar fora dos limites de Arkham, onde os efeitos serão minimizados e com poucas vítimas, aplique uma perda de 0/1D4 de SAN.

Depois que a Poeira Baixar

Guardiões que desejem continuar a história iniciada neste cenário podem querer considerar as seguintes possibilidades na elaboração de novas aventuras para os investigadores.

Os Outros Compradores: além de Abner Wick, Leiter estava cercado de ofertas pelos Documentos, vindas de toda sorte de pessoas desagradáveis. Apesar de tais indivíduos permanecerem nas sombras durante este cenário, eles podem decidir se interessar ativamente em determinar o destino dos Documentos e de Leiter. Talvez eles procurem os investigadores e, ao fazê-lo, os atraiam para outra série de eventos misteriosos.

Abner Wick: dependendo dos eventos do cenário, os negócios e interesses pessoais de Abner Wick fornecem uma rica fonte de inspiração para os Guardiões explorarem. Talvez os investigadores encontrem algo sobre ele no decorrer de um outro cenário que os leve de volta à Quinquilharias Irrelevantes e às terríveis cavernas sob a loja.

Personagens Não-Jogadores

Em vez de fornecer uma lista exaustiva de perícias, foram listadas apenas as mais prováveis de serem necessárias. O Guardião deve se sentir livre para completar as eventuais lacunas.

EMILIA COURT, *Estudante de Pós-graduação*

FOR 45	CON 75	TAM 45	DES 45	INT 75
APA 65	POD 35	EDU 85	SAN 35	PVs 12
Dano Extra 0		Corpo 0	Movimento 8	

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

Esquivar 20% (10/4)

Armadura: nenhuma.

Perícias: Dirigir Automóveis 40%, História 80%, Intimidação 60%, Usar Bibliotecas 50%, Escutar 40%, Persuasão 50%, Psicologia 55%.

BRYCE FALLON, *Reitor da Universidade*

FOR 50	CON 55	TAM 50	DES 70	INT 75
APA 60	POD 65	EDU 93	SAN 65	PVs 10
Dano Extra 0		Corpo 0	Movimento 7	

Lutar (Briga) 30% (15/6), 1D3 de dano

Lutar (Esgrima) 40% (20/8), 1D6 de dano

Esquivar 40% (20/8)

Armadura: nenhuma.

Perícias: Contabilidade 55%, Nível de Crédito 70%, Intimidação 70%, Direito 30%, Psicologia 40%, Ciência (Matemática) 70%.

ANTHONY FLINDERS, *Estudante de Graduação*

FOR 75	CON 50	TAM 70	DES 60	INT 90
APA 80	POD 45	EDU 80	SAN 75	PVs 12
Dano Extra +1D4		Corpo 1	Movimento 8	

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

Esquivar 35% (17/7)

Armadura: nenhuma.

Perícias: Arqueologia 20%, Disfarce 40%, História 50%, Intimidação 75%, Usar Bibliotecas 30%, Ocultismo 40%, Persuasão 20%, Psicologia 20%, Furtividade 40%, Encontrar 35%.

CECIL HUNTER, *Falsificador*

FOR 45	CON 50	TAM 65	DES 80	INT 90
APA 40	POD 45	EDU 80	SAN 0	PVs 11
Dano Extra 0		Corpo 0	Movimento 8	

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

Esquivar 30% (15/6)

Armadura: nenhuma.

Perícias: Arte/Ofício: (Belas Artes) 50%, (Falsificação) 75%, Esquivar 40%, Ocultismo 30%.

OAKS e SHAUNASSY, os Capangas de Atlantic City

Retrate-os como indivíduos diferentes, mas use os mesmos atributos e perícias.

FOR 75	CON 60	TAM 80	DES 70	INT 60
APA 55	POD 60	EDU 50	SAN 60	PVs 14
Dano Extra +1D4		Corpo 1	Movimento 8	

Lutar (Briga) 60% (30/12), 1D3 de dano + dano extra ou Soqueira, 1D3 de dano + 1 + dano extra ou Faca Stiletto, dano 1D4 + 2 + dano extra

Armas de Fogo (pistola automática .32) 50% (25/10), 1D8 de dano

Esquivar 40% (20/8)

Armadura: nenhuma.

Perícias (divididas entre os dois): Escalar 30%, Dirigir Automóveis 30%, Intimidação 70%, Escutar 30%, Chaveiro 40%, Consertos Mecânicos 45%, Operar Maquinário Pesado 40%, Psicologia 30%, Furtividade 40%, Encontrar 40%, Arremessar 30%.

HARLAND ROACH, *Acadêmico*

FOR 45	CON 45	TAM 80	DES 85	INT 75
APA 35	POD 30	EDU 96	SAN 85	PVs 12
Dano Extra +1D4		Corpo 1	Movimento 8	

Lutar (Briga) 35% (17/7), 1D3 de dano + dano extra

Esquivar 45% (22/9)

Armadura: nenhuma.

Perícias: Charme 35%, História 85%, Usar Bibliotecas 40%, Escutar 60%, Persuasão 25%, Psicologia 20%, Furtividade 50%, Encontrar 50%.

LUCY STONE, *Garçonete*

FOR 40	CON 35	TAM 60	DES 70	INT 85
APA 90	POD 65	EDU 65	SAN 65	PVs 9
Dano Extra 0		Corpo 0	Movimento 8	

Lutar (Briga) 40% (20/8), 1D3 de dano

Armas de Fogo (pistola automática .22) 35% (17/7), 1D6 de dano

Esquivar 35% (17/7)

Armadura: nenhuma.

Perícias: Arte/Ofício: (Dança) 60%, (Canto) 30%, Charme 70%, Escalar 35%, Disfarce 40%, Primeiros Socorros 35%, Intimidação 65%, Escutar 45%, Chaveiro 30%, Consertos Mecânicos 20%, Persuasão 40%, Prestidigitação 65%, Furtividade 30%.

ABNER WICK, *Meio-Carniçal e Colecionador de Antiguidades*

FOR 80	CON 85	TAM 65	DES 70	INT 85
APA 25	POD 90	EDU 90	SAN 0	PVs 15
Dano Extra +1D4		Corpo 1	Movimento 9	

Pontos de Magia 24

Lutar (Briga) 80% (40/16), 1D3 de dano + dano extra ou Faca de Açougueiro, 1D6 de dano + dano extra

Esquivar 35% (17/7)

Armaduras: 1 ponto de pele meio borrachuda.

Perícias: Disfarce 55%, Avaliação 60%, Arqueologia 40%, Charme 60%, Escalar 35%, Mythos de Cthulhu 40%, História 65%, Intimidação 90%, Usar Bibliotecas 60%, Escutar 45%, Navegação (Subterrâneo) 50%, Ocultismo 70%, Línguas: (Carniçal) 80%, (Francês) 40%, (Árabe) 30%, (Grego) 40%, (Latim) 60%, Persuasão 70%, Psicologia 40%, Prestidigitação 30%, Encontrar 45%, Rastrear 45%.

Feitiços: Enevoar Memória, Contactar Carniçal, Dominação, Mau Olhado, Proteger a Carne, Encarquilhar, Devastar, Sugestão Mental

HECTOR e CARLA FADEMAN, *Assistentes de Wick*

Retrate-os como indivíduos diferentes, mas use os mesmos atributos e perícias.

FOR 75	CON 80	TAM 65	DES 55	INT 45
APA 30	POD 40	EDU 40	SAN 0	PVs 14
Dano Extra +1D4		Corpo 1	Movimento 8	

Ataques por rodada: 2

Lutar (Briga) 50% (25/10), 1D3 de dano + dano extra ou Faca de Caça, 1D6 de dano + dano extra

Esquivar 35% (17/7)

Armaduras: 1 ponto de pele meio borrachuda.

Perícias: Escalar 50%, Mythos de Cthulhu 30%, Saltar 45%, Escutar 30%, Navegação (Subterrâneo) 30%, Língua (Carniçal) 40%, Furtividade 60%, Rastrear 55%.

Perda de Sanidade: 0/1D4 de sanidade por ver Hector e Carla muito de perto.

DOUTOR JOHN WHEATCROFT, *Médico*

FOR 40	CON 60	TAM 75	DES 55	INT 80
APA 50	POD 70	EDU 100	SAN 70	PVs 13
Dano Extra 0		Corpo 0	Movimento 4	

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

Esquivar 30% (15/6)

Armadura: nenhuma.

Perícias: Direito 25%, Usar Bibliotecas 30%, Escutar 35%, Medicina 65%, Língua (Latim) 60%, Psicologia 55%, Ciências: (Biologia) 40%, (Química) 35%, Encontrar 35%.

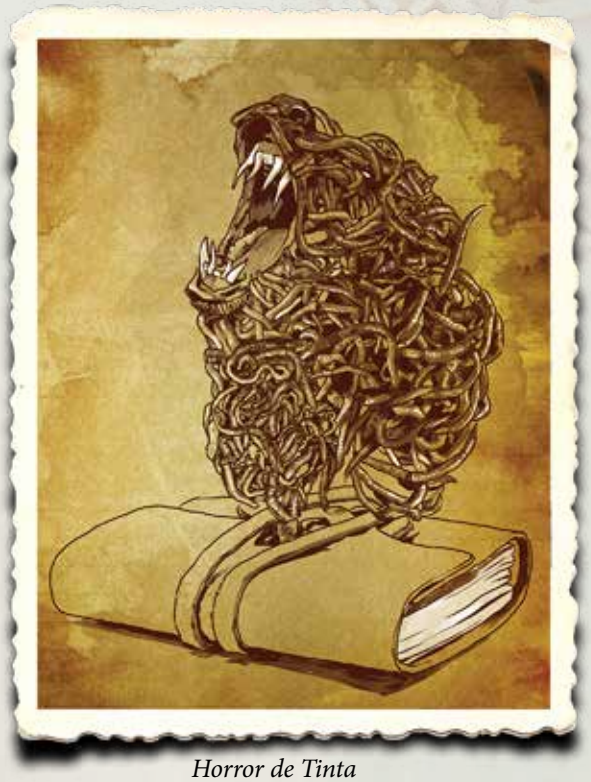
O HORROR PRESO NA TINTA, *Monstro Malévolo*

O Horror em si é completamente maligno e alienígena, sua senciência incompreensível em termos humanos. A forma que os sentidos humanos tentarão atribuir ao Horror quando ele se manifesta é a de uma enorme massa ursina inconstante, feita de incandescentes e convolutos vermes preto-avermelhados, da cor de sangue fervendo ou brasas se apagando.

FOR 110	CON 300	TAM 130	DES 80	INT 20
POD 150	PVs 43*			
Dano Extra +2D6		Corpo 3	Movimento 7	

Pontos de Magia 30

*(se reduzido a zero PV, o Horror é esconjurado até que os Documentos sejam tocados novamente)



Horror de Tinta

Ataques por rodada: 2

Quando totalmente manifesto, tentará agarrar e envolver sua vítima usando uma manobra de luta (perícia Lutar), e então irá olhar nos olhos da vítima e usar Queimar a Alma.

Ataques Corpo-a-Corpo (quando manifesto): seu toque causa 1D4 de dano e drena a vida do alvo à taxa de 1D10 de CON e FOR por ataque (os sobreviventes recuperarão esta perda à taxa de 1D10 por dia).

Queimar a Alma: quer esteja imaterial ou totalmente manifesto, o Horror pode encarar a alma de um alvo em particular. Ao encarar diretamente suas fileiras de olhos escuros e vazios, o alvo deve ter sucesso em um teste Extremo de POD ou fica incapaz de desviar o olhar, sofrendo terrores inimagináveis enquanto o Horror literalmente "queima" a sua alma — teste de Sanidade (perda de 1D6/1D10 de SAN). Não há limite para a perda cumulativa de Sanidade que pode ser causada com sucessivos ataques. O uso constante desse ataque foi o que matou Leiter.

Imaterial: quando não totalmente manifesto, o Horror pode atravessar objetos sólidos à vontade; assim, portas, espadas e balas não apresentam desafios. Armas mágicas podem ferir e afetar o Horror, ao critério do Guardião.

Possessão: pode possuir qualquer um que tenha tocado nos *Documentos do Julgamento da Bruxa de Arkham*. As vítimas devem fazer um teste resistido de POD contra o POD do Horror para resistir. Não é necessário fazer um teste caso o alvo já esteja morto. Pode usar os olhos de uma vítima possuída para atacar outras pessoas com Queimar a Alma.

Lutar 60% (30/12), 1D4 de dano + drenagem de 1D10 de FOR e CON

Queimar a Alma é necessário que a vítima passe em um teste Extremo de POD ou sofre a perda de 1D6/1D10 de SAN

Esquivar 40% (20/8)

Armadura: 5 pontos de convoluta pele vermiforme. Não pode ser ferido por ataques físicos enquanto está imaterial.

Perícias: Escutar 40%, Encontrar 40%.

Perda de Sanidade: perda de 1D4/1D8 pontos de sanidade por ver o Horror.

Feitiços: Detectar Vida, Encarquilhar, mais dois à escolha do Guardião.

Capítulo Dezesseis

Apêndices

Nunca esteve um homem são mais perigosamente
próximo dos mistérios da entidade básica —
nunca esteve um cérebro orgânico mais próximo
da completa aniquilação no caos que
transcende forma, força e simetria.

—H.P. Lovecraft, "Um Sussurro nas Trevas"



Apêndice I: Glossário

Um índice alfabético da terminologia usada em *Chamado de Cthulhu*.

1D100: Ver **Porcentagem, Dados de Porcentagem**.

1D4, 1D6; 1D8; 1D10, etc.: Notação utilizada para indicar quantidade e tipo de dados.

Acesso de Loucura: Ao ficar insano, um investigador inicialmente experimenta um acesso de loucura, que pode ser em "tempo real" ou "resumo", dependendo da situação (ver página 156).

Alucinação: Quando insano, um investigador pode perceber a realidade de forma errada ou estar sujeito a alucinações, assim o jogador pode receber informações falsas do Guardião. O jogador pode testar a situação com um **Exame da Realidade** (ver página 162).

Antecedentes: Aspectos do investigador que ajudam a definir sua personalidade.

APA: Aparência, um Atributo. Ver **Atributo**.

Armadura: Reduz a quantidade de dano recebido. Pode ser vestida (como um colete à prova de balas) ou natural (como a pele escamosa de um monstro). Reduza o dano pelo valor de pontos de armadura. O resultado restante é a quantidade de dano que deve ser subtraída dos **Pontos de Vida** do personagem (ver página 33).

Atributos: Oito atributos são jogados para cada investigador — Força (FOR), Constituição (CON), Tamanho (TAM), Inteligência (INT), Poder (POD), Destreza (DES), Aparência (APA) e Educação (EDU). Outras características como Sanidade, Pontos de Magia e Pontos de Vida são derivados desses oito atributos principais. Os atributos determinam as capacidades fundamentais de um personagem (ver página 30).

Aventura: Ver **Cenário**.

Buscar Cobertura: Um alvo que esteja ciente de que será alvejado pode "buscar cobertura" (o alvo faz um teste de **Esquivar**) (ver página 113).

Campanha: Uma série de cenários interligados em que o mesmo grupo de investigadores participa.

Cenário: Uma narrativa organizada e esquematizada concebida para se jogar com os amigos, inclui uma sequência de eventos, estatísticas de personagens, regras especiais e feitiços e outras descrições que os investigadores podem achar úteis, interessantes ou evocativas. Podem ser criados e projetados pelo Guardião ou ser parte de algum suplemento ou cenário publicado.

Chance Básica: A chance que um investigador não treinado tem de ser bem sucedido em uma perícia. Algumas perícias não são fáceis de serem utilizadas por personagens não treinados e, portanto, têm uma chance básica de 1%. As chances básicas são apresentadas entre parênteses ao lado de cada perícia na ficha do investigador (ver página 430).

Combate Corpo-a-Corpo: Ver **Corpo-a-Corpo**.

CON: Constituição, um atributo. Ver **Atributo**.

Consequência: O resultado negativo de um fracasso em um teste **Forçado** (ver página 86).

Convicto: É possível aprender sobre o Mythos de Cthulhu a partir de fontes secundárias — como os tomos —, mas sem realmente acreditar no Mythos. No entanto, quando um personagem encontra o Mythos em primeira mão, todos os pontos acumulados de Mythos de Cthulhu são imediatamente deduzidos como perda de Sanidade (ver página 179).

Corpo: Uma medida para o tamanho físico, força e durabilidade. Usado para seres vivos e objetos inanimados, permitindo uma comparação rápida de escala.

Corpo-a-Corpo: Um modo de luta ou um ataque com armas impulsionadas pelos músculos, como um soco ou o balançar de uma espada (ver página 103).

Crítico: Um resultado de "01" em 1D100 é sempre um sucesso e o melhor resultado possível (ver página 89).

Cthulhu: (pronunciado "ka-TUL-lu" em Chaosiumnês). Ele foi criado nos contos de H.P. Lovecraft e desde então esteve presente ou foi mencionado em histórias de outros autores.

Cura/Recuperação: Se um personagem ferido não tiver sofrido uma lesão grave, ele recupera 1 ponto de vida por dia; caso contrário, um teste deve ser feito — ver **Lesão Grave**. Primeiros Socorros e Medicina podem ajudar na recuperação.

Dado de Bônus: Pode ser aplicado pelo Guardião em um teste. Jogue um dado adicional de 'dezenas' junto ao par convencional de dados de porcentagem ao fazer um teste de perícia ou atributo. Você estará jogando 3 dados separados; um de 'unidades' e dois de 'dezenas'. Use o dado 'dezenas' que apresentar o melhor (menor) resultado (ver página 91).

Dado, Dados (D): Indica que um resultado de dados é necessário para determinar uma situação no jogo.

Dano Extra (DX): Derivado da adição de FOR e TAM e da consulta da **Tabela 1: Dano Extra** (ver página 33).

Dano Normal: O resultado de qualquer ataque que cause uma quantidade de dano menor do que a metade do máximo de pontos de vida do personagem. Um personagem não pode morrer como resultado de dano normal (ver página 119).

Dano: Diz-se que ataques e acidentes "causam dano" — isto é, causam ferimentos ou lesões. O dano deve ser subtraído dos pontos de vida (ver página 119).

DES: Destreza, um Atributo. Ver **Atributo**.

Desastre: Um resultado de 96–100 em 1D100 (caso o número necessário para se passar no teste estiver abaixo de 50), ou de 100 (caso o número necessário para se passar um teste for 50 ou mais) é um fracasso automático, geralmente o resultado mais catastrófico possível (ver página 89).

Desvantagem Numérica: Após um per-

sonagem contra-atacar ou esquivar em uma rodada, todos os ataques corpo-a-corpo subsequentes contra ele recebem um dado de bônus. Personagens e monstros que têm mais de um ataque por rodada também podem se esquivar ou contra-atacar esse número de vezes antes que os dados de bônus sejam aplicados. (ver página 108).

EDU: Educação, um Atributo. Ver **Atributo**.

Empalar: Mais dano é causado se o atacante alcançar um nível de sucesso Extremo em seu ataque — a bala ou arma penetrante atinge uma área vital (ver página 103).

Esquivar: Uma perícia usada para evitar ataques corpo-a-corpo e disparos com armas de fogo (ver página 63).

Estudo Completo: Um estudo extenso de um Tomo do Mythos. Numerosos estudos completos podem ser realizados no mesmo tomo, com cada estudo levando o dobro do tempo anterior (ver página 174).

Exame da Realidade: O jogador faz um teste de sanidade para verificar alucinações (ver página 162).

Fase de Desenvolvimento dos Investigadores: Um momento no jogo em que os jogadores podem atualizar seus investigadores (aumentar as perícias, etc.) Normalmente ocorre no final de uma sessão ou na conclusão de um cenário (ver página 94).

Fase de Desenvolvimento: Ver **Fase de Desenvolvimento dos Investigadores**.

FOR: Força, um Atributo. Ver **Atributo**.

Forçando, Forçar: Fornece aos jogadores a opção de uma segunda tentativa em um teste, se o jogador puder justificá-la. Um teste forçado sempre carrega uma consequência mais terrível que o normal se ele fracassar. Testes de Combate, Perseguição, Sanidade e Sorte não podem ser forçados (ver página 84). Ver **Prenunciando**.

Guardião do Conhecimento Arcano: A pessoa que gerencia o jogo. O Guardião conhece os segredos do enredo, descreve as situações e controla personagens e monstros que não-jogadores. O Guardião é o árbitro final das regras do jogo e deve esforçar-se para manter equilíbrio e justiça no jogo.

História: Ver **Cenário**.

Inconsciente: Um personagem que tenha recebido uma lesão grave pode ficar inconsciente se não for bem-sucedido em um teste de CON. A duração da inconsciência fica a critério do Guardião. Um teste bem-sucedido de Primeiros Socorros ou Medicina pode devolver um personagem à consciência (ver página 123).

Insanidade Indefinida: Ocorre quando um investigador perde um quinto ou mais dos pontos de Sanidade atuais em um mesmo dia de jogo e dura até que o personagem seja curado ou se recupere (ver página 156).

Insanidade Permanente: Caso os pontos atuais de Sanidade cheguem a zero, o investigador ficará completamente insano (talvez permanentemente institucionalizado) e será removido do jogo (ver página 156).

Insanidade Temporária: Perder 5 ou mais pontos de Sanidade devido a um único teste de Sanidade significa que o investigador sofreu um trauma emocional. Com um teste bem-sucedido de INT, o investigador compreende completamente o que foi visto e enlouquece por 1D10 horas (ver página 155).

INT: Inteligência, um Atributo. Ver **Atributo**, e também testes de **Inteligência** (página 31).

Interesse Pessoal: Ao criar um investigador, o jogador pode gastar INTx2 pontos de perícia entre as perícias desejadas (ver página 36).

Investigador: O personagem de um jogador.

Leitura Inicial: A primeira leitura de um livro do Mythos. Permite uma visão geral do conteúdo do livro, concedendo metade do ganho na perícia Mythos de Cthulhu. Se o leitor for um convicto, então pontos de Sanidade devem ser perdidos (ver página 173).

Lesão Grave: Se o dano de um único ataque for igual ou maior do que metade do máximo de pontos de vida de um personagem, o personagem sofre uma lesão grave. Um personagem que tenha recebido uma lesão grave pode morrer se seus pontos de vida atuais chegarem a zero (ver página 120). No final de cada semana, um teste é feito para a recuperação.

Limites Humanos: Um jogador não pode jogar dados para afetar um oponente se o atributo do oponente exceder o do investigador em 100 ou mais (ver página 88).

Loucura: Ver **Acesso de loucura**.

Magia Visceral, Versão Visceral: Uma variante mais poderosa de um feitiço (ver página 242).

Manobra de Luta: Qualquer uso da perícia Lutar com um objetivo que não seja simplesmente causar dano, como agarrar um oponente, desarmar, desequilibrar, etc. (ver página 105).

Manobra: Ver **Manobra de Luta**.

Marca: Investigadores que usem com sucesso uma perícia devem marcar a caixa que está ao lado da perícia ("marcar" ou "verificar") na ficha do investigador. Faça um teste para realizar uma melhoria de perícias quando estiver na fase de desenvolvimento dos investigadores. As perícias são aprimoradas em incrementos de 1D10. As perícias Mythos de Cthulhu e Nível de Crédito não podem ser marcadas (ver página 94).

Marcação: Ver **Marca**.

Medicina: Cura 1D3 pontos de vida de um personagem ferido ou doente, ou estabiliza um personagem que está morrendo (ver página 120). Ver **Cura/Recuperação**.

Metade: Metade de uma perícia ou atributo em 1D100. Usada para o nível de dificuldade Difícil.

Morrendo: Um personagem está morrendo quando seus pontos de vida chegam a zero e ele esteja com uma **Lesão Grave** (ver página 120).

Morte: A morte ocorre quando os Primeiros Socorros (e Medicina) não conseguiram manter vivo um personagem que sofreu uma lesão grave e cujos pontos de vida chegaram a zero. Além disso, se um personagem receber em um único ataque uma quantidade de dano maior

do que seus pontos de vida máximos, a morte é inevitável (ver página 120).

Mythos de Cthulhu, perícia: Uma perícia usada para determinar o conhecimento que um personagem possui sobre os verdadeiros deuses, entidades, monstros e a conhecimento demoníaco do cosmos (ver página 61).

Mythos: Ver **Mythos de Cthulhu**.

Níveis de Sucesso: Existem quatro níveis de sucesso; Fracasso, Sucesso Regular, Sucesso Sólido e Sucesso Extremo. Extremo ganha de Sólido; Sólido ganha de Regular; Regular ganha de Fracasso (ver página 82).

Nível de Crédito: Determina a quantidade de recursos que um personagem tem disponível como dinheiro ou patrimônio. Também indica os padrões gerais de vida que uma pessoa pode pagar (ver página 61).

Nível de Dificuldade: Existem três níveis de dificuldade: Regular, Difícil e Extremo (ver página 82).

Nível de Mythos: Uma medida da profundidade do conhecimento do Mythos de Cthulhu contido em cada tomo (ver página 175).

Objetivo: O que o jogador pretende realizar com um teste bem sucedido (ver páginas 82 e 194).

Ocupação: O que um investigador faz para viver.

Ordem de DES: Usada em combate e perseguições. Os personagens agem na ordem de DES (da maior para a menor) (ver página 102).

Patrimônio: Derivado do Nível de Crédito. A riqueza que está ligada ao patrimônio só pode ser utilizada caso se gaste tempo para levantar o capital (ver página 46).

Penalidade: Pode ser aplicada a um teste pelo Guardião. Jogue um dado adicional de 'dezenas' junto ao par convencional de dados de porcentagem ao fazer um teste de perícia ou atributo. Você estará jogando 3 dados separados; um de 'unidades' e dois de 'dezenas'. Use o dado de 'dezenas' que produzir o pior (maior) resultado (ver página 91).

Percepção, testes de Percepção: Engloba as perícias Encontrar, Psicologia e Escutar. Também pode incluir Rastrear.

Perda de Sanidade (SAN): A quantia (geralmente uma jogada de dados) de sanidade perdida por um personagem devido a experiências assustadoras e terríveis, como ver um monstro (ver página 154).

Perícia: Um corpo definido de conhecimento, técnica ou capacidade física, especialmente pertencente aos investigadores e as capacidades disponíveis para eles.

Perseguição: Uma série de ações dentro de determinadas locações em que uma perseguição ocorre. As perseguições podem ocorrer a pé ou em veículos (ver página 132).

Dinheiro: Derivado do Nível de Crédito. O dinheiro está prontamente disponível para o investigador gastar como e quando quiser (ver página 46).

Pista Obscura: O Guardião pode decidir reter uma pista caso os jogadores falhem nos testes de **Percepção** (ver página 202).

Pista Óbvia: O Guardião pode decidir que uma pista é essencial e irá simplesmente entregá-la a um jogador (ver página 202).

PNJ: Personagem Não-Jogador, interpretado pelo Guardião.

POD: Poder, um atributo. Ver **Atributo**.

Pontos de Magia (PM): Os pontos de magia representam uma medida flutuante do atributo POD. Usados na conjuração de feitiços, os pontos de magia são inerentes aos humanos e outros seres inteligentes. Chegando a zero pontos de magia, qualquer gasto adicional é deduzido dos pontos de vida à taxa de um para um. Pontos de magia regeneram à taxa de um por hora (ver página 176).

Pontos de Sanidade (SAN): Uma medição de sanidade que começa igual ao POD do personagem. Este número pode variar. A quantidade máxima de pontos de Sanidade é igual a 99 menos o valor da perícia Mythos de Cthulhu do Investigador. Pontos de Sanidade podem diminuir ou aumentar; no entanto, eles não se regeneram rotineiramente.

Pontos de Vida (PVs): A média das características CON e TAM de um personagem dividida por dez (arredondado para baixo). Os pontos de vida são reduzidos para indicar ferimentos (ver página 33, 119).

Porcentagem, Dados de Porcentagem: A maioria das jogadas no jogo é de 1D100 (porcentagem). Perícias e Atributos são expressos como porcentagens.

Prenunciando: Quando uma jogada for forçada, antes que os dados sejam lançados, a consequência do fracasso pode ser prenunciado pelo Guardião — dando uma indicação do terrível resultado que pode esperar o investigador caso o teste falhe (ver página 85).

Primeiros Socorros: Uma perícia que, quando usada, pode curar 1 ponto de vida de um personagem ferido ou estabilizar um personagem que esteja morrendo (ver página 65). Ver **Cura**.

Profissão: Ver **Ocupação.**

Queima-Roupa: Ataques com arma de fogo feitos dentro de uma quantidade de metros igual a 1/15 da DES do atirador ganham um dado de bônus (ver página 113).

Quinto: Um quinto da perícia ou atributo de um personagem em 1D100. Usado para o nível de dificuldade Extremo.

Recurso: Documentos ou de outra forma de objeto que o Guardião entrega fisicamente aos jogadores. Geralmente é alguma forma de pista.

Regra Opcional: Essas regras estão disponíveis como aprimoramentos ou alternativas às regras padrão e podem ser usadas a critério do Guardião.

Risco: Uma locação em uma perseguição que pode causar dano ou atrasos, exigindo um teste (ver página 134).

Rodada de Combate/Perseguição: Uma unidade elástica de tempo de jogo na qual o movimento de um personagem, o uso de armas e o uso de perícias são realizados. As ações dos personagens em uma rodada são resolvidas na ordem de classificação de DES, da maior para a menor (ver a página 102).

Rodada: Ver **Rodada de Combate/Perseguição**.

Sanidade Máxima: Igual a 99 menos a perícia Mythos de Cthulhu (ver página 155).

Sanidade: Cada investigador começa o jogo como sensato, mas através da perda de pontos de Sanidade pode ficar temporariamente, indefinidamente ou permanentemente insano. Ver **Insanidade**.

Sorte: Uma medida para a sorte de um personagem em eventos que estão além de seu controle.

Sucesso Extremo: Um sucesso Extremo é um resultado igual ou inferior a um quinto da perícia ou atributo (ver página 82). Ver **Nível de Dificuldade**.

Sucesso Sólido: Um sucesso Sólido é um resultado igual ou inferior a metade da perícia ou atributo (ver página 82). Ver **Nível de Dificuldade**.

Sucesso Regular: Um sucesso Regular é um resultado igual ou abaixo que o valor inteiro da perícia ou atributo jogado (ver página 82). Ver **Nível de Dificuldade**.

Surpresa: Um ataque súbito e inesperado que pode surpreender o adversário (ver página 106).

TAM: Tamanho, um atributo. Ver **Atributo**.

Taxa de Movimento (MOV): O número de metros que um personagem pode percorrer tomando cuidado em uma rodada. Se estiver com pressa, um personagem pode se mover até cinco vezes esse valor (ver página 33).

Teste Combinado: Uma jogada de dados é feita e comparado a mais de uma perícia. O Guardião pode exigir sucesso em uma ou em todas as perícias, dependendo da situação (ver página 55).

Teste de Ideia: Se os jogadores se encontrarem perdidos e sem saber como proceder, eles podem fazer um teste de Ideia e o Guardião os colocará de volta aos trilhos (ver página 199).

Teste de Perícia: Uma jogada de 1D100. Ver **Sucesso**.

Teste de Saber (EDU): Um teste de Educação, onde a educação e o treinamento de um investigador podem fornecer informações adicionais sobre determinadas situações.

Teste de Sanidade: Uma jogada de 1D100. Um sucesso é igual ou menor que os pontos atuais de Sanidade. Um sucesso pode custar uma quantidade reduzida pontos de Sanidade ou então não custar nada. Uma falha sempre custa mais e faz o personagem dar mais um passo em direção à insanidade (ver página 154).

Teste de Sorte: Usado para determinar o desenlace das circunstâncias externas aos investigadores (ver página 90).

Teste Resistido: Ambos os lados na disputa fazem um teste e comparam os níveis de sucesso; o nível mais alto de sucesso vence a disputa (ver página 90).

Tomo, Tomo do Mythos: Um livro contendo conhecimento do Mythos de Cthulhu, geralmente conferindo pontos de Mythos de Cthulhu e feitiços.

Total de Pontos de Vida: O número total de pontos de vida que um personagem tem quando está completamente saudável.



Apêndice II: Convertendo para as Regras da 7ª Edição

Convertendo Material das Edições Anteriores de Chamado de Cthulhu

Se você estiver acostumado com edições anteriores destas regras, perceberá que algumas alterações foram feitas na 7ª edição. As regras a seguir destinam-se a permitir que materiais de todas as edições anteriores de *Chamado de Cthulhu* possam ser convertidos para a 7ª Edição com esforço mínimo. Algumas dessas mudanças são discutidas aqui com a intenção de fornecer ao leitor uma compreensão do pensamento por trás delas.

Convertendo Investigadores

Se os jogadores possuírem investigadores que desejem converter para a 7ª edição, siga estas instruções. Dada a expectativa de vida limitada do investigador médio, é improvável que isso seja uma preocupação para muitos jogadores!

Atributos

Foi tomada a decisão de unificar atributos e perícias. Ambos agora são apresentadas em escala percentual comparável. A intenção é tornar mais fácil comparar e fazer testes resistidos usando uma mistura de perícias e atributos.

O objetivo é que toda a matemática seja feita ao criar um investigador, e não no meio do jogo. Você não precisa escrever todos os valores de metade e quinto na ficha do investigador, mas descobrimos que isso acelera o jogo, especialmente quando os jogadores precisam fazer um teste e determinar o nível de sucesso.

Essa decisão foi tomada para separar Sorte de POD, já que este último é de grande importância em outras partes do jogo. Por essa razão, a Sorte agora é determinada aleatoriamente (3D6 x 5).

A EDU não é mais o único atributo usada para gerar Pontos de Perícias Ocupacionais. Alguns personagens podem ter um baixo nível de educação, mas ainda assim serem extremamente proficientes em algumas das perícias menos acadêmicas. Isso também dá mais valor à APA no jogo.

Consideramos a opção de associar um atributo a cada perícia (como com Esquivar e DES), mas decidimos não utilizar essa abordagem. A ideia é boa: faz sentido que a chance básica de Charme seja ser um quinto da Aparência, por exemplo. Mas decidimos não usar esta abordagem por três motivos:

- Usar os atributos dessa forma traria trabalho adicional durante a criação do investigador.
- Um quinto de um atributo fica entre 3 e 18. Se for uma perícia na qual você provavelmente gastaria pontos, o benefício de se usar um quinto do atributo como base não parece significativo o suficiente para justificar esta complicação adicional.
- Os atributos contribuem com os pontos de perícia de forma limitada. Uma variedade de atributos é usada para calcular pontos de perícia, dependendo da ocupação escolhida para o investigador.

Nós decidimos manter a ligação entre Esquivar e DES, já que sempre foi assim.

Os atributos FOR, DES, CON, TAM, APA, INT, POD e EDU (ver nota a seguir) das edições anteriores são iguais a um quinto dos valores usados na 7ª Edição. Para converter para a 7ª edição, multiplique-os por cinco para se conseguir o valor total dos atributos, e divida esse novo valor por dois, arredondando para baixo, para se conseguir o valor da metade.

Conversão de Atributos

Atributo da 7ª Ed.	Dividido por 5
15	3
20	4
25	5
30	6
35	7
40	8
45	9
50	10
55	11
60	12
65	13
70	14
75	15
80	16
85	17
90	18
95	19
100	20

Pontos de Sorte e pontos de vida podem ser mantidos inalterados. O atributo SAN servia apenas para definir os pontos iniciais de Sanidade e não são mais registrados como um atributo.

Valores de Educação (EDU) maiores que 18 necessitaram de modificações adicionais, conforme a **Tabela XVI: Convertendo EDU**.

Idade

Edições anteriores continham regras para envelhecimento e, apesar delas divergirem um pouco das regras da 7ª edição, não há necessidade de refazer os efeitos da idade. O dano extra permanecerá inalterado, no entanto, a taxa de movimento (ver **Taxa de Movimento**, página 33) deve ser verificada e o Corpo deve ser adicionado (ver **Dano Extra e Corpo**, página 33).

Dano Extra

Na 7ª edição houve uma mudança nos valores menores do dano extra.

Dano Extra da 7ª Edição	5ª e 6ª Edições
–1	–1D4
– 2	– 1D6

Pontos de Vida

Na 7ª edição, os pontos de vida são determinados ao somar CON + TAM e dividir o resultado por 10, arredondando para baixo. Portanto, um cultista com CON 60 + TAM 65 totaliza 125 dividido por 10, resultando em 12,5. Ele tem 12 pontos de vida.

Nas edições anteriores, os pontos de vida eram a média de CON + SIZ, arredondada para cima. O mesmo cultista teria CON 12 + TAM 13, com média de 12,5 e arredondada para 13 pontos de vida.

Portanto, alguns inimigos e personagens não-jogadores podem ter 1 ponto de vida a menos na 7ª edição. É recomendado que o Guardião ignore esta diferença para monstros e inimigos.

Corpo

A 7ª edição introduz o Corpo, que é usado para determinar manobras de luta e também perseguições, sendo derivado de FOR e TAM (ver **Dano Extra e Corpo**, página 33).

Taxa de Movimento

Na 6ª edição, todas as taxas de movimento humano são as mesmas (8), enquanto que a 7ª edição introduziu variações nestes valores (ver **Taxa de Movimento**, página 33). Recomenda-se (por simplicidade) que, ao usar material escrito para edições anteriores, o Guardião use os valores de movimento conforme foram apresentados.

Perícias

Muitas das perícias permanecem inalteradas e os valores podem ser simplesmente transferidos para a ficha de investigador da 7ª Edição. Caso tenham sido gastos pontos em perícias que não existe mais, esses pontos devem ser registrados em um 'Reserva de Perícia' para distribuição posterior. Ao adicionar pontos à reserva de perícias, tome cuidado para não incluir os valores base.

Tabela XVI: Convertendo EDU

EDU (6ª Edição)	EDU (7ª Edição)
18	90
19	91
20	92
21	93
22	94
23	95
24	96
25	97
26	98
27+	99

Esta reserva deve ser redistribuída entre as perícias da 7ª edição com o objetivo de criar um personagem equilibrado. Ao distribuir a reserva de perícia, considere gastar pontos nas novas perícias da 7ª Edição, especialmente Charme e Intimidação.

Algumas perícias de edições anteriores foram unificadas. Isto foi feito quando uma perícia em determinada área claramente conferiria um nível mais alto de perícia em uma área relacionada, como com rifles e espingardas. As duas armas são diferentes em muitos aspectos, mas alguém que é proficiente com uma espingarda terá uma grande vantagem sobre uma pessoa não-treinada ao usar um rifle.

Quaisquer pontos de perícia que tenham sido agrupados como resultado de perícias unificadas ou removidas devem agora ser distribuídos conforme o jogador julgar adequado. O Guardião pode querer impor um limite de 75% nas perícias iniciais.

Com a permissão do Guardião, alguns pontos podem ser transferidos entre as perícias para ajustar ou equilibrar um investigador, se necessário.

Nesta sessão consta uma lista completa de perícias e seus novos títulos.

Rifles e Espingardas anteriormente eram duas perícias separadas, mas agora foram unificadas. O Archie da 6ª Edição tem Rifles 40% e Espingardas 70%. Os valores base da 6ª Edição são Rifles 25% e Espingardas 30%. A perícia Rifles de Archie foi aumentada em 15%, e Espingardas em 40%.

O valor base para a perícia de Armas de Fogo (Rifles/Espingardas) da 7ª Edição é de 25%, ao qual é adicionado o maior dos dois valores (40%) para resultar em uma perícia Armas de Fogo (Rifles/Espingardas) de 65%. Os 15% que não foram utilizados são adicionados à Reserva de Perícias de Archie.

Nível de Crédito

Se seu personagem já possuir um valor registrado para sua riqueza, isso pode permanecer inalterado. Caso contrário, calcule a riqueza do investigador de acordo com a pontuação do Nível de Crédito — ver **Dinheiro e Patrimônio**, página 45.

Perícias de Combate (Soco, Chute, Cabeçada, Agarrar, Facas e Porretes)

Cada ataque desarmado tinha sua própria perícia individual nas edições anteriores. Eles foram unificados em uma única perícia: Lutar (Briga). Se seu investigador estiver perto de alguém, uma cabeçada pode ser a forma mais apropriada de atacar. Se o alvo estiver no chão, um chute pode ser mais adequado. O jogador é encorajado a escolher uma forma de ataque que se ajuste à situação em vez de taticamente usar a sua perícia mais alta.

Armas básicas, como porretes e facas, estão agora incluídas na perícia Lutar (Briga). Se o seu investigador for atacado, ele ou ela pode pegar uma faca de cozinha em vez de ficar desarmado, mas ele o faria se isso significasse usar um valor de perícia menor? Um lutador habilidoso é capaz de usar bem uma faca ou um porrete.

Convertendo Personagens Não-Jogadores, Deuses, Feras e Monstros

PNJs humanos que forem totalmente detalhados podem ser convertidos usando as mesmas regras usadas para os investigadores (acima). Normalmente, os PNJs são menos detalhados que os investigadores e podem ser convertidos usando as diretrizes para monstros.

Atributos: Os atributos das edições anteriores são simplesmente multiplicados por cinco para fornecer os valores da 7ª Edição. Já que os atributos de monstros e PNJs são usados principalmente para definir o nível de dificuldade dos testes dos jogadores, não há necessidade de registrar os valores de metade e quinto.

Perícias: A maioria dos PNJs e monstros possuem apenas um número limitado de perícias listadas, que em sua maioria podem permanecer iguais na 7ª Edição. Se o personagem possuir perícias que não são mais usadas na 7ª Edição, atribua o seu valor a uma perícia semelhante.

Perícia Lutar: Muitos seres possuem vários valores de ataque listados e, na maioria das vezes, eles devem ser unificados em uma única perícia de Combate. Revise os ataques listados e use o maior deles como a perícia Lutar da criatura. A perícia Socos é a única exceção a isso, já que anteriormente começava em 50% no caso de PNJs humanos, então reduza a perícia Soco em 25% para criar equilíbrio.

Número de ataques por rodada: Revise a descrição do monstro e determine quantos ataques ele pode fazer por rodada, e se algum de seus ataques é limitado no número de vezes que pode ser usados em uma única rodada.

Outras formas de ataque: Muitos monstros têm formas únicas de ataque. Sempre que possível, tente abranger esses ataques, como garras ou tentáculos, sob a perícia Lutar, adicionando algumas notas sobre como narrar os ataques. Se o ataque fizer algo diferente de simplesmente causar dano,

Perícias

7ª Edição	6ª e 5ª Edições
Avaliar	–
Charme	–
Intimidação	–
Sobrevivência	–
Arte/Ofício (Fotografia)	Photography
Lutar (Briga)	Fist/Punch
Lutar (Briga)	Grapple
Lutar (Briga)	Head Butt
Lutar (Briga)	Kick
Lutar (Briga)	Knife
Lutar (Briga)	Martial Arts
Armas de Fogo (Rifles/Espingardas)	Rifle
Armas de Fogo (Rifles/Espingardas)	Shotgun
Teste de Ideia (raro)	Idea roll
Teste de Inteligência	Idea roll
Mundo Natural	Natural History
Persuasão	Debate
Persuasão	Bargain
Persuasão	Oratory
Ciência (Astronomia)	Astronomy
Ciência (Biologia)	Biology
Ciência (Quimica)	Chemistry
Ciência (Geologia)	Geology
Ciência (Farmácia)	Pharmacy
Ciência (Física)	Physics
Prestidigitação	Conceal
Prestidigitação	Pick Pocket
Furtividade	Hide
Furtividade	Sneak

crie uma Manobra de Luta que replique os seus efeitos. Se o efeito for simplesmente agarrar ou derrubar um oponente no chão, isto pode simplesmente ser executado com uma manobra (ver Manobras de Luta, página 105) usando a perícia Lutar básica da criatura. Tome o cuidado de multiplicar por 5 qualquer efeito que atinja atributos e, se necessário, substitua por uma combinação de dados que se aproxime da nova faixa de efeito.

Atributos Secundários: O dano extra, pontos de vida, armadura e MOV do monstro permanecem inalterados.

Convertendo Cenários

Uma das grandes virtudes para muitos jogadores de *Chamado de Cthulhu* é a riqueza dos cenários e campanhas que foram publicados ao longo dos anos. Todos eles podem ser usados com as regras da *7ª Edição de Chamado de Cthulhu* com apenas algumas pequenas modificações.

Testes de Ideia

É importante observar a diferença entre os testes de Inteligência e os testes de Ideia da 7ª edição de *Chamado de Cthulhu*.

Cria Negra de Shub-Niggurath. Para começar, seus atributos médios na 6ª edição são multiplicados por 5. Quando dois valores estiverem listados (mostrados entre parênteses abaixo), o Guardião pode optar por utilizar o valor médio ou o maior valor.

6ª Ed.			*7ª Ed.*
FOR	*44 x 5*	=	*FOR 220*
CON	*(16-17) 16.5 x 5*	=	*CON 82*
TAM	*44 x 5*	=	*TAM 220*
DES	*(16-17) 16.5 x 5*	=	*DES 82*
INT	*14 x 5*	=	*INT 70*
POD	*(17-18) 18 x 5*	=	*POD 90*

A cria negra possui os seguintes ataques listados na 6ª edição.

ATAQUES E EFEITOS ESPECIAIS: *Em sua massa de tentáculos, uma Cria Negra típica tem quatro apêndices mais grosso e sinuosos com os quais ataca. Cada um desses tentáculos mais grossos pode golpear ou capturar uma vez por rodada, no total, podendo visar até quatro alvos diferentes. Se uma vítima for agarrada, ela é levada até uma das horríveis bocas, que começa a sugá-la e drena 1D3 de FOR por rodada. Esta perda de FOR não pode ser restaurada. Enquanto está sendo drenada, uma vítima é capaz apenas de se contorcer e gritar ineficazmente. A cria negra também pode atropelar com seus cascos massivos, normalmente guinchando e bramindo enquanto o faz.*

Armas: Tentáculo 80%, Dano DX + dreno de FOR

Atropelar 40%, 2D6 de dano + DX

Para a 7ª edição, estas notações são alteradas da seguinte forma. Primeiro, um número de ataques por rodada é determinado. O texto nos informa que a cria negra pode atacar 4 vezes com seus tentáculos e uma vez com seus cascos, assim tem 5 ataques por rodada:

Ataques por rodada: *5. Pode usar seu ataque de Atropelar apenas uma vez por rodada.*

Então o ataque básico de combate da criatura é determinado. Seu ataque mais comum é com os tentáculos, então esse valor será usado, estabelecendo o seu Lutar em 80%. São oferecidos conselhos sobre como descrever os ataques, centralizados, mas não limitados, ao uso dos tentáculos. O Guardião pode usar os tentáculos todas as vezes, mas pode considerar que isso é repetitivo e pode preferir usar coices ou descrever o peso massivo da cria negra simplesmente esmagando os inimigos.

Uma característica fundamental dos ataques da cria negra é que ela pode pegar investigadores com seus tentáculos. Isso pode ser feito usando uma manobra de luta e o uso de sua perícia Lutar, então não há necessidade de uma habilidade adicional para acomodar isso. O efeito do dreno de FOR é multiplicado por 5; 1D3 dá um intervalo de 1 a 3, multiplicado por 5, daria um intervalo de 5 a 15, portanto, isso é definido como 1D10 +5.

Ataques Corpo-a-corpo: *Em sua massa de tentáculos, uma Cria Negra típica tem quatro apêndices mais grossos e sinuosos com os quais ataca. Cada um desses tentáculos mais grossos pode ser usado para causar ferimentos. A criatura também pode escoicear com seus cascos ou simplesmente esmagar ou golpear com seu corpanzil.*

Agarrar (mnbr): *A Cria Negra pode usar seus tentáculos para agarrar e capturar até quatro vítimas. Se uma vítima for agarrada, ela é presa por uma das horríveis bocas, que começa a sugá-la e drena 1D10+5 de FOR por rodada. Esta perda de FOR não pode ser restaurada. Enquanto está sendo drenada, uma vítima é capaz apenas de se contorcer e gritar ineficazmente.*

Atropelar: *A Cria Negra também pode atropelar com seus cascos massivos, normalmente guinchando e bramindo enquanto se empina e então tenta atropelar tantos oponentes quanto possível (até 1D4 humanos se eles estiverem próximos uns dos outros).*

Lutar 80% (40/16), dano extra

Agarrar (mnbr) vítima agarrada e presa para ter 1D10 + 5 de FOR drenada por rodada

Atropelar 40% (20/8), 2D6 + dano extra

O teste de Ideia era comumente usado para colocar os jogadores de volta aos trilhos em cenários mais antigos. Dois aspectos das regras da 7ª edição entram em jogo agora. Primeiro, lembre-se de não pedir por testes para se descobrir pistas que você deseja que os jogadores encontrem (ver **Pistas Óbvias**, página 202). Em segundo lugar, o novo **teste de Ideia** (ver página 199) tem um efeito muito mais significativo no jogo do que nas edições anteriores e deve ser usado apenas ocasionalmente.

- O Guardião pode solicitar um teste de Inteligência (INT) quando um investigador estiver tentando resolver algum tipo de enigma intelectual.
- Um teste de Ideia é feito quando os jogadores ficam presos em um ponto da investigação. Talvez eles tenham perdido uma pista vital, ou simplesmente não saibam o que fazer em seguida, o que causa um travamento no jogo. O teste de Ideia permite que Guardião coloque a investigação de volta em seus trilhos.

Modificadores de Perícia

Modificadores pequenos (de +5 ou menos) podem ser ignorados.

Para efeito de comparação, suponha que um dado de bônus significa +20% de chance, e que um dado de penalidade significa uma chance de –20%.

Se um modificador listado parecer significativo para o Guardião, considere alterar o nível de dificuldade ou aplicar uma penalidade ou bônus dependendo da situação. Isso pode fazer com que algumas jogadas tenham menos chances de sucesso, mas os jogadores agora têm a opção de forçar o teste.

Uma entrada no cenário "Farrapos do Rei" diz: "Se a entrevista for bem conduzida e o entrevistador puder fornecer alguma prova de seu interesse profissional na universidade e na expedição, ou e for bem sucedido em um teste de Lábia (-10% se estiver se comunicando através de um intérprete), Bacci será muito prestativo."

Em vez de ajustar a perícia com o modificador informado, o Guardião deve aumentar o nível de dificuldade de Regular para Difícil caso os investigadores estejam se comunicando por meio de um intérprete.

Interação Social

Em edições antigas, quando testes de *Fast Talk*, *Bargain* ou *Persuade* forem necessários, considere se Intimidação ou Charme também podem ser utilizados. Isso será óbvio no contexto, mas esteja preparado para ser flexível caso seus jogadores usem uma das novas perícias de uma maneira que você não esperava.

Forçando Testes

Isso não será mencionado em publicações anteriores à 7ª Edição. Muitas vezes, um cenário pode incluir uma consequência de se falhar em um teste. O Guardião deve considerar se tal complicação deve ocorrer imediatamente ou se será utilizada como consequência de um fracasso em um teste forçado.

*Usando o exemplo acima, um dos jogadores procura usar Intimidação contra Bacci em seu escritório, sacando uma arma e gritando exigências em italiano. O Guardião consulta **Charme, Lábia, Intimidação e Persuasão: Níveis de Dificuldade** (ver página 93). Nenhum valor de perícia está listado para Bacci; ele é um acadêmico e o Guardião decide que Bacci não possuiria Intimidação ou Psicologia acima de 50%, e então determina o nível de dificuldade como Regular. Bacci não está inclinado a divulgar detalhes da expedição para qualquer pessoa, mas também não está fortemente motivado a mantê-la em segredo. O investigador está agitando uma arma contra o rosto de Bacci, então o nível de dificuldade deve ser facilitado. O Guardião determina que o jogador será bem-sucedido, a menos que o teste de Intimidação resulte em um desastre. O jogador consegue um desastre em seu teste de Intimidação. Bacci grita por ajuda e tenta pegar a arma do investigador. Uma briga começa e o Guardião inicia as rodadas de combate.*

Testes de Atributos

Quando testes de atributos forem pedidos, você deve usar o seguinte guia.

- Atributo x1 (por exemplo, POD x1, FOR x1): use um nível de dificuldade Extremo (um quinto do atributo).
- Atributo x2 ou x3 (por exemplo, POD x2, FOR x3): use o nível de dificuldade Difícil (metade do atributo).
- Atributo x4 ou x5 ou x6 (por exemplo, POD x4, FOR x5): use nível de dificuldade Regular (atributo inteiro).
- Atributo x7 ou x8 (por exemplo, POD x7, FOR x8): use nível de dificuldade Regular (atributo completo) com um dado de bônus.

Testes Resistidos e a Tabela de Resistência

A 7ª edição não usa a Tabela de Resistência das edições anteriores. Em vez disso, testes resistidos são feitos. Cada lado opositor deve fazer um teste da perícia ou atributo necessário, com o objetivo de conseguir um nível de sucesso maior do que o do oponente.

Para a 6ª e edições anterior, quando houver menção ao teste de Resistência ou à Tabela de Resistência, use um teste resistido. Assim, fazer uma jogada na Tabela de Resistência contra FOR 16 será agora um teste resistido contra FOR 80. Resistir a um feiticeiro com POD 18 na Tabela de Resistência será agora um teste resistido contra POD 90.

Potência de Venenos

Nas versões anteriores do *Chamado de Cthulhu*, cada veneno tinha um valor de Potência (POT). Quanto maior o valor da POT, mais letal era o veneno. Use este guia para converter valores POT antigos para as faixas de veneno.

POT	Faixa de Veneno
1 — 9	Leve
10 — 19	Forte
20+	Letal

Tomos

Cada tomo tem um valor que indica o número de pontos de Mythos de Cthulhu que são obtidos quando um personagem lê o livro. Na 7ª Edição, a quantidade total de pontos de Mythos de Cthulhu permanece inalterada, mas é dividida em dois valores: Mythos de Cthulhu Inicial (MCI) para uma leitura inicial do livro (semelhante a "leitura superficial") e Mythos de Cthulhu Completo (MCC) para uma leitura completa e adequada do texto.

Para calcular os dois valores, simplesmente divida o valor Mythos de Cthulhu da 6ª Edição por três e arredonde para baixo; esta é a quantidade de pontos ganhos para uma leitura inicial (MCI). O restante dos pontos são aqueles obtidos por uma leitura de estudo completo (MCC).

Na 6ª Edição, os Estilhaços de Eltdown têm um Mythos de Cthulhu de +11%. Dividido por três, isto dá um valor +3% para a leitura inicial e +8% para o estudo completo (+3% / +8%).

Conclusão

Chamado de Cthulhu foi criado há mais de 30 anos por Sandy Petersen. Houve poucas mudanças nesses 30 anos. O objetivo desta nova edição é manter os aspectos que fizeram *Chamado de Cthulhu* ser muito divertido de se jogar e ao mesmo tempo introduzir algumas novas regras que forneçam ao guardião e os jogadores novas formas de criar drama e emoção, como a capacidade de forçar jogadas e narrar cenas de perseguição.

Esperamos que você goste desta nova edição.



Apêndice III: Listas de Equipamentos

Custos de equipamentos, viagens e armas por período

Todos os custos são para um item mediano, salvo indicação em contrário. Os preços variam devido à escassez e demanda, e os Guardiões podem diminuir ou aumentar os custos conforme considerarem apropriado.

Década de 1920

Vestimentas Masculinas

Terno a Rigor de Lã Penteada	$ 17,95
Terno a rigor de Casimira	$ 18,50
Terno, mohair	$ 13,85
Macacão Íntimo (Union Suit), Forest Mills	69 ¢
Casaco	$ 9,95-35,00
Sobretudo Chesterfield	$ 19,95
Sapatos Oxford	$ 6,95
Bota de Couro	$ 4,95
Calça Casual, flanela branca	$8,00
Camisa, percal	79¢ - $1,25
Camisa Social de qualidade	$1,95
Suéter	$7,69
Fedora de Feltro	$4,95
Boina de Golfe de Lã	79¢
Chapéu de Palha	$1,95
Capacete de Futebol de Couro	$3,65
Camisa Casual	98¢
Gravata, seda	50¢
Gravata Borboleta	55¢
Meia com Liga	39¢
Abotoaduras	40¢
Cinto de couro	$1,35
Suspensórios	79¢
Botas de Caminhada	$7,25
Roupa de Banho	$3,45
Bathing Suit	$3,45

Vestimentas Femininas

Vestido Chique de Marca	$90,00 +
Vestido de Tafetá	$10,95
Vestido de Cetim Charmeuse	$10,95
Vestido Risca de Giz	$2,59
Saia Plissada, Seda	$7,95
Blusa, Algodão	$1,98
Suéter de Lã Penteada	$9,48
Negligee de Algodão	88¢
Sapatos Parisienses de Salto	$4,45
Sandálias com Alça de Couro	98¢
Chapéu Clochê de Veludo	$4,44
Chapéu Turbante de Cetim	$3,69
Espartilho Elástico Rayon	$2,59
Sapatos Bordados	$1,59
Meias de Seda (3 pares)	$2,25
Ceroulas, Seda	$3,98 - $4,98
Casaco de Tweed, totalmente forrado	$3,95
Casaco de Veludo com Colarinho de Pelo	$39,75
Casaco de Pele de Raposa	$198,00
Casaco de Chuva com Cinto, Algodão	$ 3,98
Bolsa de Seda	$4,98
Enfeites para Cabelo	98¢
Roupas Esportivas: Calça Caqui	$41,79
Tweed de Lã ou Linho	$2,98
Bermudas Esportivas: Bermuda Caqui	$1,79
Bermuda Linho Branco	$ 2,98
Perneiras Caqui	98¢
Botas Esportivas	$2,59
Trajes de Banho	$4,95
Touca de banho	40¢
Tamancos	$1,29

Refeições

Frango, Jantar	$2,50/pessoa
Café da manhã	45¢
Almoço	65¢
Jantar	$1,25

Preços de Speakeasy (bares com venda de bebidas ilegais)

Gin Rotgut (Shot)	10¢
Coquetel	25¢
Vinho (Taça)	75¢
Cerveja (Copo)	20¢
Uísque (Copo)	25¢
Coca-Cola (meio-litro)	5¢

Hospedagem

Hotéis (por Noite):	
Hotel Mediano	$4,50
(com serviço, por semana)	$10,00
Hotel Pulgueiro	75¢
Hotel Bom	$9,00
(com serviço, por semana)	$24,00
Hotel de Luxo:	$30,00 +
YMCA, Quarto Mobiliado	$5,00
Casa (aluguel por ano)	$10.000,00
Casa (aluguel por mês)	$55,00
Casa de Verão (aluguel por temporada)	$350,00
Flat (aluguel por semana)	$12,50
Apartamento, Mediano (aluguel por semana)	$10,00
Apartamento, Bom (aluguel por semana)	$40,00

Propriedades

Casa de Campo	$20.000,00+
Casa Grande	$7.000,00 +
Casa na Cidade	$4.000,00 - $8.142,00
Casa Mediana	$2.900,00 +
Bangalô	$3.100,00
Casas Pré-Fabricadas:	
Pequena(6 Quartos)	$1.175,00
Média (8 Quartos)	$2.135,00
Grande (9 Quartos)	$3.278,00
Imensa (24 Quartos)	$4.492,00

Equipamento Médico

Aspirina (12 comprimidos)	10¢
Sais de Epsom	09¢/0,5 kg
Remédio para Indigestão	25¢
Laxante, Remédio Natural	25¢
Valise Médica	$10,45
Fórceps	$3,59
Conjunto de Bisturis	$1,39
Seringas Hipodérmicas	$12,50
Atomizador	$1,39
Ataduras de Gaze (5 Metros)	69¢
Termômetro Clínico	69¢
Álcool (meio galão)	20¢
Seringa de Borracha	69¢
Penico	$1,79
Cadeira de Rodas	$39,95
Bengala	$1,59
Emplastro Adesivo	29¢
Cinta Anatômica Metálica	$1,98
Tornozeleira de Couro	98¢

Equipamento de Viagem e Camping

Kit de Cozinha	$8,98
Fogão de Acampamento	$6,10
Garrafa Térmica	89¢
Banheira Dobrável	$6,79
Cobertor Impermeável	$5,06
Cama Dobrável	$3,65
Lâmpada de Carbeto	$2,35
Lata de Carbeto (1 kg)	25¢
Holofote	$5,95
Lanterna à Gasolina	$6,40
Lanterna à Querosene	$1,30

Lanterna Furta-Fogo	$1,68
Tocha Elétrica	$2,40
Baterias	60¢
Lanterna Caneta Elétrica	$1,00
Sinalizador (Descartável)	27¢
Telescópio	$3,45
Binóculo Simples (3x a 6x)	$8,50-23,00
Binóculos de Qualidade	$28,50
Bússola de Bolso	$3,25
Bússola com Tampa	$2,85
Faca de Caça	$2,35
Faca de Bolso	$1,20
Machadinha	98¢
Armadilha de Captura de Pequenos Animais	$2,48
Armadilha De Mola Para Animais	$5,98
Armadilha de Ursos	$11,43
Vara de Pesca e Roldana	$9,35
Barbante de Cânhamo	27¢
Pedômetro	$1,70
Mala de Ombro Pesada	$3,45
Velas de Quinze Horas (12)	62¢
Caixa de Fósforos à Prova d'Água	48¢
Barco a Remo de Aço (assentos 4)	$35,20
2 Motores HP para Barcos a remo	$79,95
Lona e Canoa de Madeira	$75,00

Barracas

Barraca de 2 x 2 metros	$11,48
Barraca de 3,5 x 4,5 metros	$28,15
Barraca de 4,5 x 7,5 metros	$53,48
Lona Impermeável de 7,5 x 11 metros	$39,35
Barraca Automotiva de 2 x 2 metros	$12,80
Estacas de Ferro (12)	$1,15
Cama Para Carro	$8,95
Cantil (1 litro)	$1,69
Tanque Isolado (17,5 litros)	$3,98
Saco de Água (3,5 litros)	80¢
Saco de Água (17,5 litros)	$2,06

Ferramentas

Kit de Ferramentas (20 ferramentas)	$14,90
Broca Manual (mais 8 brocas)	$6,15
Polia Grande de Aço	$1,75
Cadeado	95¢
Corda (15 metros)	$8,60
Corrente Leve (por 0,3 metro)	10¢
Kit de Ferramentas de Relojoeiro	$7,74
Pé-de-cabra	$2,25
Serra de Mão	$1,65
Maçarico a Gasolina	$4,45
Luvas de Eletricista	$1,98
Cinto de Ferramentas e Alça de Segurança	$3,33
Talabarte e cinto	$2,52
Conjunto de 48 ferramentas de Joalheria	$15,98
Lixadeira	$6,90
Pá	95¢
Caixa de Ferramentas Caseiras	$14,90

Ferramentas Diversas para Investigadores

Algemas	$3,35
Chave Extra de Algema	28¢
Apito de Polícia	30¢
Ditafone	$39,95
Gravador Magnético	$129,95
Relógio de Pulso	$5,95
Relógio de Bolso de Ouro	$35,10
Caneta Tinteiro de Auto-enchimento	$1,80
Lapiseira	85¢
Quadro Negro Portátil	20¢
Camisa de Força	$9,50
Caderno de Rascunho	25¢
Trajes Completos de Mergulho	$1.200,00
Máquina de Escrever Remington	$40,00
Máquina de Escrever Harris	$66,75
Microscópio de Bolso	58¢
Microscópio de Mesa de 110x	$17,50
Cofre de Chão (450 kg)	$62,50
Guarda-chuva	$1,79
Narguilé	99¢
Cigarros (por maço)	10¢
Caixa de Charutos	$2,29
Dicionário Completo	$6,75
Enciclopédia de 10 volumes:	$49,00
Respirador de Espuma	$1,95
Lupa de Bolso	$1,68
Bíblia	$3,98
Maleta	$1,48
Globo Terrestre em Suporte	$9,95
Mesa de Escrita Dobrável	$16,65
Estante de Carvalho com Porta de Vidro	$24,65
Carrinho de Bebê	$34,45
Extintor de Incêndio Químico	$13,85
Óculos de Relojoeiro	45¢

Transporte

Veículos Automotivos:	
Motocicleta Norton	$95,00
Buick Modelo D-45	$1.020,00
Cadillac Type 55	$2.240,00
Chevrolet Capitol	$695,00
Chevrolet, Conversível	$570,00
Chrysler Modelo F-58	$1.045,00
Dodge Modelo S/1	$985,00
Duesenberg J	$20.000,00
Ford Modelo T	$360,00
Ford Modelo A	$450,00
Hudson Coach (8 assentos)	$1.450,00
Hudson Super Six Series J	$1.750,00
Oldsmobile 43-AT	$1.345,00
Packard Twin-Six Touring	$2.950,00
Pierce-Arrow	$6.000,00
Pontiac 6-28 Sedan	$745,00
Studebaker Stnd./Dictator	$1.165,00
Studebaker Touring (5 assentos)	$995,00
Chevrolet, F.B. Coupe (usado)	$300,00
Buick 1917 (Usado)	$75,00
Chevrolet Camionete	$545,00
Caminhão Dodge de 1/2 tonelada	$1.085,00
Caminhão Ford Modelo TT	$490,00

Veículos de fora dos EUA

Bentley 3-Litre, Inglaterra	$9.000,00
BMW Dixi, Alemanha	$1.225,00
Citroen C3, França	$800,00
Hispano-Suiza Alfonso, Espanha	$4.000,00
Lancia Lambda 214, Itália	$4.050,00
Mercedes-Benz SS, Alemanha	$7.750,00
Renault AX, França	$500,00
Rolls-Royce, Inglaterra:	
Silver Ghost	$6.750,00
Phantom I	$10.800,00

Acessórios para Veículos

Pneu	$10,95
Kit de Consertos de Pneus	32¢
Correntes de Neve	$4,95
Macaco	$1,00
Bateria de Carro	$14,15
Radiador	$8,69
Farol de Reposição	30¢
Bomba de Ar Portátil	$3,25
Farol Montado	$2,95
Porta Bagagens	$1,35

Viagem

Viagens Aéreas

Preço médio por passagem (por 20 quilômetros)	$2,00
Internacional (por 240 quilômetros)	$18,00
Biplano de Treino	$300,00
Biplano Travel Air 2000	$3.000,00

Tarifas de Trem

80 quilômetros	$2,00
160 quilômetros	$3,00
800 quilômetros	$6,00

Viagens Marítimas (EUA/Inglaterra)

Primeira Classe (Ida)	$120,00
Primeira Classe (Ida e Volta)	$200,00
Convés Inferior	$35,00
Balão de Ar Quente para Quatro Pessoas	$1.800,00 +
Tarifa de Bonde	10¢
Tarifa de Ônibus	5¢

Comunicações

Telegramas:	
Para 12 palavras	25¢
Por Palavra Adicional	2¢
Internacional, por Palavra	$1,25
Envios, por cada 25g	2¢
Cartão Postal	05¢-20¢
Receptor de Rádio	$49,95
Telefone de Mesa	$15,75
Telégrafo Simples	$4,25
Jornal	5¢

Entretenimento

Ingresso de Cinema, Sentado	15¢
Ingresso de Cinema, Nickelodeon	5¢
Ingresso de Beisebol Profissional	$1,00
Salão de Concertos, Lugares Públicos	$4,00
Salão de Concerto, Camarote	$10,00
Banjo de Jazz de 4 cordas	$7,45
Saxofone de Bronze	$69,75
Gramofone de Gabinete	$98,00
Disco de Gramofone	75¢
Câmera Box Brownie	$3,15
Filme, 24 Exposições	38¢
Kit de Desenvolvimento de Filmes	$4,95
Câmera Kodak Dobrável No.1	$4,29
Câmera Comercial Eastman	$140,00
Câmera de Filmes 16mm e Projetor	$335,00
Receptor Portátil de Rádio	$65,00
Acordeão	$8,95
Ukulele (Kit)	$2,75
Guitarra (Kit)	$9,95
Violino (Kit)	$14,95
Corneta Militar	$3,45
Órgão	$127,00
Piano Mecânico	$447,00

Armas Ilegais da Década de 20

Coisas raras ou ilegais podem ser obtidas no mercado negro. Os estágios para uma compra incluem encontrar um vendedor, negociar um preço, trocar dinheiro por mercadorias e sair com segurança. A polícia pode intervir ou o vendedor pode tentar roubar ou assassinar o comprador.

Os seguintes preços são apropriados para a década de 1920. Para munição militar nova, se ela puder ser encontrada, duplique o preço abaixo exija a espera de um mês.

Submetralhadora Thompson SMT-D6 – 1D6 x $50 para uma arma.

Metralhadora MT-D100 Calibre .30 – 1D100 x $50 para uma arma.

Munição Calibre 30 Perfurante – $25 por cada 500 balas da Primeira Guerra Mundial.

Metralhadora MT-D100 calibre .50 refrigerada à água – 1D100 x $30 + $300 para uma arma.

Munição .50 Perfurante – $45 por 500 balas da Primeira Guerra Mundial

Morteiro Field Mortar-D6 60mm – 1D6 x $200.

Munição 60mm Explosiva – $2 por disparo (4D6 raio de 3 metros, 30% de chance de falha).

Munição 60mm de Iluminação – Potência de 100.000 velas, suspensão de 25 segundos.

Canhão de Campo Field Gun-D100 75 mm – 1D100 x $100 + $800 por arma.

Aqueles que custarem menos de $3.000 são precisos apenas a 200 metros ou menos.

Munição 75mm Explosiva ou Perfurante – $10 por projétil da Primeira Guerra Mundial, 50% de chance de falha.

Granada de Mão – $50 por caixa de 24 granadas da Segunda Guerra Mundial, 50% de chance de falha.

Munição e Armas

Munição para Arma de Fogo

.22 para Rifles Longos (100)	54 ¢
.22 Ponta Oca (100)	53 ¢
.25 Percussão Anelar (100)	$1,34
.30-06 Springfield (100)	$7,63
.32 Especial (100)	$5,95
.32-20 Winchester (100)	$2,97
.38 Curta (100)	$1,75
.38-55 Winchester (100)	$6,60
.44 Alta Potência (100)	$4,49
.45 Automática (100)	$4,43
Cartucho Cal-10 (25)	$1,00
Cartucho Cal-10 (100)	$3,91
Cartucho Cal-12 (25)	93¢
Cartucho Cal-12 (100)	$3,63
Cartucho Cal-16 (25)	86¢
Cartucho Cal-16 (100)	$3,34
Cartucho Cal-20 (25)	85¢
Cartucho Cal-20 (100)	$3,30
Municiador Extra	$1,90

Para preços de Armas de Fogo, veja a **Tabela XVII: Armas**, páginas 401-406.

Armas Corpo-a-Corpo

Rapieira	$12,50
Baioneta	$3,75
Punhal	$2,50
Navalha	de 65 ¢ a $5,25
Soqueira	$1,00
Cassetete (30 Centímetros)	$1,98
Azorrague	60¢
Machado de Madeira de 2 Quilos	$1,95
Chicote 4,5 Metros	$1,75

Dias Modernos

Vestimentas Masculinas

Terno de Seda Sob Medida	$1.000,00 +
Terno de Risca de Giz	$350,00
Terno de Rayon em duas Peças	$200,00
Roupas Folgadas de Jogging	$50.00
Jaqueta de Couro	$200,00
Sobretudo, Couro	$250,00
Camisa Grande em Sarja	$35,00
Calça Social Pregueada	$36,00
Suéter de Gola Alta	$35,00
Jeans	$40,00 +
Sapatos de Couro Docksider	$50,00
Sapatos Cross-Trainer	$100,00
Gravata de seda	$35,00
Cueca Térmica	$15,00
Calção de Banho de Nylon	$15,00
Colete com Bolsos	$60,00
Botas de Caminhada de Qualidade	$200,00
Colete à Prova de Balas	$600,00 +

Vestimentas Femininas

Vestido de Alta Costura, usado uma vez	$500,00 +
Vestido de Renda Lateral em Seda Fina	$400,00
Vestido Acrílico em 2 peças	$150,00
Vestido Estilo Sobretudo	$90,00
Calças Plissadas	$25,00
Calça jeans lavada	$35,00
Jaqueta de Couro para Motociclista	$260,00
Casaco Longo com Botões	$190,00
Suéter Polo	$35,00
Calça Estampada Tecido Leve	$50,00
Salto Alto Fashion	$100,00
Botas Fashion	$160,00
Botas de Caminhada de Qualidade	$200,00
Bolsa de Ombro	$350,00
Shorts de Lycra	$20,00
Colete com Bolsos	$60,00
Colete à Prova de Balas	$600,00 +

Comunicações

Serviço Telefônico Local	$20,00
Telefone Sem Fio	$50,00
Celular	$50,00
Smartphone	$99,00 +

Informática

PC Barato	$100,00 +
Notebook	$400,00 +
PC Bom	$1.500,00 +
Notebook Bom	$1.300,00 +
Tablet	$400,00
Software de Monitoramento de E-mail	$200,00

Eletrônica

Rádio com Scanner de Polícia	$90,00
Walkie-Talkie de três Faixas	$35,00
Detector de Radar	$40,00
Câmera Digital SLR 35mm	$450,00
Câmera de Bolso Descartável	$10,00
Detector de Metais	$240,00
Contador Geiger	$400,00
Conjunto de Alarme Detector de Movimento	$200,00
Alarme de Perímetro sem Fio	$260,00
Modificador de Voz Telefônico	$60,00
Caneta Filmadora	$250,00
Detector de Grampo de Telefone	$400,00
Kit de Varredura de Dispositivos Espiões	$900,00
Câmera Corporal de Espionagem	$200,00
Gravador Digital Oculto	$300,00 +
Dispositivo de Escuta	$200,00 +
Óculos de Visão Noturna	$600,00 +

Hospedagem

Hotel Econômico	$40,00
Hotel Mediano	$90,00 +
Por Semana (com Serviço)	$500,00
Hotel Bom	$200,00 +
Hotel de Luxo	$600,00 +
Casa (aluguel Anual)	$20.000,00 +
Apartamento (aluguel Semanal)	$350,00 +

Equipamento Médico

Valise Médica	$100,00
Respirador Descartável	$30,00
Kit Completo de Primeiros Socorros	$60,00
Kit de Queimaduras de Emergência	$160,00
Unidade de Oxigênio Portátil	$70,00

Equipamento de Viagem e Camping

Conjunto de Cozinha para 4 Pessoas	$25,00
Fogão de Acampamento de Propano	$60,00
Banheiro Químico Portátil	$110,00
Saco de Dormir	$30,00
Saco de Dormir Polar	$200,00
Lâmpada Fluorescente de 6 watts	$30,00
Binóculos Estabilizados	$1.300,00
Faca de "Sobrevivência"	$65,00
Canivete do Exército Suíço	$30,00
Facão, Barato	$20,00
Corda de Escalada de 10,5mm (50m)	$250,00
GPS de Mão	$260,00
Equipamento de Escalada (1 pessoa)	$2.000,00
Caiaque (1 pessoa)	$1.000,00
Equipamento de mergulho, Bom	$2.500,00 +
Pistola Sinalizadora	$100,00

Barracas e Acampamento

Tenda Familiar com 3 Cômodos	$70,00
Tenda Geodésica para 3 Pessoas	$300,00
Trailer Winnebago	$120.000,00 +
Gerador Elétrico	$200,00

Ferramentas

Compressor de Ar de 330 Litros	$600,00
Caixa de Ferramentas de Mecânico	$500,00
Kit de Soldador	$1400,00
Ferramentas de Arrombamento	$90,00

Veículos Automotivos

Motocicleta BMW	$23.000,00
Motocicleta Ducati	$13.000,00
Rolls Royce Ghost Sedan	$260.000,00
Aston Martin DB9	$200.500,00
Cadillac Esportivo	$62.000,00
BMW Series 1	$38.000,00
Corvette (Conversível)	$54.000,00
Dodge Esportivo	$33.000,00
Toyota Prius	$27.000,00
Ford Focus	$16.500,00

Viagem

Viagens Aéreas

Preço da Passagem (25 quilômetros)	$1,40-$9,80
Internacional (250 quilômetros)	$22,00-$28,00

Tarifas de Trem

100 Quilômetros	$6,25
200 Quilômetros	$12,50
1000 Quilômetros	$62,50

Viagens Marítimas (EUA/Inglaterra)

Primeira Classe (Ida)	$3.500,00 +
Padrão (ida)	$1.600,00 +
Carga	$1.400,00 +

Munição e Armas

Munição de Arma de Fogo

.22 para Rifles Longos (500)	$21,00
.220 Swift (50)	$24,00
.25 Automática (50)	$15,00
.30 Carbine (50)	$15,00
30-06 Rifle (50)	$15,00
.357 Magnum (50)	$22,00
.38 Especial (50)	$17.00
5.56mm (50) US	$24,00
9mm Parabellum (50)	$12,00
.44 Magnum (50)	$39.00
.45 Auto (100)	$23,00
Cartucho Cal-10 (25)	$40,00
Cartucho Cal-12 (25)	$30,00
Cartucho Cal-16 (25)	$26,00
Cartucho Cal-20 (25)	$28,00

Equipamento de Combate

Silenciador Ilegal (Pistola)	$1.000,00 +
Mira Laser	$300,00 +
Mira Telescópica	$200,00 +
Taser de Mão	$50,00 +
Cassetete Elétrico	$65,00
Spray De Pimenta	$16,00
Soqueira de Alumínio	$20,00
Besta, Composta	$600,00 +
12 Virotes	$38,00
Caneta Zarabatana (com dardos)	$35,00
Bandoleira	$60,00
Nunchaku	$25,00





Tabela XVII: Listas de Armas

Armas Comuns

Nome	Perícia	Dano	Alcance Base	Usos por Rodada	Munição na Arma	Custo 20s/ Moderna	Defeito	Comum na Era
Arco e Flecha	Armas de Fogo (Arcos)	1D6+meio DX	30 metros	1	1	$7/$75	97	1920s, Moderna
Soqueira	Lutar (Briga)	1D3+1+DX	Toque	1	-	$1/$10	-	1920s, Moderna
Chicote	Lutar (Chicotes)	1D3+meio DX	3 metros	1	-	$5/$50	-	1920s
Tocha Acesa	Lutar (Briga)	1D6+queimar	Toque	1	-	$0,05/$0,50	-	1920s, Moderna
Serra-Elétrica*(e)	Lutar (Serras-Elétricas)	2D8	Toque	1	-	-/$300	95	Moderna
Blackjack (Cassetete)	Lutar (Briga)	1D8+DX	Toque	1	-	$2/$15	-	1920s, Moderna
Porrete, grande (bastão de baseball ou de críquete)	Lutar (Briga)	1D8+DX	Toque	1	-	$3/$35	-	1920s, Moderna
Porrete, pequeno (bastão extensível)	Lutar (Briga)	1D6+DX	Toque	1	-	$3/$35	-	1920s, Moderna
Besta (e)	Armas de Fogo (Arcos)	1D8+2	50 metros	1/2	1	$10/$100	96	1920s, Moderna
Garrote*(e)	Lutar (Garrotes)	1D6+DX	Toque	1	-	$0,50/$3	-	1920s, Moderna
Machadinha/ Foicinha (e)	Lutar (Machados)	1D6+1+DX	Toque	1	-	$3/$9	-	1920s, Moderna
Faca, Grande (facão, etc.) (e)	Lutar (Briga)	1D8+DX	Toque	1	-	$4/$50	-	1920s, Moderna
Faca, Média (faca de cozinha, etc.) (e)	Lutar (Briga)	1D4+2+DX	Toque	1	-	$2/$15	-	1920s, Moderna
Faca, Pequena (canivete, etc.) (e)	Lutar (Briga)	1D4+DX	Toque	1	-	$2/$6	-	1920s, Moderna
Cabo Eletrizado, carga de 220 volts	Lutar (Briga)	2D8+ atordoar	Toque	1	-	-	95	Moderna
Spray de Pimenta*	Lutar (Briga)	atordoar	2 metros	1	25 Jatos	-/$10	-	1920s, Moderna
Nunchaku	Lutar (Manguais)	1D8+DX	Toque	1	-	$1/$10	-	1920s, Moderna
Pedra, Arremessada	Arremessar	1D4+meio DX	FOR/5 em Metros	1	-	-	-	1920s, Moderna
Shuriken (e)	Arremessar	1D3+meio DX	FOR/5 em Metros	2	Uso Único	$0,50/$3	100	1920s, Moderna
Lança (lança de cavalaria) (e)	Lutar (Lanças)	1D8+1	Toque	1	-	$25/$150	-	1920s, Moderna
Lança, arremessada (e)	Arremessar	1D8+meio DX	FOR/5 em Metros	1	-	$1/$25	-	Raro

Nome	Perícia	Dano	Alcance Base	Usos por Rodada	Munição na Arma	Custo 20s/ Moderna	Defeito	Comum na Era
Espada, pesada (Sabre de Cavalaria)	Lutar (Espadas)	1D8+1+DX	Toque	1	-	$30/$75	-	1920s, Moderna
Espada, média (rapieira, florete pesado) (e)	Lutar (Espadas)	1D6+1+DX	Toque	1	-	$15/$100	-	1920s, Moderna
Espada, leve (florete de esgrima afiado, bengala-espada) (e)	Lutar (Espadas)	1D6+DX	Toque	1	-	$25/$100	-	1920s, Moderna
Taser (contato)*	Lutar (Briga)	1D3+atordoar	Toque	1	Varia	-/$200	97	Moderna
Taser (dardo)	Armas de Fogo (Pistolas)	1D3+ atordoar	5 metros	1	3	-/$400	95	Moderna
Bumerangue de Guerra	Arremessar	1D8+meio DX	FOR/5 em Metros	1	-	$2/$4	-	Raro
Machado de Lenhador (e)	Lutar (Machados)	1D8+2+DX	Toque	1	-	$5/$10	-	1920s, Moderna

Pistolas (e)*

Nome	Perícia	Dano	Alcance Base	Usos por Rodada	Munição na Arma	Custo 20s/ Moderna	Defeito	Comum na Era
Pederneira	Armas de Fogo (pistolas)	1D6+1	10 metros	1/4	1	$30/$300	95	Raro
.22 Curta Automática	Armas de Fogo (pistolas)	1D6	10 metros	1 (3)	6	$25/$190	100	1920s, Moderna
.25 Derringer (1C)	Armas de Fogo (pistolas)	1D6	3 metros	1	1	$12/$55	100	1920s
Revólver .32 ou 7.65mm	Armas de Fogo (pistolas)	1D8	15 metros	1 (3)	6	$15/$200	100	1920s, Moderna
Automática .32 ou 7.65mm	Armas de Fogo (pistolas)	1D8	15 metros	1 (3)	8	$20/$350	99	1920s, Moderna
Revólver.357 Magnum	Armas de Fogo (pistolas)	1D8+1D4	15 metros	1 (3)	6	-/$425	100	Moderna
Revólver .38 ou 9mm	Armas de Fogo (pistolas)	1D10	15 metros	1 (3)	6	$25/$200	100	1920s, Moderna
Automática .38	Armas de Fogo (pistolas)	1D10	15 metros	1 (3)	8	$30/$375	99	1920s, Moderna
Beretta M9	Armas de Fogo (pistolas)	1D10	15 metros	1 (3)	15	-/$500	98	Moderna
Glock 17 9mm Auto	Armas de Fogo (pistolas)	1D10	15 metros	1 (3)	17	-/$500	98	Moderna
Luger Modelo P08	Armasde Fogo (pistolas)	1D10	15 metros	1 (3)	8	$75/$600	99	1920s, Moderna
Revólver .41	Armas de Fogo (pistolas)	1D10	15 metros	1 (3)	8	$30/-	100	1920s, Raro
Revólver .44 Magnum	Armas de Fogo (pistolas)	1D10+1D4+2	15 metros	1 (3)	6	-/$475	100	Moderna
Revólver .45	Armas de Fogo (pistolas)	1D10+2	15 metros	1 (3)	6	$30/$300	100	1920s, Moderna
Automática .45	Armas de Fogo (pistolas)	1D10+2	15 metros	1 (3)	7	$40/$375	100	1920s, Moderna
IMI Desert Eagle	Armas de Fogo (pistolas)	1D10+1D6+3	15 metros	1 (3)	7	-/$650	94	Moderna

Rifles (e)*, *ver também Fuzis de Assalto*

Nome	Perícia	Dano	Alcance Base	Usos por Rodada	Munição na Arma	Custo 20s/ Moderna	Defeito	Comum na Era
Rifle Mosquete .58 Springfeld	Armas de Fogo (rifles)	1D10+4	60 metros	1/4	1	$25/$350	95	Raro
Rifle de Ferrolho .22	Armas de Fogo (rifles)	1D6+1	30 metros	1	6	$13/$70	99	1920s, Moderna
Carabina de Alavanca .30	Armas de Fogo (rifles)	2D6	50 metros	1	6	$19/$150	98	1920s, Moderna
Rifle Martini-Henry .45	Armas de Fogo (rifles)	1D8+1D6+3	80 metros	1/3	1	$20/$200	100	1920s
Rifle de Ar do Coronel Moran	Armas de Fogo (rifles)	2D6+1	20 metros	1/3	1	$200	88	1920s
Rifles Garand M1, M2	Armas de Fogo (rifles)	2D6+4	110 metros	1	8	$400	100	WWII e adiante
Carabina SKS	Armas de Fogo (rifles)	2D6+1	90 metros	1 (2)	10	$500	97	Moderna
Lee-Enfeld .303	Armas de Fogo (rifles)	2D6+4	110 metros	1	10	$50/$300	100	1920s, Moderna
Rifle de Ferro-lho .30-06	Armas de Fogo (rifles)	2D6+4	110 metros	1	5	$75/ $175	100	1920s, Moderna
Rifle Semi-Automático .30-06	Armas de Fogo (rifles)	2D6+4	110 metros	1	5	$275	100	Moderna
Rifle Marlin .444	Armas de Fogo (rifles)	2D8+4	110 metros	1	5	$400	98	Moderna
Rifle de Elefantes (2C)	Armas de Fogo (rifles)	3D6+4	100 metros	1 ou 2	2	$400/$1.800	100	1920s, Moderna

Espingardas*

Nome	Perícia	Dano	Alcance Base	Usos por Rodada	Munição na Arma	Custo 20s/ Moderna	Defeito	Comum na Era
Espingarda Calibre 20 (2C)	Armas de Fogo (espingardas)	2D6/1D6/1D3	10/20/50 metros	1 ou 2	2	$35/Rara	100	1920s
Espingarda Calibre 16 (2C)	Armas de Fogo (espingardas)	2D6+2/ 1D6+1/1D4	10/20/50 metros	1 ou 2	2	$40/ Rara	100	1920s
Espingarda Calibre 12 (2C)	Armas de Fogo (espingardas)	4D6/2D6/1D6	10/20/50 metros	1 ou 2	2	$40/$200	100	1920s, Moderna
Escopeta Calibre 12 (Deslizante)	Armas de Fogo (espingardas)	4D6/2D6/1D6	10/20/50 metros	1	5	$45/$100	100	Moderna
Escopeta Calibre 12 (semi-auto)	Armas de Fogo (espingardas)	4D6/2D6/1D6	10/20/50 metros	1(2)	5	$45/$100	100	Moderna
Escopeta Calibre 12 (2C serrada)	Armas de Fogo (espingardas)	4D6/1D6	5/10 metros	1 ou 2	2	N/D	100	1920s
Espingarda Calibre 10 (2C)	Armas de Fogo (espingardas)	4D6+2/ 2D6+1/1D4	10/20/50 metros	1 ou 2	2	Rara	100	1920s Rara
Benelli M3 Cal. 12 (coronha retrátil)	Armas de Fogo (espingardas)	4D6/2D6/1D6	10/20/50 metros	1(2)	7	-/$895	100	Moderna
SPAS Cal. 12 (coronha retrátil)	Armas de Fogo (espingardas)	4D6/2D6/1D6	10/20/50 metros	1	8	-/$600	98	Moderna

Fuzis de Assalto (e)

Nome	Perícia	Dano	Alcance Base	Usos por Rodada	Munição na Arma	Custo 20s/ Moderna	Defeito	Comum na Era
AK-47 ou AKM	Armas de Fogo (rifles)	2D6+1	100 metros	1 (2) ou modo auto.	30	-/$200	100	Moderna
AK-74	Armas de Fogo (rifles)	2D6	110 metros	1 (2) ou modo auto.	30	-/$1.000	97	Moderna
Barrett Model 82	Armas de Fogo (rifles)	2D10+1D8+6	250 metros	1	11	-/$3.000	96	Moderna
FN FAL Leve Automática	Armas de Fogo (rifles)	2D6+4	110 metros	1 (2) ou rajada 3	20	-/$1.500	97	Moderna
Fuzil de Assalto Galil	Armas de Fogo (rifles)	2D6	110 metros	1 ou modo auto.	20	-/$2.000	98	Moderna
M16A2	Armas de Fogo (rifles)	2D6	110 metros	1 (2) ou rajada 3	30	N/D	97	Moderna
M4	Armas de Fogo (rifles)	2D6	90 metros	1 ou rajada 3	30	N/D	97	Moderna
Steyr AUG	Armas de Fogo (rifles)	2D6	110 metros	1 (2) ou modo auto	30	-/$1.100	99	Moderna
Beretta M70/90	Armas de Fogo (rifles)	2D6	110 metros	1 ou modo auto.	30	-/$2.800	99	Moderna

Submetralhadoras (e)

Nome	Perícia	Dano	Alcance Base	Usos por Rodada	Munição na Arma	Custo 20s/ Moderna	Defeito	Comum na Era
Bergmann MP181/ MP2811	Armas de Fogo (SMT)	1D10	20 metros	1 (2) ou modo auto.	20/30/32	$1.000 / $20.000	96	1920s
Heckler & Koch MP5	Armas de Fogo (SMT)	1D10	20 metros	1 (2) ou modo auto.	15/30	N/D	97	Moderna
Ingram MAC-11	Armas de Fogo (SMT)	1D10	15 metros	1 (3) ou modo auto.	32	-/$750	96	Moderna
Skorpion SMT	Armas de Fogo (SMT)	1D8	15 metros	1 (3) ou modo auto.	20	N/D	96	Moderna
Thompson	Armas de Fogo (SMT)	1D10+2	20 metros	1 ou modo auto.	20/30/50	$200 / $1.600	96	1920s
Uzi SMG	Armas de Fogo (SMT)	1D10	20 metros	1 (2) ou modo auto.	32	-/$1.000	98	Moderna

Metralhadoras (e)

Nome	Perícia	Dano	Alcance Base	Usos por Rodada	Munição na Arma	Custo 20s/ Moderna	Defeito	Comum na Era
Gatling Gun Modelo 1882	Armas de Fogo (MT)	2D6+4	100 metros	Modo auto.	200	$2.000/ $14.000	96	1920s, Raro
Browning Auto Rifle M1918	Armas de Fogo (MT)	2D6+4	90 metros	1 (2) ou modo auto.	20	$800 / $1.500	100	1920s
Browning M1917A1 .30	Armas de Fogo (MT)	2D6+4	150 metros	Modo auto.	250	$3.000 / $30.000	96	1920s
Bren Gun	Armas de Fogo (MT)	2D6+4	110 metros	1 ou modo auto.	30/100	$3.000/ $50.000	96	1920s
Lewis Gun Mark I	Armas de Fogo (MT)	2D6+4	110 metros	Modo auto.	47/97	$3.000/ $20.000	96	1920s
Minigun*	Armas de Fogo (MT)	2D6+4	200 metros	Modo auto.	4000	N/D	98	Moderna
FN Minimi, 5.56mm	Armas de Fogo (MT)	2D6	110 metros	Modo auto.	30/200	N/D	99	Moderna
Metralhadora Vickers .303	Armas de Fogo (MT)	2D6+4	110 metros	Modo auto.	250	N/D	99	1920s

Explosivos, Armas Pesadas, Outros (e)

Nome	Perícia	Dano	Alcance Base	Usos por Rodada	Munição na Arma	Custo 20s/ Moderna	Defeito	Comum na Era
Coquetel Molotov	Arremessar	2D6+queimar	FOR/5 em metros	1/2	Uso Único	N/D	95	1920s, Moderna
Pistola Sinalizadora	Armas de Fogo (PST)	1D10+1D3 queimar	10	1/2	1	$15/$75	100	1920s, Moderna
Lança Granadas M79	Armas de Fogo (Pesadas)	3D10/2 metros	20	1/3	1	N/D	99	Moderna
Banana de Dinamite*	Arremessar	4D10/ 3 metros	FOR/5 em metros	1/2	Uso Único	$2/$5	99	1920s, Moderna
Detonador	Consertos Elétricos	2D10/ 1 metro	N/D	N/D	Um uso	$1/$20/caixa	100	1920s, Moderna
Bomba Tubo	Demolições	1D10/ 3 metros	No local	No local	Uso Único	N/D	95	1920s, Moderna
Explosivo Plástico (C-4), 100 g.	Demolições	6D10/ 3 metros	No local	No local	Uso Único	N/D	99	Moderna
Granada de Mão*	Arremessar	4D10/ 3 metros	FOR/5 em metros	1/2	Uso Único	N/D	99	1920s, Moderna
Morteiro 81mm	Artilharia	6D10/ 6 metros	500 metros	2	Separado	N/D	100	Moderna
Canhão de Artilharia 75mm	Artilharia	10D10/ 2 metros	500 metros	1/4	Separado	$1.500/-	99	1920s, Moderna
Canhão de Tanque 120mm (estabilizado)	Artilharia	15D10/ 4 metros	2000 metros	1	Separado	N/D	100	Moderna
Artilharia Naval de 5 polegadas, estabilizado	Artilharia	12D10/ 4 metros	3000 metros	2	Recarga automática	N/D	98	Moderna
Mina Antipessoal	Demolições	4D10/ 5 metros	No local	No local	Uso Único	N/D	99	1920s, Moderna
Mina Claymore*	Demolições	6D6/ 20 metros	No local	No local	Uso Único	N/D	99	Moderna
Lança-Chamas	Armas de Fogo (Lança-chamas)	2D6+ queimar	25 metros	1	Pelo menos 10	N/D	93	1920s, Moderna
Lança-Foguetes (LAW)*	Armas de Fogo (Pesadas)	8D10/ 1 metro	150 metros	1	1	N/D	98	Moderna

Legenda

Siglas:

- **(PST):** Pistola
- **(R/E):** Rifle/Espingarda
- **(SMT):** Submetralhadora
- **(MT):** Metralhadora

Perícia: Perícia necessária para usar a arma.

Dano: Dados necessários para determinar o dano da arma. Quando um sucesso Extremo for alcançado com uma jogada de ataque, o dano é aumentado. Para os propósitos de se determinar o aumento do dano, as armas são divididas em dois grupos: empaladoras e não-empaladoras. Armas não-empaladoras causam dano máximo (mais dano extra máximo, se aplicável). É importante notar que apenas aqueles que iniciam um ataque causam mais dano com um sucesso Extremo. Quaisquer ataques bem-sucedidos feitos como resultado de contra-atacar não causam dano aumentado, mesmo em um sucesso Extremo.

(e): Indica uma categoria de arma ou arma específica que pode empalar. Em um nível de sucesso Extremo, um "empalamento" foi causado: use o dano máximo (mais dano extra máximo para armas corpo-a-corpo) e adicione uma jogada de dano convencional para a arma. Empalamentos não são aplicados como resultado de contra-atacar. A alcance muito longo, quando apenas um sucesso Extremo atingirá o alvo, um empalamento só ocorre com um acerto crítico (um resultado de 01).

Alcance Base: Distância padrão para o ataque da arma.

Usos por rodada: Número de ataques que podem ser iniciados por rodada de combate (não afeta o número de vezes que um personagem pode contra-atacar com uma arma corpo-a-corpo). A maioria das armas de fogo pode disparar uma bala sem penalidade. Mais balas até o máximo (mostrado pelo número entre parênteses) podem ser disparadas, mas cada tiro é feito com um dado de penalidade. Algumas armas têm capa-

cidade de rajada ou modo automático, quando usar isso, use as regras para fogo automático. Para espingardas, atirar uma segunda vez no mesmo alvo não traz penalidades, mas disparar o segundo tiro contra um alvo diferente do primeiro acarreta em um dado de penalidade.

Munição na Arma (Municiador): Pode haver várias opções dependendo do tamanho do municiador ou do tambor usado.

Custo: Dividido por década de 1920/era moderna (os preços modernos refletem o mercado de colecionadores, os preços dos anos 20 não).

Comum na Era: Denota disponibilidade por época.

Defeito (Dft): Se o resultado da jogada for igual ou maior que o número de defeito da arma, o atirador não apenas erra — a arma não dispara.

Raro: Talvez obsoleta, um belo exemplar para colecionadores ou talvez seja ilegal.

+DX: Mais dano extra, que varia de acordo com o indivíduo.

Atordoar: O alvo não pode agir por 1D6 rodadas (ou conforme o Guardião determinar).

Queimar: O alvo deve fazer um teste de Sorte para evitar pegar fogo. Causa dano mínimo na rodada seguinte. Dobre isto a cada rodada até que o fogo seja extinto (desde que o alvo seja inflamável).

Rajada/Modo Automático: Algumas armas automáticas podem ser colocadas em modo rajada ou modo automático. Tais armas de fogo geralmente não estão disponíveis para civis, os preços refletem isso no mercado negro.

1C, 2C: 1 cano, 2 canos.

1/2, 1/3: Pode ser disparado com precisão a cada duas ou três rodadas.

1 ou 2: Um ou dois canos podem ser disparados na mesma rodada.

N/D: Normalmente não disponível para compra (na configuração de fogo automático ou não disponível de todo).

1 metro, 2 metros, etc.: Raio de dano de explosão em metros; até o dobro do raio, o dano é reduzido pela metade. Ao triplo do raio, o dano cai para 1/4. Além desta distância, o dano é ignorado.

*** VEJA NOTA A SEGUIR:**

Fuzil de Assalto: Use a perícia Rifles/Espingardas ao disparar um tiro; use esta pericia com Submetralhadoras ao disparar rajadas ou em modo automático.

Motosserra: Muito desajeitada de usar como arma, dobrar a chance do usuário conseguir um Desastre. Os Desastres de uma motosserra são horríveis e causam 2D8 de dano ao usuário, já que a motosserra provavelmente se inclina para a cabeça ou o ombro do usuário, ou desce para as pernas ou pés. Alternativamente, a corrente pode se partir e atingir usuário (2D8 de dano). Um defeito faz com que o motor pare ou a corrente trave ou saia do lugar. Uma lesão grave causada por uma motosserra corta um membro aleatório.

Mina Claymore: A arma tem um cone de fogo, afetando 120 graus à sua frente.

Rifle de Ar do Coronel Moran: Usa ar comprimido em vez de propelente explosivo, conseguindo uma operação relativamente silenciosa.

Banana de dinamite e Granada de mão: Cada uma causa 4D10 de dano para os que estão em um raio de 3m, 2D10 para aqueles em um raio de 6m e 1D10 para aqueles em um raio de 9m.

Garrote: Exige que a vítima faça uma Manobra de Luta para escapar, ou sofrer 1D6 de dano por rodada. Apenas efetivo contra oponentes humanos (ou similares).

Minigun GE: Metralhadora pesada estilo Gatling, muitas vezes montada em helicópteros. Atirar com uma arma dessas sem que ela esteja montada requer que o usuário possua pelo menos 2 de Corpo.

Pistolas: Se disparar mais de um tiro por rodada, todos os testes são feitos com pelo menos um dado de penalidade. O número entre parênteses indica o número máximo de disparos que podem ser executados em uma rodada.

LAW: Light Antitank Weapon, descartável. Um Lança foguetes antitanque de tiro-único.

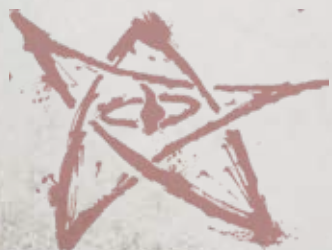
Spray de Pimenta: Não use a regra de queima-roupa para esta arma. O alvo deve conseguir jogar um quinto ou menos de sua DES no 1D100 para evitar ficar temporariamente cego. Efetivo apenas contra oponentes humanos (ou similares).

Rifles: A maioria dos rifles, exceto o .45 Martini-Henry Rifle e o Rifle de Ar do Coronel Moran disparam 1 tiro por rodada. Recarregar é o que consome tempo, não colocar a bala. Os fuzis de assalto têm um seletor de fogo que permite disparos únicos, rajadas de 3 tiros ou um fogo automático total.

Espingardas: Causam três níveis de dano, dependendo do seu alcance, escrito como 'alcance curto/ alcance médio/alcance longo'. Rifles e pistolas podem empalar, no entanto espingardas que disparam um conjunto de fragmentos não podem empalar (embora uma espingarda carregada com balotes em vez de balins possa empalar). Isso não quer dizer que espingardas não sejam mortais, um sucesso Extremo com um disparo de espingarda a curta distância causará 24 de dano!

Espingardas com balotes não fragmentários: Calibre 10 1D10+7, calibre 12 1D10+6, calibre 16 1D10+5, calibre 20 1D10+4; alcance base de 50 metros. Pode empalar.

Taser (contato ou dardo): Afeta apenas alvos até com até 2 de Corpo, alvos atordoados ficam incapacitados por 1D6 rodadas (ou conforme determinado pelo Guardião).



Resumo das Regras do Sistema de Jogo

Fazendo Testes:

- Determinar um objetivo antes de lançar os dados.
- Determinar o nível de dificuldade para o teste.
- Forçando a Jogada: o jogador pode justificar isso? O Guardião pode prenunciar as consequências do fracasso.
- Marque as perícias que forem usadas com sucesso.

Sucesso Crítico: 01.

Desastre: 100 é sempre um desastre. Se a jogada de dados necessária para o sucesso for menor que 50, ocorrerá um desastre se o resultado for de 96-100.

Nível de Dificuldade Regular: A Perícia/Atributo oposta é menor que 50, ou a tarefa é padrão. O jogador precisa conseguir um resultado igual ou menor à sua perícia ou atributo para ser bem sucedido.

Nível de Dificuldade Difícil: A Perícia/Atributo oposta é igual ou maior que 50, ou a tarefa é excepcionalmente difícil. O jogador precisa conseguir um resultado igual ou menor que a metade de sua perícia ou atributo para ter sucesso.

Nível de Dificuldade Extremo: A perícia/atributo oposta é igual ou maior que 90, ou a tarefa está nas fronteiras da capacidade humana. O jogador precisa conseguir um resultado igual ou menor a um quinto sua perícia ou atributo para ser bem sucedido.

Testes Resistidos

Use quando dois jogadores estiverem se opondo. Ambos jogam de acordo com a perícia ou atributo determinado. Aquele que conseguir o maior nível de sucesso ganha:

Um sucesso **Crítico** supera um sucesso **Extremo**.

Um sucesso **Extremo** supera um sucesso **Sólido**.

Um sucesso **Sólido** supera um sucesso **Regular**.

Um sucesso **Regular** supera um **Fracasso** ou um **Desastre**.

Em caso de empate, o lado com maior perícia (ou atributo) ganha. Se ainda estiver empatado, o resultado foi um impasse ou ambos os lados devem jogar os dados novamente. Testes Resistidos não podem ser forçados.

Dados de Bônus e Dados de Penalidade

Para cada dado de bônus: jogue um dado de "dezenas" adicional ao lado do par normal de dados de porcentagem (jogue 3 dados separados: um de "unidades" e dois de "dezenas"). Use o dado 'dezenas' que apresentar o melhor (menor) resultado. Para cada dado de bônus: jogue um dado de 'dezenas' adicional ao lado dos dados de porcentagem convencionais (jogando 3 dados separados: um dado de 'unidades' e dois dados de 'dezenas'). Para uma penalidade, use o dado de "dezena" com o pior (maior) resultado.

Limites Humanos e Testes

O limite do que pode ser enfrentado com um teste resistido é igual à 100 + a perícia ou atributo do investigador.

Começando com o mais baixo, reduza o valor do atributo de cada investigador do atributo da oposição. Continue fazendo isso até que o atributo do oponente tenha sido reduzido a um valor que possa ser desafiado por um investigador. Investigadores cujo atributo não foi utilizado para reduzir o atributo do oponente podem agora fazer um teste com dificuldade Extrema, Difícil ou Regular, como for determinado pelo novo valor de atributo do oponente. O atributo do oponente não pode ser reduzido a zero ou menos com esse método; um teste é sempre necessário.

Testes Combinados

Usada quando uma situação permite ou exige o uso de mais de uma perícia.

Apenas uma jogada de dados é feita. O resultado é então comparado com cada uma das perícias mencionadas. O Guardião irá especificar se é necessário um sucesso para cada perícia ou se apenas uma das perícias precisa ser bem sucedida.

Fase de Desenvolvimento dos Investigadores

- Jogue 1D100 para cada perícia marcada. Se o resultado for maior que a perícia ou acima de 95, adicione 1D10 pontos de perícia.
- Apague as marcações.
- Se um aumento elevar uma perícia para 90% ou mais, adicione 2D6 pontos de Sanidade.
- Verifique o Nível de Crédito e examine as finanças (ver **Fase de Desenvolvimento dos Investigadores: Emprego e Nível de Crédito**).
- Procure recuperar a sanidade (ver **Capítulo 7: Sanidade**).
- Revise os antecedentes do pesquisador (Ver **Alterando os Antecedentes de um Investigador**, página 95).

Resumo do Combate Corpo-a-Corpo

1. Estabelecer a ordem de ataque: Classifique a DES de todos personagens em ordem decrescente — quem tiver a maior DES age primeiro.

Ataques Surpresa: Permitir um teste para determinar se o alvo antecipa o ataque (Encontrar, Escutar, Psicologia). Se tiver sucesso, use a ordem de combate convencional. Do contrário o ataque acerta automaticamente ou ganha um dado de Bônus.

2. Cada personagem recebe uma ação: Qualquer ação que um personagem possa fazer em uma rodada de combate — atacar, esquivar-se, contra-atacar, fugir, conjurar um feitiço, etc. Nota: alguns PNJs e monstros possuem múltiplas ações.

3. Determine a intenção da ação: A intenção é causar dano, esquivar ou realizar uma manobra?

4. O alvo de um ataque pode contra-atacar, esquivar do ataque ou tentar uma manobra própria.

5. Ambos os lados fazem um teste.

Se o personagem escolher contra-atacar, use a perícia Lutar do personagem atacado para resistir contra a perícia Lutar do atacante.

Se o personagem escolher se esquivar, use a perícia Esquivar dele para resistir contra a perícia Lutar do atacante.

Se o alvo não estiver contra-atacando nem se esquivando, consulte **Atacando Primeiro (Ataques Surpresa)** na página 106.

6. Determine quem foi bem sucedido.

a) Atacando um alvo que está contra-atacando: o lado com o melhor nível de sucesso evita ser machucado e causa dano ao oponente. Em caso de empate, o personagem que está iniciando o ataque vence o personagem que está contra-atacando. Se ambos falharem, nenhum dano é causado.

b) Atacando um alvo que está se esquivando: Se o atacante conseguir um nível de sucesso superior, o ataque será bem sucedido e o atacante causará dano ao perdedor. Caso contrário, o ataque é evitado e nenhum dano é causado. Em caso de empate, o personagem que está se esquivando vence e evita o ataque. Se ambos falharem, nenhum dano é causado.

Jogadas de combate não podem ser Forçadas.

7. Jogue o dano de ataques bem sucedidos (ver **Tabela XVII: Armas**, páginas 401-406, ou 1D3 para ataque humano desarmado). Se o atacante conseguir um nível de sucesso Extremo (caso não esteja contra-atacando), um dano maior é causado:

Se o atacante estiver usando uma arma empaladora: dano máximo (dano máximo + dano extra máximo) + jogada de dano da arma.

Se o atacante estiver usando uma arma não empaladora (por exemplo, uma de contusão): dano máximo (dano máximo + dano extra máximo).

Resumo das Manobras de Combate

Se o objetivo for algo além de simplesmente causar dano físico (por exemplo, desarmar), resolva-o com uma manobra.

1. Compare o Corpo do personagem que está realizando a manobra e o do alvo: Se o do atacante for menor, ele recebe 1 dado de penalidade para cada ponto de diferença. Se a diferença for de 3 ou mais, a manobra é impossível.

2. Faça o teste de ataque: Da mesma forma que para um ataque normal de Lutar (usando Briga ou a especialização apropriada). O oponente deve escolher se esquivar ou contra-atacar como faria para um ataque normal:

- Se o alvo está se esquivando: jogue Lutar contra Esquivar. Se o personagem que está realizando a manobra conseguir um nível de sucesso mais alto do que o personagem que está se esquivando, a manobra é bem-sucedida (em caso de empate, o alvo é capaz de evitar a manobra).
- Se o alvo estiver contra-atacando: jogue Lutar contra Lutar. Se o personagem que estiver contra-atacando conseguir um nível de sucesso maior, a manobra falha e o oponente causa dano ao personagem que está realizando a manobra (em caso de empate, a manobra é bem-sucedida).
- O alvo do ataque pode usar uma manobra própria: Resolva como para um contra-ataque, mas aplique o efeito de sua manobra em vez de causar dano.

3. Uma manobra de sucesso permite que o personagem realize um objetivo (ver página 105).

Outras Situações de Combate

Desvantagem Numérica

Depois que um personagem contra-atacar ou esquivar em uma rodada, todos os ataques corpo-a-corpo subsequentes contra ele recebem um dado de bônus.

Personagens e monstros que têm mais de um ataque por rodada também podem se esquivar ou contra-atacar esse número de vezes antes que os dados de bônus sejam aplicados. Algumas entidades do Mythos nunca são consideradas em desvantagem numérica.

Ataques de Arremesso e à Distância

Armas de ataque à distância que disparam projéteis (como arcos) são tratados como armas de fogo (o alvo tem a opção de **Buscar Cobertura**, ver a página 113).

Armas de Arremesso podem ser resistidas pela perícia Esquivar da mesma forma que os ataques de Lutar (ver **Resolvendo um ataque de Lutar Contra um Alvo que Está Esquivando**, página 103).

Um personagem não pode contra-atacar um ataque à distância (projéteis) ou um ataque com uma arma de arremesso, a menos que ele ou ela já esteja fisicamente próximo do atacante (uma distância em metros igual a um quinto da DES dividido por 3).

Metade do dano extra do atacante é aplicado nas jogadas de armas de arremesso ou de projéteis em que a força do usuário é um fator a se considerar. Dessa forma, isso se aplica a arcos e fundas, mas não a bestas.

Para resolver um ataque à distância ou de arremesso, o Guardião deve definir um nível de dificuldade como se fosse para um ataque com arma de fogo (ver **Níveis de Dificuldade para Armas de Fogo**, página 112).

Fugindo de Combate Corpo-a-Corpo

No seu turno, um personagem pode usar sua ação para fugir do combate corpo-a-corpo, desde que tenha uma rota de fuga e não esteja sendo fisicamente contido.

Armadura

Armadura reduz o dano recebido: deduza do dano o número de pontos de armadura.

Resumo do Combate com Armas de Fogo

Para resolver um ataque com armas de fogo, jogue 1D100 e compare o resultado com a perícia Armas de Fogo do atacante (usando a especialização apropriada). Testes de armas de fogo não são resistidos. O nível de dificuldade é determinado pela distância, com vários outros fatores podendo conceder dados de penalidade ou bônus. Uma fracasso nunca causa dano.

Armas de fogo Preparadas: Use DES + 50.

Exemplos de Armadura:

Jaqueta pesada de couro	1 ponto
Capacete da Primeira Guerra Mundial	2 pontos
3 cm de Madeira de Lei	3 pontos
Capacete Moderno dos EUA	5 pontos
Colete Pesado de Kevlar	8 pontos
Armadura Corporal Militar	12 pontos
4,5 cm de vidro a prova de balas	15 pontos
3 cm de chapa de Aço	19 pontos
Saco de areia grande	20 pontos

Níveis de Dificuldade para Armas de Fogo

O nível de dificuldade de um teste com armas de fogo é sempre definido de acordo com o alcance.

- Dentro do alcance base: Nível de dificuldade Regular.
- Alcance longo (até duas vezes o alcance base): Nível de dificuldade Difícil.
- Alcance muito longo (até quatro vezes o alcance base): Nível de dificuldade Extremo.

Qualquer modificador adicional usa dados de bônus ou de penalidade.

Nota: A alcance muito longo, quando apenas um sucesso Extremo atingirá o alvo, um empalamento só ocorre com um acerto crítico (um resultado de 01).

Modificadores de Ataque de Armas de Fogo

Uma vez que o nível de dificuldade de um ataque de arma de fogo tenha sido definido, todos os outros fatores que dão alguma vantagem ou desvantagem distinta são levados em consideração.

- O alvo está 'buscando cobertura' (sucesso no teste de Esquivar): um dado de penalidade.
- O alvo está parcialmente oculto: um dado de penalidade.
- Alcance a queima roupa (dentro de 1/15 da DES do atirador em metros): um dado de bônus.
- Mirando (por uma rodada): um dado de bônus.
- Alvo Rápido (MOV 8+): um dado de penalidade.
- Alvo pequeno (Corpo –2): um dado de penalidade..
- Alvo grande (Corpo 4+): um dado de bônus.
- Carregar 1 bala e atirar na mesma rodada: um dado de penalidade.
- Disparar 2+ tiros com pistola em uma única rodada: um dado de penalidade em todos os tiros.
- Disparar contra um confronto corpo-a-corpo: um dado de penalidade.

Mirando: Deve ser declarado no turno do personagem na ordem de combate. O tiro é disparado no mesmo turno na ordem de combate da rodada seguinte. Se o personagem que está mirando sofrer dano ou se mover enquanto está mirando, a mira é perdida.

Disparando contra um combate corpo-a-corpo: Um desastre indica que um aliado foi atingido. Se múltiplos aliados estiverem na linha de fogo, aquele com a Sorte mais baixa é atingido.

Recarregando Armas de Fogo: Uma rodada combate para carregar dois cartuchos em qualquer pistola, rifle ou espingarda. Basta uma rodada para trocar um pente. Duas para trocar uma correia de munição de metralhadora.

Modo Automático/ Modo Rajada

Antes de jogar os dados, o jogador declara o número de balas que serão disparadas. O fogo automático completo é dividido em várias rajadas; Cada rajada requer um teste. Divida por 10 a perícia do atirador (arredondando para baixo) para determinar quantas balas estão em um rajada (independente da perícia, uma rajada nunca é menor que 3 balas). O atacante deve fazer uma novo jogada para cada rajada de tiros ou sempre que selecionar um novo alvo. O modo rajada consiste em um único teste (uma única rajada).

Gasta-se munição enquanto se está virando a arma de um alvo para o outro (uma bala por metro).

Jogando os dados para se acertar com Modo Automático/ Modo Rajada:

Primeiro Ataque: defina a dificuldade pelo alcance e, em seguida, aplique os modificadores.

Segunda e demais jogadas: adicione um dado de penalidade (ou remova um dado de bônus) para cada jogada de ataque adicional. Se isso for aplicar três dados de penalidade, use apenas dois dados de penalidade e aumente o nível de dificuldade em um passo.

Resolvendo cada jogada de ataque:

- **Se a jogada de ataque for bem sucedida:** metade dos tiros disparados atingiu o alvo — jogue dano para a metade dos tiros (arredondado para baixo, mínimo de um). Cada tiro é afetado pela armadura.
- **Se o ataque for um sucesso Extremo:** todos os tiros disparados acertam o alvo, metade dos quais (arredondado para baixo, no mínimo de um) empala. Cada tiro é afetado pela armadura. Como todos os ataques com armas de fogo, quando o nível de dificuldade do tiro é Extremo, o melhor resultado possível é um sucesso normal e não um empalamentos.

Defeitos: se o resultado da jogada for igual ou maior que o valor de defeito da arma, o atirador não apenas erra — a arma não dispara.

Um Resumo dos Modificadores de Armas de Fogo: Dados de Bônus e de Penalidade

Nível de Dificuldade	Dado de Bônus	Dado de Penalidade
Regular: distância Normal	Mirar por 1 rodada	Alvo busca cobertura
Difícil: Longa distância	Queima-roupa	Alvo movendo-se rapidamente (MOV 8+)
Extremo: distância Muito Longa	Alvo grande (Corpo 4+)	Cobertura parcial (50%+)
		Alvo pequeno (Corpo -2)
		Múltiplos tiros de pistola
		Recarregar e disparar um tiro em uma única rodada
		Atirar contra combate corpo-a-corpo

Tabela III:
Outras Formas de Dano

Ferimento	Danos	Exemplos
Pequeno: uma pessoa poderia sobreviver a diversas ocorrências deste nível de dano.	1D3	Soco / chute / cabeçada / ácido fraco / respirar em um ambiente enfumaçado* / levar uma pedrada do tamanho de um punho / cair (de 3 metros) em chão macio.
Moderado: pode vir a causar uma lesão grave; seria preciso alguns ataques deste tipo para matar.	1D6	Cair (de 3 metros) na grama / porrete / ácido forte / inalar água* / exposição ao vácuo / bala de baixo calibre / flecha / fogo (tocha em chamas).
Severo: provavelmente causará uma lesão grave. Uma ou duas ocorrências podem deixar uma pessoa inconsciente ou matá-la.	1D10	Bala calibre .38 / cair (de 3 metros) sobre concreto / machado / fogo (lança-chamas, correr através de um aposento em chamas) / estar de 6 a 10 metros da explosão de uma granada de mão ou dinamite / veneno fraco**.
Mortal: uma pessoa normal tem 50% de chances de morrer.	2D10	Ser atingido por um carro a 45 km/h / estar de 2 a 6 metros da explosão de uma granada de mão ou dinamite / veneno forte**.
Terminal: morte imediata é provável.	4D10	Ser atingido por um carro em alta velocidade / estar a até 3 metros da explosão de uma granada de mão ou dinamite / veneno letal**.
Horrendo: morte imediata é quase certa.	8D10	Envolver-se numa colisão direta de alta velocidade, ser atingido por um trem.

***Asfixia e Afogamento:** um teste de CON deve ser feito a cada rodada; caso o teste falhe, o dano é recebido a cada rodada subsequente, até a morte ou até que a vítima possa respirar. Se o personagem estiver em uma situação de esforço físico, é necessário um sucesso Sólido no teste de CON. Morte ocorre com 0 pontos de vida (ignorar regra de Lesão Grave).
****Venenos:** um teste Extremo de CON reduzirá à metade o dano causado por venenos. Venenos podem causar uma variedade de sintomas adicionais, incluindo: dores de estômago, vômitos, diarreia, calafrios, suadouros, cólicas, icterícia, alteração dos batimentos cardíacos, visão prejudicada, convulsões, inconsciência e paralisia. Cabe ao Guardião determinar se os sintomas permitem que a vítima continue agindo ou não, bem como se receberá algum dado do penalidade ou terá níveis de dificuldade aumentados.

Em certas circunstâncias, Guardiões podem permitir que os efeitos de um veneno sejam ignorados se o teste de CON resultar em um sucesso crítico.

Fluxograma de Combate

Estabelecer a ordem de ataque

Ordenar com base na DES:

A maior DES age primeiro.

Para armas de fogo preparadas use DES +50

Ataque Surpresa

Permitir um teste – o alvo prevê o ataque?

(Encontrar, Escutar, Psicologia)

Sim:

Usar a ordem normal de DES para o combate.

Não:

Ataque acerta automaticamente ou ganha um dado de Bônus.

Resolver na Ordem de DES

a) Iniciar um Ataque, Manobra, ou Fuga

b) O defensor escolhe Esquivar, Contra-Atacar ou executar uma Manobra.

c) Atacante e defensor fazem testes resistidos.

Esquivar

O atacante ganha com um nível de sucesso mais alto.

Empate = defensor ganha.

Ambos falham = nenhum dano é causado.

Contra-Atacar

O maior nível de sucesso ganha.

Empate = atacante vence.

Ambos falham = nenhum dano é causado

Manobra

Resolver como com Contra-Atacar mas, em vez de causar dano, aplica-se o efeito da manobra.

Se for uma Manobra:

Comparar Corpo

Se o Corpo do atacante for menor = 1 dado de penalidade para cada ponto de diferença.

Se a diferença for de 3+ = Manobra é impossível.

Jogadas de combate não podem ser Forçadas.

Desvantagem Numérica?

Após um personagem Esquivar ou Contra-Atacar em uma rodada, os próximos ataques contra ele ganham 1 dado de Bônus.

Não se aplica àqueles que possuem múltiplos ataques (que podem Esquivar/Contra-atacar tantas vezes quantas for o seu número de ataques antes da regra de Desvantagem Numérica ser aplicada).

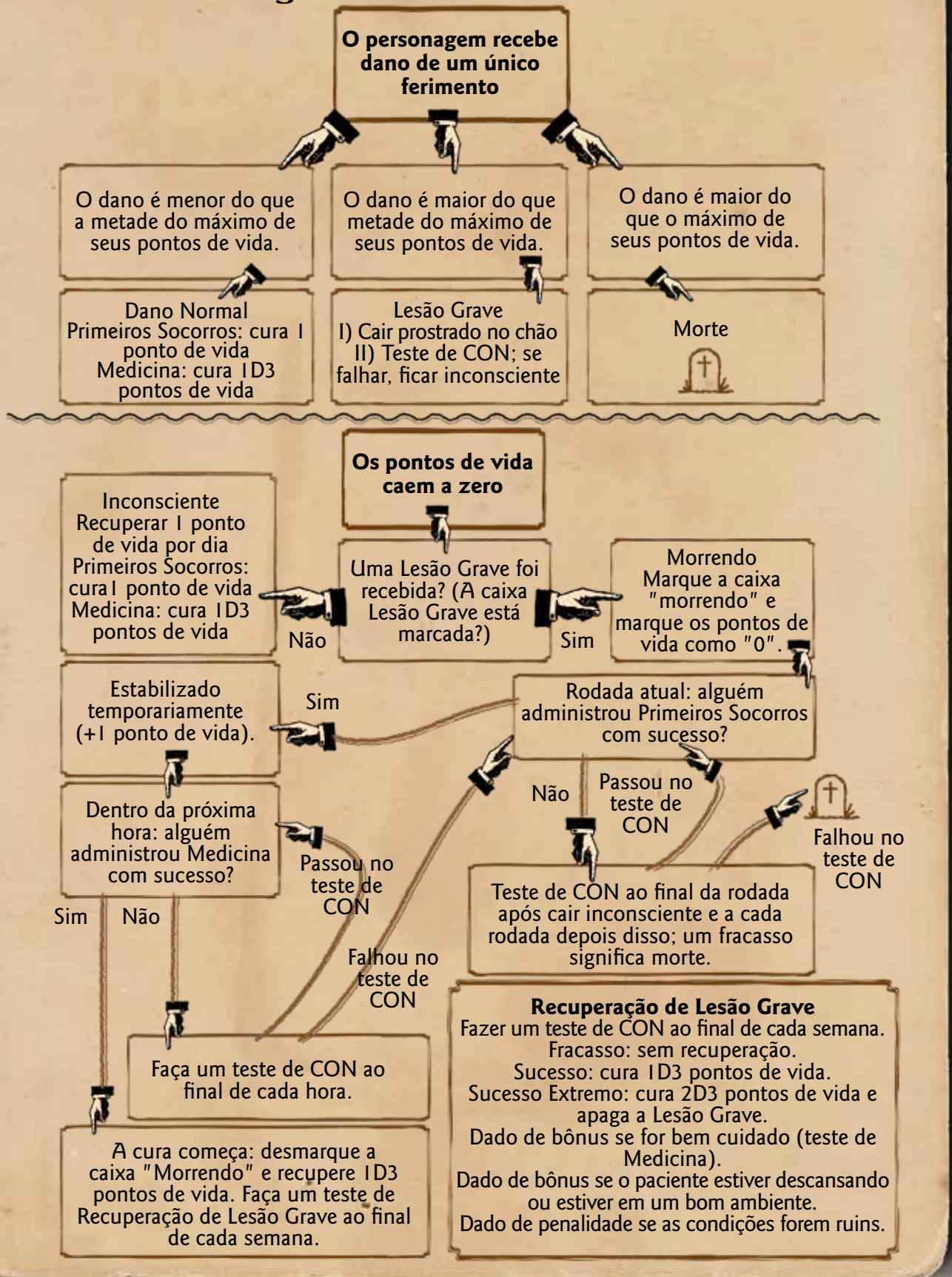
Nível de Sucesso Extremo?

(N/A se for um Defensor Contra-atacando)

Empalamento = dano máximo + DX máx + jogada de dano da arma.

Contusão = dano máximo + DX máx.

Fluxograma de Dano de Combate



Resumo das Regras de Perseguição

Estabelecendo a Perseguição

Decida se os personagens/veículos em fuga estão indo na mesma direção ou se estão se separando. Se estiverem se separando, decida quais perseguidores estão perseguindo quais personagens/veículos. Se você tiver vários grupos, trate cada um deles como uma perseguição à parte.

Teste de Velocidade: Todos os participantes fazem um teste: CON (se estiverem a pé ou se movimentando com as próprias forças) ou Dirigir Automóveis (para veículos).

- Se o teste for bem sucedido: o MOV permanece inalterado.
- Em caso de sucesso Extremo: MOV +1.
- Em caso de fracasso: MOV –1.

Ordene cada grupo separadamente (perseguidores e perseguidos) na ordem de MOV.

Personagens fugitivos/veículos com velocidade maior que todos os perseguidores pode escapar automaticamente.

Todos os perseguidores que forem mais lentos do que o fugitivo mais lento são deixados para trás e não participam da perseguição.

Indo Direto para a Perseguição

Coloque os perseguidores: Coloque perseguidores em ordem, mais lentos na parte de trás, outros um número de locações à frente igual à diferença do MOV.

Coloque os personagens fugitivos: Coloque os personagens fugitivos/veículos em ordem, mais lentos na parte de trás (2 locações à frente do perseguidor mais rápido), outros a um número de locações à frente igual à sua diferença de MOV.

Posicione riscos e barreiras.

Atribua a participante uma série de ações de movimento: Cada personagem e veículo recebe uma ação de movimento por padrão. Para isso é acrescentada a diferença entre o movimento do personagem (MOV) e do personagem mais lento da perseguição.

Determine a ordem de DES.

Riscos: É necessário um teste para se mover através de um risco. Se o teste falhar, o Guardião pode causar dano (ver **Tabela III: Outras Formas de Dano**, página 411, ou **Tabela VI: Colisões Veiculares**, página 411) e atraso (1D3 ações de movimento).

Abordagem cautelosa aos perigos: 1 ou 2 ações de movimento podem ser gastas para comprar 1 ou 2 dados de bônus para o teste de superar o risco.

Barreira: Uma barreira deve ser quebrada ou um teste também deve ser feito antes que um personagem/veículo possa passar para a próxima locação. Se apropriado, o Guardião pode querer causar dano e atrasar, como para um risco.

Quebrando Barreiras: Os veículos causam 1D10 de dano para cada ponto de seu Corpo. Se um veículo atacar uma barreira e não a destruir, o veículo é arruinado. Se a barreira for destruída, devido ao impacto, o veículo sofre uma quantidade de dano igual à metade dos pontos de vida da barreira.

- Porta interna ou cerca de madeira fina: 5 pontos de vida.
- Porta traseira padrão: 10 pontos de vida.
- Forte porta externa doméstica: 15 pontos de vida.
- Parede de tijolos de 25 centímetros: 25 pontos de vida.
- Árvore adulta: 50 pontos de vida.
- Suporte de concreto de uma ponte: 100 pontos de vida.

Ataques: Custo de 1 ação de movimento para iniciar (exceto se à distância). Resolva como em um combate regular.

Veículos em combate: Substitua o Dirigir Automóvel pelas perícias Lutar e Esquivar. Um veículo pode ser usado como arma (1D10 de dano por ponto de corpo listado). Sempre que um veículo for usado para causar dano, ele também sofre uma quantidade de dano igual a metade (arredondado para baixo) do dano que causar, mas nunca o suficiente para fazer com que perca uma quantidade de pontos de Corpo maior do que o valor que seu alvo originalmente possuía. Cada 10 pontos de dano recebidos diminuem em um ponto o Corpo de um veículo (arredondado para baixo); qualquer dano restante abaixo de 10 pontos é ignorado.

Locações Aleatórias: Jogue 1D100:
01-59 = 1 locação aberta
60+ = 1 Risco Regular
85+ = 1 Risco Difícil
96+ = 1 Risco Extremo

O ambiente é especialmente perigoso: adicione um dado de penalidade.

É improvável que o ambiente apresente quaisquer perigos ou atrasos: adicione um dado de bônus.

Riscos Súbitos: Uma vez por rodada, há a opção de pedir um teste coletivo de Sorte. O vencedor (Guardião ou jogadores) pode colocar um perigo Regular onde desejar. O Guardião e os jogadores devem se alternar entre quem pode pedir um risco súbito.

MOV	5	6	7	8	9	10	11	12
KM/H	5	6,5	10	13	20	28	42	65
MOV	13	14	15	16	17	18	19	20
KM/H	96	145	215	320	480	720	1080	1600

Metendo o Pé no Acelerador

Um motorista pode escolher avançar 2 ou 3 locações com uma única ação de movimento. Um dado de penalidade será aplicado a quaisquer perigos encontrados.

Um motorista pode escolher avançar 4 ou 5 locais com uma única ação de movimento. Dois dado de penalidade serão aplicados a quaisquer perigos encontrados.

Um passageiro pode auxiliar o motorista na navegação e identificar formas de lidar com riscos. Com um teste bem sucedido de Encontrar ou Navegação, no próximo movimento do veículo, o veículo pode acelerar uma vez e receber 1 dado de penalidade a menos.

Armas de Fogo: Dado de Penalidade enquanto em movimento. Sem dado de penalidade caso o atirador esteja parado ou gaste 1 ação de movimento.

Pneus: Um dado de penalidade para acertar os pneus. Armadura: 3. Pontos de vida: 2 (só sofre dano de armas empaladoras). Destruir um pneu reduz o Corpo do veículo em 1.

Dano ao Motorista: Se o motorista de um veículo em movimento sofrer uma lesão grave, ele ou ela pode perder o controle de seu veículo e deve imediatamente fazer um teste como que para superar um Perigo com nível de dificuldade Difícil.

Alternando entre correr a pé e dirigir: Faça um novo teste de velocidade. Recalcule as ações de movimento.

Monstros em Perseguições

Quando o monstro ou personagem não-jogador possuir uma aptidão implícita, use sua DES no lugar da perícia.

Quanto o monstro ou personagem não-jogador for implicitamente inepto, use um quinto da sua DES no lugar da perícia (ou simplesmente determine que ele falha no teste automaticamente).

Quanto o monstro ou personagem não-jogador não possuir nem uma aptidão nem uma inaptidão implícita, use metade de sua DES no lugar da perícia.

Se outras perícias forem necessárias, o Guardião pode usar uma abordagem semelhante, usando o que considera ser o mais apropriado.

Tabela VI: Colisões Veiculares

Acidente	Dano	Exemplos
Acidente menor: A maioria dos Riscos Regulares. Pode causar apenas dano superficial, mas talvez algo sério.	1D3-1 de Corpo	Bater de raspão contra outro veículo, arranhar o carro em um poste, bater contra um poste ou coluna, colidir com uma pessoa ou criatura de tamanho similar.
Acidente moderado: A maioria dos Riscos Difíceis. Poderia causar danos consideráveis. Poderia destruir um carro.	1D6 de Corpo	Atingir uma vaca ou cervo grande, colidir com uma moto pesada ou carro popular.
Acidente Severo: A maioria dos Riscos Extremos. É provável que destrua completamente um carro.	1D10 de Corpo	Colisão com um carro padrão, poste ou árvore.
Destruição: É provável que destrua completamente um caminhão. É quase certo que destrua um carro.	2D10 de Corpo	Colidir com um caminhão, ônibus ou uma árvore adulta.
Devastação total: A maioria dos veículos se transformará numa pilha de destroços.	5D10 de Corpo	Colisão com um caminhão carreta ou com um trem, ser atingido por um meteoro.

Resumo: Cinco Etapas para Definir uma Perseguição

Para resumir, há cinco etapas que o Guardião deve executar para organizar uma perseguição:

- Localizar o perseguidor.
- Localizar o personagem fugitivo.
- Posicionar riscos e barreiras.
- Atribuir um número de ações de movimento para cada personagem.
- Determinar a ordem de DES.

Tabela V: Tabelas de Referência para Veículos

Os seguintes veículos usam a perícia Dirigir Automóveis.

Veículo	MOV	Corpo	Armadura para Pessoas	Passageiros
Carro popular	13	4	1	3 ou 4
Carro padrão	14	5	2	4
Carro de luxo	15	6	2	4
Carro esportivo	16	5	2	1
Picape	14	6	2	2+
Caminhão Pequeno	13	7	2	2+
Caminhão Grande	13	9	2	3+
Moto leve	13	1	0	1
Moto pesada	16	3	0	1

Os veículos da tabela a seguir usam a perícia Pilotar. Muitos exigem uma equipe de tamanho considerável

Veículos Aéreos	MOV	Corpo	Armadura para Pessoas	Passageiros
Dirigível	12	10	2	112+
Avião turboélice	15	5	1	4+
Bombardeiro	17	11	2	10+
Avião a jato	18	11	3	50+
Helicóptero	15	5	2	15+

Os veículos da tabela a seguir exigem treinamento especializado para serem operados; a perícia Operar Maquinário Pesado pode ser substituída por uma mais específica.

Veículos Pesados	MOV	Corpo	Armadura para Pessoas	Passageiros
Tanque	11	20	24	4
Trem a vapor	12	12	1	400+
Trem moderno	15	14	2	400+

Os "veículos" da tabela a seguir usam a perícia Cavalgar.

Outros Meios de Transporte	MOV	Corpo	Armadura para Pessoas	Passageiros
Cavalo (com cavaleiro)	11	4	0	1
Carruagem de 4 cavalos	10	3	0	6+
Bicicleta	10	0.5	0	1

Os veículos da tabela a seguir usam a perícia Pilotar. Muitos exigem uma equipe de tamanho considerável. O valor da armadura é para aqueles que estão no convés.

Veículos Aquáticos	MOV	Corpo	Armadura para Pessoas	Passageiros
Barco a remo	4	2	0	3
Hovercraft	12	4	0	22
Barco a motor	14	3	0	6
Cruzeiro	11	32	0	2200+
Navio de Guerra	11	65	0	1800+
Porta-aviões	11	75	0	3200+
Submarino	12	24	0	120+

Legenda

MOV: um valor abstraindo a velocidade e manobrabilidade do veículo em perseguições. Estes valores são para veículos modernos e podem ser reduzidos em cerca de 20% para veículos da década de 1920 (embora certos carros da década de 1920 consigam exceder 160 km/h).

Corpo: uma abstração da força e tamanho do veículo. Quando reduzido a zero, o veículo está fora de ação. Cada 10 pontos de dano recebidos diminuem em um ponto o Corpo de um veículo (arredondado para baixo); qualquer dano abaixo de 10 pontos é ignorado.

Se o Corpo de um veículo for reduzido à metade (arredondado para baixo) ou menos do seu valor inicial, ele fica avariado; um dado de penalidade é aplicado a todos os testes de Dirigir Automóveis (ou à perícia apropriada).

Se um veículo receber, em um único acidente, uma quantidade de dano igual ao seu valor total de seu Corpo, o veículo é completamente arruinado de forma impressionante. Ele pode explodir, pegar fogo, capotar ou sofrer alguma combinação destes efeitos. Todos os ocupantes do veículo provavelmente morrerão. Se os investigadores têm ou não chances de sobrevivência, fica a cargo do Guardião: testes de Sorte podem ser permitidos. Aqueles que forem afortunados conseguem se safar, embora seja recomendado que eles sofram pelo menos 2D10 de dano.

Se o Corpo de um veículo for de outro modo reduzido a zero devido a dano cumulativo (ou seja, em incrementos menores do que o valor de Corpo inicial do veículo), fica impossível dirigi-lo, e ele para brusca e ruidosamente. Dependendo da situação (e talvez de um teste de Sorte) isso pode levar a um acidente, resultando em 1D10 de dano para o motorista e para cada passageiro.

Armadura para pessoas: o nível de armadura é para os passageiros e para o motorista, refletindo o número de pontos de armadura que o veículo oferece contra ataques externos.

Passageiros e tripulação: o número de pessoas que podem ser acomodadas.

Resumo das Regras de Sanidade

Falhar em um teste de Sanidade: uma ação involuntária.

Perda de Sanidade de 5 pontos ou mais: faça um teste de Inteligência — se for bem-sucedido, ocorrerá insanidade temporária.

Perda de um quinto ou mais da sanidade em um único dia: ocorrerá insanidade indefinida.

As Fases da Insanidade

Um acesso de loucura: ou em "tempo real" (1D10 turnos) ou "resumo" (1D10 horas); Guardião altera um detalhe dos antecedentes (fobia, mania, etc.)
Insanidade Latente: qualquer outra perda de sanidade resulta em outro acesso de loucura; o investigador fica propenso a delírios.

Os Efeitos Colaterais da Insanidade

1. Fobias: enquanto estiver insano deve lutar/fugir ou receber um dado de penalidade em testes.
2. Manias: enquanto estiver insano, deve se submeter à mania ou receber um dado de penalidade em testes.
3. Alucinações e Exames da Realidade: faça um teste de Sanidade para verificar alucinações:
Fracasso: perda 1 ponto de sanidade (e sofre um acesso de loucura caso esteja insano).
Sucesso: rejeita as alucinações.
4. Insanidade e o Mythos de Cthulhu: adicione 5% na perícia Mythos de Cthulhu com o primeiro acesso de loucura suscitado por um evento relacionado ao Mythos. Adicione 1% nas ocasiões subsequentes.

Recuperação

Para insanidade temporária: após 1D10 horas ou depois de um bom descanso.

De insanidade indefinida: faça um teste no final de cada mês de tratamento. O Guardião pode permitir a recuperação automática durante a próxima fase de desenvolvimento dos investigadores.

Tratamento com atendimento particular/domiciliar (jogue 1D100 por mês):

01–95: sucesso (ou abaixo da perícia psicanálise); adicione 1D3 pontos de sanidade. Faça um teste de Sanidade — se for bem sucedido, a insanidade é curada.
96–100: fracasso; perda de 1D6 pontos de Sanidade.

Tratamento em instituição (jogue 1D100 por mês):

01–50: sucesso (ou abaixo da perícia psicanálise); adicione 1D3 pontos de sanidade. Faça um teste de Sanidade — se for bem sucedido, a insanidade é curada.
51-95: sem progresso.
96–100: fracasso; perda de 1D6 pontos de Sanidade.

Acostumando-se ao Horrível

O jogador registra os pontos acumulados de Sanidade perdidos para uma determinada entidade do Mythos (por exemplo, os abissais); a perda cumulativa não deve exceder a quantidade máxima para um único encontro com aquela entidade. Diminua a perda acumulada registrada em 1 a cada fase de desenvolvimento dos investigadores.



Tabela VII:
Acessos de Loucura — Tempo Real (jogue 1D10):

1) Amnésia: O investigador não tem lembrança alguma dos eventos que aconteceram desde a última vez em que ele esteve em algum lugar seguro. Por exemplo, pode lhe parecer que em um instante ele estava tomando o café da manhã e no outro estava enfrentando um monstro. Isto dura 1D10 rodadas.

2) Deficiência Psicossomática: De forma psicossomática, o investigador fica cego, surdo ou perde a capacidade de usar um ou mais membros por 1D10 rodadas.

3) Violência: Uma névoa vermelha da raiva cai sobre o investigador afligido e ele ou ela explode em uma onda descontrolada de violência e destruição contra seus arredores, aliados ou inimigos, igualmente, por 1D10 rodadas.

4) Paranoia: O investigador sofre de paranoia severa por 1D10 rodadas; todos estão tentando pegá-lo; não se pode confiar em ninguém; ele está sendo espionado; alguém o traiu; o que ele está vendo é um truque.

5) Pessoa Significativa: Revise o registro de Pessoas Significativas nos antecedentes do investigador. O investigador confunde outra pessoa na cena com uma de suas Pessoas Significativas. Leve em conta a natureza do relacionamento; o investigador age baseado nisso. Isto dura 1D10 rodadas.

6) Desmaio: O investigador desmaia. Ele se recupera após 1D10 rodadas.

7) Fugir em pânico: O investigador é compelido a ir para o mais longe possível, com qualquer meio disponível, mesmo que isso signifique pegar o único veículo disponível e deixar todo mundo para trás. Ele foge por 1D10 rodadas.

8) Histeria ou explosões emocionais: O investigador fica incapacitado por estar rindo, chorando, gritando etc. por 1D10 rodadas.

9) Fobia: O investigador ganha uma nova fobia. Jogue 1D100 com a **Tabela IX: Exemplos de Fobia**, ou o Guardião pode escolher uma. Mesmo que a fonte da fobia do investigador não esteja presente, ele imagina que ela está, pelas próximas 1D10 rodadas.

10) Mania: O investigador ganha uma nova mania. Jogue 1D100 com a **Tabela X: Exemplos de Mania**, ou o Guardião pode escolher uma. O investigador busca satisfazer a sua nova mania pelas próximas 1D10 rodadas.

Tabela VIII:
Acessos de Loucura — Resumo (jogue 1D10):

1) Amnésia: O investigador recobra os sentidos em algum lugar desconhecido sem ideia de quem ele é. Suas memórias retornarão lentamente, ao longo do tempo.

2) Roubado: O investigador recobra os sentidos 1D10 horas depois, tendo sido roubado. Ele não está ferido. Se ele estava carregando um Pertence Querido (ver os antecedentes do investigador), faça um teste de Sorte para ver se o mesmo foi roubado. Todo os itens restante que tinham algum valor monetário são automaticamente perdidos.

3) Machucado: O investigador recobra os sentidos 1D10 horas depois e se descobre espancado. Os pontos de vida são reduzidos à metade do que estavam antes de iniciar a loucura, embora isso não cause uma Lesão Grave. O personagem não foi roubado. O Guardião decide como o dano foi causado.

4) Violência: O investigador explode em um arroubo de violência e destruição. Quando o investigador recobra seus sentidos, suas ações podem ou não ser evidentes ou lembradas. O Guardião determina contra quem ou o quê o investigador voltou sua violência e se ele matou ou simplesmente causou dano.

5) Ideologia/Crenças: Reveja o registro dos antecedentes do investigador para Ideologia e Crenças. O investigador manifesta um desses registros de forma extrema, enlouquecida e ostensiva. Por exemplo, uma pessoa religiosa poderia ser encontrada mais tarde, pregando o evangelho aos gritos no metrô.

6) Pessoas Significativas: Consulte o registro dos antecedentes do investigador para Pessoas Significativas e por que a relação é tão importante. Pelo tempo que durar a loucura (1D10 horas ou mais), o investigador fez o seu melhor para chegar perto dessa pessoa e agir de acordo com seu relacionamento de alguma forma.

7) Institucionalizado: O investigador recobra os sentidos em uma ala psiquiátrica ou cela de polícia. Ele pode lentamente se recordar dos eventos que os levaram até ali.

8) Fugir em pânico: Quando o investigador recobra os sentidos, ele está longe, talvez perdido em algum lugar inóspito ou em um trem ou ônibus de viagem.

9) Fobia: O investigador ganha uma nova fobia. Jogue 1D100 contra a **Tabela IX: Exemplos de Fobia**, ou o Guardião pode escolher uma. O investigador recobra os sentidos 1D10 horas depois, tendo tomado todas as precauções para evitar sua nova fobia.

10) Mania: O investigador ganha uma nova mania. Jogue 1D100 contra a **Tabela X: Exemplos de Mania**, ou o Guardião pode escolher uma. O investigador retoma a consciência 1D10 horas depois. Durante esse acesso de loucura, o investigador terá se entregue completamente à sua nova mania. O jogador e o Guardião determinam se isso é evidente para outras pessoas.

Resumo das Regras de Magia

Leitura inicial de um tomo: pode exigir um teste de leitura; duração variável (de horas a semanas a critério do Guardião); resulta em perda de pontos de Sanidade (se for convicto); o leitor ganha de metade dos pontos de perícia listados para Mythos de Cthulhu.

Teste de Leitura:

Impresso no século passado e em bom estado: Dificuldade Regular.

Escrito à mão (especialmente se for antigo): Nível de dificuldade Difícil.

Os mais desafiadores dos tomos antigos e embolorados: Nível de dificuldade Extremo.

Estudo completo de um tomo: Uma leitura inicial deve ser concluída primeiro; nenhum teste de leitura é necessário; veja a **Tabela XI: Tomos do Mythos** (página 237) para o tempo de estudo; resulta em perda de pontos de Sanidade (se for um convicto); se o nível de Mythos do tomo for maior que a perícia Mythos de Cthulhu do leitor, o leitor ganha o benefício completo do Mythos de Cthulhu; se a perícia for maior que o nível de Tomo, ganha-se apenas metade do Mythos de Cthulhu; cada estudo completo subsequente dobra no tempo de estudo.

Para mais detalhes sobre tomos, veja o **Capítulo 11: Tomos de Conhecimento**.

Leitura inicial: O teste de leitura pode ser necessário. O Guardião decide o tempo necessário. Jogue para perda de sanidade e aumente a perícia Mythos de Cthulhu pelo valor MCI do tomo.

Usando um tomo como livro de referência: Deve ter concluído um estudo completo; 1D4 horas; conseguir um resultado igual ou menor que o Nível de Mythos do livro.

Pontos de Magia, gastos excessivos: Pague os pontos de magia adicionais com pontos de vida.

Pontos de Magia, recuperação: 1 ponto de magia por hora (mais, se o POD for acima de 100).

Aprendendo um feitiço através de um livro do Mythos: Completar uma leitura inicial; duração variável (horas a semanas a critério do Guardião, normalmente 2D6 semanas); faça um teste Difícil de INT (opcional).

Aprendendo um feitiço com outra pessoa: Como de um livro, mas mais rápido.

Aprendendo um feitiço com uma entidade do Mythos: Muito rápido; teste de INT para reter o feitiço.

Conjuração inicial de um feitiço: Faça um teste Difícil de POD; Ou force a jogada ou aprenda novamente o feitiço; falhar no teste Forçado permite que o feitiço seja conjurado, mas custa 1D6 x pontos de Magia e de Sanidade, incorre em outros efeitos colaterais.

Tempo de conjuração e feitiços em combate (ver **Capítulo 12: Grimório):** Instantâneo — na DES +50 do usuário; uma rodada — ativa na DES do usuário na rodada atual; duas rodadas — ativa na rodada seguinte na DES do usuário e assim por diante.

Convicto: Enquanto descrente, ganha pontos de Mythos de Cthulhu mas não perde pontos de Sanidade por ler tomos; com a primeira perda de pontos de Sanidade por uma experiência direta do Mythos, também perde uma quantidade de pontos de Sanidade igual à perícia Cthulhu Mythos.

Aumentando o POD

Um feitiço que necessite de um teste resistido de POD para afetar um alvo é conjurado com sucesso (ganha-se no teste resistido) — jogue 1D100; se for maior que o POD (ou resultar em 96 ou mais), o POD aumenta em 1D10 pontos permanentemente.

Um resultado de Sorte de 01 — jogue 1D100; se for maior que o POD (ou resultar em 96 ou mais), o POD aumenta em 1D10 pontos permanentemente.



Tabela de Referência Rápida para Metades e Quintos

Encontre os valores de atributo ou de perícia na coluna Número Base e leia as indicações para determinar os valores de metade (Difícil) e um quinto (Extremo).

Número Base	Metade (½)	Quinto (⅕)	Número Base	Metade (½)	Quinto (⅕)	Número Base	Metade (½)	Quinto (⅕)	Número Base	Metade (½)	Quinto (⅕)
1	0	0	26	13	5	51	25	10	76	38	15
2	1		27			52	26		77		
3			28	14		53			78	39	
4	2		29			54	27		79		
5		1	30	15	6	55		11	80	40	16
6	3		31			56	28		81		
7			32	16		57			82	41	
8	4		33			58	29		83		
9			34	17		59			84	42	
10	5	2	35		7	60	30	12	85		17
11			36	18		61			86	43	
12	6		37			62	31		87		
13			38	19		63			88	44	
14	7		39			64	32		89		
15		3	40	20	8	65		13	90	45	18
16	8		41			66	33		91		
17			42	21		67			92	46	
18	9		43			68	34		93		
19			44	22		69			94	47	
20	10	4	45		9	70	35	14	95		19
21			46	23		71			96	48	
22	11		47			72	36		97		
23			48	24		73			98	49	
24	12		49			74	37		99		
25		5	50	25	10	75		15	100	50	20

Palavras Arcanas

H.P. Lovecraft era conhecido por usar palavras incomuns, o que dava à sua escrita um sabor particular. Você pode considerar a seguinte lista de palavras lovecraftianas úteis e inspiradoras para seus jogos.

Um aviso — ler a lista inteira causa a perda de 1D3 pontos de Sanidade!

Aberrante, Abismal, Abjeto, Abominável, Absurdo, Abundante, Acéfalo, Ácido, Adesivo, Agigantado, Algaraviante, Alienígena, Alquebrado, Altercante, Alucinatório, Ambíguo, Ameaçador, Amorfo, Anárquico, Anexado, Angular, Animado, Animalístico, Anojoso, Anômalo, Anormal, Antediluviano, Antigo, Antiquário, Apavorante, Apinhado, Apodrecente, Apodrecido, Arcano, Áspero, Assustador, Atroz, Ávido, Aviltante, Babão, Babuínico, Bacântico, Balouçante, Bárbaro, Barulhento, Batráquio, Berrante, Bestial, Bilioso, Bizarro, Blasfemo, Borrachudo, Brutal, Bulboso, Cadavérico, Cadaveroso, Canceroso, Caótico, Carunchoso, Cego, Célico, Celular, Ceroso, Chiante, Choroso, Ciclópico, Cilíndrico, Cinéreo, Cintilante, Clamoroso, Cleptomaníaco, Coaxante, Colossal, Congelado, Cônico, Contorcido, Convoluto, Cornudo, Corpulento, Corrupto, Coxeante, Cremoso, Criminal, Cristalino, Crustáceo, Debulhante, Decadente, Decompositor, Deformado, Degenerado, Degradado, Delirante, Demoníaco, Dentado, Depravado, Desajustado, Descaído, Descomposto, Desconhecido, Descorado, Desfacetado, Desfigurado, Deslizante, Deslocado, Deslumbrante, Desmascarado, Desordenado, Desorientador, Desproporcional, Desumano, Detestável, Diabólico, Difuso, Discordante, Disforme, Disparatado, Dissolvido, Distorcido, Doente, Doentio, Efervescente, Efusivo, Elástico, Elefantino, Encarquilhado, Enfrondecido, Engrandecido, Enojante, Enlouquecido, Enorme, Ensurdecedor, Entorpecente, Envolvente, Escabroso, Escamado, Escamoso, Escoante, Escoriáceo, Escorregadio, Esférico, Esguichante, Espectral, Espessante, Esponjoso, Espreitante, Espumante, Esquelético, Esquivo, Estagnado, Estigiano, Estragado, Estremecente, Estupeficante, Estupendo, Esverdeado, Evasivo, Evitado, Eviterno, Exagerado, Excruciante, Estendido, Extraterreno, Fabuloso, Fantástico, Fatigado, Fecundo, Fedorento, Feio, Feroz, Fervente, Fervilhante, Fétido, Fibroso, Final, Flácido, Fleumático, Fluente, Fluido, Flutuante, Fragoso, Fraturado, Frenético, Fumegante, Fundido, Funesto, Fungoide, Fungoso, Furioso, Furtivo, Gangrenoso, Gargalhante, Gárrulo, Gelatinizado, Giboso, Gigântico, Globular, Glutinoso, Gorduroso, Gotejante, Grandioso, Grasnante, Grávido, Gritante, Grosseiro, Grotesco, Grudento, Grumoso, Guinchante, Guloso, Hediondo, Híbrido, Hiperbólico, Horrendo, Icoroso, Icterítico, Ictíaco, Idiótico, Ilimitado, Ilógico, Imaterial, Imaturo, Imemorial, Imencionável, Imenso, Imoral, Impiedoso, Implacável, Impronunciável, Impudico, Impuro, Imundo, Inacreditável, Incansável, Inchado, Incoerente, Incolor, Incompleto, Inconciliável, Incongruente, Indescritível, Indigesto, Indistinto, Indizível, Inefável, Infectado, Infeliz, Infernal, Infestado, Injetado, Inominável, Inquietante, Insano, Insípido, Insone, Iridescente, Irracional, Irregular, Lascivo, Latejante, Leproso, Liquefeito, Lívido, Louco, Lúgubre, Luminescente, Lunático, Lúrido, Luzidio, Macabro, Maciço, Macilento, Maldito, Maleável, Malevolente, Malévolo, Malformado, Malicioso, Malogrado, Medonho, Mefistofélico, Mefítico, Membranoso, Mesmerizante, Metálico, Míope, Miserável, Mofado, Molhado, Monstruoso, Monumental, Mórbido, Morbífico, Mortificante, Mosqueado, Mucoso, Multicolor, Murmurante, Mutável, Mutilado, Não-euclidiano, Nauseabundo, Nebuloso, Necromântico, Necrótico, Nefando, Nefasto, Nocivo, Nojento, Nubiloso, Oblíquo, Obsceno, Obsequioso, Octopoide, Odioso, Odoroso, Oleoso, Ominoso, Orgânico, Oval, Pagânico, Pálido, Palpitante, Paralítico, Parasita, Pastoso, Pavoroso, Peculiar, Peludo, Perfidioso, Perfumado, Pernicioso, Perverso, Pesadelar, Plástico, Poroso, Pregueado, Prodigioso, Profano, Profuso, Prolongado, Protoplasmático, Protuberante, Pseudopodial, Pudimíco, Pulsante, Pustulento, Pútrido, Queixante, Quiescente, Quitinoso, Radiante, Rangente, Ranzinza, Remelento, Repelente, Repreensível, Reptiliano, Repugnante, Repulsivo, Resplandecente, Retangular, Retorcido, Rígido, Rodopiante, Rugoso, Rústico, Sacrílego, Sangrento, Sanguíneo, Sepulcral, Silencioso, Silente, Simétrico, Singular, Sinuoso, Sobrenatural, Solene, Sombrio, Sórdido, Sulfuroso, Supurante, Surpreendente, Tagarelante, Teioso, Tenebroso, Tentacular, Tênue, Tergiversante, Terrível, Torto, Torvo, Transformado, Transparente, Tremeluzente, Tubular, Tumultuoso, Túrbido, Turbulento, Uivante, Ululante, Umbroso, Úmido, Vagaroso, Vago, Vaporoso, Vasto, Venenoso, Vermiculado, Vermiforme, Vibrante, Vil, Viperino, Viscoso, Visguento, Vívido, Volumoso, Vomitante, Xaroposo, Xenófobo, Zimótico, Zodiacal.



Índice

- A -

Acesso de Loucura 156pp
Ações de Movimento, Perseguição 134
Ações, Combate 102
Ações, Perseguição 134
Acostumando-se com o Horror 169
Afogamento 124
Alcance 112
Alcance Base 112
Alcance de Queima-Roupa 113
Alcance Longo 112
Alucinações . . . . . 162 pp, 164, 211
Alvos Movendo-se Rapidamente 113
Amnésia 163
Antecedentes 39, 95, 193pp
Antropologia 57
Aparência 31, 37
Armas Não-Empaladoras . . . . . 103 pp
Armaduras 108, 112
Armaduras Revisitadas, Regra Opcional 126
Armas. . . . . 401 pp
Armas de Arremesso 108
Armas de Distância 108
Armas de Fogo, Combate 112pp
Armas de Fogo, Defeito 118
Armas de Fogo, Fogo Automático 114pp
Armas de Fogo, Miras, Regra Opcional 126
Armas de Fogo, Modificadores . . . . . 113 pp
Armas de Fogo, Modo Rajada 114
Armas de Fogo, Modo Semiautomático 114
Armas de Fogo, Ordem de DES 112
Armas de Fogo, Perícia . . . . . 36, 57pp , 112, 118
Armas de Fogo, Prostrado, Regra Opcional . . . 127pp
Armas de Fogo, Recarregando 113
Armas de Fogo, Suporte, Regra Opcional . . . 127
Armas Ilegais 398
Armas Ilegais 104
Armas, Ilegais 398
Arqueologia, Perícia 57
Arremessar, Perícia 58pp
Arte e Ofício, Perícia 58
Artefatos 268
Artilharia, Perícia 59
Asfixia 124
Assistência Privativa 164
Ataques à Distância, Perseguição, Regra Opcional 142
Atributos . . . . . .30pp , 205
Avaliação, Perícia 59

- B -

Barreira, Aleatória, Regra Opcional 139
Barreira, Perseguição 136pp
Bônus, Dado . . . . . .91 , 113
Buscando Cobertura 108, 113

- C -

Calejado Pelo Mythos 169
Campanhas 218pp
Características 45
Cavalgar, Perícia 59
Cenários, Criando . . . . . .213 pp
Charme, Perícia 60
Chaveiro, Perícia 61, 88
Ciência, Perícia . . . . . 61 pp
Cobertura 113
Colisões Veiculares, Perseguição 147
Combate . . . . . 102pp , 218pp
Combate, Golpe de Nocaute 125
Combate, Movimento, Regra Opcional 127
Combate, Prostrado, Regra Opcional 127
Combate, Regras Opcionais 123pp
Combate, Rodada 102
Como Surgem os Feiticeiros . . . . . .179 pp
Compulsão 163
Conexões-Chave dos Antecedentes 45
Conflitos Verbais 197
Conhecimento, Perícia . . . . . .62 pp
Conjuração de Feitiço Interrompida 179
Consertos Elétricos, Perícia 62
Consertos Mecânicos, Perícia. 63, 118
Constituição 30, 33, 37, 120, 121
Contabilidade, Perícia 63pp
Contatos. 97
Contra-atacar 103, 106
Convertendo para a 7ª Edição . . . . . .390 pp
Convicto 179
Corpo. 33, 105, 138, 279
Cover, Regra Opcional. 127
Criando Investigadores 30pp, 186
Critérios para Periculosidade da Saúde Mensal. 166
Crítico, Sucesso. 89, 91, 112

- D -

Dados . . . . . 17 , 19
Dados de Porcentagem 17
Dados, Bônus . . . . . .91, 112, 113 pp
Dados, Jogando. . . . . 82pp , 194 pp
Dados, Penalidade 91, 112, 113pp, 116
Dados, Quando Jogar. 82
Dano. . . . . .103, 119 pp
Dano ao Motorista, Perseguição, Regra Opcional 142
Dano de Contusão 103
Dano Extra 33, 103, 108
Dano Regular 119, 121
Dano, Ocultação, Regra Opcional 126
Declarando a Intenção, Combate. 102
Defeito, Armas de Fogo. 118
Demolições, Perícia 63
Desarmando 106
Desastre . . . . . 89pp , 91, 108, 118
Descrição Pessoal 42
Despesas do Investigador . . . . . .95 pp
Destreza 31, 33, 37, 133
Destreza, Ordem de Ataque 102, 107, 112
Desvantagem Numérica 108
Difícil, Dificuldade. 54, 82
Dinheiro. 46
Direito, Perícia 64
Dirigir Automóveis, Perícia 64
Disfarce, Perícia 64
Disparando Contra um Combate Corpo-a-Corpo 114

- E -

Educação . . . . . .31 pp , 37, 90
Educação, Verificação de Melhoria 32
Eletrônica, Perícia. 64
Empalamento 103pp
Encontrar, Perícia. 65, 88

Índice

Epílogos 213
Equipamento, Investigador 45, 46pp, 39pp
Escalar, Perícia 65pp
Escondendo-se, Perseguição, Regra Opcional . 141
Escutar, Perícia 65
Esquivar, Perícia 66, 103, 106, 108
Estabelecendo Níveis de Dificuldade. 195
Estabelecendo o Tom 185
Estudo Completo, Tomo do Mythos 174
Exame da Realidade 162pp
Exemplo de Jogo ..... 13 pp
Extrema, Dificuldade 55, 83
Extremo, Alcance 112
Extremo, Dano 103
Extremo, Sucesso 91, 121

- F -

Fase de Desenvolvimento dos Investigadores . 94pp
Feitiços ..... 242 pp, 282
Feitiços, Alcance de 243
Feitiços, Alterando ..... 243 pp
Feitiços, Aprendendo ..... 176 pp
Feitiços, Conjurando ..... 177 pp
Feitiços, Criação de 245
Feitiços, Magia Visceral 242
Feitiços, Tempo de Conjuração 243
Ficha de Investigador ..... 19, 430 pp
Fobia 159, 160, 163
Fogo Automático ..... 114 pp
Fogo de Supressão, Regra Opcional 126
Força 30, 33, 37
Forçando Jogadas de Dados 84, 89, 104, 134, 178, 196
Forçando, Perícias 55
Fracasso 84, 91
Fracasso, Prenunciando 85
Fugindo da Cena 144
Furtividade, Perícia ..... 66 pp, 88

- G -

Ganchos de Interpretação 190
Gastando Sorte, Regra Opcional 99, 125, 154
Gastos, Investigador ..... 95 pp
Gênero, Investigadores 45
Geração de Investigadores, Referências Rápidas .. 34 pp
Glossário ..... 386 pp
Golpes de Nocaute 125
Grupos de Investigadores ..... 186 pp

- H -

Harvey Walters ..... 38, 50pp, 55, 82, 83, 84, 85, 86, 88, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 103, 105, 107, 110 pp, 113, 115, 116, 117, 118, 120, 121, 123, 125, 126, 133, 134, 135, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 144, 146, 148pp , 155, 158, 159, 162, 163, 164, 166, 167, 169, 174, 175, 190, 191, 193, 194, 195, 196, 202, 203, 204, 206, 211
Hipnose, Perícia ..... 66 pp
História, Perícia 67
Howard Phillips Lovecraft. ..... 22 pp

- I -

Idade. 32, 98
Ideologia/Crenças. 43
Inconsciência 123
Insanidade ..... 155 pp
Insanidade Permanente 156
Insanidade Temporária ..... 155 pp
Insanidade, Alucinações e Exame da Realidade .. 162pp, 164
Insanidade, Efeitos ..... 156 pp
Insanidade, Fobia e Mania 159, 160, 162
Insanidade, Indefinida ..... 156, 164 pp
Insanidade, Latente ..... 158 pp
Insanidade, Perícia Mythos de Cthulhu ... 163 pp
Insanidade, Permanente 156
Insanidade, Temporária. ..... 155 pp, 164
Insanidade, Tratamento e Recuperação ... 164 pp
Institucionalização 165
Inteligência 31, 37
Intimidação, Perícia 67
Investigadores, Outras Formas de Criação .. 47 pp

- L -

Lábia, Perícia 67
Leitura Inicial, Tomo do Mythos ..... 173 pp
Leitura Labial, Perícia 73
Lesão Grave 119, 120, 121, 122
Limite, Perícias Iniciais, Regra Opcional 48
Limites Humanos Físicos ..... 88 pp
Língua, Nativa, Perícia 32, 68
Língua, Outra, Perícia 68
Livros de Ocultismo 175, 234pp
Locação, Perseguição 133, 134
Locação, Perseguição, Regra Opcional 142
Locais Atingidos, Regra Opcional 126
Locais Importantes 44
Local de Nascimento, Investigadores. 45
Lutar, Perícia 64, 85, 104, 106

- M -

Magia ..... 172pp , 212
Magia Fora do Mythos. 180
Magia Visceral 242
Magia, Regra Opcionais ..... 180 pp
Mania 159, 162, 163
Manobra de Luta ..... 105 pp, 138, 281 pp
Medicina, Perícia 69, 120
Mergulho, Perícia ..... 69 pp
Metade dos Atributos. 32, 49
Metendo o Pé no Acelerador, Perseguição, Regra Opcional 139
Mirando 113
Miras, Armas de Fogo, Regra Opcional 126
Modificadores, Armas de Fogo. ..... 113 pp
Modo Rajada. 114
Modo Semiautomático 114
Monstros, Combate ..... 281 pp
Monstros, Feitiços 282
Monstros, Jogando com Monstros de Forma Eficiente 280
Monstros, Perseguição 144
Morrendo. ..... 120 pp
Morte ..... 120 pp, 123, 212
Movimento, Combate, Regra Opcional. 127
Múltiplos Tiros, Pistolas 113
Mundo Natural, Perícia ..... 70 pp
Mythos de Cthulhu ..... 25 pp, 207 pp, 212
Mythos de Cthulhu, Estrutura Opcional. . . 340 pp
Mythos de Cthulhu, Perícia ... 70 pp, 163 pp, 179
Mythos, Uso Espontâneo, Regra Opcional 180

Índice

- N -

Natação, Perícia 71
Navegação, Perícia 71
Necronomicon, História . . . . . 231 pp
Nível de Crédito . . . . . 36, 95, 96 pp
Nível de Crédito, Perícia 71
Nível de Dificuldade. . 54 pp, 82 pp, 92, 93, 112, 195
Nível de Gastos 46, 95
Nível de Mythos 175
Nome, Investigadores. 45

- O -

Ocultação. 113
Ocultação, Completa, Regra Opcional 127
Ocultismo, Perícia 72
Ocupações . . . . . 33, 40pp , 189
Operar Maquinário Pesado, Perícia. 72
Outras Formas de Dano 123

- P -

Padrões de Vida 46, 95
Palavras Arcanas. 421
Passageiros, Perseguição, Regra Opcional 142
Patrimônio. 46, 96, 97
Penalidade, Dados 91, 92, 112, 113, 116
Percepção Insana, Regra Opcional 169
Perícia Resistida . . . . . 54 pp
Perícias. . . . . 54 pp
Perícias com Armas 36
Perícias de Interesses Pessoais 31, 36
Perícias de Ocupação. 32, 36
Perícias Interpessoais, Usadas em Investigadores 60
Perícias, 90%+. 94
Perícias, Chance Básica 36
Perícias, Especializações 54
Perícias, Interpessoais, Desambiguação 60
Perícias, Lista 56
Perícias, Melhorando. 94, 98
Perícias, Pontos. 54, 94
Perícias, Regra Opcionais . . . . . 78 pp
Perícias, Teste . . . . . 82 pp, 90 pp, 92 pp, 135, 136
Perícias, Teste, Mais de um Jogador Jogando Dados . . . . . 86 pp
Perícias, Testes Combinados. 55, 92pp
Perseguição, Alternando entre Tipos de Movimentação, Regra Opcional 143
Perseguição, Ataques à Distância, Regra Opcional 142
Perseguição, Barreira 136pp
Perseguição, Colisões Veiculares, Regra Opcional 144
Perseguição, Conflito 138
Perseguição, Criando Riscos, Regra Opcional. . 143pp
Perseguição, Dano ao Motorista, Regra Opcional 142
Perseguição, Escolhendo uma Rota, Regra Opcional 139
Perseguição, Escondendo-se, Regra Opcional. . . 141
Perseguição, Estabelecendo. 132
Perseguição, Exemplo 151
Perseguição, Fugindo da Cena, Regra Opcional . . 144
Perseguição, Iniciando. 133
Perseguição, Jogada de Velocidade 132
Perseguição, Juntando-se, Regra Opcional. . . . 142
Perseguição, Locação 133
Perseguição, Locação, Regra Opcional 142
Perseguição, Monstros, Regra Opcional 144
Perseguição, Múltiplos Personagens, Regra Opcional . . . . . 146 pp
Perseguição, Passageiros, Regra Opcional 142
Perseguição, Pé no Acelerador, Regra Opcional . . . . . 139 pp
Perseguição, Regra Opcionais. . . . . 139 pp
Perseguição, Riscos . . . . . 134 pp
Perseguição, Rodada . . . . . 133 pp
Perseguição, Taxas de MOV, Regra Opcional . . . 146
Perseguições . . . . . 132 pp, 206
Personagens Não-Jogadores . . . . . 189 pp, 206
Persuasão, Perícia 73
Pertences Queridos 44
Pessoas Significativas . . . . . 43 pp
Pilotar, Perícia. . . . . 73 pp
Pista . . . . . 202 pp
Pistas Obscuras. . . . . 202 pp
Pistas Óbvias 202
Pistola, Múltiplos Tiros 113
Poder . . . . . 31, 37, 179 pp, 243
Poder, Aumentando 179
Pontos de Magia 31, 176
Pontos de Vida 33, 119, 120, 206
Pontos de Vida, Barreira 138
Prestidigitação, Perícia. 75
Primeiros Socorros, Perícia. 75, 88, 120
Prostrado, Regra Opcional . . . . . 127 pp
Psicanálise, Perícia 75
Psicologia, Perícia. . . . . 76 pp, 88, 204

- Q -

Queima-Roupa, Regra Opcional 127
Quintos de Atributos 32, 49

- R -

Rastrear, Perícia 76
Reclusão em um Sanatório . . . . . 165 pp
Recuperação, Dano Regular 121
Recuperação, Lesão Grave. 121, 122
Recurso 204
Referência Rápida, Metades e Quintos 49, 420
Regras da Casa 205
Regras de Dados . . . . . 194 pp
Regular, Dificuldade. 54, 82
Regular, Sucesso 91
Resultados, Comparação. 91
Resumo do Sistema de Regras . . . . . 407 pp
Retrato, Investigadores 45
Risco, Aleatório, Regra Opcional. . . . . 139, 143 pp
Riscos, Perseguição . . . . . 134 pp
Ritmo 198
Rodada, Combate. 102
Rodada, Perseguição . . . . . 133 pp

- S -

Saindo na Mão . . . . . 103 pp
Saltar, Perícia. 77
Sanidade, Aumentando a . . . . . 167 pp
Sanidade, Exemplos de Perdas 155, 165
Sanidade, Máximo de. 155
Sanidade, Regra Opcionais . . . . . 169 pp
Sanidade. . . . . 31, 154 pp, 179
Sobrevivência, Perícia 77

Índice

Sólido, Sucesso 91
Sorte . . . . . 32, 85, 90, 179, 200 pp
Sucesso 83, 90
Suporte, Armas de Fogo, Regra Opcional 127
Surpresa . . . . . 106 pp

- T -

Tamanho 31, 33, 37, 88
Tamanho, Alvo 113
Taxa de Movimento . . . 33, 132, 133, 134, 146, 206
Temas Históricos Desagradáveis 185
Temas Lovecraftianos . . . . . 214 pp
Tempo de Conjuração 243
Teste Coletivo de Sorte 90
Teste de Ideia . . . . . 31, 90, 199 pp
Teste de Inteligência 31, 90
Teste de Saber 32, 90
Teste de Sanidade . . . . . 85, 154 pp, 197 pp, 209 pp
Teste de Velocidade, Perseguições 132
Teste Resistido . . . . . 82 pp, 90 pp, 92, 179 pp, 243
Testes Combinados 55, 92
Testes de Percepção . . . . . 201 pp
Testes de Sanidade, Múltiplos, Regra Opcional . . . 169
Tomos . . . . . 173 pp, 212, 224 pp
Tomos do Mythos . . . . . 173 pp, 212, 224 pp
Treinamento 98
Treinar Animais, Perícia 77

- U -

Usando as Regras . . . . . 204 pp
Usar Bibliotecas, Perícia . . . . . 78 pp, 88
Usar Computadores, Perícia 78

- V -

Variações de Jogadas de Dados 19
Veneno 124, 128
Verificação de Melhoria 32

- Índice de Tabelas -

Tabela I: Dano Extra e Corpo 33
Tabela II: Dinheiro e Patrimônio 47
Tabela III: Outras Formas de Dano 124
Tabela IV: Local Atingido 127
Tabela V: Tabelas de Referência para Veículos . . . 145
Tabela VI: Colisões Veiculares 147
Tabela VII: Acessos de Loucura-Tempo Real . . . 157
Tabela VIII: Acessos de Loucura-Resumo 159
Tabela IX: Exemplos de Fobias 160
Tabela X: Exemplos de Manias 161
Tabela XI: Tomos do Mythos 237
Tabela XII: Eficácia do Hidromel Espacial 256
Tabela XIII: Criação de Portais e Custos de Viagem 261
Tabela XIV: Locais e Distâncias de Portais 262
Tabela XV: Comparativos de Corpo 279
Tabela XVI: Conversão de EDU 391
Tabela XVII: Listas de Armas 401

- Outras Informações Úteis -

Pronúncia da Chaosium para Nomes do Mythos . . 280
Diagrama de Fluxo de Dano 122
Diagrama de Fluxo de Combate 109
Glossário de Termos 386
Ficha de Investigador: 1920s 430
Ficha de Investigador: Dias Modernos 432
Diagrama de Referência Rápida para Metades e Quintos 49, 420
Referência Rápida, Metades e Quintos 49, 420
Exemplos de Venenos 129

- Resumo de Regras -

Exemplos de Armadura 112
Referência Rápida: Geração de Investigadores . . . 34
Exemplo de Ocupações 40
Lista de Perícias 56
Resumo de Modificadores de Armas de Fogo . . . 119
Resumo: Perseguições 414
Resumo: Dano 411, 413
Resumo: Combate com Armas de Fogo 409
Resumo: Cinco Passos para Estabelecer um Perseguição 136
Resumo: Sistema de Regras 407
Resumo: Magia 419
Resumo: Combate Corpo-a-Corpo . . . . . 408 , 412
Resumo: Sanidade 417

- Tomos do Mythos -

Al Azif 225, 230
Azathoth e Outros 225
Confissões do Monge Louco Clithanus 227
Cthaat Aquadingen (Inglês) 227
Cthaat Aquadingen (Latim) 227
Cthulhu no Necronomicon 227
Cultes des Goules 227
Cultos Inomináveis (1909) 230
Cultos Inomináveis (1845) 229
De Vermiis Mysteriis 228
Escritura de Ponape 233
Estilhaços de Eltdown 228
Fragmentos de Celaeno 226
Fragmentos de G'harne 228
Liber Ivonis 226, 228
Livre D'Ivon 226, 228
Livro de Dzyan 226
Livro de Eibon, O 226
Mágicka Verdadeira 234
Manuscrito de Sussex 230
Manuscritos Pnakóticos 233
Massa di Requiem Per Shuggay 229
Momstroosidades e Taes Variedades 229
Necronomicon (Grego) 230
Necronomicon (Inglês) 230
Necronomicon (Latim) 230
O Rei de Amarelo 228
Povo do Monólito 233
Prodígios Taumatúrgicos na Canaã da Nova Inglaterra 234
Revelações de Gla'aki 233
Seve Livros Crípticos de Hsan 234
Tabuletas de Zanthu 234
Texto de R'lyeh 233
Unaussprechlichen Kulten 229

- Livros de Ocultismo -

A Chave de Salomão 236

Índice

A Tabuleta Esmeralda 234
Beatus Methodivo....234
I Ching....236
Isis Sem Véu 236
Malleus Maleficarum....236
O Culto das Bruxas na Europa Ocidental....236
O Ramo de Ouro 236
O Zohar....236
Profecias de Nostradamus....236

- Feitiços -

Abençoar Lâmina....246
Abraço de Nyogtha....246
Alerta....246
Banimento de Yde Etad....246
Beijo do Cemitério....244
Canção de Hastur....246 pp
Cântico de Thoth 245
Causar/Curar Cegueira 245
Consumir Semblante....245
Contactar, Feitiços de....245 pp
Convocar Divindade ....250 pp
Criar Zombi 245
Criar Barreira de Naach-Tith 252
Criar Névoa de R'lyeh 252
Criar Zumbi 252
Crux Ansata de Prinn ....252 pp
Decomposição Verde....253
Deformação Corporal de Gorgoroth....253
Devastar....253
Dispersar Divindade 251
Dissolver a Carne....253
Dominação ....253 pp
Encantar Adaga Sacrificial 254
Encantar Apito 254
Encantar Flautas....254
Encantar Lâmina 254
Encantar Livro 254
Encarquilhar....255
Enevoar Memória....254
Enfeitiçar Vítima....255
Espelho de Tarkhun Atep 255
Feitiço de Morte ....255 pp
Gorgolejo das Profundezas....256
Implantar Medo 256
Infundir Hidromel Espacial ....256 pp
Invocação, Feitiços de ....257 pp
Maldição da Casca Pútrida....259
Maldição Pavorosa de Azathoth....259
Mau Olhado 259
Onda do Oblívio....259
Palavras de Poder 259
Pó de Ibn-Ghazi ....259 pp
Pó de Suleiman....262
Portal, Feitiços de....260 pp
Proteger a Carne....262 pp
Punho de Yog-Sothoth....263
Rajada Mental....263
Repartir o Ka....263
Ressequir Membro....263
Ressurreição ....263 pp
Símbolo Ancestral 264
Símbolo Vermelho de Shudde M'ell 264
Símbolo Vooriano 264
Sugestão Mental 265
Transferência Mental....265
Troca de Mentes 265
Vinculação, Feitiços de 257, 265

- Artefatos Alienígenas -

Arma de Raios ....268 pp
Arma Elétrica ....269 pp
Armadura de Bio-Teia....268
Cilindro Cerebral....270
Comunicador Temporal 270
Cristal dos Seres Ancestrais 270
Cristalizador de Sonhos....271
Cubo de Estase 271
Dispositivo de Tabula Rasa....271
Droga Plutoniana 272
Grande Espaço Branco, O....272
Lâmpada de Alhazred 272
Máquina de Mineração por Terremotos....272
Pedras Estelares de Mnar....273
Pós de Lótus Negra....273
Projetor de Névoa....273
Soro de Dominação 272
Toxina Carotídea ....274 pp
Trapezoedro Reluzente 275
Vidro de Leng....275

- Monstros do Mythos -

Abissais ....282 pp
Abissais Híbridos 283pp
Byakhee 284
Cães de Tíndalos....285
Carniçais 286
Chthonianos ....286 pp
Coisas-rato 288
Cores Vindas do Espaço ....288 pp
Cria Negra....289 pp
Dagon e Hydra ....290 pp
Dholes ....291 pp
Espreitadores Dimensionais....292
Ghasts....293
Gla'aki, Servos de ....293 pp
Gnoph-Keh 294
Grande Raça de Yith 295
Habitantes da Areia 296
Horrores Caçadores....296 pp
Lloigor ....297 pp
Lorde Shoggoth....298 pp
Mi-Go, os Fungos de Yuggoth ....299 pp
Noitesguios ....300 pp
Pólipos Voadores ....301 pp
Povo Serpente....302 pp
Prole Amorfa....303
Prole-Estelar de Cthulhu....303 pp
Rastejantes....305
Seres Ancestrais 304
Serviçais dos Deuses Exteriores....305 pp
Shaggai, Insetos de....306 pp
Shantaks....307
Shoggoths ....307 pp
Tcho-Tchos ....308 pp
Vampiro de Fogo 309
Vampiro Estelar ....309 pp

Índice

- Divindades do Mythos -

Abhoth 311
Atlach-Nacha ..... 311 pp
Azathoth ..... 312 pp
Bast 313
Chaugnar Faugn ..... 313 pp
Cthugha ..... 314 pp
Cyaegha ..... 316 pp
Daoloth ..... 317 pp
Eihort 318
Ghatanothoa ..... 318 pp
Gla'aki ..... 319 pp
Grande Cthulhu ..... 315 pp
Hastur, O Impronunciável 320
Ithaqua ..... 320 pp
Nodens 321
Nyarlathotep ..... 322 pp
Nyogtha 323
Rei de Amarelo, Avatar de Hastur ..... 323 pp
Rhan-Tegoth 324
Shub-Niggurath ..... 325 pp
Shudde M'ell 326
Tsathoggua ..... 326 pp
Tulzscha ..... 327 pp
Ubbo-Sathla 328
Y'golonac 329
Yibb-Tstll ..... 329 pp
Yig 330
Yog-Sothoth ..... 330 pp
Zoth-Ommog 332

- Horrores Tradicionais -

Esqueletos, humanos 333
Fantasmas 333
Lobisomens 334
Múmias 333
Vampiros 334
Zumbis 335

- Feras -

Ave 336
Cão 336
Cavalo ..... 336 pp
Cobra 337
Crocodilo ..... 337 pp
Leão 338
Lobo 338
Lula Gigante ..... 338 pp
Morcego Grande 339
Rato 339
Tubarão ..... 339 pp
Urso 340
Vespas e Abelhas, Enxames 340

Legenda

pp—"próximas páginas", a entrada continua nas páginas seguintes.

Jogadores que conduziram os testes:

Matthew Nott, James Illing, Mark Kerr, David Brennan, Andrew Nicholson, Matthew Sanderson, Paul David Watts, Amy Hewitt, Robin Poole, Lucy Fricker, Edgar Fricker, Emily Fricker, Ashley Munday, Keith Greenberg, John Harland, Rhona Munday, Jon Musselwhite, Carrie Seal, Scott Dorward, Clint Krause, Cassie Krause, Zachary Davies, Isaac Gehrke, Geoff Suetter and Chris Pennington, Dan Boyer, Stephanie Boyer, Justin Morgan-Davies, Chris Brind, James Soper, Ralph Shelton, Dan Owsen, Stephen Peek, Ken Lindsay, John Kornhaus, Lester Marshall, Eric Allen, Amanda Plageman, Betsy Plageman, Chris Padgett, Chad Roberts, Thomas Shavor, Don Campagna, Rusty Totten-Emerson, Mike Vergamini, Jordan Millward, Keri Harthoorn, Ed Possing, John Possing, Mike Ranalli Jr., Daniel Hernández Garrido, Pedro J. Ramos González, Miguel Nieve Calzada, Iván Yenia Smaluk Holly, Francisco Jiménez Ontiveros, Andrew Churchill, Graham Brand, Gary Buckland, Anita Crompton, James Walkerdine, Erik Dahlstrom, Ryan Hinks, John Dahlstrom, Dean Anderson, Matt Clementson, Jon Evans, Ben Halbert, Calvin Le Hurray, Steve Humphreys, Fiona Humphreys, Robert Biddle, Jim Phillips, Toni Koo, Jonathan Powell, David Williams, Randall Padilla, Alistair Warmington, Justin Farquhar, Andrew Yorkshades, Emma Marlow, Mark Newman, Doug Winter, Steve Mumford, Richard Newton, Pat Smith, Jack Weatherall, Tom Hudson, Stefan Anundi, Christian Johansson, Ulf Lundgren, Ola Ökvist, Pookie, David Lai, Jeremy (Mog) Rowland, Ant (Smug) Smith, Hugh Blackwood, Richard Quick, Dennis Tsironis, Clea Michailidou, Dionysia Gerakopoulou, Katerina Chatzidrosou, Robert P. V. Davis, Franklin Barrientos, Gregg Wilson, Phil Pehlke, Patrik Olsson, Jeremiah Monk, Martha Hollister, Maxwell Votey, Elizabeth Deatrick, Arun Shankar, Tony Parry, Paul Lawrence, Andy Watson, Paul Cook, Martin Brown, Jasminka O'Hora, Charlie Apps, Tuomas Salmela, Peter Robben, Els Tercken, Ben Bogaerts, Steve Fleurackers, Amanda Jackson, David Jackson, Chris Lackey, Nick Clements, Jason Rainbird, Martin Slowey, Joshua Lewis Moberly, Dustin Dunaway, Liam Fishwick, Ilan Rosenstein, Chris Cooper, Bert Isla, Susan Wardell, Arthur Martinez, Roderick Kutch, Tracy Reese, Josh Richard, Morgan Hua, Kim Farrell, Kenneth Andrade, Shannon J.E. McNamara, Chris Fisher, Henry Povolny, Kevin McDonald, Kevin Coltrane, R. Eric Smith, Scott Hertenstien, Todd Wittlief, Marc Bruner, Andrew Trent, Kari Banta, Glen Wadleigh, Zoe Trieff, Paul Shelton, Allan Wilson, Nicolai K. Nerland, Emma Kroft, Henrik Skjerset, Frank-Marcus Nerland, Sarah Andersson, Terry Zimmerman, Richard Loomer, Calvin Chow, Tiffany Whitnack, John Whitnack, Frank Heller, Christina Wessel-Heller, Joonas Selin, Sami Villa, Petri Kuha, Mikko Turja, Santtu Pelkonen, Pedro Ziviani, Viktor Ragnarsson, Leó Páll Hrafnsson, Haukur Ársæll Gunnarsson, Runar Thorarinsson, Aron Ingvar Asdisarsson, Thorarin Sigurdsson, Ari Pall Albertsson, Gunnar Kjartansson, Michael Marconi, Vincent Marconi, Alexander Marconi, Donald Webber, Frank Bistor, Brittany Duncan, Pat Andrews, Thomas Pieters, Jan Maeckelberghe, Kenny Peere, Kenny Soete, Noel O'Connor, Martin Foster, David Wright, Martin Wagner, Michael Bisanz, Gregor Fischer, Christian Kraft, Christopher Smith Adair, Arianne Adair, Jay Mueller, Brandon Drake Reed, David Ruiz, Marco Subias, Michiel Krohne, Chris Sloan, Kyle Fujita, Justin Bunnell, David Wetzel, Robert Weiman, John Hood, Doug Hilton, Jason Follweiler, Richard Michaels, Kevin Seachrist, Jason Brennan, Justin Brennan, Elisha Campbell, Robert Major, David Ikey, Rhys Steele, Sean Conry, Dorian Rix, Tristan Goss, Paul Briske, Amber Forbes, Alastair Collins, Eric Parsonage, Michael Leicester, Dave Bell, Dave Wilkinson, Neil Hepple, Neil Thompson, Ian Stephenson, Dominik Douville-Bélanger, Mario Rousseau, Patrick Senez, Anthony Malizia, Will Allen Matthews III, Will Allen Matthews IV, Paul David Lamb, John Weseman, Zach Weseman, Paul Ergen, Dale Elvy, Liam Jones, Igor Divjak, Glenn Bellam, Andrew Smith, Andrew Millar, Douglas Royson, Richard Anderson, Allan Goodall, Alana Goodall, Dustin Gulledge, Katie Gulledge, Mark Miller, Joerg Sterner, Astrid Knobling-Sterner, Eric Lane Webb, Holly Webb, Kaylee Webb, Bob Brinkman, Jennifer Brinkman, John Happney, PJ Paeplow, Tyler Tucker, William Troy Tucker, Dan Kramer, Jon Hook, Brian Murphy, Chad Bouchard, Hugh Ashman, Toni Kähönen, Gordon Wiley, Bill Hennings, Wilmon Black, William Messerschmidt, Brett Bossert, William Stern, David J. Early, Gabriel Laurel, Joshua Raymond, Dylan Lecocq, Mick Hand, David Smith, Barbara Groves, Mark Noblet, Ian Clarke, Mike Coriasco, Rita Coriasco, Neil Ebrey, Alissa Simader, Pat Eadie, Scott Simmonds, Gary Pike, Mike Alsop, Andy Clark, Heiko Gill, Dirk Friedrichs, Sarai Kölle, Michael Seickert, Yorck-Martin Stüber, Matt Puccio, Kim Molinelli, Brandon Slaten, Kaaren Davis, Colleen Nachtrieb, Matt Nachtrieb, Bill Cowern, Turing Eret, Rich Stokes, Richard "Cass" Cassey, Samuel Mercer, Greg Neil, Andrew Lyall, Marvin Fenderson, Christopher Gutteridge, Josh Leighton, Samu Kahila, Päivi Kahila, Antero Kaskela, Frank Troise, Chris Perkins, Nick Richardson, Paul DeMartino, Dan Perkins, Mikko Kauppinen, Mari Tyrskyluoto, Laura Ruusuvuori, Juho Ruusuvuori, Arttu Reinikainen, John Catanzaro, Anthony Bonilla, Jesse Harchack, Eliot Friedman, Greg Sclafani, Paul Giffney, Samira Mohamed, Ben Perry, Raziq York, Tariq York, Nigel Clarke, Julian Hayley, Lloyd Knott, Neal Latham, John Lawrie, Andrew Mussell, Greg Steel, Marek Szkaradek, Tomasz Białecki, Szymon Barwinski Cyfer, Jakub Jaraczewski, Mikołaj Kaminski, Małgorzata Lauks, Mateusz Nowak, Tomasz Sobanski, Tomasz Nowaczyk, Alex M. Mooney, Jonas Beardsley, Jon Hendrickson, Frank W. King, Brian Dailey, Joshua Schulter, Robert Koper, Charles Bailey, Milton Hopkins, Jason Campbell, Bruce Lang, RIchard Deeter, Mike Mitchell, Carl Higdon, Forrest Andrew Rose, Leigh Carrthulhu, Regina Carr, Alex Wright, Matt Wright, David Carter, Hasan Ali, Jade Anlezark, Robin Rowe, Kimberly LeCompte, Lyndon Coghill, Christopher Williams, Stephanie Sauvinet, James Sauvinet, Scott Linens, Alistair Stewart, Deirdre Rusling, Stuart Boon, Brian Lavelle, Paul McInally, Rowdy Scarlett, John Coates, Frank Broadway, Garrie Hall, Hasna Rahman, Mark Swift, Mark Denham, Martin Earnshaw, John Bolton, David Winfield, Matt Anderson, Mik Parkin, Jon Telfer, Jason Durall, 'Evil' Gaz Bowerbank, Andrew Kenrick, Andrew Read, Adam Starks, Chris McIntosh, Corwin Riddle, Jim Drallos, Matt Jorgenson, Richard Deck, Sean Connor, Stephen Pitson, Mathieu Booth, Adam Lloyd, Ben Newman, David Harold, Mark Smith, Barry Spryng e Paul Henderson (descanse em paz - uma inspiração e um amigo para todos que o conheceram).

Nossos agradecimentos para os seguintes Financiadores do Catarse, que realizaram sacrifícios para convocar Chamado de Cthulhu 7ª Edição:

Abidjan Areaba Corrêa
Adrian Bueno
Adrian Fernandes Marques da Silva
Adrian Lumbreras Dellatorre
Adriano Anjos de Jesus
Adriano de O S Ayub
Adyson Ricardo da Silveira Abreu
Afonso Rodrigues
Afrânio Ferreira Simões
Alain Cardoso
Alan Santos Dias
Alberto Massoco Ticianelli
Alberto Patyk
Alcir Amaral Teixeira Junior
Alessandro Melo De Andrade Junior
Alessandro Paiva
Alessandro Vorussi Correa
Alex Farias de Lima
Alexander Aparecido Urso Silva.
Alexander Barutti Azevedo Siqueira
Alexander Ischaber Xavier
Alexandre Almeida Marcussi
Alexandre Baraldi Ramos
Alexandre Cicero Araujo Beiruth
alexandre guimarães moreira
Alexandre Kawanishi
Alexandre Nigre da Silva
Alexandre Roberto Zia
Alexandre Santiago
Alexandre Straube
Alexsandro Teixeira Cuenca
Allan Amaral
Altair Mariot Júnior
Aluir Jr Lazarotto
Álvaro De Castro Salles
Alvaro Diogenes Bastida
Amilcar Silva Neto
Ana Carol Sanguina Aguilera
Ana Carolina Vieira de Freitas Guimarães
Ana Flávia Costa Machado
Anderson Alex Mathias
Anderson Cabral
André Angelo
André Araújo de Oliveira
Andre Chiosini
André Danelon
André Dorte dos Santos
Andre Elias R. Soares
André Luis Fauth Jr
André Luis Jespersen Ferreira
André Luis Rebello
André Luiz Ferraz Flor
André Luiz Sampaio
André Luiz Sayão
André Maia Martins
Andrew SSnake
Anna Carolina Schermak Alves
Annicélia Ianiceli Costa
Antonio Alves dos Santos Neto
Antonio Pedro de Araujo Guimaraes Sette Pinheiro
Antonio Reino
Antonio Waldo Divino Junior
Arilson Martinz
Arnaldo Carneiro da Silva Neto
Aron Demarchi
Arthur Bilibio
Arthur Fernando de Noronha
Arthur Iung
Arthur Jorge Dias de Morais Coelho
Arthur Rodrigo Oliveira de Luna
Arthur Sampaio de Siqueira
Arthur Viana
Artur Santos
Artur Santos de Farias
Artur Vecchi
Ártus Bolzanni
Ary Lourenço
Assis Peres da Silva Junior
Atailton
Augusto Antunes
Augusto Gama Soares
Augusto José Silva Firmo
Augusto Soares de Carvalho
Aurea Durães Assunção
AzeCos
Bergson Ferreira do Bonfim
Bernardo Barreto de Abreu
Breno Atti Rodrigues
Bruna Ferreira Vitoriano
Bruna Luisa Alencar
Bruno Braga
Bruno Cobbi Silva
Bruno Coelho
Bruno da Silva Assis
Bruno Eron Magalhães de Souza
Bruno F. Teixeira
Bruno Felix de Oliveira
Bruno Gutierrez Carnaes
Bruno Henrique Cardoso
Bruno Jacinto
Bruno Janoski Rossi
Bruno Júnior Silas dos Santos
Bruno Lombaerde Varella Presto
Bruno Lopes
Bruno Machado dos Santos
Bruno Mallavazzi
Bruno Marques
Bruno Marracho
Bruno Marucci
Bruno Mendonça Ribeiro
Bruno Oliveira
Bruno Prieto
Bruno Salim Chaluppe Soares
Bruno Scotelaro
Bruno Soares Jardim
Bruno Turetto Rodrigues
Bruno Vassalo da Silva
Cadmiel Garcia Lima
Caio Campos Barboza
Caio Capella
Caio Cerquetani
Caio Cobra
Caio Docal Resende Docal
Caio Gaudio Abreu
Caio Rocha Pereira
Caiovbds
Caique Pechim Martins
Carla Sabrina Oliveira Palma
Carlo Dimitri Martins E Arruda
Carlos 'Choggall' Felippe Vernizze
Carlos Alexandre Vitorino Alves
Carlos Antonio Sari Moreira da Silva
Carlos Augusto Oliveira Lopes da Silva
Carlos Bonatti
Carlos Eduardo Canaan de Souza
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Eduardo Reis Urban
Carlos Henrique Godoy Dos Santos
Carlos Melo
Carlos OC
Carlos Tavares
Carlos Victor Gonçalves Moura
Carlos Vloet
Carlyle Santin Sguassabia
Carolina Camargo Carvalho
Caroline Feijó
Cássio Nandi Citadin
Celso Antonio Martins
Cesar Hitos Araujo
Cesar Questor
Cezar Capacle
Cézar de Souza Aguiar Viana
Christian Campos
Christiano Monteiro M dos Santos
Christopher Kastensmidt
Claudemir Dalbosco Junior
Claudio Quessada Cabello
Claudio Vinicius
Cleiton Augusto dos Santos Pecois
Cleiton Lelis
Cristian Douglas de Lima Pião
cristiane lopes de oliveira alves
Cristiano Alexandre Moretti
Cristiano Cristo
Cristiano Motta Antunes
Cristovao Andrade
Dalmar Durães Assunção
Daniel Albino
Daniel Bezerra dos Santos
Daniel Cardoso Jorge
Daniel Christo Rocha de Almeida
Daniel Costa Baumgratz Lopes
Daniel de Paula
Daniel Diniz Buto
Daniel Duran Galembeck da Silva
Daniel Gonçalves Bardusco
Daniel Henrique Rodrigues de Oliveira
Daniel Lustosa
Daniel Maioni Araújo de Assis
Daniel Marcos Martins
Daniel Mendes Corrêa Victor
Daniel Norberto
Daniel Santos Coimbra
Daniel Violato
Danillo Roger Ribeiro
Danilo Pereira Franco de Souza
Danilo Vitor Camargo Prates
Danyel Muniz
Davi Bretas
Davi Guedes Barreto Junior
Davi Nascimento
Davi Pontes da Silva
David Favaro Mei
David Zanette
Davyson Diogenes Rodrigues
Déborah Araújo
Deivid Pacheco
Deivide Argolo Brito
Delano Borges
Demétrio da Silva Mutzenberg
Demétrius J. C. N. Silva
Demian Machado Walendorff
Denis Morais Brito
Dennis Weaver de Medeiros Lima
Didi Braguinha
Diego Adão Fanti Silva
Diego Bassinello
Diego Ferreira
Diego Ferreira
Diego ferreira de freitas
Diego Justechechen
Diego Rodrigues Batista
Dilson Ferreira Leite de Arruda
Diogo Kawer
Diogo Lima Barreto
Diogo Nicolas Moreira Teixeira
Dionathan Vargas
Djalma Franguelli
Donizete da Silva Nunes
Doug Silva
Douglas Edson Fernandes
Douglas Figueiredo
Douglas Oliveira Tudella
Douglas Sani Pimenta
Dutra Santana Longo
Ed Carlos Bicudo
Eder Koiti Arakaki
Edilson Belangier
Edmur Ferreira
Edson César Chaves
Edson jose de Freitas
Edson Sorrilha Filho
Eduardo Avelino da Silva
Eduardo da Silva Cardoso
Eduardo Damacena Manhães
Eduardo Delabari Maracci
Eduardo Dias de Souza
Eduardo Fabris
Eduardo Ferezim
Eduardo Fernandes
Eduardo José Duarte Marques
Eduardo Kawamoto Amaraes
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Morcillo
Eduardo Palmeira Chicarino
Eduardo Santos de Lima
Eduardo Venâncio de Almeida Soares
Edvando Moreno Góis Filho
Egberto Alves Nogueira Júnior
Elvys Benayon
Emidio Cezar Dalzotto Marcante
Emmanuel Antunes
Endi Souza Ganem
Enzzo Alborghetti Bruno
Eric König
Eric Maia da Silva
Erick Bilck dos Santos
Erik Diego Soares
Erisson Barbosa Batista
Estérfano Emanoel Marques Lopes
Estevão Costa Braz
Euclides Costa Neto
Evaldo Figueredo da Silva
Evanor Libardoni Junior
Evelling Castro
Everton Ricardo Bueno de Deus
Ewerton Wander Duarte do Nascimento
Fabiano da Silva Silveira
Fabio Augusto Souza Cardoso
Fabio Ayres
Fábio Brod
Fábio Carvalho Magalhães
Fabio Cesar de Carvalho
Fabio da Silva Araújo
Fábio Emilio Costa
Fabio Martins
Fabio Melo
Fábio Pendiuk
Fabio Ramalho Almeida
Fabrício de Carvalho
Fabrício Martins Sobrinho
Fabricio Medeiros
Felipe Amaral
Felipe Barcelos Monaiar
Felipe Bento
Felipe Bento de Sousa
Felipe Campelo Sabbado
Felipe Carim Caldas
Felipe Cipriano de Oliveira
Felipe Cittolin Abal
Felipe Colussi Karasiak
Felipe De Castro Andrade

Felipe dos Santos
Felipe dos Santos Lima Silva
Felipe Eduardo de Barros
Felipe Figueiredo
Felipe José Rodrigues da Silva
Felipe Kajihara
Felipe Malandrin
Felipe Marangoni Pontes
Felipe Motta
Felipe Pereira da Silva Lourenco
Felipe Rodrigues
Felipe Shimabukuro Kai
Felippe Martins
Felippe Mendes Ieck
Felix Nogueira
Fernando "Rardlock" Sousa
fernando alves pereira cardoso
Fernando Corvisier de Abreu
Fernando da Luz Schmidt
Fernando de Moraes Sedrez
Fernando Gallo Salmazi
Fernando Garagnani
Fernando Guedes
Fernando Lourenço Dutra
Fernando Luccas Cruvinel
Fernando Merízio
Fernando Muniz Erthal
Fernando Walace de Oliveira Ferian
Fernando Xavier
Filipe
Filipe "Angelus" Ragazzi
Filipe de Menezes Jesuino
Filipe Rogick
Flávio Barbosa Braga
Flávio Cardoso de Avila
Flávio Ciampone da Silva
Flávio Martins de Araújo
Flávio Ruiz de Barros Neto
Franciolli da Silva Dantas de Araujo
Francis Diego Duarte Almeida
Francisco Daniel Cruz Mauricio
Francisco Jonhson Pereira Salles
Frederico Luciano B C Mota
Gabriel Alves Rodrigues
Gabriel Cebrián
Gabriel de Godoy
Gabriel Dena
Gabriel Dudena de Faria
Gabriel Dussin
Gabriel Fonseca Ribeiro
Gabriel Gianini de Lima
Gabriel Isquierdo
Gabriel Jansen
Gabriel Lange
Gabriel Laporta Colucci
Gabriel Martins Iricevolto
Gabriel Pellizzari
Gabriel Pessine
Gabriel Rosini
Gabriel Seiffert
Gabriel Utta Pinheiro
Gabriel Vansella Truchetti
Gabriel Velloso
Gabriel Vieira Bueno Netto
Geraldo de França Teixeira
Germano Pilar Ribeiro
Gian Marco Francisquini
Gianfrancesco Gomes
Gil Marques da Silva
Gilberto Coutinho
Gilberto M. F. Jhunior
Gilberto Pereira Alves
Gilmar Reinado Bernal Valdez
Gilson da Silveira Jorge
Gilvan José Gouvea
Giovanni da Costa Santin
Glaucia Cristina da Silva Amaral
Glízia Paulo de Menezes
Guilherme Albino da Costa
Guilherme Augusto Figueiredo Garcia de Moura
Guilherme camillo neto
Guilherme Chiodeto
Guilherme de Carvalho Marques
Guilherme Dias da Silva
Guilherme Ferrari
Guilherme Gomes Neto
Guilherme H. Sacramoni N.
Guilherme Henschel
Guilherme Korn
Guilherme Pereira Gomides
Guilherme S. Proni
Guilherme Sassaki
Guilherme Silva
Guilherme Souza
Guilherme Vieira Honorato
Gustavo Albino Da Costa
Gustavo Amado
Gustavo Borges
Gustavo Bueno
Gustavo Ceragioli
Gustavo Cruz
Gustavo da Rocha Pereira
Gustavo Degering
Gustavo França Chagas
Gustavo Henrique Braga
Gustavo Marcos Fini
Gustavo Mendes da Costa Arrevolti
Gustavo Oliveira
Gustavo Oliveira Lemos
Gustavo Queiroz Rodrigues
Gustavo Rossi
Gustavo Sales
Gustavo Schoenaker
Gustavo Silva Gaspar
Gustavo Tenório Pinheiro
Hades Oneiroi
Haniel Ferreira Nascimento
Harinama Mano Coelho de Sá
Heber Maia
Heitor De Almeida Francisco
Helder "MadClown" Poubel
Helder Hidalgo
Helder Lavigne
Helio Franco Gehring Junior
Helio Horacio Gorgonio de Alcantara
Helio Maciel de Paiva Neto
Helio Rodrigues Machado Neto
Helton Garcia Cordeiro
Helton Gouvêa
Henrik Chaves Gregório
Henrique Almeida Caetano
Henrique Barbosa da Costa
Henrique Castro
Henrique De Sena Kozlowski
Henrique Golin
Henrique Pereira
Herbert Lasanha Soares
Hernan Hermes
Hernane Bini
Hernani Ilek
Hess Grigorowitschs
Hiago Soares
Hugo Roldan
Hugo Silva
Hussan Fadel Silvestre
Ian Gois
Ibrahim Mohammed Mazhar Khan
igor cohen calixto
Igor Lima
Igor Maia
Igor Marinho
Igor Silveira
Igor Soares do Nascimento
Igor Vieira Chacon
Igor Vieira de Almeida Ferreira
Ilton Alberto Junior
ingrid seelaender
ismael cruz dos reis
Israel Crisanto
Israel Rodrigues Bezerra
Italo Henrique Silvestre
Italo Pivato de Gaspero Lotufo
Iuri Gelbi Silva Londe
Iuri Martins
Ivan Barion Ferraz Ribeiro
Ivan Cezarini Patricio
Ivan Stefani
Ivan Veiverberg
izolina de souza campos
Jack Explicador
Jácomo Gustavo Pilati
Jadir Eduardo Correa Junior
Jairo Moreira Dos Santos J
Jaison Ricardo Coelho
Jaykon Willian
Jayme Ribeiro
Jayr
Jeferson Schaefer
Jefferson Araujo Dutra
Jefferson Gonçalves de Souza
Jefferson Tadeu Frias
jhonatan ascari
João Antonio
João Batista Mello Reis
João Douglas Moção de Oliveira
Joao Eduardo Do Nascimento Araujo
João Filadelfo de Carvalho
João Gabriel de Almeida Pereira da Cunha
João Gabriel Manfré Nazar
João Gimenez
João Guilherme Martins Silva
João Mário Soares Silva
João Paulo Gomes Pereira
João Paulo Marinho Silva de Almeida
João Paulo pereira de Almeida
Joao Paulo Siqueira Pereira
Joao Pedro Carmo Morato
João Pedro Cavalcante
João Pedro Marques
João Renato Lima Paulon
João Tavares
João Victor Andrade Wigeneski
João Victor Burgos Fernandes
João Victor Cal Garcia
Joao Victor Rodrigues
João Vitor (D20)
João Vítor Borges Teixeira dos Santos
João Vitor Freitas Chaves
John Alan Palacio Silva
Johnn Robert Costa Kalil
Jonas Matheus Sardena Peres
Jonas Santos Freire
Jonatas Lima
Jones Vieira
José Carlos Engel
Jose Eduardo Veiga Braga Filho
José Lima Júnior
José Rogério Rodrigues de Souza
José Sérgio Pereira Neto
José Wilson Oliveira Fontenele
Josias Barros Costa
Jota Feldmann
Jovaine Varella de Freitas
Juan Diego Olazabal
Juarez Camargo
Jugguer
Juliano Cataldo
Juliano Elvis Oliveira
Juliano Luis Orzevalla
Juliano Rodrigues de Oliveira
Juliano Venceslau
Julio Cezar Parancini
Julio Cezar Silva Carvalho de Toledo
Julio Przysiada Junior
Kaciano Ghelere
Kaio Paes
kaique maximiano pereira
Kassio Lohner Prado
Kauê Ferro Alves Rodrigues
Kenji Miura
Kherian Gracher
Kingdom Livraria LTDA ME
Kisnney Almeida
Kleverson Carvalho
Larissa Wachulec Muzzi
Lauri P. Laux Jr
Lauro Ângelo Gonçalves de Moraes
Lauro de Souza Monteiro
Lauro José de Souza Telles
Leandro Casanova
Leandro de Campos Fonseca
Leandro Gouvêa
Leandro Lima dos Santos
Leandro Matias
Leandro Mondini
Leandro Novo
Leandro Poletto
Leandro Raniero Fernandes
Leandro Rocha
Leandro Santos Felix
Leandro Souza
Leandro Zanella de Souza Campos
Lennar Smânio
Leo Figueiredo
Léo Siqueira
Leonardo Alves Fagundes Júnior
Leonardo Augusto Franco
Leonardo Carneiro
Leonardo Elias Prado Bezerra
Leonardo Freitas de Almeida
Leonardo Henrique dos Santos Medeiros
Leonardo Machado Almeida
Leonardo Machado Waldison
Leonardo Malheiro
Leonardo Massaneiro Luciano
Leonardo Paulo da Natividade
Leonardo Sena Rodrigues
Leonardo Viana de Vasconcelos Martins
Leoncio Barreiro Thomaz
Leonidas Rodrigues dos Santos
Letícia Maria Custódio de Souza
Lincoln Ruteski dos Santos
Livia von Sucro
Lorenzo gentil de oliveira
Lourenço Amorim
Lourival Dias
Luan Guilherme Carvalho
Luan Martins
Lucas
Lucas Alves Rodrigues
Lucas Augusto Gonçalves Ferreira
Lucas Barros
Lucas Batochi Pinheiro
Lucas Brandão
Lucas Chrisostimo Farah
Lucas Cittadino Vieira de Almeida
Lucas Correa Tonon
Lucas Costa Almeida
Lucas da Silva e Silva
Lucas Danez
Lucas David
Lucas do Nascimento Oliveira
Lucas Fernando
Lucas Ferreira dos santos
Lucas Fiuza
Lucas Freitas Fogaca De Aguiar
Lucas Grove
Lucas Maia Peclat de Oliveira
Lucas Maretti Rossi
Lucas Martins Borges de Alencar
Lucas Moreira
Lucas Myth
Lucas Oliveira de Sousa
Lucas Oller Angelo Ferraz

Lucas Rafael Pessota
Lucas Riello
Lucas Silva de Deus
Lucas Soares dos Santos Scarton
Lucas Toledo de Sousa
Lucas Tristão Prieto
Lucian Pagel Demo
Luciana R Duarte
Luciano Jorge de Jesus
Luciano Paulo Giehl
Luciano Souza
Luftel
Luis Alberto de Deus Baptista da Silva
Luis Felipe Fernandes Freire
Luis Fernando dos Santos
Luis FT (Shingo)
Luis Marsoti
Luis Olavo de Moura Dantas
Luís Zavan
Luiz Borges Gomide do Nascimento
Luiz Carlos
Luiz Eduardo Lopes Paneguini
Luiz Eduardo Neves Peret
Luiz Eduardo Ricon de Freitas
Luiz Felipe Sanches
Luiz Felipe Vieira Ewald
Luiz Henrique Rodrigues Fençon
Luiz Lucas
Luiz Paulo Dias Junior
Luiz Paulo Preston Giesata
Luiz Quintanilha
Luiz Victor
Magnun Bernardes
Maico Alexandre Kley
Maira Oliveira Santos
Manoel Mozzer
Marcel Drachen
Marcel Duro
Marcel Santos de Camargo
Marcela Roberta Jacyntho Zacarin
Marcello Guerreiro
Marcelo Benjamin Maurício Jr.
Marcelo Cruz
Marcelo de Souza Rocha
Marcelo Drudi
Marcelo Henrique Munhoz
Marcelo Hertz
Marcelo Holanda
Marcelo Passamani Machado
Marcelo Vianna
Márcio Correia de Azevedo
Márcio da Silva Kubiach
Márcio Henrique Carvalhal
Márcio Junior
Marcio Noveli
Marcio Velleda Da Silveira
Marco Antônio Damasceno Faustino
Marco Aurélio Acauan de Mello
Marco Poli de Araujo
Marco Tulio Souza Reis
Marcos Antonio Gomes daSIlva Junior
Marcos Antonio Nascimento Sena
Marcos Eduardo de Sousa
Marcos Faneli
Marcos José da Silva
Marcos Pincelli
Marcos Pomaroli
Marcos Tadeu Silva
Marcos Vinicius Cunha dos Santos
Marcus Andrade
Marcus Birth
Marcus Brambilla
Marcus Freitas
Marcus Santini
Marcus Vinicius
Marcus Vinicius de Mello Oliveira
Marcus Vinícius Kleiman
Marcus Vinicius Marcondes do Nascimento
Marcus Vinicius Rosado Soares Lopes
Mário Ferreira da Silva
Mário Henrique Castro Benevides
Mateus Barradas
Mateus Henrique de Almeida
Mateus Rennó
Matheus Alcantara
Matheus Augusto Castilho dos Reis
Matheus Bonatti
Matheus C. Bezerra
Matheus Cademartori
Matheus D'Avila Almeida
Matheus de Avila Pereira
Matheus de Souza D. de Freitas
Matheus Duarte
Matheus Eduardo Bezerra
Matheus Farkas
Matheus Furtado
Matheus Henrique Souza Mattos
Matheus Levorato Nagatsuka
Matheus Moledo
Matheus Scarole
Matheus Soares
Matheus Ulisses Xenofonte
Matheus Vinicius da Silva
Mattheus Belo
Maurício Andrade Soares Gomes
Mauricio Henrique de Souza Bomfim
Maurício Moura Maranhão da Fonte Filho
Maximiliano Pizzatto Moraes
Maycon Maia Rodrigues
Maykol Ronne
Maykon Felix Farias Rodrigues
Mayra Farias Silva
Mestre PedroK
Mestre Xis
Michael Cebalos Ruppelt dos Santos
Michel M Silva
Miguel Folk
Mihidini Augusto Arguelis Genneni
Morbyus
Morgan Blade
Murillo Odani de Oliveira
Murilo Machado
Napoleão Schoeller de Azevedo Júnior
Nathália Isadora Mignoni Coletti
Neo Asc
Nikolas Jorge Santiago Carneiro
Nikos Elefthérios
Nivaldo Pereira de Oliveira Junior
Norberto Borba Borges Coelho
Odir André Lourenzzetti
Odmir Fortes Menezes Caldas Filho
Ofidio Nogueira
Orlando Vaz Pinto Junior
Osiris de Sousa Ferraz Neto
Otavio Cremonez Eufrazio
Overrun Geek Store
Pablo Machado de Azeredo
Pablo Rodrigues Lopes
Pablo Vítor Vale Nascimento
Pablo Weiler Aguiar dos Santos
Paola Fgmo
Patricia Brito
Patrick Carvalho Pedro
Patrick Escobar
Patrick Flores Menezes
Patrick Porto
Paulo César Cipolatt de Oliveira
Paulo Haruo Imaguire Medeiros
Paulo Henrique Dihl
Paulo Henrique Vieira da Paixão
Paulo M. Marques
Paulo Miguel Fonseca
Paulo Ramon Nogueira de Freitas
Paulo Roberto Alves de Oliveira Junior
Paulo Roberto Fróes
Paulo Sergio Zaguini Filho
Pedro Corrêa Rivelles Ruffie
Pedro de Andrade Kersten
Pedro Henrique
Pedro Henrique Chaves Maia
Pedro Henrique de Souza Nieves
Pedro Henrique Dornele Machado Rocha
Pedro Henrique Ribeiro
Pedro Henrique Souza
Pedro Hugo
Pedro Lyra Matoso
pedro lyra matoso
Pedro Oliveira Obliziner
Pedro Oriques
Pedro V. Ribeiro
Pedro Víctor Santos
Pedro Xavier Borges
Perdiga
Philip Araujo Silberman
Philippe Dunder Pittigliani Magnus
Philippe Pinto
Philippe Pittigliani Magnus
Phillip Matta
Priscilla Shirahige Yamamoto
Quintino Sales
Rafael Alves
Rafael Andrade Cavalaro
Rafael Andrade Rotondano
Rafael Ariais Bezerra
Rafael Caldeira
Rafael Castro
Rafael Castro Guarienti
Rafael Cruz
Rafael de Lima Perottoni
Rafael Félix
Rafael Fernandes Pereira
Rafael Germano Pereira
Rafael Gustavo Neves Amon
Rafael Henrique Grudka Barroso
Rafael Lima do Monte
Rafael Machado Saldanha
Rafael Manzieri Espanholi
Rafael Meneses da Silva
Rafael Mittag
Rafael Panczinski de Oliveira
Rafael Peixoto de Moraes
Rafael Pereira do Prado
Rafael Plentz Lopes
Rafael Reis Rodrigues dos Santos
Rafael Rocha
Rafael Santos de Abreu
Rafael Silveira
Rafael Soares Padilha
Rafael Tokarski Ribas
Rafael Ujimori
Rafael Vieira Pereira
Rage Coltro Cury
Raijoan Sergio Ramos Gomes Filho
Ramiro Junior
Ramon Felipe Jorck
Ramon Marques Borges
Raphael Bianco
Raphael Ligeiro
Raphael Montero
Raphael Oliveira
Raphael Romaris
Raul Barbosa
Raul Carrijo de Almeida
Regina Almeida do Amaral
Reginaldo Demollisher
Remison Thiago Oliveira Ramos
Renan Albino da Cunha
Renan Almeida de Miranda Santos
Renan Alves Maronni
Renan Candido
Renan Felipe Nishioka
Renan Inoue
Renata Costa Machado
Renato Gomes de Almeida Kalil
Renato Gouveia
Renato Martins Zacarias
Renato Medeiros
Renato Moreira da Costa
Renato Nery Domingues
Renato Yugiro Saiki
Rene Eduardo Arruda
Renê Ricardo
Rian Oliveira Rezende
Ricardo Augusto
Ricardo Barreto
Ricardo Bohaczuk Venturelli
Ricardo Carvalho da Costa
Ricardo da Rocha Carvalho
Ricardo de Abreu Lessi
Ricardo Maciel Rodrigues
Ricardo Pereira Ramalho
Ricardo Ramada
Ricardo Silva
Ricardo Soares
Robert Morais Thompson
Roberto Actis
Roberto Batista Rodrigues
Roberto Carlos da Silva Belgoni
Roberto Elias Jugdar
Roberto Mineo Kondo Rodrigues
Roberto Muller
Roberto Vasconcellos Rebolla Filho
Rodolfo Araujo Rodrigues
Rodolfo Borges
Rodolfo Borges Ferreira
Rodolfo de Deus Barbosa
Rodolfo Guidil
Rodolfo Vieira Maximiano
Rodrigo Ambrosio Fock
Rodrigo Antonio da Silva Sá de Rezende
Rodrigo Bandeira
Rodrigo Barcelos Queiroz da Costa
Rodrigo Bastos Mello
Rodrigo Britto Pedroso
Rodrigo Bruno
Rodrigo Campos Varandas
Rodrigo Carlos Silva de Lima
Rodrigo Carvalho Dias
Rodrigo Charles O. Cardoso
Rodrigo Chaves
Rodrigo Gonzalez
Rodrigo Lessa
Rodrigo Lopes Azeredo
Rodrigo Luis Favaron
Rodrigo Mesquita
Rodrigo Miranda
Rodrigo Moraes de Oliveira
Rodrigo Oliveira
Rodrigo Oliveira dos Santos
Rodrigo Otávio Guerreiro
Rodrigo Rodrigues Vaz
Rodrigo Soares de Cerqueira
Rogerio Ribeiro Campos
Rogério Rodrigues Vilas Boas
Romário Oliveira de Vasconcelos
Romildo Neto
Romullo Assis dos Santos
Rômulo Dias Nascimento
Ronaldo Félix
Ronaldo Mascarenhas
Ronan Freitas
Roosevelt Pessoa Suna

Rubem Cardoso
Rubem Filho
Rubens Rangel
Sajunior Lima Maranhão
Samuel Grave Silva
Samuel Loni Hauly
Sandino Farias
Sandor Banyai Pereira
Sanscouer
Sara Oliveira
Saulo Brito da Silva
Saulo Herbert Maia
Saulo Medeiros Aride
Schwamberth Roberto C. R. M. Vicente
Sean C. Gomes
Sean Ryushi Narita
Septimus Meneses Júnior
Sérgio Antônio Batista dos Santos Filho
Sergio Antonio Lins
Sérgio Ferreira Martins Garcia
Sergio Lucio de Souza Filho
Sergio Ramos
Sidnei Yuki vieira Borges
Silvino Pereira De Amorim Neto
Silvio Dante Padilha Uvo
Tales de Azevedo e Vasconcellos
Tales Roberto
Tertoleone
Thainá Vivas
Thalles Cezar Aragão Montenegro
Theo Ribeiro de Barros
Theodoro Mota Cordeiro
Thiago Alves
Thiago Alves Laurentino
Thiago Cabello
Thiago de Bittencourt Buss
Thiago de Oliveira Gonçalves
Thiago Duarte
Thiago Ferreira
Thiago Henrik
Thiago Lucas da Silva
Thiago Machado Ramalho
Thiago Morato
Thiago Moura Rogenski
Thiago Oldrini
Thiago Pereira Correia
Thiago Souto Queiroz
Thiago Vieira Costa
Thiérri Parmigiani
Thomas Moreira Santos Pinhanez
Thyago C. Nogueira
Tiago Albalat Lipp
Tiago Alencar Braga
Tiago Cubas
Tiago Honorato de C. Ramos
Tiago Luiz Mairink Barão
Tiago Paluch
Tiago Panaro de Oliveira
Tiago Roque
Toleman Alan Picoli
Toshimitsu De Araújo Barbosa
Toulouse Soares
Tullio Mozart Pires de Castro Araújo
Valeska Waski
Vauderag Vieira dos Santos Junior
Victor Afonso Bessa da Mota
Victor Alexandre Félix Bastos
Victor Cordeiro
Victor Craviee
Victor Franco
Victor Heitor Gonçalves
Victor Hugo Cruz Caparica
Victor Hugo Martins
Victor Matheus Saraiva Silva
Victor Peixoto Pereira
Victor Scudeler Bechelli
Victor Vicente Duran Guedes
Vinícius Barbosa
Vinicius de Oliveira Tarrega
Vinicius de Souza Velasco
Vinicius Holanda de Morais
Vinicius Monteiro
Vinnicyus Bezerra
Vitor Antonio Nardino
Vítor Júnior
Vitor Kern
Vivian Romanelli
Viviane Lopes da Costa
Wagner Alves
Wagner Rezende
Walcker da Silva Gomes
Waldir Natalino Rodrigues Junior
Wallas Pereira Novo
Walter Cordova Souza
Walysson Alves
Wellington Pequeno Meirelles
Welton Gouveia
Wemerson Azeredo
Wesley Niclevisk Giovanini
Wesley Oliveira
Weslley Schneider
Willian Vieira Resende
Willy Marques
Wilsius de Mesquita Norte Alves
Wladimyr Alvim Proenca
Yancaê Lucas Boell
Yanes Tomaszewski
Yann Marien
yuri flores araujo
Yuri Hiarita
Yuri Moro
Zeca Paes Leme

