Um sussurro nas Trevas

Sistema Daemon

Um Sussurro nas Trevas

Alexander “El Brujo” Siqueira

Um Sussurro nas Trevas

Agradecimentos:
Ao **Howard Phillips Lovecraft** por desenvolver todo um sistema mitológico insandecedor para sua literatura de Horror.
Ao **Sand Petersen** por criar o primeiro RPG de Horror investigativo Call of Cthulhu.
Ao **Marcelo Del Debbio** por criar o Sistema Daemon.
A **Minha Amada Esposa Fabiana** por aturar minhas loucuras e sempre me incentivar nas horas que eu mais preciso.
Ao **Tiago "Murazor" Maraschin** pelas regras sobre loucura e do texto dos “Tomos Malditos”.
Ao **Leandro Lopes dos Santos** pelo excelente trabalho em Daemon Cthulhu.
Ao **Janderson “Ogro” Siqueira** por toda ajuda durante o desenvolvimento deste livro.
Ao **Grupo Lords of Darkness** por todos esses anos me aturando como narrador e jogador.
Ao **Alex Pina** e **Taliba Almeida** e todos os companheiros da internet que contribuíram para que esta obra fosse realizada.
Ao pessoal do **Mundo Tentacular** pelo excelente trabalho no Blog de onde eu extraí a maioria dos textos deste livro.
A Todas as pessoas acima e algumas que permaneceram anônimas, são responsáveis por este livro. Eu sigo apenas como adaptador, organizador e contribuidor.

Aviso importante: Todo conteúdo deste livro foi extraído de várias fontes da internet e do E-book Daemon Cthulhu de **Leandro Lopes dos Santos**, por tanto não pretendo me titular como autor. Este livro foi desenvolvido de fã para fãs do Maravilhoso Universo de H.P. Lovecraft e do Sistema Daemon.
Não pode ser comercializado em hipótese alguma.

Introdução

Um dos grandes estilos de aventuras de RPG são, sem sombra de dúvida, as tramas que envolvem horror e mistério, sejam estes de caráter policial, sobrenatural ou histórico. Ainda, um extenso e famoso nicho deste tipo de aventura é onde temos a inclusão dos famosos Mythos de Cthulhu na trama.

Mas afinal de contas, quem é esse tal de Cthulhu?

O Grande Cthulhu é um ser extraterrestre de imenso poder. Ele dorme por milênios, em sua cidade submersa, R'lyeh, sendo apenas uma de muitas entidades extraterrestres que existem antes da concepção de tempo humana. Estes seres são chamados de Grandes Antigos e todo esse panteão é definido como Mythos de Cthulhu, pois este é o mais poderoso dos Grandes Antigos a viver na Terra, o que possui o maior número de seguidores entre os humanos, e o que apresenta maiores evidências de sua existência.

Os Mythos de Cthulhu são antiquíssimos: o próprio Cthulhu chegou à Terra a 500 milhões de anos; e a criação da vida em nosso planeta é atribuída a algumas raças alienígenas. A única razão para que estas criaturas não eliminaram ainda a Humanidade é que eles ainda não perceberam.

Então qual será o destino dos Homens? Seremos aniquilados por forças além de nossa compreensão? Ou nos tornaremos escravos de alguma raça alienígena? Mas o que levaria os Grandes Antigos a se preocuparem com nossa raça louca e insignificante? Eles querem alguma coisa em nosso planeta...

O que é uma aventura de Horror estilo CoC?

As aventuras de Call of Cthulhu arremessam os Personagens (chamados de Investigadores) contra estes seres de imenso poder. Em uma típica aventura temos cultistas insanos tentando libertar o seu horrendo deus, livros blasfemos, artefatos e achados arqueológicos, expedições aos lugares mais estranhos da Terra, rituais profanos, loucura e morte. Você pode se perguntar: "- Que graça tem em jogar com uma pessoa normal e enfrentar monstros que fariam o Fanático sair correndo de medo?". Isto que faz de CoC um jogo único, e de genuíno horror. Você já viu em filmes de horror o personagem principal sair ileso? Lembram em O Exorcista? Ou em Frankenstein? Em jogos assim se você quiser ter algum sucesso sobre os Mythos, mesmo que pequeno, deve arcar com as grandes consequências.

Se os seus jogadores já estão cansados de matar aquele Dragão Vermelho, ou de fazerem Caçadas de Sangue após encontros com o Príncipe, tente mudar um pouco de ares; pode ser traumático no começo, mas a recompensa é garantida.

Criação de Personagens

Na maioria dos RPGs, os Jogadores são os únicos responsáveis pela criação de seus Personagens. No Sistema Daemon isto também é permitido, mas recomendamos que os Personagens sejam construídos apenas pelo Mestre ou com grande participação deste. Isso ajuda a conseguir um grupo lógico e coeso: jornalistas, universitários, policiais, agentes do governo, detetives particulares, astronautas ou marinheiros.

Personagens de TORMENTA, ARKANUN, TREVAS, INVASÃO, INIMIGO NATURAL, ANJOS, DEMÔNIOS, VAMPIROS, TEMPLÁRIOS e INQUISIÇÃO são construídos utilizando as regras do Sistema Daemon.

Você sabe o Personagem não!

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito. Quando se joga RPG, você precisa se tornar outra pessoa. Fazer o que ela faria agir como ela agiria e, principalmente lembrar-se do que ela lembraria.

Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que ELE sabe. Lembre-se, seu Personagem é uma pessoa que está apenas começando a descobrir a verdade sobre os anjos e demônios. Ele sabe muito pouco, ouviu rumores, presenciou cenas confusas. Você, por outro lado, conhece mais sobre o mundo de TREVAS (porque leu aqui ou em outro lugar).

Quando cria seu Personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e não pode excedê-las. O Personagem provavelmente sabe que existam Vampiros, bruxas e Demônios, mas dificilmente saberá de início como derrotá-los.

Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os Jogadores NUNCA saibam mais do que seus Personagens. Para isto, basta mudar o que está no livro. SIM, Sacaneie!

O Mestre PODE e DEVE fazer isto! Jogadores que confiarem demais nas informações contidas aqui podem se arrepender mais rápido do que imaginam.

Passo 1: defina o cenário

Este primeiro passo servirá para determinar o tipo de Personagens a serem criados, bem como limitará a escolha de Perícias e Aprimoramentos compatíveis com a Época escolhida. Assim se evita Personagens com Atributos exagerados em uma Campanha de Terror, ou Personagens com "atirar com metralhadora" em uma Campanha medieval...

O Mestre sempre deve vetar Perícias ou Aprimoramentos que julgar não compatíveis com a Época e Local escolhido para o Início da Campanha.

Tipos de Campanha

Estes são alguns tipos comuns de Campanhas de RPG. Naturalmente, as possibilidades são infinitas. Crie seus próprios cenários de jogo e surpreenda seus Jogadores.

Realista/Terror: Os Personagens começam com 101 pontos de Atributos (entre 5 e 18), 5 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias. Possuem 1 inimigo inicial. Geralmente são ambientados na época moderna (dias de hoje), mas pode ser realizado em qualquer período. Ex: TREVAS, INVASÃO e INIMIGO NATURAL.

Aventura/Fantasia: Os Personagens começam com 111 pontos de Atributos (entre 5 e 20), 6 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos em Perícias. Possuem 1 inimigo inicial. Geralmente são ambientados na época Medieval Fantástica (séculos X a IX) com magos, Elfos, Duendes e outras criaturas. Ex: TORMENTA, ARCÁDIA e TEMPLÁRIOS.

Horror Medieval: Um dos favoritos dos Jogadores. Os Personagens começam com 101 pontos de Atributos (5-18), 5 pontos de Aprimoramento e podem chegar a até 500 pontos de Perícias e pelo menos 1 inimigo inicial. Ex. ARKANUN e INQUISIÇÃO.

Espionagem/Heroico: Os Personagens começam com 111 pontos de Atributos (entre 5 e 20), 6 pontos de Aprimoramentos e podem chegar a até 500 pontos em Perícias. Começam com pelo menos dois inimigos iniciais. Geralmente são ambientados na época contemporânea.

Imortais/Heróis: Neste tipo de Campanha, os Personagens são vampiros, dragões, anjos caídos, demônios, super-heróis, nephalins, mutantes, magos imortais, avatares, semideuses e outras criaturas poderosas. Começam com 131 pontos de Atributo (entre 12 e 30), 1 ponto de Aprimoramento para cada 20 anos de vida e um inimigo a cada 50 anos de vida do Personagem (mínimo 2 inimigos). Estabeleça um limite de Idade para os Personagens, para que todos possuam poderes equivalentes. Regras para Personagens mais poderosos estão nos livros ANJOS, DEMÔNIOS, VAMPIROS e SPIRITUM.

Outros Ambientes: O Sistema Daemon possui regras genéricas podendo ser utilizado em qualquer tipo de ambientação. Além dos exemplos acima o Mestre pode ambientar sua Campanha em outros tempos e locais, como por exemplo, II Guerra Mundial, Egito Antigo, Piratas, Japão Feudal, Renascença, Império Romano, Aventuras Futuristas, Guerra do Vietnã, entre tantos outros.

Passo 2: O Passado

Imagine o que aconteceu com seu Personagem desde o seu nascimento até a data do início da Campanha. Escreva a história primeiro, depois se preocupe com os detalhes numéricos. Números não são importantes, o importante é criar um Personagem coerente. Escolha um nome, idade, local de nascimento, o nome de seus pais e irmãos (se tiver), como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, e seu objetivo na vida.

Para facilitar, fornecemos um pequeno questionário que deve auxiliar os Jogadores na construção de seus Personagens.

História

Qual é o nome dele?
Quantos anos ele tem?
Quando e onde ele nasceu e cresceu?
Ele conheceu seus pais? Como foi sua infância?
O que sente sobre eles?
Os pais dele ainda estão vivos?
Se sim, como e onde eles vivem?
Ele tem irmãos ou irmãs? Sabe onde eles estão e o que estão fazendo? (Válido para outros tipos de parentes).
Ele teve amigos em sua juventude? Descreva-os.
Ele é casado (ou noivo ou viúvo)? Se for, como aconteceu?
Ele tem filhos? Se tem, como eles são?
Ele recebeu educação formal? Se teve até onde ela foi?
Como ele aprendeu o que ele faz hoje e a ser o que ele é?
O que seu Personagem faz para viver?
Por que ele escolheu essa profissão?
Como ele é fisicamente em detalhes?
Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?

Objetivos/Motivações

Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
E por que ele tenta fazer isso?
O que ele vai fazer quando conseguir cumprir seu objetivo?
O que ele vai fazer se falhar?
O que ele considera seu maior obstáculo no seu sucesso?
O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
Se ele pudesse mudar alguma coisa em si mesmo, o que seria?
Ele tem medo de alguma coisa?

Personalidade

Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?
Como ele se autodescreveria?
Qual é a atitude de seu Personagem em relação ao mundo?
Qual é a atitude dele em relação as outras pessoas?
Ele tem atitudes diferenciadas para certos grupos de pessoas?

O Mestre deve recompensar uma história bem construída, permitindo ao Jogador que utilize os amigos e familiares como contatos, caso seu Personagem necessite de ajuda durante o curso de uma Aventura.

Nosso personagem exemplo será Thomas Ferguson, um policial nascido na cidade de Yorkshire, Inglaterra. Filho mais novo de três irmãos, Thomas perdeu a mãe durante um atentado do IRA e desde então passou a se dedicar à carreira de policial, chegando inclusive a abandonar a faculdade de engenharia que cursava. Thomas possui uma namorada chamada Kelly e alguns amigos com quem sai constantemente.

Em cerca de sete anos na força, Thomas chegou ao cargo de detetive e está prestes a investigar o caso que pode ser o mais importante de sua carreira: Nas últimas duas semanas, três corpos de garotas com idades variando entre 15 e 19 anos foram encontrados abandonados na praia, com diversas marcas de cortes na forma de runas entalhados em seus corpos. A polícia suspeita de um serial killer, mas Thomas acredita que existe alguma coisa sobrenatural por trás desses assassinatos.

Passo 3: Atributos

Como estamos trabalhando com uma Campanha Realista, os Personagens possuirão 101 pontos para

distribuir em seus 8 Atributos, sem contar com modificações posteriores.

Os Atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do Personagem. Como você imagina que ele é? Forte como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em acrobacias? Os Atributos servem para colocar suas ideias no mundo imaginário de sua Campanha...

Coloque estes valores ao lado de cada Atributo correspondente, onde está escrito Valor Original. A segunda coluna, Valores Modificados só deve ser preenchida se o Personagem possui algum tipo de Aprimoramento, Perícia ou Equipamento que modifique tais valores (Por exemplo, um bracelete mágico que aumente sua Força para 19 ou um equipamento tecnológico que aumente sua Destreza para 16). De qualquer forma, isto só será feito mais tarde...

Os números de Teste são usados para fazer testes referentes a um determinado Atributo. Para encontrar o Valor de Teste, multiplique o Atributo por QUATRO.

Atributos	Valor Original	Valor Modificador	Teste Normal
FR	11	11	44%
CON	10	10	40%
DEX	13	13	52%
AGI	12	12	48%
INT	17	17	68%
WILL	9	9	36%
PER	16	16	64%
CAR	13	13	52%
TOTAL	101		

Passo 4: Aprimoramentos

A próxima etapa é lapidar um pouco mais a história de seu Personagem. Para isto servem os pontos de Aprimoramento. No caso desta Campanha, cada Personagem dispõe de 5 pontos de Aprimoramento, (podendo chegar até a 8 positivos, com Aprimoramentos Negativos para balancear a conta).

De acordo com a história, o Jogador decidiu escolher os seguintes Aprimoramentos, com os custos já calculados. Sua ficha ficará assim:

Aprimoramentos	Custo
Ambidestria	2
Contatos (Polícia, IML, Scotland Yard)	1
Armas de Fogo	1
Sensitivo	1
Total	5

Passo 5: Profissão e Perícias

Dependendo da época da Campanha, tipo de Aventuras e tipo de grupo, existe infinitas possibilidades de profissões para escolher. Nos anos 90, a quantidade possível de empregos, subempregos ou bicos que uma pessoa pode fazer é extensa demais para ser listado aqui.

Assume que o seu Personagem pode ser qualquer coisa que você quiser (desde, é claro, não atrapalhe a Campanha ou o Background dos outros Personagens). Uma profissão não é obrigatória. Dependendo da época da Campanha, elas podem nem mesmo existir! E dependendo do mundo de Campanha, até mesmo este conceito pode estar ultrapassado...

Os pontos de Perícia são calculados da seguinte maneira:

Pontos= 10X idade+5X INT

OBSERVAÇÃO: Recomenda-se distribuir PRIMEIRO os pontos de Perícia "brutos" (ou seja, aqueles que seu Personagem tem direito) e DEPOIS acrescentar os bônus iniciais de Atributos. Isto lhe poupará muito tempo e cálculos.

Thomas Ferguson possui 30 anos e INT 17 (385 Pts no total)

Perícia	Gasto	Atributo	Total
Pistola	50	13	63
Artes - Redação	30	17	47
Ciências - Psicologia	20	-	20
Ciências - Teologia	20	-	20
Ciências - Criminalística	40	-	40
Ciências - Direito	40	-	40
Ciências - Literatura	15	-	15
Manip. - Interrogatório	20	17	37
Manip. - Intimidação	40	9	49
Manip. - Lábia	20	13	33
Manip. - Liderança	20	13	33
Total	335		

Passo 6: Perícias de Combate

Assim como as Perícias normais, as Perícias de combate são compradas com pontos de Perícia. A diferença entre estas Perícias e as Perícias normais é que as perícias de combate possuem DOIS valores: o valor de ataque e o de defesa.

Todos os Personagens começam com a Perícia Briga DEX/ DEX, mas pode aumentá-la com Pontos de Perícia. Exemplos de Perícias de combate incluem Artes Marciais (Caratê, Judô, Kung-Fu, jiu-jítsu, Capoeira, etc.) e Armas Brancas (Espada, Machado, Adaga, Lança, etc.)

Dos 50 pontos que sobraram, Thomas gastou seus pontos em Briga e em manuseio de facas, da seguinte maneira:

Perícia	Gasto	Original	Final
Briga	20/20	13/13	33/33
Facas	10/0	13/13	23/13

Passo 7: PVs, IP

Agora é só uma questão de matemática.

Pontos de Vida são iguais à soma de Força mais Constituição divididos por 2 e arredondando para cima. Lembre-se de acrescentar 1 ponto por Nível. O Índice de Proteção (IP) depende das armaduras que o Personagem estiver usando. Cada armadura possui um IP e uma penalidade para DEX e AGI.

Peter tem Força 11 e Constituição 10. Somando-se e dividindo os pontos (e somando 1 ponto, pois Thomas está no primeiro nível) chega-se a 12 Pontos de Vida. Ferguson não usa armaduras de qualquer tipo, portanto seu Índice de Proteção é Zero, e sua Agilidade é 12, portanto sua Iniciativa é igual a 12.

Passo 8: Equipamentos e Armas

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da Campanha, bem como de sua profissão, contatos, Aprimoramentos e Perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida. Existem sérias restrições legais a respeito, principalmente quanto a armas automáticas!

Somente Personagens que tenham o Aprimoramento Armas de Fogo podem possuir armas. O Mestre NUNCA deve deixar os Jogadores escolherem armas, Perícias ou equipamentos que não estão disponíveis no mundo de Campanha que criou.

Thomas possui uma casa de três quartos em York Shire, metade de um escritório pequeno em Norfolk, um carro modelo 99 e dois computadores (sem nada especial neles).

Costuma carregar uma pequena valise com documentos e papéis, caneta, um celular (que raramente usa), agenda de endereços, isqueiro, calculadora e um guarda-chuva.

Thomas possui um revólver Smith & Wesson.

Passo Final: Extras (Opcional)

Este é apenas um Módulo Básico, com regras para criar personagens REALISTAS, mas alguns Mestres gostam de acrescentar elementos sobrenaturais, ficcionais ou fantásticos às suas Campanhas.

Para isso, existem os chamados EXTRAS, que são habilidades fora do comum que alguns Personagens possuem.

O Sistema Daemon possibilita muitos tipos de Poderes Extras, de acordo com a Campanha que você pretende realizar.

Todos estes extras são 100% compatíveis entre si (ou seja, se você desejar rolar uma Campanha que tenha poderes PSI e Fé, basta utilizar os livros que contenham regras para estes extras).

Entre eles, podemos destacar:

- Raças de Fantasia Medieval (TORMENTA, ARCÁDIA),
- Magia no estilo Feitiçaria (ARKANUN, TREVAS),
- Magia no Estilo Fantasia Medieval (TORMENTA),
- Rituais Místicos (GRIMÓRIO)
- Poderes PSI (INVASÃO, SUPERS)
- Poderes de Fé (TORMENTA, INQUISIÇÃO)
- Cibernéticos (INVASÃO, ANIME),
- Simbiontes e mutações (INIMIGO NATURAL),
- Poderes Angelicais (ANJOS),
- Poderes Demoníacos (DEMÔNIOS),
- Poderes Vampíricos (VAMPIROS MITOLÓGICOS),
- Monstros (GUIA DE MONSTROS),
- Itens Mágicos (GUIA DE ITENS MÁGICOS),
- Armas e mais armas (GUIA DE ARMAS),
- Armas Medievais (GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS)
- Superpoderes (SUPERS)

A t r i b u t o s

Atributos são números que transportam para o jogo as características básicas de um Personagem. Esses números dizem como o Personagem é se comparado a outros Personagens, criaturas e até alguns objetos.

Os Atributos apresentados aqui são compatíveis com ARKANUN, TREVAS, ANJOS, DEMÔNIOS e VAMPIROS bem como com todos os RPGs lançados pela Daemon Editora. São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do Personagem cada Jogador começa com um determinado número de pontos, de acordo com o tipo de Campanha, para distribuir entre esses Atributos. Noventa e noves por cento das Campanhas de caçadores envolvem Personagens humanos, cujos Atributos variam de 5 a 18.

Atributos Físicos

Constituição (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força.

A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

Força (FOR)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição, um lutador magrinho de karatê pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza.

A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na página seguinte.

Destreza (DEX)

Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar.

Agilidade (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos, mas sim para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

Atributos Mentais

Inteligência (INT)

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixar enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

Força de Vontade (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos.

Carisma (CAR)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta.

O Carisma também define a Sorte de um Personagem. Não existe um Atributo Sorte, mas em situações complicadas, o Jogador pode pedir ao Mestre que

Teste sua Sorte. Afinal de contas, pessoas de "alto astral" costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões.

Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

Números de Teste

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um Jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; e "levar no papo" uma secretária de um político para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

Os valores dos Atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos Personagens eles ficam entre 10 e 30. Para testá-los é necessário encontrar o número de Teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro, e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 40% e 120% (não há problemas em se passar de 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na ficha de Personagem.

De onde saíram este s números?

Apesar de sua simplicidade e praticidade, as regras desenvolvidas para o Sistema Daemon são o fruto de um complexo e elaborado sistema matemático desenvolvido por engenheiros da POLI-USP em 1992 para simulação de máquinas e equipamentos, mas que funcionava tão bem que decidimos utilizá-lo para toda a linha Arkanun/Trevas e posteriormente para toda a linha Daemon.

Os Atributos e Perícias seguem uma curva exponencial de fórmula Y=Kx2^(Atributo/6) onde K é o fator de conversão do Atributo e Y sua capacidade de realização. Isto significa, na prática, que os valores de Atributo DOBRAM a cada seis unidades (1D). Um Personagem que possua FR 17 tem o dobro da Força que um Personagem que possua FR 11 e assim por diante. E as Perícias, Atributos, Magias, Poderes e TUDO mais dentro do sistema encaixam-se perfeitamente neste mecanismo, sem a necessidade de milhares de tabelas para consultar.

Tabela de Valores de Atributos

	Atributo	Carregar (kg)	FR Levantar (kg)	Bônus de dano	AGI Velocidade (m/s)
1D	1-2	15	30	-3	1,5
	3-4	20	40	-2	2
	5-6	25	50	-1	2,5
2D	7-8	30	60	-1	3
	9	35	70	0	3,5
	10	40	80	0	4
	11	45	90	0	4,5
	12	50	100	0	Caminhar
3D	13	55	110	0	5,5
	14	60	120	0	6
	15	70	140	1	7
	16	80	160	1	8
	17	90	180	2	9
	18	100	200	2	10
4D	19	110	220	3	11
	20	125	250	3	12
	21	140	280	4	14
	22	160	320	4	16
	23	180	360	5	18
	24	200	400	5	20
5D	25	225	450	6	22
	26	250	500	6	25
	27	280	560	7	28
	28	310	620	7	100km/h
	29	355	710	8	35
	30	400	800	8	40
6D	31	450	900	9	45
	32	500	Carro	9	50
	33	560	1120	10	56
	34	630	1260	10	63
	35	710	1420	11	Ferrari
	36	800	1600	11	80
7D	37	900	1800	12	90
	38	1000	2000	12	100
	39	1100	2200	13	110
	40	1250	2500	13	125
	41	1400	2800	14	140
	42	1600	3200	14	160
8D	43	1800	3600	15	180
	44	2000	4000	15	200
	45	2200	4400	16	220
	46	2500	5000	16	250
	47	2800	5600	17	280
	48	3200	6400	17	320
9D	49	3600	7200	18	360
	50	4000	8000	18	400
	51	4400	8800	19	440
	52	5000	10000	19	500
	53	5600	11200	20	560
	54	6400	12800	20	640
10D	55	7200	14400	21	720
	56	8000	16000	21	800
	57	8800	17600	22	880
	58	10000	20000	22	1000
	59	11200	22400	23	1120
	60	12800	25600	23	1280
11D	61	14400	28800	24	1440

Aprimoramentos Básicos

Aprimoramentos são detalhes incomuns, raros ou até mesmo sobrenaturais que tornam o Personagem diferente dos demais, além de conceder certas vantagens em jogo. Cada Personagem humano começa o jogo com 5 pontos de Aprimoramentos e o Jogador pode gastá-los como desejar.

Esses pontos não podem simplesmente serem "gastos", mas o Mestre e o Jogador precisam fazer todo o Roleplay de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do Background do Personagem e não apenas serem "vantagens" e "desvantagens".

Lembre-se que para ter acesso a um Aprimoramento nível 2 é preciso ter esse mesmo Aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de Aprimoramento para aumentar um Aprimoramento em um nível.

IMPORTANTE: Além dos Aprimoramentos apresentados aqui, caso o Mestre autorize, o Jogador poderá escolher também Aprimoramentos dos jogos ARKANUN, ANJOS, DEMÔNIOS, TEMPLÁRIOS, INQUISIÇÃO, TORMENTA ou outros RPGs da Daemon Editora, pois são todos compatíveis com as Regras do Sistema.

Pontos Negativos

Os Personagens podem escolher até 3 (três) Pontos Negativos de Aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar Pontos Positivos de Aprimoramentos, ou mesmo para completar o valor de Kits de Perícia, na base de um Ponto Negativo para cada Ponto Positivo.

Lista de Aprimoramentos

Afinidade com Fadas

3 pontos: a presença do Personagem não assusta as fadas e outras criaturas de Arcádia; ao invés disso, ele as atrai e aguça sua curiosidade. Ao contrário dos outros humanos, as fadas, gnomos, ondinas e salamandras consideram seu Personagem diferente dos outros mortais.

4 pontos: não só a presença do Personagem não assusta as fadas e outros seres de Arcádia, mas ele possui 1 ou 2 amigos nos reinos de Arcádia. Detalhes da construção da ficha desses amigos ficam a cargo do Mestre, que deve utilizar esses NPCs como pano de fundo para Aventuras.

5 pontos: o Personagem possui alguns companheiros nos reinos de Arcádia, bem como acesso a pelo menos um ou dois portais de ligação entre a Terra e o reino das fadas. Pode também possuir uma casa ou fortificação em um dos reinos. Detalhes devem ser sempre aprovados pelo Mestre.

Alma Pura

2 pontos: (apenas para Personagens cristãos). Nenhum demônio é capaz de chegar perto de seu Personagem, muito menos tocá-lo ou atacá-lo enquanto o Personagem mantiver sua alma limpa (sem nenhum pecado). O demônio pode permanecer na mesma sala que o Personagem ou dialogar com ele; porém, será incapaz de atacá-lo fisicamente.

Caso o Personagem quebre algum dos dez mandamentos, sua alma ficará maculada por, no mínimo, uma semana e um dia, e os demônios serão capazes de atacá-lo nesse período. O Personagem deve se confessar e pagar a penitência adequada para recuperar a pureza da Alma.

Magias demoníacas sofrem um redutor de 4D em relação ao Personagem enquanto este mantiver sua alma pura.

Ambidestria

2 pontos: o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

Armas de Fogo

Não importa o quão rico ou poderoso seu Personagem possa ser, para carregar armas de fogo, uma destas duas condições deve ser satisfeita: ou seu Personagem as adquiriu legalmente, possui certificados e licença (o que não é uma desculpa para entrar em um tiroteio) ou as adquiriu no mercado negro (e portanto, pode ser

indiciado criminalmente por porte ilegal de armas). Qualquer que seja a razão, ela deve estar explicada em Background.
1 ponto: o Personagem possui revólveres ou pistolas, rifle ou arma semiautomática dentro do limite da lei.
2 pontos: submetralhadoras, carabinas calibre 12, armas automáticas ou reservadas.
3 pontos: metralhadoras pesadas, outras armas militares, armas pesadas.

Arma ou Amuleto Mágico
Possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum. Existem poucas armas e objetos mágicos e menos ainda são os magos que confiam tais armas a terceiros. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:
1 ponto: o Personagem pode possuir uma arma mágica pequena ou média (adaga ou espada curta), com bônus de +1 (+1 para dano e +10% para dividir entre ataque e defesa), ou um objeto mágico simples.
2 pontos: o Personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma). Pode ser um amuleto de sorte ou um amuleto de proteção contra um elemento.

Biblioteca
O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu mentor, roubada, adquirida, ou até criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz. Se o Personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros. Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns Subgrupos de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O Jogador deve especificar durante a Criação do Personagem quais Subgrupos que a biblioteca dispõe. Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes.
1 ponto: a biblioteca trata de 2 Subgrupos de Perícias.
2 pontos: 6 Subgrupos
3 pontos: 10 Subgrupos
4 pontos: 14 Subgrupos

Bom Senso
1 ponto: todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice.
Este Aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão começando, sem enfurecer os demais Jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador "menos esperto" a comprar este Aprimoramento.

Conhecimentos Arcanos
2 pontos: o Personagem conhece algum método de prever a sorte relacionado à Roda dos Mundos.
Ele é capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade das cartas, runas, leitura do Tarô de Marselha, I-Ching, Feng-Shui, roleta ou búzios.
O Jogador pode fazer uso desses métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas, do tipo SIM, NÃO ou IRRELEVANTE.

Contatos e Aliados
Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer...). Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor.
O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre).
Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pontos gastos.
Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.
1 ponto: um aliado importante.
2 pontos: dois aliados importantes.
3 pontos: quatro aliados importantes.
4 pontos: oito aliados importantes.

Burocracia e Política: inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias, ou outros funcionários.

Permite ao Personagem manipular (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

Direito e Jurisprudência: seu Personagem conhece as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juízes. Pode fazer multas e pequenas acusações se "perderem na papelada", cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações.

Igreja: controle sobre o clero, sobre padres, bispos, fiéis, ativistas, caçadores de bruxas e, dependendo da época e local onde se estiver jogando: Templários, Inquisição e ordens militares religiosas.

Indústrias: seu Personagem possui influência na área industrial, sobre organizações de trabalhadores, artesãos, operários, engenheiros, transportes e outras pessoas ligadas à área industrial. Pode conseguir equipamentos, projetos, especificações, cálculos ou outras operações ligadas à área de engenharia (ou cibernéticos, se a Campanha permitir).

Mídia: controle sobre os meios de comunicação como um todo. Existem cada vez mais meios de comunicação e mídia, como Jornais, rádio, televisão, revistas, Internet e outros. Apesar de ninguém duvidar que a mídia é corrupta, até mesmo os Personagens se assustariam se descobrissem quem cobre os olhos da mídia às vezes...

Polícia: inclui delegados, investigadores, escrivães, algumas forças especiais (SWAT, FBI, drogas e homicídios, DENARC, GARRA). Pode ajudar a conduzir investigações, se elas forem importantes, ou desviar a atenção da lei para casos mais "interessantes".

Submundo: o que seria de um Personagem sem suas gangues de arruaceiros para cuidar de pequenos problemas que podem surgir? Submundo inclui um contato com alguma organização criminosa como a Máfia, a Cosa Nostra, a Tríade, a Yakusa ou os traficantes colombianos.

Familiares

Seu Personagem possui um Familiar. Familiares são animais que acompanham o Personagem, mas que possuem poderes e qualidades superiores aos dos animais comuns.

1 ponto: um animal relativamente simples e comum para um mago (gato, sapo, coruja, cobra, cachorro, etc).

2 pontos: um animal mais exótico ou maior (lobo, bode, pássaros, raros, etc.).

Guardião de Artefato

3 pontos: como o próprio nome indica, o Personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Às vezes, este Aprimoramento pode ser menos vantajoso e mais daninho: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos. Cabe ao Mestre escolher qual artefato seu Personagem possui e as razões dele estar com esse Personagem. ESTE APRIMORAMENTO NÃO DEVE SER USADO LEVIANAMENTE.

Homúnculo

2 pontos: o Personagem possui um homúnculo, um pequeno demônio voador com cerca de 10cm de altura, totalmente fiel a seu mestre. Ele pode ser utilizado para missões ligeiras e outros pequenos trabalhos. O homúnculo precisa beber pelo menos uma gota do sangue de seu senhor por dia, diretamente de seu corpo (o mais comum é permitir que ele perfure um dedo com seus dentes afiados). Sem esse alimento ele perderá 1PV por dia, e morrerá, levando cerca de uma semana para um outro brotar novamente de dentro da garganta de seu senhor um processo extremamente doloroso.

Homúnculo: CON 6, FR 6, AGI 16, DEX 4, INT 1,
WILL 5, CAR 0, PER 16, 8PVs, IP 0, Garras 20/20 dano 1d3.

Imunidade a Venenos

2 pontos: por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contra venenos mágicos ou artificiais.

3 pontos: além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquimia. Também possui 2D de proteção contra venenos considerados mágicos. Este Aprimoramento deve ser acompanhado por uma explicação no Background.

Inocência

1 ponto: o Personagem tem uma habilidade quase sobre- natural de passar a impressão de ser inocente em qualquer acusação sem testemunhas. Ele consegue facilmente arrumar álibis, provar que "comprou aquela bolsa na feira local" ou que outra pessoa arrombou a porta.

2 pontos: funciona da mesma maneira que a anterior, mas desta vez até mesmo uma testemunha pode se convencer de que se enganou ao acusar o Personagem (para isso, deve passar em um Teste Normal de

Manipulação-Lábia). Ele ainda torna todos os Teste de Manipulação-Interrogatório Difíceis.

Pactos

1 ponto: pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se você estiver disposto a pagar o preço. Demônios de Infernun precisam sempre de energia mística para manterem-se vivos na Terra.

Alguns magos oferecem parte de sua energia (Pontos de Atributos, Pontos de Magia, Pontos de Perícia ou sua própria alma) em troca de riquezas, poder, a cura de uma doença ou a morte de um inimigo.

Os benefícios podem incluir Rituais únicos, uma arma mágica, um exorcismo de um outro Personagem, habilidades especiais, Pontos de Focus, Conhecimento ou apenas mais poder dentro da Sociedade Secreta. Note que pactos são muito perigosos de serem feitos, pois quando se está desesperado, aceita-se o que for oferecido e paga-se o estipulado.

Algumas Sociedades Secretas, como a Ordem de Luvithy, as Brujas e outras costumam realizar pactos entre seus membros mais poderosos e influentes com os demônios e entidades de Arkanun e Infernun que as auxiliam.

Recursos e Dinheiro

É quanto de dinheiro, joias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até se- rem convertidas em dinheiro. Os valores a seguir são fornecidos em dólares, devendo ser ajustados relativamente de acordo com a época e local da Campanha. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 ponto: renda de até US$ 350 mensais.
2 pontos: renda de até US$ 700 mensais.
3 pontos: renda de até US$ 1.400 mensais.
4 pontos: renda de até US$ 2.800 mensais.
5 pontos: renda de até US$ 3.600 mensais.

Sábio

1 ponto: existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área.

Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo.

Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com ideias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

Perícias

Perícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito. No momento em que o Personagem é criado, calcula-se quantos pontos de Perícias ele terá para gastar. Esses pontos de Perícias podem ser gastos com quaisquer Perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre.

Pontos de Perícias.

Quando criamos um Personagem, ele possuirá certa quantidade de pontos para distribuir entre as Perícias. Isso vai depender do tipo de Campanha que estamos desenvolvendo, de sua idade e sua Inteligência. Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de Perícia. Cada ano de idade natural significa 10 pontos de Perícia. Cada ano de idade não natural significa 5 pontos de Perícia. Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos de Perícia por SÉCULO de vida, não importando sua idade ou INT (a não ser que seja algum tipo de Campanha diferente).

Subgrupos

Algumas Perícias são marcadas com um sinal *. Essas Perícias são, na verdade, grandes grupos de Perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos.

Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece.

Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da Perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isso), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre.

Note a Perícia Idiomas: ao gastar pontos com ela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de Perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.

Valor Inicial

Existem três tipos de Perícias. No primeiro tipo, um Atributo básico serve como ponto de partida, pois tratam-se de Perícias instintivas, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em um segundo grupo não há base de começo (ou seja, elas começam em 0%), pois tratam-se de Perícias altamente técnicas.

Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra Perícia, pois se tratam de habilidades muito aparentadas. Cada ponto gasto além do início aumenta a Perícia em 1%, até o limite máximo de 50 pontos de Perícia mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos com Aprimoramentos ou aumento de nível, esse limite pode ser ultrapassado). Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área.

Se você tentar navegar na Internet, quais suas chances de conseguir algum resultado se nunca lidou com um computador antes? Nenhuma. Você conseguiria entender um texto em húngaro ou em russo? Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes Plásticas - Desenho.

Um Personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas de Fogo e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um tiro, mas reflete uma pessoa que nunca atirou na vida! O Jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO Pistolas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de Perícia, mas NÃO pode acrescentar pontos à Perícia Armas de Fogo para aumentar todos os subgrupos dela!

IMPORTANTE: é obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova Perícia escolhida pelo Jogador (mesmo as que possuem valor inicial). Isso representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da Perícia, suficiente para utilizá-la corretamente.

Você é MESMO bom?

O quadro seguinte mostra que valor um Personagem deve possuir em uma Perícia para ser competente em cada atividade. Podem parecer valores baixos à primeira vista, mas na maioria das vezes você vai testar a Perícia contra o Dobro desse valor. Às vezes, o valor de Teste pode ultrapassar 100%, mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE uma falha.

Até 15% Curioso. Ouviu sobre isso em algum lugar. 15 a 20% Novato. Está começando a aprender. 21 a 30% Praticante. Usa esta Perícia diariamente. 31 a 50% Profissional. Trabalha e depende desta Perícia. 51 a 60% Especialista. 60%+ Um dos melhores na área.

Lista de Perícias

A lista de Perícias está apresentada no seguinte formato:

Grupo

***Subgrupos**

Observação: o símbolo * só aparecerá em casos nos quais a Perícia tiver subgrupos. Quando isso ocorrer, você deve escolher apenas UM dos subgrupos correspondentes.

Animais*

Alguns subgrupos possíveis: Treinamento de animais (0), Montaria (AGI), Doma (0), Veterinária (0).

Armadilhas (PER)

Armas Brancas* (DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Arcos, Bestas e Lanças. Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, boleadeiras, redes, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

Armas de Fogo* (DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Revólveres, Pistolas, Armas Antigas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifles de Caça (Espingardas), Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas, Granadas e Armas Experimentais.

IMPORTANTE: esta Perícia exige que o Personagem tenha determinados Aprimoramentos sem os quais fica impossibilitado de ter estes conhecimentos.

Artes*

Alguns subgrupos possíveis: Arquitetura (0), Atuação (CAR), Canto (CAR), Crítica de Arte (PER), Culinária (PER), Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX), Escapismo (AGI), Escultura (DEX), Fotografia (PER), Ilusionismo (DEX), Instrumentos Musicais (DEX), Joalheria (DEX), Prestidigitação (DEX), Redação (INT).

Artífice(DEX)*

Alguns subgrupos possíveis: Ferro, Cobre, Chumbo, Bronze, Madeira, Pedra, Argila, Tecidos e Couro.

Avaliação de Objetos* (PER)

Alguns subgrupos possíveis: Antiguidades, Gemas, Metais Valiosos (Ourives), Obras de Arte.

Camuflagem (PER)

Ciências* (INT)

Alguns subgrupos possíveis: Agricultura, Anatomia, Antropologia, Arqueologia, Astronomia, Botânica, Direito ou Jurisprudência, Ecologia, Filosofia, Física, Genética, Geografia, Geologia, Heráldica, Herbalísmo, História, Literatura, Matemática, Meteorologia, Pedagogia, Psicologia, Química, Sociologia, Teologia ou Religião, Ufologia, Zoologia.

Ciências Proibidas ou Alternativas* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Alquimia, Anjos, Astrologia, Búzios, Demônios, Oculto, Psiônismo, Rituais, Tarô, Teoria da Magia, Vampiros, Viagem Astral.

Condução* (AGI)

Alguns subgrupos de Condução: Automóvel, Ônibus, Caminhão, Empilhadeira, Guindaste, Carruagem, Motocicleta.

Alguns subgrupos de Pilotagem: Carro de Corrida, Motocicleta de Corrida, Helicóptero, Avião Comercial, Avião Militar, Ônibus Espacial, Lancha, Iate, Veleiro, Navio Cargueiro, Ultraleve e Asa Delta.

Disfarce (INT)

Eletrônica (0)

Engenharia (0) *

Alguns subgrupos possíveis: Aeronáutica, Alimentos, Civil, Computação, Demolições, Elétrica, Eletrônica, Materiais, Mecânica, Mecatrônica, Naval e Química.

Escutar (PER)

Esquiva (AGI)

Esportes*

Outros subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Artes Marciais (AGI), Basquete (DEX), Boxe (AGI), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida (CON), Esqui (AGI), Futebol (AGI), Mergulho (CON), Paraquedismo (AGI), Pesca (PER), Natação (AGI), Salto (AGI), Salto Ornamental (AGI), Tênis (DEX) e Voleibol (DEX).

Etiqueta (CAR) *

Alguns subgrupos possíveis: Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza, Submundo.

Explosivos (0)

Falsificação (INT) *

Alguns subgrupos possíveis: Documentos, Escultura, Fotografia, Joalheria, Pinturas.

Furtar (DEX)

Furtividade (AGI)

Idiomas/ Línguas (0) *

Alguns subgrupos possíveis: Chinês, Inglês, Espanhol, Hindu, Russo, Árabe, Japonês, Alemão, Francês, entre as mais de 5.000 línguas e dialetos catalogados pelos linguistas.

Braile (0), Código Morse (0), Criptografia (0), Linguagem de Sinais (0), Leitura Labial (0).

Jogos*

Alguns subgrupos possíveis: Cartas (PER), Tabuleiro (INT), Videogames (DEX), RPG (INT).

Manipulação*

Alguns subgrupos possíveis: Empatia (CAR), Hipnose (0), Impressionar (CAR), Interrogatório (INT), Intimidação (WILL), Lábia (CAR), Liderança (CAR), Manha (CAR), Sedução (CAR), Tortura (INT).

Manuseio de Fechaduras (0)

Mecânica (DEX)

Medicina*

Cirurgia (DEX), Primeiros Socorros (INT)

Especialidades (INT): cada especialidade médica entra como um subgrupo. Algumas delas são: Oftalmologia, Dermatologia, Psiquiatria, Cardiologia, Neurologia, Urologia, Ortopedia, Oncologia, Gastrologia, Otorrinolaringologia, Veterinária, entre tantas outras.

Mineração* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Cristais, Gemas, Metais.

Negociação*

Alguns subgrupos possíveis: Barganha (CAR), Burocracia (INT), Contabilidade (INT), Marketing (INT).

Pesquisa/Investigação (PER)

Procura (PER)

Rastreio (PER)

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Sobrevivência (PER) *

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Equipamentos

Dinheiro

De modo geral, um Personagem tem disponível uma quantidade de dinheiro igual à sua renda mensal. Sim, claro que ele precisa pagar contas, mas esse é o dinheiro de que ele dispõe para gastar em uma emergência (contas de água, luz e telefone podem esperar; o suborno para o homem da CIA que aponta a arma para sua cabeça, não). O Personagem pode ser rico (possuir o Aprimoramento "Recursos e Dinheiro"), pode ter Contatos que lhe arrumem dinheiro ou pode ter crédito.

Não fornecemos preços de equipamentos neste livro porque existem produtos demais disponíveis no mercado, com preços variáveis de acordo com épocas e locais diferentes. Você mesmo pode consultar catálogos de preços para saber quanto as coisas custam, de acordo com a cidade (e até mesmo o período histórico) onde estiver jogando sua Campanha. Utilize as cotações das moedas estrangeiras e os preços do mercado caso seja uma Aventura passada em outro país.

Armas

Armas ajudam, mas nem sempre resolvem tudo no universo de TREVAS. Creia, você vai ficar muito desapontado quando descobrir que tiros nada valem contra a criatura que se aproxima de seus Personagens nos túneis de esgotos.

Cuidado com o período em que se passa sua Campanha. Armas de fogo não existiam na Idade Antiga, nem na Idade Média, e mesmo antes da Segunda Guerra Mundial, "revólver" eram aquelas armas toscas vistas em filmes de bangue-bangue, ou aquelas pistolas de pirata dos filmes. Armas laser, por outro lado, só poderão ser aceitas se a Campanha se passar em um futuro onde o Mestre PERMITA tais armas, ou em uma Campanha presente de heróis.

Antiguidade até Idade Média (1400+) - Não existiam armas de fogo (pólvora era usada apenas para fogos de artifício).

Séc. XIII XVIII - mosquetes e bacamartes. Precisavam ser recarregados após cada tiro.

Séc. XVIII e XIX - armas de piratas; ainda carregavam apenas um tiro, mas eram mais discretas.

1890-1914 - armas no estilo dos revólveres do velho oeste. Primeiras armas automáticas são enormes. **Primeira Guerra** - pistolas automáticas e metralhadoras já existe (porém, são muito grandes). **Segunda Guerra -** rifles ainda são muito grandes. Metralhadoras são enormes, porém, muito poderosas. **Anos 40 a 60 -** primeiras submetralhadoras.

Guerra Fria - Praticamente qualquer coisa que atire pode ser encontrada com relativa facilidade.

Armaduras

Armaduras dependem do período histórico em que se passa sua Aventura. Podem variar desde a velha cota de malha medieval até a sofisticada bolha de alumínio protetora do século XXVI. Pode ser uma armadura física (um colete à prova de balas), energética (campos de força) ou mística (um Ritual). Em Campanhas realistas, porém, as únicas acessíveis aos mortais comuns são as armaduras físicas.

Kevlar é um tecido que costumamos chamar de "colete à prova de balas", mas que na verdade é composto de camadas de uma espécie de plástico rígido moldado em camadas e dispostos de maneira a formar um colete. É pouco maleável, porém pode ser confeccionado em várias camadas, de acordo com o IP desejado. Armaduras físicas e balísticas NÃO protegem seu Personagem de quedas, luzes, gases, fogo, frio, eletricidade e outros.

Pertences

As posses de um Personagem vão depender de sua história, profissão, Aprimoramentos e Perícias, mas principalmente de bom-senso. Para que seu Personagem tenha qualquer arma ou equipamento, o Jogador precisa de permissão do Mestre.

Entre alguns objetos e equipamentos de uso comum que os Personagens podem carregar consigo, podemos citar:

Época Moderna

Podemos classificar os objetos em comuns, raros e especiais. Os comuns são aqueles que qualquer pessoa pode ter em suas posses e não requerem maiores explicações. São eles: relógio de pulso, caneta, celular, agenda, carteira, comprimidos de remédios comuns e itens assemelhados.

Os itens raros são objetos que podem facilmente ser obtidos, mas que não se costuma carregar no dia-a-dia. Dessa forma, o Jogador deve dar uma explicação simples de porque seu Personagem carrega tal item ou, pelo menos, avisar com antecedência que seu Personagem o carrega. Entra nessa categoria disquete,

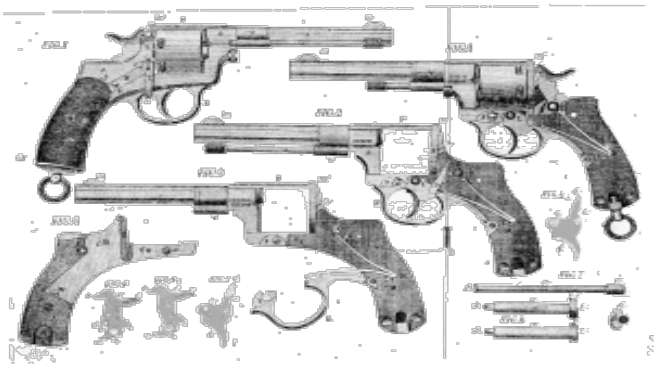
isqueiro (se não é fumante), faca, caderno de anotações, laptop, palmtop, canivete, remédios específicos, máquina fotográfica, corda, estojo de primeiros socorros, joias de valor, gravador portátil, spray de defesa pessoal, ferramentas em geral.
Já os itens específicos exigem uma boa explicação em Background de como e porque o Personagem os possui. Aqui se encaixam armas de fogo, drogas proibidas, coletes à prova de bala, rastreadores, óculos de visão noturna, localizadores, chave-mestras, partes de corpos humanos (sangue, ossos ou outras partes).
As coisas que o Personagem tem em casa também podem ser classificadas em comuns e incomuns. Móveis, eletrodomésticos e aparelhos eletrônicos (computador comum, rádio, TV, videocassete...) são comuns. Computadores potentes, instrumentos de laboratório, prancheta de desenho, aparelhos de ginástica, coleção de armas e outras coisas precisam de explicação.

IP Específico
Exemplos de roupas especiais incluem roupas contra fogo, Eletricidade, frio, máscaras de gás entre outras, protegendo apenas a parte do corpo que cobrem. Dessa forma, um colete à prova de balas com IP balístico 7, tem IP cinético 4 (veja tabela abaixo) mas NÃO reduz um ponto de dano sequer de uma queda de escada, por exemplo.

Tipo	IP cinético	IP balístico	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa normal	0	0	0/0
Jaqueta de couro	1	0	0/-1
Kevlar (cada 2 camadas)	+1/2	+1	
Kevlar 10 camadas	3	5	-2/-3
Kevlar 14 camadas	4	7	-3/-4
Kevlar 18 camadas	5	9	-3/-5
Roupa de bombeiro	IP 10 contra fogo		
Roupa de amianto	IP 36 contra fogo		
Máscara improvisada	IP 10 contra gases		
Máscara contra gases	IP 30 contra gases		
Roupa de Borracha	IP 8 contra eletricidade		
Proteção contra ácidos	IP 6 contra ácido		
Roupa Térmica	IP 30 contra frio		
Roupa de Mergulhador	IP 15 contra vácuo 8 contra frio		
Roupa de Astronauta	IP 36 contra vácuo		
Porta de Madeira	IP 2 a 5		
Parede de Tijolos	IP 8		
Vidro à Prova de balas		IP 12 a 18	
Carro Blindado		IP 10 a 20	
Parede de Concreto	IP 15 a 24		
Porta de Aço	IP 25		

Armas de fogo

A seguir, apresentamos algumas das armas preferidas dos investigadores. Muitas delas são armas pessoais deles, algumas são facilmente encontradas ou simples de manusear e outras ainda foram escolhidas pelo seu alto poder de fogo. Para outras opções de armas, consulte o GUIA DE ARMAS, que contém mais de trezentos tipos de armas de fogo, incluindo armas realmente pesadas como metralhadoras e armas antitanque.



Nome	Munição	Pente	Alcance	Dano	ROF
Colt Police Positive/10 (Revolver)	.38	6 (tambor)	150 m	1d6	1
Colt Detective	.38 Special	6 (tambor)	40m	1d6+1	1
Le Mat Cavalry Model Revolver (Revolver)	.44 ou 65	9 (tambor)	30m	1d6+2	1
Revolver Webley (Revolver)	9mm	6 (tambor)	40m	1d6+2	10
M1 (carabina) (Rifle)	7.62	20	450m	1d6+10	1
.460 Weatherby (Escopeta)	.460 Weatherby	5	50m	5d6	1
.50 Hawken (Escopeta)	.50	-	50m	4d6	1*
Thompson M1928" Tomy-Gun"	.45 ACP	20 ou 100 (tambor)	180m	1d6	5

*(Precisa ser recarregado)

Regras e Testes

Por mais cautelosos que os Personagens sejam por maiores os cuidados que eles tenham, em algum momento da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e Testes.

As regras são simples, porém muito eficientes, pois neste jogo é privilegiada a resolução de enigmas e problemas e não quem tem mais força e mata mais inimigo (podem-se perceber os Jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade e os novatos em Força e Constituição).

Testes

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não e continuar a Aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste. Os Testes são sempre feitos jogando-se 1d100 (ou fazendo uma marcação no cronômetro), onde o resultado 00 significa 100. O Jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste. Em QUALQUER situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados ou cronômetro superior a 95 significa falha, SEMPRE.

Teste de Atributos

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a uma provação simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um Teste de Atributo. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

O Mestre pede para que o Jogador faça um Teste de Agilidade porque a Agilidade é o Atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é 15 x 4 = 60. O Jogador joga 1d100 e tira 71. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela ribanceira. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 60. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A Aventura continua a partir dessa ação.

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma Perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um Teste de Perícia.

Cada situação tem suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples e o Personagem tem uma chance grande de passar no Teste. Outras são complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para

diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar modificadores. Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

Teste Fácil

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o Dobro do valor da Perícia ou Atributo respectivo.
Obs: Caso o valor resultante seja maior do que 100% considere o feito um sucesso automático.
Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o Teste é Fácil. O valor normal de Teste seria 12x4=48, mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser 48x2 = 96, ou quase um sucesso automático.

Teste Difícil

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (um demônio se aproximando enquanto o Personagem tenta achar a saída daquele mal- dito labirinto), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil.
Nesse caso, o Teste é feito com Metade do valor.
Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o Teste é Difícil. O valor normal de Teste seria 12x4=48, mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor passa a ser 48/2 = 24.
Observação: Recomendamos apenas a utilização de modificadores DOBRO e METADE. Modificadores que somam ou subtraem um valor do Teste são um tanto arbitrários, porém podem ser mais fáceis de serem controlados por Mestre iniciantes.
Márcio Alexsunder tenta soltar um pequeno mecanismo, mas está equipado com ferramentas um pouco defeituosas. O Mestre decide aplicar uma penalidade de -10% em seu Teste.

Caso Especial: Força

A Força é um Atributo diferente. No capítulo de Atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os Atributos. Quando um Personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta. Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.

Atributo VS Atributo

Existem situações onde há o confronto de dois Atributos. Já foi citado o caso de um Personagem tentando levantar um peso. Há diversos outros exemplos: dois Personagens tirando um braço de ferro para saber quem é mais forte (FR), ou uma competição para testar qual Personagem consegue ficar mais tempo embaixo d'água sem respirar (CON). Verifique os Atributos a serem testados de cada Personagem.
Escolha um deles para ser a Fonte Ativa; o outro a Fonte Passiva. Verifique a diferença entre os Atributos. Se a Fonte Ativa tiver um valor maior, o resultado será positivo, caso contrário, será negativo. Multiplique esse valor por 5 e some 50%. Esse será o valor de Teste final.
Kevin e Andreas estão tirando um braço de ferro. Kevin tem FR 16 e Andreas tem FR 13. No primeiro caso, Kevin será a Fonte Ativa. A diferença de FR é 16-13=3. Assim, 3x5 = 15%. Somando 50%, a chance da Fonte Ativa (Kevin) vencer será 15+50 = 65%. Jogue 1d100 e, se for menor ou igual a 65, Kevin vence a disputa.
Esse Teste também pode ser feito com Andreas como Fonte Ativa. Assim sendo, temos a diferença de FR de 13-16 = -3, assim temos -3x5= - 15% e a chance de Andreas vencer é de 35%.
Antony tem FR 11 e quer levantar uma pedra de 100kg que está sobre sua mochila. O peso de 100kg é equivalente a uma FR 12. Vamos considerar o Personagem como Fonte Ativa. A diferença de FR é 11-12= -1. A chance será 50%-5%= 45%.
Se você odeia fazer contas, consulte a tabela abaixo: escolha a Fonte Ativa e a Fonte Passiva e cruze os valores. Essa é a chance da Fonte Ativa vencer o Teste.

Sucessos e Fracassos Automáticos

Existem casos onde não há chances de vitória. Isto acontece quando a diferença entre os Atributos é igual ou maior que 10. Neste caso, considera-se o Teste um sucesso automático, sendo desnecessário jogar dados.

Somando Atributos

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentado fazer algo juntos? Antes de qualquer coisa é importante o Mestre determinar quantos Personagens REALMENTE podem se unir na tarefa. Empurrar uma pedra gigante permite que várias pessoas ajudem, mas tentar derrubar uma porta é uma tarefa para no máximo duas pessoas. Após decidir quantos e quem está ajudando, vamos calcular o Atributo Somado.

Pegue o valor individual mais alto e separe dos demais. Some todos os outros valores e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Some o valor mais alto que havia ficado separado. Esse é o que chamamos Atributo Somado.

Robert, Janus, Gabriel e Luigi estão tentando levantar uma está- tua de 400Kg. Eles têm FR 11, 16, 17 e 8, respectivamente. Somando-se os menores, 16+11+8=35. Dividindo por 2, fica 18 (já arredondado). Agora somamos os 17 de Gabriel. Total 35. A estátua tem peso equivalente a FR 30. As chances de eles levantarem a estátua são boas: 75%.

		Ativo																				
		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Passivo	7	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	8	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	9	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	Sucesso Automático							-
	10	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
	11	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
	12	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
	13	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
	14	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
	15	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
	16	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
	17	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
	18	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	19	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	20	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	21	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	22	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	23	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	24	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	27	-	-	Fracasso Automático							-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
	28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	29	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40
	30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35

Teste de Resistencia

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a provações de ordem física ou mental. São situações inesperadas nas quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõe. Um **Teste de Resistência** nada mais é do que um Teste de Atributo. Os Testes de Resistência mais comuns são:

Constituição (CON), quando o ataque é físico, por venenos, gases tóxicos, ácidos ou esmagamento.

Força de Vontade (WILL), quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, Magias de controle ou psiônicos.

Agilidade (AGI), quando se trata de explosões, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros.

Nancy Ross está enfrentando um poderoso mago. O mago usa de seus poderes arcanos e cria um tentáculo de pedra que agarra Nancy e começa a esmagá-la. Nancy tem direito a um Teste de CON para reduzir o dano que o tentáculo provoca.

Edward Innes está enfrentado um demônio que tem poderes mentais. O demônio cria uma imagem ilusória de seus pais com o objetivo de distrair a atenção de Innes. Edward tem direito a um Teste de WILL para perceber que a imagem é falsa e continuar em sua missão.

Johannes, um mago Vermelho, conjura uma bola de fogo sobre um investigador de polícia que o perseguia. O Personagem investigador tem direito a um teste de AGI para se esquivar do Ataque, recebendo metade do dano caso consiga um sucesso.

Teste de Perícias

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais, com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de Teste será IGUAL ao valor que o Personagem tem na Perícia.

*Robert deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia **Furtividade**. Felizmente, Robert tem algum treinamento e possui [Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.*

Teste de Perícias com modificadores

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores aos Testes de Atributos, o mesmo ocorre aos Testes de Perícias. Se o Mestre julgar adequado, ele pode aplicar modificadores que somem/ subtraiam ou dividam/multipliquem o valor de Teste.

Chen está preparando um jantar com a Perícia Culinária. Como se trata de um prato complexo que ele nunca preparou, o Mestre considera a tarefa Difícil. Chen tem [Culinária 28], mas com o modificador, suas chances caem ainda mais: apenas 14%.

Maureen é uma pintora de talento [Artes - Pintura 45]. Um nobre muito rico pede a ela um quadro representando o rosto de sua esposa. Maureen terá tempo de sobra para realizar o trabalho, o que lhe facilita muito as chances: 90%.

Perícias VS Perícia

Existem situações durante uma Aventura nas quais dois Personagens estão se enfrentando utilizando-se de suas Perícias. Podem ser a mesma Perícia ou Perícias opostas. A resolução também é bastante simples. Escolha um dos lados da disputa como **Fonte Ativa** e o outro lado será a **Fonte Passiva**. A chance básica de sucesso é 50%. A esse valor, some o valor da Perícia da Fonte Ativa e subtraia o valor da Fonte Passiva. Se o resultado for maior que 100% ou menor que 0%, teremos então um sucesso automático.

Airton e Alain estão realizando uma corrida de carros. Airton tem [Condução - Automóveis 40] e Alain tem [Condução - Automóveis 30]. Assumindo Airton como Fonte Ativa, sua chance de vitória será 50%+40%-30% = 60%. Se Alain for a Fonte Ativa, sua chance de vitória será de 50%+30%-40% = 40%, o que dá no mesmo.

Perícias VS Atributos

Em alguns casos, pode-se testar uma Perícia contra um Atributo. Quando isso ocorrer, proceda da mesma maneira que os casos acima. Utiliza-se a Perícia contra o valor de Teste do Atributo.

Marcos, um membro da Ordem de Khalmyr, está sendo torturado por um clérigo de Tenebra. O clérigo possui [Tortura 40%] e Marcos possui WILL 15 (Teste 60%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o clérigo possui 30% de chances de arrancar alguma informação de Marcos.

Combate

No Sistema Daemon, o combate também é bastante simples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada **rodada de combate**, todas as quatro fases acontecem nesta ordem:

Os Jogadores anunciam suas intenções.
Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.
Todos os Personagens fazem Ataques ou Ações.
Calculam-se os acertos e os danos.

Intenções

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o que, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciam seus intentos, desde que seja rápido o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo. O Mestre deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10 a 20 segundos.

Caso os Jogadores não consigam se decidir ou demorarem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez). O Mestre também deve decidir o que os NPCs irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões

Regra Opcional: Ação condicionada. O Jogador pode condicionar sua ação a alguma situação do combate.

Rupert é um mago que conhece o Caminho do Fogo. O Jogador de Rupert quer lançar uma Bola de Fogo, mas tem medo de acertar seus companheiros. O Jogador então declara que Rupert fará uma Bola de Fogo se não houver nenhum amigo seu perto do inquisidor inimigo. Se, no momento de fazer a ação, for percebido que ela não é uma boa ideia, Rupert não fará nada nessa rodada, mas pelo menos não irá ferir seus aliados.

Iniciativas

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da **iniciativa** de cada Personagem.

As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem **decrescente** dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

Ataques ou Ações

Todos os Personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas Magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante, nesse capítulo.

Calculam-se os Acertos e Danos

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante. Depois das quatro etapas, verificam-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate.

O que fazer em uma rodada?

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos. Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (alguns Rituais permitem ao Jogador fazer mais de uma ação por rodada em períodos curtos).

Uma ação pode ser:

Abrir uma porta, alçapão ou janela.
Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as Perícias e manobras de combate que o Personagem possui).
Beber uma poção ou elixir.
Conversar com alguém.
Fazer uma Magia espontânea.
Fazer um Ritual ou parte dele (alguns Rituais demoram várias rodadas, ou até mesmo horas).
Usar pontos de Fé para realizar um milagre.
Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.

Fazer um Teste de Perícia.
Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.
Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).
Usar um objeto que esteja nas mãos.
Montar ou desmontar de um cavalo.
Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.
Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
Largar um objeto que está segurando com as mãos.
Gritar uma ordem e ouvir a resposta.
Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grimório ou tomo.

Iniciativa e Modificadores

A Iniciativa determina o quão rápido é a ação de um Personagem ou NPC. Trata-se de uma questão crucial, pois uma iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate. Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao Personagem uma melhor observação do que está acontecendo e modificar sua intenção inicial.

Abaixo estão os modificadores de iniciativa. Trata-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo. Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

Modificador de Armas

Para dar mais realidade ao jogo, podem ser aplicados **modificadores** no resultado da iniciativa. As armas brancas possuem modificadores negativos. Eles são negativos porque uma ação com arma demanda uma preparação para o golpe e frequentemente exigem movimentos que duram algum tempo. As armas maiores possuem modificadores maiores.

Modificador de Arma Mágica

Armas mágicas possuem modificadores positivos. Para cada nível de encantamento, a arma terá uma bonificação extra na iniciativa. Ou seja, uma arma +2 dará um bônus de 2 na iniciativa.

É claro que esse bônus NÃO exclui o modificador negativo que a arma já apresenta.

Uma espada possui um modificador de -5 natural. Uma espada mágica+2 terá, portanto um modificador de -3 apenas.

Modificador de Magia

Quando um Personagem realiza um efeito mágico, para cada **Ponto de Focus** utilizado, aplique um modificador de -1. Isso se deve aos gestos, falas e fetiches que devem ser utilizados nos efeitos.

Rupert está conjurando uma grande Bola de Fogo. (Criar Fogo 5). Ele precisa colocar a mão dentro do bolso, pegar o salitre, arremessá-lo sobre a palma de suas mãos e recitar os versos corretos. A seguir, arremessa o salitre na direção desejada e esse se incendeia, formando uma magnífica bola de fogo. Todos esses passos do Ritual terão um modificador de -5.

Alguns efeitos místicos e itens mágicos podem afetar a Iniciativa, positiva ou negativamente. Esses modificadores também devem ser considerados.

Iniciativa Negativa

Se um Personagem, após ter os modificadores aplicados, ficar com iniciativa negativa, ele perde sua ação nessa rodada. Entende-se tal fato pela excessiva preparação do golpe por parte do Personagem, penalidades acumuladas de armaduras (armadura completa medieval), armas pesadas (uma espada montante) e outros. Porém, na rodada seguinte, seu golpe está garantido, mesmo se ele tornar a ficar com a iniciativa negativa. Essa penalidade NÃO pode ser aplicada duas vezes consecutivas. Dessa forma, o Personagem terá uma ação a cada 2 rodadas. Talvez seja melhor pensar novamente nas armas e armaduras escolhidas.

Velocidade

Se um Personagem possui múltiplas ações (por qualquer maldita razão que seja) e tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita a esse Personagem realizar sua segunda ação antes que os demais realizem a primeira. Caso sua iniciativa seja maior que o triplo da segunda maior iniciativa, permita também que a terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante.

Luther está combatendo um Chefe Orc. Sua Agilidade é 13 e a do Chefe Orc é 15 (mas apenas o Mestre sabe disso). A velocidade do machado de Luther também não ajuda: -7, da espada curta é -4. Jogador e Mestre jogam 1d10 cada um. Melhor sorte teve o Jogador: Ele tirou 9 ficando com 13+9-7=15 de inciativa contra os 15+2-4=13 do Orc (tirou 2 em 1d10). Luther fará seu ataque antes.

Valor de Ataque e Defesa

Cada tipo de arma possui dois valores a serem considerados: o valor de ataque e o valor de defesa. Ambos são tratados como Perícias tendo o Atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não têm valor de ataque. Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver as Fases do Combate e Iniciativa

acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou NPC que fará o ataque. Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o valor da Perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o Atributo Agilidade (ou a Perícia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa. Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um Teste de Perícia usando o valor de ataque como fonte ativa e o valor de defesa como fonte passiva.

Luther está usando seu [machado 40/25] para acertar um Chefe Orc que usa [espada curta 30/50]. O valor de ataque de Luther é 40 e o valor de defesa do Chefe Orc é 30. Sua chance de acertar é 50%+40%- 50% = 40%. Basta rolar 1d100. O contra-ataque do Orc é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Luther é 25. As chances de o Orc acertar são melhores: 50%+30%-25%=55%.

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente. Lembre-se que, se um Jogador tirar nos dados um valor maior que o necessário para acertar, não significa que ele errou o golpe, mas apenas não causou danos no oponente. O oponente pode ter esquivado ou aparado o golpe. Cabe ao Mestre descrever a cena levando isso em conta. Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada.

Importante: Nunca, em caso algum, sob qualquer pretexto que seja, permita a um Personagem usar a Perícia Esquiva para escapar de flechas ou armas de distância.

Dano

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará danos. Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e em sua descrição esse valor pode ser encontrado. O dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe. Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado Bônus de Força e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo Atributos. Se o Personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

Luther está atacando um zumbi com seu machado. Luther possui FR 17, portanto, um bônus de +2. Ele acerta seu golpe, assim seu ataque causará ao zumbi 1d10+2 pontos de dano.

Acerto Crítico

O índice crítico de um Personagem é o valor da Perícia com arma em ataque dividido por 4, arredondado para cima. Se o valor tirado no 1d100 for IGUAL ou MENOR do que o índice crítico trata-se de um acerto crítico. Significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingi- do um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco. Em termos de jogo, a consequência é que o dano é rolado duas vezes e somado. Note que bônus mágicos ou de Força NÃO são somados duas vezes!

Luther possui [machado 40/25]. Seu índice crítico é de 10%. Assim, caso em um ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10, Luther causará 2d10+2 pontos de dano no zumbi.

Observação: Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou o Personagem fica atordoado durante a rodada seguinte.

Índice de Proteção (IP)

O **índice de proteção** existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Na Idade Média, existiam armas dos mais variados tipos. Não podemos esquecer-nos dos feiticeiros e magos que lançavam seus encantamentos sobre os inimigos. De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP. Existem vários tipos de IP. Caso nada seja dito, o IP serve APENAS para danos físicos de **impacto** e **balístico**. Outros IPs incluem **fogo, gases**, **eletricidade**, **ácidos**, **frio**, **pressão** e entre outras. Uma Magia que confira IP 10 contra fogo será ineficaz contra gases e ácidos por exemplo. O IP básico protege apenas contra golpes de armas. Assim, se um Personagem cair do alto de um prédio ou rolar escada abaixo com um colete à prova de balas, o dano será rigorosamente o mesmo. Em caso de dúvida, basta usar o bom senso e imaginar a situação real.

Dano de Impacto

Eventualmente, o IP de uma pessoa ou criatura é tão elevado (ou o Jogador que rola o dano é tão

azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o **dano de impacto**. Qualquer golpe que atingir o inimigo faz, no mínimo, um ponto de dano (somado a um eventual bônus de FR) devido ao impacto certeiro que o golpe provocou. A analogia é a seguinte: imagine um soldado com uma armadura completa de combate recebendo uma martelada de um gigante. Não importa se a armadura possui IP 8, o golpe certamente irá doer!

Situações Especiais

Entendeu tudo até agora? Ótimo... Mas a regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores. No entanto, o Sistema Daemon resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

Combate Desarmado

Também conhecido como **Briga** ou pancadaria.

É historicamente, o método mais utilizado de ser resolver disputas quando a razão não faz mais parte do cenário. O homem já inventou milhares de tipos de armas ao longo dos milênios, mas em geral, as disputas são resolvidas sem elas. Isso acontece porque as partes não imaginavam que iriam se encontrar, ou porque a desavença aconteceu repentinamente, dentro de um ambiente onde armas são proibidas. Todos os Personagens possuem a Perícia **Briga** com valor inicial igual à Destreza tanto no ataque quanto na defesa. Trata-se de uma Perícia como qualquer outra e pode ter seus valores aumentados com pontos de Perícia. Lembre-se que o valor de ataque e o de defesa são aumentados separadamente. O dano causado por um golpe de combate desarmado é 1d3, somando-se o bônus de Força.

Múltiplos Oponentes

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado: Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa com espada curta, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada. Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

Múltiplos Ataques

Existem alguns casos que permitem ao Personagem realizar mais de um ataque. Existem itens mágicos, poções, Magias e poderes que trazem essa preciosa vantagem em combate. O caso mais mundano é o de Personagens com a Manobra de Combate Luta com Duas Armas.

Quando isso ocorrer em combate, não há nenhuma complicação. Verifique a iniciativa de cada Personagem e permita-lhes uma ação, de acordo com a iniciativa. Depois que cada Personagem realizou sua primeira ação, verifique se algum deles ainda tem direito a ações. Permita as ações extras sempre por ordem de iniciativa. Tome cuidado apenas com a Regra da **Velocidade**.

Ataques a Distância

Algumas armas são consideradas **armas de longa distância**. Armas de longa distância apresentam a vantagem de atacar o oponente de longe, evitando o contato corpo a corpo. Porém, em termos de jogo, há duas desvantagens. A primeira delas é a impossibilidade de gastar pontos em defesa, que será SEMPRE igual à zero. A segunda desvantagem é o custo em **Dobro** dos pontos. Cada dois pontos de Perícia gastos valem apenas o adicional de 1% no valor de ataque. Cada arma tem seus valores de alcance. São sempre dois valores: alcance normal e alcance máximo. O alcance normal indica até onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal, mas dentro do alcance máximo o Personagem realiza um Ataque com metade do valor de Ataque. Além dessa distância a munição passará longe do oponente.

Ataques Fora de Alcance

São Ataques que sempre erram o alvo. No caso de flechas, elas caem no chão antes de chegar ao alvo. No caso de balas, elas passam pelo inimigo, mas a distância é tão grande que não há precisão suficiente no Ataque para acertar o alvo. Há um fator importante nisso. O fato de um Ataque estar fora de alcance não significa que o inimigo saiba disso. Pode ser uma atitude interessante atirar em inimigos fora de alcance para obrigá-los a procurar cobertura, na medida em que, por mais que os tiros não tenham precisão, o som do tiroteio é inconfundível. Isto pode ganhar tempo para outras ações. O chamado fogo de cobertura pode ser usado para forçar o inimigo a procurar abrigo ou mantê-los abaixados tempo suficiente para um colega percorrer determinada distância. Ocasionalmente, podem ocorrer balas perdidas, que atingem pessoas aleatórias, mas isto fica a cargo do Mestre.

Lucas está dando cobertura para Aryttyane. Ela está a 70 metros de distância, sob fogo cerrado do inimigo. Lucas sabe que sua arma não acertará os inimigos, pois sua arma só é efetiva até 50m. Lucas atira

mesmo assim. O plano funciona: os inimigos se assustam com os tiros e se abaixam, dando tempo para Aryttyane se esconder.

Rajada

Algumas armas de fogo automáticas permitem o uso de rajadas curtas ou longas. Porém é importante frisar que existem dois tipos de rajada: **frontal** ou **em arco**. A rajada frontal é realizada quando o Personagem dispara todos os tiros contra o mesmo oponente. O excesso de tiros torna a arma mais difícil de segurar, o que dificulta o acerto, mas, se acertar, o dano é violentamente maior. A rajada em arco é realizada quando o Personagem faz um movimento em círculo enquanto dispara contra um grupo. As chances de acertar pelo menos um oponente são maiores, mas o dano será pequeno, pois apenas uma ou outra bala acertará. Quando for realizada uma rajada, há uma regra simplificadora. Considere como **valor de ataque** apenas a dezena da Perícia com Armas. No lugar de 1d100, jogue 1d10. As chances de acerto são um pouco menores do que jogar normalmente. Considere a redução como sendo a penalidade por uso de rajada. Isto lhe permite agilizar o jogo. Para uma rajada frontal, jogue todos os tiros que tem direito de uma vez (usando a regra de 1d10 para rajadas). Verifique quantos acertaram e proceda o cálculo do dano. Para uma rajada em arco, jogue todos os tiros que o Personagem tem direito de uma vez. Verifique os acertos e quantos são os possíveis alvos (tanto os amigos quanto os inimigos). Sorteie cada tiro certeiro entre os possíveis alvos (note que mesmo os amigos PODEM ser acertados). Proceda o cálculo do dano.

No desembarque das tropas americanas na Normandia, quando os barcos-transportes abriram as portas, os soldados nazistas dispararam suas MG3 contra as tropas. Hans dispara uma rajada de 10 tiros. Ele possui [Metralhadoras 33]. Como estava mirando, faz um Teste Fácil e joga 10 Ataques (1,1,3,3,4,5,7,7,7,9). Ele acerta 6 tiros, sendo 2 críticos. Cada navio carrega 20 homens, mas apenas 4 são considerados alvos. O Mestre decide que os dois primeiros levam 2 tiros cada, e os dois próximos 1 tiro.

Granadas

As granadas de mão possuem uma característica técnica chamada **pulso**, além, é claro do dano. O pulso possui dois valores, separados por uma barra. O primeiro é o raio de efeito e o segundo é redutor, ambos em metros. O dano aparece sempre no formato nd6, onde n é um número inteiro. O dano apresentado é o dano que a granada provoca dentro do raio de efeito, em metros. A partir do raio de efeito, para cada X metros, reduza em um dado o dano da granada naquela área, onde X é o redutor da granada.

*Um granada de dano 4d6, pulso 2/1 foi jogada contra o Personagem. O arremesso não foi preciso e o Personagem estava a 4 metros da granada. Quem estava a até **dois** metros do ponto de impacto sofre 4d6, quem estava entre 2 e 3 metros sofre apenas 3d6, enquanto o Personagem sofre 2d6.*

Ataque Localizado

Outro caso especial acontece quando um Personagem deseja atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

O **Ataque Localizado** é um golpe específico e, portanto, mais difícil de acertar. Por outro lado, caso o golpe seja bem sucedido, deve ter consequência fortes. Antes de qualquer coisa, um ataque localizado deve ser declarado como tal na primeira fase da rodada de combate e claramente especificado. Depois sugerimos aos Mestres que façam com que seja um Teste Difícil (reduza o valor de ataque à metade). Aumente o dano em 50% em caso de acerto (se for um acerto crítico, resultará em 3x o dano normal).

NUNCA permita que um golpe único mate o inimigo.

O DANO maior pode matar, mas nunca o fato de ter sido "um ataque localizado no coração". A vantagem do ataque localizado é que certos inimigos podem ter apenas um ou poucos pontos vulneráveis (como o calcanhar de Aquiles ou o olho de um dragão) e, nesse caso, apenas um Ataque Localizado pode surtir o efeito necessário em combate.

Glynton está tentando derrotar um bandido que o está atacando. O bandido usa uma lanterna na mão esquerda para iluminar o galpão escuro enquanto Glynton enxerga apenas sombras e vultos. Glynton mira a lâmpada da lanterna. Sua Perícia é Pistola 40%, precisando, portanto de 20 em 1d100. É um tiro difícil.

O Jogador rola os dados e tira 18! Agora, com Glynton e seu inimigo no escuro, a luta é mais justa.

Desarme

O **Desarme** é um golpe localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance das mãos dos lutadores.

Se o defensor estiver usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez. Se o número tirado no 1d100 for um acerto crítico de desarme, o atacante não apenas desarma o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

Mark está possuído por um espírito e ataca seu amigo Eris com uma faca. Eris não quer machucar seu companheiro descontrolado então decide tirar a faca de Mark. Eris tem Briga 45/40, precisando de 23 em 1d100 para derrubar a faca de Mark no chão.

Ataque Total

Também conhecido como **Carga**. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa. Seu valor de ataque aumenta em 10% e o dano em +2. Além disso, o dano de impacto passa a ser 3.

Defesa Total

Se o Personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma Defesa em lugar de cada Ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender DUAS vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar múltiplos Ataques.

*Marcy fica descontrolada ao ver sua amiga Sandra levar um soco. Ela ataca o motoqueiro com toda fúria, em **Carga**. Marcy tem Briga 30/ 30, precisando de 40 em 1d100 para acertar. Se isso ocorrer, fará 1d3+2 pontos de dano no motoqueiro, com mínimo de 3, já que a roupa do motoqueiro confere IP 2. O motoqueiro atacado por Marcy não quer brigar com ela também. Ele recua com os braços protegendo o rosto e desiste de atacar. Sandra e Marcy fazem um ataque cada uma e o motoqueiro poderá usar sua defesa em ambos os ataques.*

Ataque Surpresa

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem prepara uma emboscada. A ideia básica é surpreender o inimigo, fazendo um Ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o **Ataque Surpresa**, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar. O ataque surpresa é realizado como um ataque Fácil e o lado surpreso não tem direito a defesa.

Ataque pelas Costas

Existem dois tipos de **Ataque pelas Costas**. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um ataque surpresa. Quando alguém faz este ataque, considere o ataque um Teste Fácil se a vítima estiver distraída ou prestando atenção a outras coisas.

Victor surpreende Ronald atacando-o pelas costas. Ronald, que luta com [espada 30/30] ficará com valor de defesa 15 nessa rodada.

Mira

Um Personagem pode perder uma rodada inteira **mirando um inimigo** e, com isso, receber bonificações. As condições são as seguintes:

O atacante não pode estar envolvido em combate próximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 10 metros. Durante a rodada em que está mirando e na roda em que vai atacar o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não poder ser atacado por ninguém com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes). O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que está sendo feita a mira. Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste Fácil para o Ataque mirado. Esta técnica é utilizada por snippers em seus tiros com rifles.

Após mirar o alvo por uma rodada inteira, chega a hora de Eder atirar. Como ele não foi atrapalhado nem ameaçado durante a mira, pode fazer uso das vantagens de sua ação. Eder tem [rifle 35%], podendo agora fazer um ataque com 70% de chance de acertar.

Luta às Cegas

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma Magia. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido de ver. Se o Personagem possui a manobra de combate Luta às Cegas (ver Perícias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando.

Se o Personagem não possui a Manobra de Combate Luta às Cegas, aplique uma penalidade metade tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

Robert e Ozaki lutavam quando a luz subitamente é apagada. Robert, que tem a manobra luta às cegas, continua a usar [briga 40/40], mas Ozaki enfrentará dificuldades: sua [briga 35/50] fica agora reduzida a apenas [briga 18/25]. Ozaki está em sérias dificuldades.

Posição Desvantajosa

Acontece com alguma frequência de um dos combatentes está em posição desvantajosa no combate. Ele pode estar sentado em uma mesa quando é surpreendido pelo inimigo ou pode ter caído no chão. Existe uma infinidade de situações que podem ser consideras desvantajosas. Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade tanto no valor de Ataque quanto no valor de Defesa. O modificador METADE (reduz os valores à metade) costuma funcionar bem. O modificador deve perdurar enquanto o Personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao Jogador o porquê da penalidade.

Phil está no meio de um pátio sendo alvejado por 3 atiradores no telhado de uma casa Phil atira de volta enquanto corre buscando abrigo, mas está em posição desvantajosa. Seu [revolver 25%] fica penalizado em Metade: apenas 13% de chance de acertar.

Mão Oposta

Eventualmente, um Personagem pode estar usando uma arma com a mão oposta à que está acostumado ou treinado (mão esquerda para destros ou mão direita para canhotos). Se o Personagem possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas (ver Perícias), a penalidade deve ser subtrair o valor de DEX da Perícia com arma. Se o Personagem não possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas, além de subtrair o valor de DEX, divida o resultado por 2 (arredondando para cima). O Aprimoramento Ambidestria neutraliza quaisquer penalidades por Mão Oposta.

Eddie levou um tiro na mão direita, deixando-a paralisada, e precisa agora usar sua pistola na esquerda. Eddie tem Destreza e [pistola 35]. Assim, Eddie terá de usar apenas (35-15)/2 = 10%. Se Eddie fosse ambidestro (conforme o Aprimoramento), poderia usar sua Destreza melhorando sua Perícia para [pistola 25%].

Combate não Mortal

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentenderam por algum problema da Aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro. As lutas de Boxe e Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente.

Note que esse caso é mais frequente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação na maior parte das vezes. Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas um terço do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano real e o temporário), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

Mark ainda está fora de si mesmo depois de ter sido desarmado por Eris. Não desejando machucar seriamente o amigo, Eris o ataca em combate não mortal. Após algumas rodadas, Eris faz um total de 16 pontos de dano em Mark. Como Mark tem 15 PV, ele desmaia. Três horas depois Mark acorda com 10 PV (sofreu apenas 5 pontos de dano).

Ambiente Adverso

Se combate estiver sendo realizado no meio de um incêndio ou outras circunstâncias anormais, trate as cada uma separadamente do combate. Isto simplificará a resolução das situações.

Michael está atirando em um bandido. O inimigo está escondido atrás de uma pilha de caixas, mas Michael consegue vê-lo parcialmente. O Mestre decide que sua [pistola 40%] sofrerá penalidade de 10% ficando [pistola 30%]. Outra penalidade possível é Metade, que divide o valor por 2, mas o Mestre entendeu que seria um valor injusto.

Regras Especiais

Paralisia

Um Personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um veneno ou qualquer motivo que seja. O Personagem pode estar ciente dos fatos a sua volta, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se de nada. Caso outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

Sufocar

Um Personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar. Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo d'água. Passado esse tempo, se ele estiver

em uma sala com gases, ele IRÁ respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiver embaixo d'água, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada.

Andrew esconde-se em um lago para fugir da polícia. Andrew tem CON 14, podendo ficar apenas 7 rodadas submerso. Ao levantar, Andrew descobre que o ar está impregnado com gás lacrimogênio, mas nada pode fazer...

Quedas

Existem duas maneiras de um Personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o Personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto. O dano é 1d6 a cada por metro de queda, com direito a Teste de AGI para reduzir o dano à metade. Já um pulo permite ao Personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no Teste de AGI, reduz o dano em 1d6 para cada dado de comparação do Personagem. Lembre-se que humanos têm 3 dados de comparação, enquanto anjos e demônios podem ter 4 ou mais dados de comparação.

Joe saltou de um prédio para fugir de um incêndio. Ele cai 8 metros, mas sofre apenas 1d6 pontos de dano. Se tivesse caído, sofreria 8d6 com direito a um Teste de AGI para reduzir o dano à metade.

Venenos

Existe uma infinidade de venenos conhecidos. Eles podem ser paralisantes, debilitantes, soníferos ou mortais. Eles podem ser ingeridos, inalados, injetados ou apenas tocados para serem efetivos. Independentemente de qual efeito e método de aplicação, os venenos SEMPRE dão direito a um Teste de Resistência para evitar o pior. Exemplos de venenos podem ser encontrados no GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

Dano Localizado

Se um Personagem sofrer danos equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma única parte do corpo, o Jogador deverá fazer um Teste de CON. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro.

Em uma queda, Joe sofreu 10 pontos de dano nas pernas. Joe faz dois Testes de CON e falha em um: ele quebrou uma perna

Morte Inevitável

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio alto, ou uma flecha certeira no meio da cabeça, ou uma facada no coração... Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendado obrigar os Jogadores a rolar dados dezenas de vezes se o Personagem vai mesmo morrer. Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é frustrante. Desaconselhamos que tal situação aconteça ao Personagem de um Jogador.

Cura

Um Personagem recupera um PV por dia completo de descanso.

Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa.

Alguns Rituais permitem a um Personagem recuperar-se mais rapidamente. Nesse caso, mais de um PV pode ser adquirido por dia, de acordo com o Ritual utilizado.

Morrendo

Apesar de todos os esforços, seu Personagem pode morrer quando os Pontos de Vida dele chegam a -5. Qualquer Personagem que tenha seus Pontos de Vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1 PV por rodada devido ao ferimento, até chegar em -5 e, se ninguém fizer nada por ele, será a morte certa!

Experiência

Dos outros quatro Personagens da Campanha, dois foram destruídos pela Inquisição, um ficou louco e o último acabou aprisionado em Arkanun para sempre. Em um RPG de horror, sobreviver a uma Aventura muitas vezes já é um prêmio em si, mas para recompensar os Personagens que resistiram bravamente aos anjos, templários, Inquisição e outros demônios e que conseguiram resolver uma Aventura (ou parte dela, ou saírem vivos, pelo menos), existe um sistema que permite aos Personagens aumentarem seus poderes durante suas Aventuras. Esse sistema é chamado de **Experiência**. Personagens que sobrevivem a muitas Aventuras encontram muitas criaturas desconhecidas ou enfrentam muitos perigos tornam-se mais experientes com o tempo adquirem mais poderes e melhoram suas habilidades naturais. Sempre que uma Aventura ou conjunto de Aventuras terminarem, o Mestre deve avaliar a participação de cada Personagem e decidir quais estão aptos a aumentarem seus níveis de conhecimento (geralmente a cada três ou quatro Aventuras bem sucedidas ou ao final de uma pequena Campanha).

As Notas de 0 a 10

O sistema de passagem de nível funciona da seguinte maneira: ao final de cada **Aventura** (e não de cada sessão de jogo) o Mestre deve se fazer este pequeno questionário a respeito de cada Jogador:

1- O Jogador fez um bom Roleplay?
2- O Jogador colaborou para a união do grupo?
3- Os objetivos da Aventura foram atingidos?
4- O Personagem ou o Jogador aprendeu alguma coisa?
5- O Personagem foi heroico?

Com base nessas perguntas, o Mestre deve dar uma nota de 0 a 2 em cada pergunta para cada Personagem, que será somada aos seus Pontos de Experiência. Uma nota 2 significa uma atuação excepcional no quesito analisado, enquanto uma nota 0 representa uma participação muito fraca. O máximo que um Personagem pode ganhar em uma Aventura é 10 pontos e o mínimo é 0.

Importante: evite notas totais muito altas ou muito baixas. Na prática, fique com valores entre 3 e 7, saindo dessa faixa apenas em casos especiais. Quando cada Personagem atingir determinado número de Pontos de Experiência (dado pela tabela ao lado), ele passará para o próximo nível, recebendo todos os benefícios (Atributos, Aprimoramentos, Perícias...) apresentados na mesma tabela.

Nível

Nível é um conceito humano, criado para Personagens mortais que não dispõem da eternidade para desenvolver seus poderes. Como os Personagens em TREVAS. O nível máximo que um Personagem humano pode chegar é o 15º nível. Esses níveis NÃO estão relacionados com os graus dentro das Ordens de Magia (pelo menos não com a maioria). Níveis acima do 15º são possíveis apenas através de pactos com demônios ou Idade Avançada. O avanço de nível pode ser feito pelo método místico ou pelo método mundano. Em ambos os casos, o Personagem ganha 1 PV por nível e 1 ponto de Aprimoramento a cada três níveis. O método místico é utilizado APENAS por magos (adiciona 10 pontos de Perícia, 1 ponto de Focus e 1 ponto de Magia), enquanto o método mundano é usado apenas para Personagens que não utilizam Magia (adiciona 25 pontos de Perícia). **OBSERVAÇÃO**: Considere que cada 10 anos sem Aventuras DEPOIS da sua criação garantem ao Personagem 1 nível.

O que eu ganho com isso?

A seguir, explicamos o que cada Personagem recebe quando passa de nível ou quando envelhece e os ganhos independem do tipo de desenvolvimento que o Mestre esteja utilizando.

Pontos de Atributos

O Personagem adquire 1 ponto extra para colocar em qualquer um dos Atributos. Os valores de Atributos podem atingir valores maiores do que 18 deste modo, mas o Jogador **NÃO** pode aumentar um Atributo **duas vezes consecutivas**.

Pontos de Atributos alocados dessa maneira aumentam tanto na Forma Humana quanto na Forma Demoníaca. Bônus decorrentes de poderes demoníacos não são influenciados.

*Josh decidiu aumentar a Agilidade de seu Personagem para 19. Assim, quando seu Personagem passar novamente de nível, ele **não** poderá usar o ponto extra de Atributos para elevar a Agilidade de novo.*

Pontos de Experiência

Os pontos de Perícia podem ser distribuídos em qualquer Perícia, mas pontos que não forem alocados serão perdidos. O Jogador pode colocar um mínimo de 5 pontos e um máximo de 10 pontos por Perícia escolhida. Caso seja uma Perícia nova (que ele ainda não tenha na ficha), deve gastar um mínimo de 10 pontos para comprá-la.

Pontos de Magia e Pontos de Focus

Caso o Personagem seja um Mago, esse aumento em seus pontos de Focus e Magia indicam seu desenvolvimento em relação às artes arcanas e cabalísticas. Existe apenas um problema com os pontos extras de Focus: para aumentar um Caminho de Magia, o Mago aspirante deve encontrar um professor que se disponha a ensiná-lo e que possua conhecimentos no mínimo iguais aos que o Mago deseja aprender (para aprender Fogo 3, um Mago deve encontrar um professor que possua conhecimentos no Caminho do Fogo até o terceiro círculo). Como o máximo de Focus que pode ser gasto em um Caminho é 4, caso o Mago deseje aumentar seus poderes em relação ao Controle do Fogo (ou outro Caminho), ele deve procurar um mentor que possua Fogo 4 e a Forma de Magia que deseja aprender. E quanto maior o poder, mais raros e difíceis de ser encontrados são os professores, e maiores os favores e o preço a ser pago para esses mentores.

Aprimoramentos

Recomenda-se que os Jogadores anunciem antes qual Aprimoramento novo escolheram e que o desenvolvam durante as Aventuras. Dessa forma, não será apenas um "prêmio", mas um importante elemento narrativo para o desenvolvimento da Campanha.

Outros Prêmios

Além dessas mudanças, que são reflexos do desenvolvimento do Jogador, os Personagens podem encontrar outras formas de melhorias no seu status, como por exemplo:

Tesouros

Um nome pomposo para dinheiro. Personagens podem conseguir muito dinheiro como pagamento de uma missão, roubo de uma Sociedade Secreta, como criminosos ou com investimentos que tenham feito durante a Aventura.

Títulos Místicos

A Ordem que os investigadores estão ajudando ou prestando favores pode conceder-lhes algum título ou condecoração; ou pode ser um favor que os investigadores podem cobrar no futuro. Lembre-se que praticamente tudo gira em torno de favores no mundo dos Magos.

Pactos

Os Personagens podem ter conseguido estabelecer contato com algum ente extra planar e resolvido algum problema para ele. Podem conseguir um favor ou simplesmente que a entidade não os destrua. Em troca de algum serviço, um Demônio pode propor um pacto ou um novo negócio.

Conhecimento

O mundo de cada Mestre é diferente. Este RPG somente fornece o esqueleto do mundo de uma forma bastante simples. Mesmo os livros de suplementos não conterão toda a verdade. Cabe ao Mestre adicionar seitas, criaturas, pessoas e fatos que tornam cada mundo único e diferente dos outros. Os Personagens podem descobrir fatos obscuros sobre a cidade onde estejam jogando, sobre a seita que investigam, sobre os Anjos e Demônios ou a verdade por trás das lendas.

Tabela de Avanço de Nível

Exp	Nível	PVs	Atributos	Pontos de Aprimoramento	Pontos de Perícia	Pontos de Magia	Ponto de Focus
-	0	inicial*	100	inicial*	inicial*	-	-
0	1	+1	101	inicial*	inicial*	inicial*	inicial*
5	2	+2	102	+1	+25	+1	+1
15	3	+3	103	+1	+50	+2	+2
30	4	+4	104	+1	+75	+3	+3
50	5	+5	105	+2	+10	+4	+4
80	6	+6	106	+2	+12	+5	+5
120	7	+7	107	+2	+150	+6	+6
180	8	+8	108	+3	+175	+7	+7
250	9	+9	109	+3	+200	+8	+8
400	10	+10	110	+3	+225	+9	+9
550	11	+11	111	+4	+250	+10	+10
800	12	+12	112	+4	+275	+11	+11
1.100	13	+13	113	+4	+300	+12	+12
1.600	14	+14	114	+5	+325	+13	+13
2.200	15	+15	115	+5	+350	+14	+14

* Os PVs, Atributos, Pontos de Aprimoramento, Pontos de Perícia, Pontos de Magia e Pontos de Focus estão **ACUMULADOS** (ao chegar ao 7o nível, o Personagem ganha apenas 1 Pontos de Vida e não outros 6!!!).

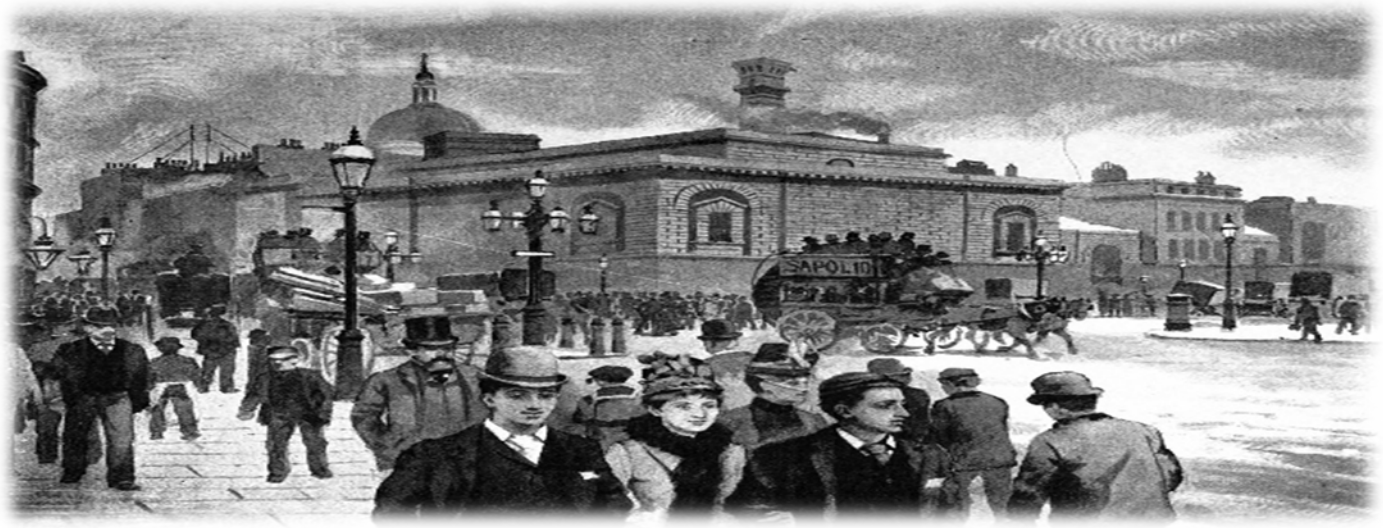
Os Anos 20

Porque a década de 20? Porque os anos 20 são sem dúvida uma época popular para o RPG sobrenatural e existe uma boa quantidade de informação disponível sobre este período. Mas, existem razões mais fortes para o Mestre escolher os anos 20 do que o fato dele poder saber quanto custa um relógio.

A primeira vantagem do jogo ambientado nos anos 20 é a abundância de fontes de material de pesquisa relacionadas tanto com os aspectos práticos quanto com os aspectos criativos da vida. Os filmes de horror foram inventados na década de 20, e a ficção de horror passou por uma enorme renascença nessa época. Os trabalhos de H. P. Lovecraft e seus imitadores são muito conhecidos e podem ser encontrados com facilidade, mas muitos outros escritores estavam produzindo histórias sobrenaturais fora do comum e muito interessantes durante este período, algumas delas estão incluídas na lista de sugestões de leitura.

A segunda razão para se ambientar uma campanha de horror nos anos 20 é uma consequência direta da primeira. As pessoas da década de 20, pelo menos nos Estados Unidos, estavam obsidiadas pela ideia de compreender sua época e deixar um registro para o futuro. Em tudo, as pessoas daquela época não poupavam esforços para se explicar desde os tratados acadêmicos até os romances mais populares, e seus registros trazem sua época de volta à vida para os Jogadores e os Mestres.

Dicas para Campanhas na Década de 20



Raça e Idade

A raça e a idade eram conceitos diferentes do que eles são hoje em dia. Apesar das crianças serem consideradas adultas muito cedo, especialmente nas áreas rurais e nas áreas mais pobres e atrasadas das cidades, as pessoas com pouco mais de 20 anos ainda eram consideradas jovens e inexperientes. A velhice era assinalada pelo aparecimento de cabelos brancos ou decrepitude e qualquer pessoa mais jovem que isto era considerada um adulto ativo.

A raça significava mais que negro, branco ou chicano. Significava também polonês, judeu, italiano, grego, etc. Estas distinções raciais eram devidas em grande parte à imigração de europeus para os EUA durante este período. Cada grupo étnico e racial era segregado a sua própria parte da cidade, e bairros como o Harlem, Chinatown e Little ltaly nasceram neste período.

Mulheres

As mulheres estarão em grande evidência numa campanha ambientada na década de 20. Muitas mulheres eram tão bem educadas quanto seus equivalentes masculinos da mesma classe social. As mulheres também tinham empregos, viviam sozinhas ou com companheiras de quarto, e se casavam depois de certa idade, se chegassem a casar. Este era outro fenômeno novo. As mulheres mais ricas podiam viajar pelo mundo, ser investigadoras do sobrenatural ou administradoras de vastas fortunas. Nos níveis mais baixos do mundo do crime, as mulheres não eram apenas prostitutas, podiam ser também ladras, contrabandistas de bebidas, informantes, jogadoras e trapaceiras. Nas altas rodas do submundo do crime, um gangster podia não ter apenas uma garota, mas também uma contadora mulher, uma repórter paga, e uma velha paixão que dirige seu clube favorito é capaz de reconhecer um assassino com uma arma.

Cenários

Não esqueça que os anos 20 estão repletos de cenários que não estão relacionados com o gangsterismo e as melindrosas. Em Nova York, o Harlem tinha a melhor vida noturna do mundo conhecido para negros e brancos ricos, e circulava rumores sobre locais onde acontecia absolutamente de tudo. As Chinatowns ainda eram locais misteriosos para as pessoas que não moravam lá, habitadas por chineses nascidos nos EUA vestindo ternos e chineses que usavam robes de seda e não falavam inglês. As gangues chinesas, as Tongs, operavam aqui, e os rumores diziam que elas possuíam poderes estranhos. Grandes barcos de passageiros ainda navegavam pelo Mississipi, e os fazendeiros da Pensilvânia penduravam amuletos em cima das portas. Em Hollywood os reis e as rainhas do cinema mudo viviam num luxo inacreditável. Clara Bow, guiava pelas ruas empoeiradas de uma cidadezinha muito provinciana, Los Angeles, em um Rolls Royce estofado com pele de leopardo e dois perdigueiros irlandeses da cor de seus cabelos. Na Alemanha, as pessoas viviam num mundo selvagem, diferente de tudo que já haviam conhecido ou viriam a conhecer, misturando os estilos, mas elegantes e mais pobres da década de 20, num país repleto de uma liberdade inesperada e uma decadência inacreditável. A nova divisão dos territórios coloniais, depois da primeira Guerra Mundial, transformou parte da África, da Ásia e do Oriente próximo estranha combinação de culturas antigas e intriga política moderna. As boas campanhas ambientadas nos anos 20 não podem ficar para sempre nos bares clandestinos da Lei Seca nos EUA.

Os Estados Unidos nos Anos 20

A década de 20 foi provavelmente o último momento de glória do egotista americano como uma figura arrojada e heroica. À sua frente estava a depressão, a Segunda Guerra Mundial, o consumismo dos anos 50, e assim por diante. O oeste já havia sido desbravado, mas ainda existiam fronteiras a serem exploradas no além mar. A aventura estava em todo lugar. As pessoas não tinham de viajar pelo mundo para ter importância. Os Estados Unidos estavam cheiros de oportunidades de se ir para frente, negócios, as artes e o crime.

Aquela época era tão assombrosa quanto a nossas e suas ansiedades assustadoramente familiares. Os homens haviam retornado de uma guerra terrível e não acharam emprego nem ajuda, encontraram apenas um mundo que só queria esquecê-los. Quadrilhas aterrorizavam o centro das cidades, tomando-se violentas e poderosas devido ao tráfico de drogas ilegais. Cidades e favelas cresciam num ritmo sem precedentes. Valores e famílias tradicionais entravam em colapso. As pessoas falavam sobre a decadência urbana, as tensões raciais, o papel da mulher na política e no local de trabalho, os desabrigados, a pobreza e o isolacionismo.

Também se falava sobre carros velozes, música barulhenta, dança extravagante, boas drogas e os últimos avanços da tecnologia das armas automáticas. A pintura abstrata, a música atonal, a arte performática e a revolução cultural também circulavam pela mente das pessoas.

As pessoas dos anos 20 eram quase iguais a nós. Os detalhes que a deles era a Primeira Guerra Mundial e não a do Vietnã, que as armas mais terríveis que existiam eram as metralhadoras e o gás venenoso e não as armas nucleares, que as drogas eram o álcool e a cocaína, e não a heroína e o crack, e que um carro veloz era capaz de chegar a 100 km/h não são especialmente importantes. A diferença crítica é que na década de 20, as pessoas sentiam que tudo isto estava acontecendo pela primeira vez... E de fato estava.

Era uma época de um entusiasmo desenfreado. Nada seria capaz de deter estes intrépidos novos americanos, nem mesmo retardá-los. E nada poderia feri-los, ao menos nada deste mundo...

O panorama em que estas pessoas viviam estava mudando constantemente. A maioria das coisas que nós consideramos como parte normal da vida estava sendo inventada na década de 20: os arranha-céus (e com eles, a paisagem familiar das cidades americanas), o planejamento urbano, projetos de automóveis, o tráfego intenso (e as perseguições de carro), o poder mundial americano, as boates (em oposição aos salões de baile e aos clubes masculinos), a indústria cinematográfica, o correio aéreo, a corrida de automóvel, os narcóticos, o controle de natalidade, a metralhadora portátil, e a difusão da luz elétrica, do telefone, rádio, e a água encanada dentro de casa. Todas estas coisas (ou, pelo menos, suas versões modernas), eram novidades nos anos 20.

É um erro grave considerar que as pessoas da década de 20 eram ingênuas, esquisitas ou retrógradas pelo fato de todas estas coisas serem novidade para elas ou porque elas consideravam os aeroplanos e os zepelins a mais alta tecnologia. Muitas pessoas da década de 20 viviam num estado mental muito especial, profundamente cientes do poder inacreditável e da incrível inverossimilhança de seu mundo, e ao mesmo tempo se sentiam confortáveis com isto. Elas eram tudo o que somos e o que nos esquecemos sobre nós mesmos. Elas eram modernas.

Os Personagens que viverem nos Anos 20 terão de pensar rápido e ser habilidosos com os punhos ou com as armas. Aquela era uma época violenta na qual os negócios eram feitos normalmente soba mira de uma Thompson.

A década de 20 assistiu ao nascimento do horror e da ficção científica modernos, nas "pulp magazines". Como muitos dos autores ambientavam suas histórias em sua

própria época existe uma quantidade imensa de informação sobre a época que pode ser retirada deste material.

Dois gêneros de horror tiveram origem nos anos 20. Um deles depende completamente de personagens que são exploradores. A década de 20 foi uma época de aventura e descoberta. As pirâmides do Egito, os segredos das civilizações sul-americanas, as selvas da África, os picos inacessíveis do Himalaia, todos eles são ótimos cenários para aventuras ambientadas nos anos 20. O que os aventureiros vão encontrar?

Múmias? O abominável Homem das Neves? Tribos vodu? Mesmo nos Estados Unidos existiam cidades atrasadas onde horrores indescritíveis podiam estar à espera... O segundo gênero originário da década de 20 é o criado por H. P. Lovecraft e seus seguidores. Apesar de não nos atrevermos a colocar no papel o nome de suas aterrorizantes criações, por termos medo dos terríveis ritos de Ai'shunzuv Khoppi, nós prestamos a homenagem que nos era possível às Coisas que o Homem não Deveria Saber que Existem. A maioria das histórias de Lovecraft se passa na década de 20, e a combinação da sofisticação técnica recém-adquirida com os valores antiquados da época faz com que o choque causado pelas Coisas seja ainda maior.

A Migração para as Cidades

Um fato estatístico significativo sobre a década de 20 é que, pela primeira vez na história existia mais americanos vivendo nas cidades do que no campo. Uma das coisas modernas em que estávamos nos transformando era numa nação urbana. No entanto, transformar-se numa nação urbana é muito diferente de ser urna nação urbana, e os Estados Unidos da década de 20 ainda era mais rural do que os americanos dos dias de hoje são capazes de imaginar. A maior consequência desta novidade do nosso mundo moderno não era a ingenuidade aparvalhada que existia entre os urbanitas que o conheciam e sim a separação da cidade e do campo em dois mundos diferentes. Muitos aspectos da vida moderna eram tão novos que eles só eram bem conhecidos nas cidades. Uma grande quantidade de pessoas que morava em cidades pequenas ou no campo, principalmente nos Montes Apalaches, no oeste e no sul do país continuava vivendo sem água encanada e sem eletricidade, usava cavalos para o transporte e trabalho na fazenda, nunca tinha visto um aeroplano, um zepelim ou um prédio com mais de 9 metros de altura. Para um número cada vez maior de pessoas o rádio trazia a comunicação e as notícias do mundo exterior, mas, para muitas comunidades, especialmente aquelas isoladas devido à sua localização ou ao clima, não existia nenhuma outra fonte de informação a não ser de boca nenhum jornal, nenhum telefone, nenhum sistema de entrega de correspondência a domicílio, nenhum boletim de polícia ou cartazes de "procurado", e o socorro mais próximo podia levar horas, dias ou até mesmo semanas para chegar.

Apesar das muitas conveniências modernas deque dispunham os moradores de áreas urbanas nos anos 20, existem algumas que eles ainda não tinham entre elas refrigeração confiável, ar condicionado, serviços de conservação de estradas, e limpadores de neve. As cidades tinham ficado tão densamente povoadas que era impossível ter hortas ou estábulos em seus arredores, além disso, a geladeira mecânica ainda não era comum. Por este motivo, quantidades imensas de alimento tinham de ser trazidas com frequência de fontes locais. No verão as cidades eram quentes e o ar era pesado. No inverno a neve ou a chuva impediam as viagens, e as estradas mal conservadas representavam um perigo incessante. A cidade e o campo coexistiam numa mistura incômoda de isolação e dependência, ligados pelos trens e pelo desejo desesperado que tinham as pessoas deum lugar de estarem no outro. Histórias estranhas sobre pessoas e lugares do outro lado desta divisão existiam aos montes, mas o carro deleite puxado a cavalo e os carros esportes Duesenberg coexistiam lado a lado como tantos outros fenômenos da década de 20.

Política e Governo

O sistema de governo americano e a manutenção da lei eram muito similares aos de hoje, com uma diferença notável. Os funcionários públicos da década de 20 eram um pouco mais corruptos do que os de hoje, e muito menos discretos a este respeito. Vereadores e até mesmo prefeitos podem muito bem estar a serviço de industriais ou líderes políticos e menos abertamente a serviço de outras Coisas.

O policial fazendo sua ronda será a primeira experiência da maioria dos jogadores com o sistema. Normalmente os policiais de rua trabalham sozinhos, às vezes formam duplas nas áreas mais perigosas, e percorrem uma rota regular. Os policiais que ficam numa mesma área por um longo período acabam se tornando parte integrante da vizinhança, praticamente um membro da família. Este relacionamento próximo significa que qualquer estranho (como, por exemplo, os Personagens) será um evento incomum e, apesar de existir a possibilidade deles não ser vistos pelo policial, ele certamente terá sua atenção despertada para o fato.

Os policiais não surram nem maltratam de qualquer outra forma as pessoas que eles prendem, mas lembre-se isto era antes dos policiais serem obrigados a dizer às pessoas que eles prendiam que elas têm o direito de se manter caladas e que tudo que elas disserem pode e será usado contra elas no tribunal; nesta época não havia caso rejeitado pela corte por causa de investigações ilegais. Existia muito mais liberdade no tratamento, dependendo da disposição do policial envolvido e a atitude da pessoa que estava sendo presa. Se os personagens criarem

problemas para os policiais (ou seus chefes), eles criarão problemas para os Personagens.

Proibição

A lei que teve mais repercussão na vida das pessoas foi aquela que proibia o álcool. O objetivo desta proibição era acabar com o consumo de bebidas alcóolicas; em vez disto, ela criou toda uma indústria devotada à fabricação, importação, armazenamento e distribuição de bebidas ilegais, e alçou seus líderes Capone, Schultz, Mas seria e outros, ao nível de heróis populares.

Evitar a proibição é uma questão de dinheiro, a quantidade de dinheiro que você tem determina quão bem você consegue contornar a lei. Um dólar ou dois pode comprar uma garrafa de gim feita na "banheira de casa" e sempre existia uma chance da coisa ter sido mal feita e ser tóxica. Veja a coluna lateral da pág. 98, se quiser saber alguns detalhes desagradáveis sobre o assunto.

E mais seguro, e mais caro, importar bebidas feitas no exterior, principalmente da Inglaterra, no Canadá e no Caribe. Os contrabandistas de bebidas levavam uma vida romântica, rendosa e cheia de perigos. Depois de passar pela guarda costeira, os agentes federais e a polícia, as bebidas ilegais eram levadas para os EUA, estocadas e distribuídas em pequenos bares chamados "speakeasies". Conseguir entrar num destes bares sem estar na companhia de alguém conhecido era difícil (faça um teste de Lábia ou Manha). As batidas policiais nestes bares eram comuns, e a gerência sempre desconfiava das caras novas.

No entanto, a polícia passava a maior parte do tempo tentando pegar os importadores e distribuidores, e não o jovem casal que queria tomar um drinque.

A proibição foi revogada em 1933, mas não antes das gangues de contrabandistas e traficantes terem ingressado em todos os outros aspectos da atividade criminosa. O crime organizado já existia, mas a proibição transformou-o numa coisa maior e muito mais eficiente.

Bebida de Má Qualidade

A proibição afetou todos os segmentos da sociedade, mas nenhum com tanta intensidade quando os pobres que não tinham como pagar os preços cobrados pelos contrabandistas. Estas pessoas tinham de se virar com as bebidas alcóolicas feitas em casa o Gim destilado na "banheira" para saciar a sede. Infelizmente, a bebida alcóolica feita em casa tinha seus problemas, o maior deles era a pureza do produto. As instalações que se dedicavam a grandes volumes de produção a baixo custo eram particularmente descuidadas, chegando às vezes a misturar álcool metílico em seus produtos. Afinal de contas, eles não iam mesmo beber aquela coisa.

Para comprar uma boa bebida a preços de "banheira", é necessário um sucesso num teste de manhã (o Mestre faz a jogada e poderá usar testes fáceis depois que ele tiver achado uma boa fonte). Um teste de PER difícil poderia ser usado para verificar a qualidade da bebida caseira, mas a única maneira que a maioria dos personagens terá para testar a bebida será bebendo-a. (Se ela era ruim, ele sentirá os efeitos descritos a seguir Jogue 2D6):

2-6: Náuseas. FOR e CON ficam reduzidas em 3 pontos durante 24 horas.

7: Envenenamento leve. Sofre 2 pontos de dano. O valor da CON e da FOR fica reduzido em 7 pontos e recupera 1 ponto por dia até voltar ao normal.

8-9: Envenenado. Sofre 5 pontos de dano. O valor da CON e da FOR fica reduzido em 7 pontos e recupera 1 ponto por dia até voltar ao normal.

10-11: Cego. Perde a visão. Pode fazer um teste de CON difícil por semana para ver se a recupera. Se o resultado de um destes testes de recuperação for uma falha crítica, a cegueira será permanente.

12: Problema sério. Sente os mesmos efeitos que nos casos "Cego" e "Envenenado" visto acima, mas a recuperação dos pontos de CON e FOR será de um ponto por dia que o personagem conseguir um sucesso num teste de CON sem nenhum modificador; se o teste resultar numa falha não haverá recuperação. (Não existe nenhuma penalidade adicional no caso de falhas críticas nestes testes).

Suborno

Trabalhar na polícia nunca foi um emprego que pagasse muito bem, e muitos policiais da década de 20 aumentavam sua renda aceitando subornos para não verem certas atividades. Isto faz com que seja um pouco mais fácil para os jogadores se safarem de problemas, se eles tiverem dinheiro.

Numa situação de emergência pode-se tentar o suborno num promotor público ou até mesmo num juiz. No entanto, isto é caro e pode gerar problemas legais no futuro, se o serviço for mal feito.

Quanto?

O Mestre deve ter alguma ideia da riqueza relativa da pessoa que se quer subornar e a importância que está sendo oferecida. Se o valor oferecido for muito pequeno a proposta poderá ser recusada, mas sempre se pode tentar novamente.

As ofertas de suborno que forem muito grandes serão imediatamente recusadas independente do resultado conseguido no teste de Lábia, pois é provável que a pessoa que recebe a proposta venha a acreditar que suas atividades são perigosas ou que a situação seja, de alguma forma, mais complexa do que ela realmente é.

Se o valor do suborno for menor que o recomendado, use um modificador igual a -20% no teste de Lábia para cada 10% de diferença. Se o valor do suborno for muito grande use um modificador igual a 10% para cada 20% acima da quantidade normal até um máximo de 30%. Se o suborno for maior do que cinco vezes o valor recomendado, a pessoa abordada recusará a oferta e seus testes de Lábia ou CAR se tornarão difíceis diante de qualquer oferta posterior.

Exemplos de Suborno

Uma fórmula simples para se determinar o valor dos subornos é usar como base o salário da pessoa abordada (ver o Aprimoramento Recursos e Dinheiro). Um valor razoável é metade do valor ganho num dia no caso de um suborno pequeno, o salário de um dia inteiro para coisas mais sérias. E o pagamento de um mês para atividades flagrantemente ilegais é um valor razoável.

Se for necessário subornar um oficial de alto escalão, os valores relacionados serão muito maiores (a escolha do Mestre).

Excesso de velocidade em uma área rural: $2.
Guiar imprudentemente, cidade pequena: $5.
Guiar imprudentemente, cidade grande: $10.
Armar um tiroteio, cidade grande: $25.
Armas escondidas, sem licença: $20.
Armas proibidas: $25.
Entrada forçada, apartamentos pobres: $2.
Entrada forçada, apartamentos grã-finos: $10.
Entrada forçada, cena do crime: $100+.
Contrabando: $10-100 cada fronteira.
Conseguir um endereço num cartório:
Variável (depende da influência local do destinatário).

Transporte e Comunicação

Locomover-se nos anos 20 era uma coisa muito simples, independentemente de você estar querendo atravessar a cidade ou o país. A maioria das cidades grandes tinha um bom sistema de transporte coletivo, com bondes ou com metrô, em muitos casos os dois, barato e eficiente. Nas áreas não servidas pelos bondes, havia os taxis. Claro que alguns dos personagens terão seus próprios carros. Os carros da década de 20 são mais eficientes em distâncias curtas demora muito cruzar o país a 50 km/h. Todas as cidades, com exceção das muito pequenas: são ligadas por uma excelente malha ferroviária. (E os vagabundos, que viajam nos vagões de carga não precisam nem pagar a passagem). Viajar de avião ainda é muito raro e normalmente os preços são muitos altos. É claro, que existiam os transatlânticos para as pessoas dispostas a cruzar os mares (ver a duração de algumas dessas viagens abaixo). A comunicação dentro dos EUA é simples, é só um pouco mais difícil numa escala global. O correio entrega as cartas com eficiência e apesar do telefone não ser um utensílio doméstico comum existem telefones públicos em quase todas as esquinas e estabelecimentos públicos. As ligações interurbanas são difíceis de fazer e normalmente caras, mas possíveis. Para se comunicar rapidamente a longas distâncias o telégrafo ainda é a melhor opção. Em todas as partes do mundo, com exceção daquelas mais remotas, existem linhas de telégrafo, e o serviço é rápido e eficiente.

Tempos de Viagem

Vejamos alguns exemplos de tempos de viagem nos anos 20.

Trem
Nova York/Chicago-26 horas.
Nova York/Boston-7 horas.
Chicago/Nova Orleans-27 horas.
Nova Orleans/São Francisco-3 dias.
São Francisco/Los Angeles-14horas.
Chicago/São Francisco-2 dias e 17horas.

Transatlânticos
Nova York/Londres-5 dias.
São Francisco/Singapura-13 dias.
Nova York/Rio de Janeiro-8 dias.
Nova York/Cidade do Cabo-11 dias.
Nova York/Cairo-8 dias.
Nova York/Hong Kong-20 dias.

Carros
(Dirigindo 10 horas por dia)
Nova York/Boston-12 horas.
Nova York/Chicago-4. 1/2 dias.
Chicago/Dallas-3 dias.
Nova York/Los Angeles-16dias.

Classes Sociais do Dia a Dia

Os anos 20 foram uma época de ascensão social e expectativas ilimitadas. O dinheiro ainda era importante na determinação da classe social, mas não existia nenhum preconceito contra "dinheiro novo" e muito pouca preocupação com relação à forma como ele foi obtido. Se usar roupas certas, tiver um carro legal, e aparecer nos

clubes certos, você fará parte da classe alta-seja você um industrial, a filha de uma família rica, ou um chefão da máfia.

A raça, contudo, é um fator extremamente limitante. Neste cenário, os personagens negros podem esperar centenas de pequenos problemas que estão tão entranhados na estrutura da sociedade que não existe nenhuma forma de se livrar deles. Existem contadores negros, mas eles vivem na parte negra da cidade e só tem clientes negros. Existem atletas negros, mas eles competem em suas próprias federações. Os únicos negros que conseguem invadir o mundo dos brancos são os músicos, os cantores e os dançarinos. Mesmo assim, quando um artista negro é a atração principal de um clube branco, ele tem de entrar pela porta dos fundos.

Existem poucos hispânicos no norte e no leste dos EUA, mas nas áreas em que são mais comuns (o sudoeste), eles enfrentam o mesmo problema que os negros. Também existe muita intolerância com relação aos judeus se outros imigrantes recentes da Europa, a maioria irlandesa ou habitante do leste europeu.

Fumar era uma expectativa social nos anos 20. Quase todo adulto "moderno" fumava fosse ele homem ou mulher. Todos que não o fizerem terão uma reputação estranha como fanático religioso, paranoico com relação à saúde ou algo do gênero. Existia todo um conjunto de costumes sociais montado para fazer com que os adultos fumassem, e para impedir as crianças defumarem. Fumar na presença de adultos, principalmente adultos que fossem parentes próximos, era um dos mais importantes ritos de passagem. Os cigarros são o fumo da nova geração. Mascar tabaco é um sinal de rudeza e o rapé é um hábito quase extinto. Os cachimbos são para os eruditos, para os velhos e as mulheres mais grosseiras. Os charutos são um símbolo de masculinidade e um sinal de sucesso, não um hábito diário.

Quantidade Inicial de Recursos

A quantidade inicial de recursos padrão para os anos 20 é igual a $750. Os preços são muitos inferiores aos de hoje.

Horror nos Anos 20

A década de 20 é o cenário ideal para o RPG sobrenatural porque aquela foi uma época sobrenatural. Em qualquer época ou lugar onde visões do mundo muito diferentes estão em conflito, como nas zonas rural e urbana dos Estados Unidos na década e 20, existirá gente que vê as pessoas e os eventos que não coincidem com sua ideia de normalidade como sendo sobrenaturais. Eles podem ter razão ou não em qualquer caso. A década de 20 era também um mundo de cabeça para baixo, as formas de comportamento tradicionais e os sistemas usados para decidir o que faz sentido no mundo em geral não são mais adequados. Pais e avós nunca tinham visto uma época como esta, e os estudiosos não conseguiam encontrar nenhum paralelo na história. Era muito fácil para o sobrenatural irromper nos anos 20, se o rapaz da casa ao lado pode estar contrabandeando bebidas para Al Capone, não é tão difícil acreditar em lobisomens. Se as explicações "naturais" deixaram de fazer sentido, porque não tentar as sobrenaturais?

O primeiro e maior monstro dos anos 20 é a cidade. Ela é uma entidade única e distinta, mas mesmo assim, grande demais para que qualquer mente humana seja capaz de concebê-la. Seja como um horror cósmico ou uma espécie de deus, as cidades grandes não eram a mesma coisa que os povoados nos quais uma pessoa era capaz de conhecer todos os outros habitantes, ou as cidades pequenas onde as pessoas sabiam os nomes de todas as ruas. As cidades grandes continham mais mistérios do que uma pessoa seria capaz de aprender. Elas atraiam as pessoas como ímãs, fazendo com que pessoas que estavam felizes onde estavam abandonassem tudo e saíssem correndo. Em toda a literatura da década de 20, as grandes cidades (especialmente Nova York e Chicago nos EUA, e Berlim na Alemanha) escondiam fantasmas imensos em cada edifício urbano e na vida de cada pessoa. Na década de 20, as grandes cidades funcionavam literalmente como seres superiores, espíritos cabalísticos que podiam tanto satisfazer todos, os nossos desejos quanto nos esmagar.

Outra preocupação da década de 20 era o monstro humano. A Primeira Guerra Mundial, o pós-guerra, o enriquecimento ilícito associado a ela, junto com a violência do crime organizado, abalou a fé das pessoas na bondade intrínseca dos seres humanos. Uma forma de se conservar esta fé era achar que um grupo de monstros com a forma humana era o responsável por estas atrocidades. Um grupo de monstros se baseava na raça, os alemães, por exemplo, por terem causado a guerra. A Ku Klux Klan ficou muito poderosa no sul com a premissa deque os "monstros" responsáveis eram os negros e os judeus. Uma simplificação da genética oferecia uma explicação "racional", os monstros eram mutantes (apesar de que este termo ainda não estava em uso), humanos com um gene adicional para a estupidez e a corrupção, ou a falta de um gene para a moralidade. Seria possível distingui-los dos humanos normais através de características físicas, sutis porem distintas, similares às marcas tradicionais dos lobisomens, olhos muito próximos, excessos de pelos, etc.

Os moradores das cidades viam nas pessoas do campo uma espécie de monstro similar. Grupos de pessoas endógamas que viviam em áreas isoladas e apresentavam características animais geraram várias histórias sobrenaturais. Algumas como a família canibal dos Montes Apalaches ou então o "olhar de Innsmouth" criado por Lovecraft, existem até hoje. Para a gente do campo as pessoas da cidade podiam ser obsidiadas, possuídas, insensíveis ou depravadas-monstros em forma de

máquina, ou em alguma nova forma estranha para a qual eles tentavam encontrar uma figura, lobos, aranhas, zumbis, fantasmas cruéis, vampiros. Algumas pessoas viram o monstro nas drogas ilegais; os jornais da década de 20 estavam cheiros de histórias sobre os efeitos do "rum" e as loucuras cometidas pelos “viciados em cocaína”.

O Espiritismo também era popular na década de 20. Apesar de ter entrado em decadência depois do fim da Era Vitoriana, o espiritismo ganhou enorme popularidade no meio da década, um reflorescimento percebido até pelos jornais da época. Seus detratores, que não estavam inclinados a desmenti-lo como sendo uma brincadeira de crianças ou como charlatanismo, consideravam-no uma forma perigosa de histeria de massa. As parafernálias típicas das sessões espíritas pertencem ao espiritismo da década de 20, som de trombetas, mesas que se movem, mãos desincorporadas, etc. O grande número de sessões realizadas mais o apoio de efeitos especiais transformam o fenômeno espírita num alvo fácil para as fraudes. Os aventureiros devem sempre ser céticos quando forem a uma sessão espírita, as fraudes eram tão comuns que desmascará-las pode ser um trabalho de tempo integral para investigadores do sobrenatural contratados por farru1iaspreocupadas, cientista interessados, ou várias agências do governo federal (talvez até mesmo a Cabal).

Chicago

População em 1920: 2.701.705.

População em 1930: 3.376.438.

Salário semanal médio em 1927: $15,43.

Chicago ganhou boa parte da forma que ela tem hoje durante a década de 20. Muitos dos edifícios e das ruas do centro da cidade foram construídos naquela época. Chicago tem uma imensa cidade subterrânea criada em 1855, quando o nível das ruas foi elevado em 3 metros. Além disto, túneis de 1,8 x 2,1 metros correm por baixo das ruas na área de entroncamento subterrâneo, por baixo do rio Chicago, dos armazéns no Lago Michigan para vários pontos da cidade. Os túneis sob o entroncamento foram cavados para serem percorridos por trens subterrâneos cheios de carvão para as fornalhas dos grandes edifícios, mas eles também foram utilizados por gangsters e contrabandistas. O Leve e, na extremidade sul do entroncamento, se estende até as ruas Clark, Wabash e 18º, era o bairro da luz vermelha, conhecido por suas fábricas ilegais de bebida e seus bordéis. O Four Deuces Club de Al Capone, no número 2222 da South Wabash, ficava aqui. O Levee foi alvo do ataque combinado de reformistas durante a década de 20. Mais ao sul e a oeste ficava o "cinturão negro" de bairros negros. O centro da cidade a oeste do entroncamento era dominado por currais para onde milhares de cabeças de gado eram trazidas de trem para serem abatidas. Muitos dos empregados dos currais moravam "atrás dos abatedouros", numa favela cheia de imigrantes do leste europeu, em condições que lembravam as favelas da Era Vitoriana. Mais para o sul do centro da cidade ficava o coração industrial de Chicago, aciarias, refinarias de óleo, fabricas de trilhos de trem. Trens e bondes elétricos eram responsáveis pelo transporte pela cidade.

As duas maiores gangues rivais eram lideradas por Al Capone e Bugs Moran; o massacre do dia de São Valentino foi a tentativa de Al Capone de aniquilar a gangue de Moran. O prefeito de Chicago durante a maior parle da década foi "Big Bill" Thompson; devido a uma administração corrupta ele foi derrotado nas eleições de 1923, mas foi reeleito (supostamente com a ajuda de Capone) em 1927.

Chicago é uma cidade extremamente remodelada, e tem uma boa cota de lendas sobrenaturais. O Lincoln Park era originalmente o cemitério da cidade, e apesar das sepulturas terem sido todas transferidas em 1870, pode ser que alguns de seus inquilinos tenham permanecido. O Grant Park foi construído com entulho do Grande Incêndio de Chicago; quem sabe o que pode se esconder lá embaixo? Um fantasma famoso de Chicago é Resurrection Mary, que gosta de dançar e nunca tem uma carona para casa. Pessoas e acompanhantes do salão de baile local que não suspeitam de nada podem se surpreender ao descobrir que o endereço de sua casa é o Cemitério da Ressurreição. As personalidades locais também podem ser usadas com facilidade em aventuras criativas; pessoas como Rockfeller Mc Cormick, a socialite extremamente rica cujos filhos tinham de marcar hora para vê-la e que pensavam que sua mãe era a reencarnação da noiva do rei Tutancâmon. Tem também Jakie Lingle, o repórter policial do Chicago Tribune que escreveu sobre o submundo do crime a partir de sua própria experiência; depois que foi assassinado em 1930, descobriu-se que ele trabalhava para Al Capone.

Tecnologia VS o Sobrenatural

Um dos maiores desafios enfrentado pelo Mestre que está desenvolvendo uma campanha nos anos 20 (ou em alguma época posterior) é a quantidade de tecnologia à disposição dos jogadores. Apesar da maioria das armas automáticas serem ilegal elas podem ser conseguidas pelos PCs no do mercado negro. Além disso, qualquer pessoa com um 30% ou mais na perícia Armeiro pode converter uma arma semiautomática legal em urna arma automática com um dia de trabalho. Os Mestres podem ver muitas de suas aventuras malograrem nas mãos de Personagens empunhando arma.

Lidando com Armas

Existem várias maneiras de se evitar o problema da aniquilação das aventuras por de Personagens fortemente armados. Primeiro este tipo de armamento só funciona contra ameaças físicas. Fantasmas, espíritos e outros tipos de entidades incorpóreas não são afetados pelas armas não importa quantos tiros ela dispara por turno. É possível parar cultistas com balas, mas pode ser que aquele ser extradimensional que eles estavam cultuando exija uma magia e para ser expulso. A segunda, e mais efetiva, maneira de abordar o problema é inutilizar as armas através de magia ou psiquismo. Os feiticeiros e os vampiros habitam este mundo há tempo demais para permitir que uma simples arma os detenha. Os Poderes Vampíricos devem ser poderosos o suficiente para inutilizar a maioria das armas de fogo (os Personagens mais inteligentes, sabendo que irão enfrentar um feiticeiro, acharão um meio de proteger magicamente suas armas). A Magia não é a única causa de problemas mecânicos, equipamento não confiável (como as armas semiautomáticas convertidas), condições ambientais e problemas gerados pelo uso, também podem diminuir a confiabilidade de uma arma. Qualquer pessoa que venha a usar seu revolver Colt como um porrete pode vir a ser solenemente informado que o golpe entortou a haste de extração o tambor não está mais girando; consertar a arma exigirá um sucesso num teste da perícia Armeiro - 20% e uma hora de trabalho, é claro, por não ter as peças de reposição certas, e mais um Teste Difícil se o personagem não tiver um kit completo de ferramentas para mexer com armas. Pode ser que os Personagens que contam demasiadamente com suas armas para tirá-los de apuros venham a ter de considerar outras opções (geralmente mais efetivas).

Outra maneira interessante de privar os Personagens de suas armas é a erosão gradual do cenário, lindamente exemplificada no filme “Aliens, O Oitavo Passageiro”. O grupo começa com um poder de fogo capaz de destruir qualquer coisa, que é usado, roubado, quebrado, ou perdido durante o decorrer das aventuras secundárias. Uma coisa importante neste caso, que exigirá do Mestre um bocado de contabilidade, é obedecer rigorosamente as regras para munição. As pessoas têm um certo espaço e uma certa força para carregar munição. O mestre não deverá permitir que as armas sejam disparadas incessantemente sem que os personagens parem para recarregá-las, e as caixas de munição não "aparecem" simplesmente na hora em que são necessárias (um truque realmente sujo é dar-lhes esperanças e depois frustrá-las dando aos personagens balas que não funcionam, de festim ou do calibre errado). O consumo imprudente com armas automáticas deve ser encorajado; rosnados em locais escuros, rumas de insetos e ameaças ilusórias, são todas técnicas de esgotamento de munição. Se os Personagens passarem a usar sua munição com cautela, o Mestre pode colocar uma emboscada genuinamente mortal em seu caminho.

Privar os Personagens de suas armas modernas pode ser mais satisfatório do que proibi-las. Mãos misteriosas, tentáculos e jatos de vapor deveriam sentir um grande prazer em esconder armas e granadas, a não ser que elas fiquem grudadas em seus donos, Os coldres não são cofres fortes, uma queda de mau jeito ou uma manobra acrobática mal realizada pode fazer com que as armas caiam. No escuro, enquanto o grupo estiver em fuga ou durante uma batalha campal com uma horda de ghouls, pode ser difícil recuperar uma arma perdida. Os jogadores devem ser forçados a pensar sobre as implicações de sua tecnologia, seus pontos fortes e fracos em vez de simplesmente acharem que elas são a solução para todos os seus problemas. Existem outras maneiras de separar os heróis de seu armamento. As viagens aéreas são excelentes. Num cenário moderno, se os detectores de metal do aeroporto estiverem funcionando (para variar), todas as armas serão encontradas (não existem armas completamente “plásticas" impossíveis de serem detectadas, todas as armas têm componentes metálicos que a segurança do aeroporto é capaz de detectar). Algumas companhias aéreas não transportam armas na bagagem, e impedirão o embarque de qualquer passageiro em cuja bagagem o raio-x tenha detectado algum tipo de arma. A maioria das outras, cola um adesivo bastante chamativo com os dizeres “Armas de Fogo no Interior’’, o que quase garante que a bagagem será roubada, principalmente em Nova York. Mesmo que o Mestre seja complacente a ponto de não roubar as malas dos Personagens ele pode extraviar a bagagem enviando-a para Peoria.

Mesmo que esteja desarmado quando chegar à cena da aventura, o grupo provavelmente tentará se armar. O Mestre não tem de permitir que isto aconteça. É claro que ele pode dizer que não existem armas nem dinamite que eles possam usar. Mas talvez seja mais artístico permitir que os personagens percam algum tempo em tentativas fúteis de conseguir armas de fogo. Se conduzida deforma apropriada, esta estratégia pode contribuir para criar um clima de paranoia. O balconista da loja de armas e material de caça está prestes a vender uma espingarda pump calibre 12 para os Personagens. Neste momento um homem vestido de preto fala com ele, e de repente a arma não está mais a venda. Todas as outras armas em exposição na loja “já estão vendidas, sinto muito”. Um sucesso num teste de Manha fornecerá o endereço de um vendedor de armas no mercado negro, mas quando o grupo chega, encontra seu corpo coberto de sangue, e um único cartucho do calibre errado. Qualquer pessoa desesperada a ponto de organizar um assalto contra o arsenal da Guarda Nacional irá descobrir todos os tipos possíveis de armas, mas nenhuma munição, e as armas terão seus cães removidos (isto é um fato, a Guarda normalmente separa as armas de seus percutidores para

desencorajar este tipo de aventura). Atacar a polícia e roubar suas armas é realmente um ato de desespero, neste ponto o jogo provavelmente deixará de ser Horror e se transformará numa seção de Violência das Gangues. A melhor abordagem no caso deum grupo fortemente armando é criar problema s sobrenaturais que requeiram soluções especiais. Os Personagens terão de reunir urna série de informações durante o curso da aventura para poderem descobrir uma maneira de lidar com a ameaça. Isto poderia envolver o conhecimento deum ritual, a localização deum corpo, a necessidade deum enterro apropriado, etc. Pode ser que certos NPCs que detêm algum conhecimento especial tenham de ser contatados para garantir o sucesso da aventura. As armas podem ser úteis para se infiltrar em áreas protegidas... Mas elas não são a resposta final.

Por fim, se nada mais tiver dado certo, o Mestre pode colocar as autoridades fenderias em cena para prender os Personagens e confiscar seu equipamento. Este tipo de solução faz com que os Personagens mudem rapidamente a forma como eles veem as armas, especialmente se os oficiais da lei confiscarem até mesmo algo que lembre vagamente uma. Mesmo que a vítima seja capaz de provar mais tarde que as armas eram propriedade legal (não é ilegal possuir armas automáticas nos EUA, apesar de que em alguns estados consegui-las de volta exigirá um esforço tremendo). A burocracia federal adiará, negará ou alongará os procedimentos tanto quando for possível. Eles podem até destruir, ou pelo menos afirmar que destruíram as armas. As vítimas não terão a quem apelar; o governo não é obrigado a devolver ou pagar pela propriedade. Você não terá nem a satisfação de processá-los; o governo só pode ser processado nestes casos, se ele optar por permitir que isto aconteça, e ele nunca o fazem num caso desses.

A Ciência na década de 20

A ciência ocupava uma posição incomum na década de 20, que pode ser importante em campanhas sobrenaturais. As ciências sociais modernas eram pela primeira vez disciplinas acadêmicas respeitáveis; havia antropologistas, psicólogos (não os psiquiatras que já existiam há mais tempo), e sociólogos profissionais. Eles ganhavam a vida estudando as práticas mágicas das tribos Zulus e dos índios Navajo, as motivações dos criminosos e a estrutura das cidades. Por inclinação ou devido ao treinamento, eles tinham uma tendência a acreditar no enorme poder que os seres humanos têm de afetar o mundo onde vivem. Os cientistas sociais trabalhavam nos bairros pobres das cidades e em vilarejos isolados, documentando práticas rituais e investigando as razões para comportamentos estranhos. Eles tinham uma tendência a encontrar situações sobrenaturais, e podiam estar inclinados a aceitar explicações sobrenaturais. Suas opiniões impunham respeito.

Os cientistas e físicos também estavam envolvidos com o sobrenatural. Apesar de serem tradicionalmente cépticos e muito seguros de si mesmos, os físicos da década de 20 viram seu mundo ser destruído pelas novas teorias da relatividade e da mecânica quântica. Se as maiores mentes do assunto afirmavam que o simples ato de observar um evento modificava seu comportamento, os poderes psíquicos não pareciam ser uma coisa tão forçada, afinal de contas. Podia os fantasmas ser compostos de uma forma de energia desconhecida até o momento, algo como a radioatividade ou os raios-x? Apesar de serem frequentemente criticados por sua desconsideração do elemento humano no sobrenatural e sua postura, de que os fenômenos paranormais só podiam ser estudados por cientistas, podem-se encontrar os químicos, físicos e engenheiros da década de 20 entre as fileiras dos investigadores do sobrenatural.

A Tommy-Gun

A submetralhadora Thompson, ou "Tommy-Gun" começou como um fiasco comercial. O exército havia decidido que ela era grande demais para uma pistola e tinha um alcance muito pequeno para um fuzil militar, e a declarou inútil.

Ela permaneceu na obscuridade até ser descoberta pelo submundo de Chicago. Lá ela se transformou imediatamente num bit. Fácil de esconder, eficaz a uma distância razoável, capaz de disparar 1.500 tiros por m i nuto, a Tommy-Gun era o sonho de qualquer assassino. O melhor de tudo era legal possuir uma, uma vez que seu comprimento isentava-a dos regulamentos de armas de fogo.

Foram os capangas de AI Capone que deram notoriedade à Tommy-Gun. De 1926 a 1.930, os homens de Capone assassinaram mais de uma dúzia de adversários em tiroteios sensacionais com metralhadora, incluindo o massacre do dia de São Valentino em 1.929. A máquina dentro de um estojo para violino logo se tornou um símbolo do gangsterismo. Um número imenso de Tommy-Guns foi rapidamente adquirido pelos departamentos de polícia alarmados, que sentiam que estavam numa corrida armamentista. Policiais carregando metralhadoras tornaram-se uma visão comum em algumas cidades.

Em 1934 foi aprovado o National Fire arms Act, proibindo a venda pública de armas automáticas pondo um fim na carreira criminal da Tommy-Gun. Os Personagens que comprarem Tommy-Guns poderão estar interessados em tambores opcionais. O tambor de 50 tiros pesava 1,75 kg vazios e 2,5 kg carregados, e custava $40. O tambor de 100 tiros pesava 2,25 Kg vazios, e 4,25 kg

carregados, e custava $70. O problema dos tambores e que eles demoram muito para serem recarregados (três segundos para preparar mais um segundo por tiro), são barulhentos (redutor igual a -2 nos testes de Furtividade se você estiver carregando um, eles chocalham!), e propensos a emperrar (uma Thompson equipada com um tambor emperrará no caso de um resultado maior ou igual a 15 num teste de habilidade). Mesmo assim, ela permite gerar uma tremenda quantidade de fogo.
Um estojo de violino de boa qualidade pode ser comprado por $4.

Outros Problemas Tecnológicos

Muitas lendas sobrenaturais tiveram origem no período pré-industrial, e nunca foram adequadamente "atualizadas" para interagirem com a tecnologia moderna. Exemplo: os vampiros não têm sua imagem refletida no espelho, mas o que acontece no caso de máquinas fotográficas ou de raio-x? A melhor maneira de lidar com estas questões é definir as lendas da formam mais acurada possível. No exemplo acima, o Mestre precisa se perguntar por que os vampiros não têm reflexo. Algumas lendas dizem que é porque os vampiros não têm alma, que é o que o espelho reflete. Outras dizem que o espelho tem uma cobertura de prata, e a prata é nociva aos vampiros. Usemos a primeira explicação, todos os aparelhos que refletem ou capturam imagens serão inúteis, mas se usarmos a segunda apenas as superfícies refletoras que têm uma cobertura de prata serão ineficazes, os filmes fotográficos têm uma cobertura de prata, os espelhos também, mas as máquinas de raio-x não. Seres incorpóreos como os fantasmas apresentam um problema diferente.

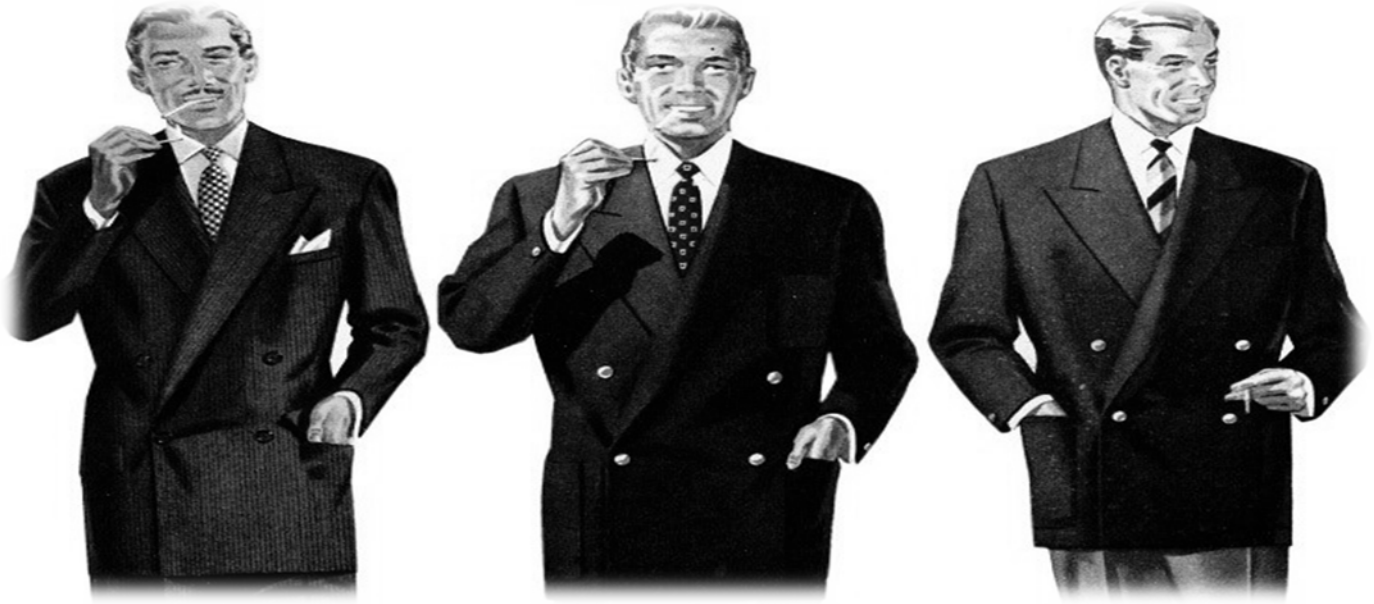
Às vezes eles são visíveis e nesses casos eles podem ser fotografados? Geralmente sim, visto que as fotografias (ou as imagens de vídeo) são gravações de reflexos de luz, e pode-se dizer que a manifestação deum fantasma é composta deluz. No entanto, pode ser que os Mestres queiram redefinir o conceito de fantasma de modo a não permitir que sejam feitas gravações fotográficas; talvez a manifestação de um fantasma seja um fenômeno psíquico que só pode ser percebido ela mente. Pode ser que alguns fantasmas sejam capazes de usar a magia para fazer com que as máquinas fotográficas sejam inúteis. É claro que, se a intenção for usar as fotos dos fantasmas como provas, os Personagens enfrentarão outro tipo de problema.

Personagens enfrentarão outro tipo de problema.

Classes Sociais dos Anos 20

Miserável: Renda mensal de $15 a $25. Exemplos de atividades profissionais: Vagabundo, Ladrão, etc....
Batalhador: Renda mensal de $30 a $55.Exemplos de atividades profissionais: Trabalhador Braçal, Balconista, Motorista de Taxi, Telefonista, Garçom, Vendedor de loja de Departamentos, Caixeiro Viajante, Detetive Particular, Policial, etc....
Médio: renda mensal de $80 a $120. Exemplos de atividades profissionais: Artesão, Mafioso, Chefe de Turma (5 anos de Trabalho Braçal), Professor assistente de Faculdade, Maquinista de Trem, Investigador de Polícia, etc....

Confortável: Renda mensal de $170 a $350. Exemplo de atividades profissionais: Gerente de Contabilidade, Gerente de lojas, Atleta, Jornalista, Musico, Padre, Chefe da Máfia, Escritor, Gerente de Empresas, etc....
Rico: Renda mensal de $400 a $150. Exemplos de atividades profissionais: Professor de Universidade, Médico, Advogado, Presidente de Empresas, Investidor Profissional, Chefão da Máfia, etc.



Equipamentos e Serviços

Pá	$0,80
Relógio de pulso	$12,00
Lampião elétrico	$3,00
10m de corda	$1,00
Binoculo (aumento de 5x)	$10,00
Coldre axilar	$0,60
Microscópio (aumento de até 250x)	$12,00 $10,00
Câmera Kodak	$28,00
Bicicleta	$1,50
Lanterna (precisa de 3 pilhas)	$0,25
Bateria	$1,50
Relógio de corda	$12,00
Roupas comuns	$40,00
Roupas formais	$5,00
Vestido simples	$17,50
Vestido de alta qualidade	$35,00
Vestido formal	$4,00
Sapatos ou botas	$10,00
Baú	$35,00
Material de acampamento	$10,00
Material de pesca	$100,00
Carro usado	$300,00
Carro novo	$2500,00 ou mais
Carro novo de luxo	
Gasolina	$0,20 o galão
Cavalo de sela	$350,00
Sela e arreios	$0,25
Cavalo de tração	$200,00
Carroça e arreios	$120,00
Serviços	
Refeição mediana	$0,50
Refeição de primeira categoria	$1,50
Garrafa de Gin feita em casa	$2,00
Garrafa de “bebida de boa qualidade”	$8,00 $1,00 por
Hotel vagabundo	noite
Hotel médio	$5,00 por
Hotel de luxo	noite
Passagem de navio	$10,00 por
- Nova York a Londres	noite
- Nova York a São Francisco (via canal do Panamá).	$200,00
Passagem de metrô	$300,00
Passagem de Trem	$0,05
- Nova York a Boston	
- Nova Orleans a Chicago	$5,00
- Nova York a Los Angeles	$10,00
Tarifa de taxi	$35,00
•extra para mais pessoas	$0,03/Km
Corte de cabelo	$0,01/Km $0,50

Cronologia dos Anos 20

1920 - O líder do submundo de Chicago Johnny Torrio contrata um novo guarda-costas do Brooklin, AI Capone.

Durante a próxima década haverá mais de 500 assassinatos não resolvidos devidos à guerra entre gangues em Chicago.

- A Liga das Nações se reúne pela primeira vez, sem a presença dos EUA

- Inicio da proibição (16/1)

- Lei do sufrágio feminino (26/8), fundação da League of Women Voters.

- Estoura o Black Sox Scandal do baseball, com oito pessoas indiciadas.

- A primeira estação de rádio comercial, KDKA, entra no ar em Pittsburgh.

- Primeiro concurso de Miss América em Atlantic City.

1921 - A goma de mascar é introduzida por William Wrigley.

- Emily Post publica Etiquette.

-15.000 médicos se inscrevem para receber licença para prescreve- rem Whisky.

1922 - Charles Atlas ganha o título de "homem mais forte do mundo".

- Frank Epperson patenteia o picolé.

- A tumba do rei Tutancâmon, "a maior descoberta arqueológica de todos os tempos" é aberta por Lorde Carnarvon (1/12).

1923 - 200.000 membros da Ku Klux Klan comparecem ao gigantesco "Klanclave" em Kokomo.

- Morre o Lorde Carnarvon.

1924 – Morre Vladimir Lenin.

- Annie, a pequena órfã, é publicada pela primeira vez, no New York Daily News (5/8).

- J. Edgar Hoover é nomeado chefe do FBI.

-Roy Chapman Andrews acha um ovo de dinossauro no deserto de Gobi.

1925 - O livro Minha Luta (Mein Kampf) de Hitler é publicado.

-The Scopes "Monkey Triai", caso célebre envolvendo John Thomas Scopes, um professor de colégio, por estar ensinando a teoria de Darwin no qual Clarence Darrow venceu. Willians Bryan.

- Surge o Charleston.

- Nova York vê o primeiro eclipse solar em300 anos.

1926 - Hugo Gernsback funda a revista "Amasing Stories”

- O Almirante Richard Byrd e Floyd Bennet primeiro voo bem sucedido sobre o polo norte (9/11).

1927 - Primeira demonstração da televisão nos EUA.

- A Corte Suprema decide que a renda ilegal está sujeita à cobrança de impostos

- AI Capone havia ganho $105 milhões

- Estreia o primeiro filme falado "O Cantor de Jazz".

- Lindbergh aterrissa em Paris depois do primeiro voo transatlântico (21/5).

1928 - A penicilina é descoberta.

- “Os Amantes de Lady Chatterly” de D.H. Laurence é publicado.

- O livro “The Conquest of Life” de Serge Veronoff prega o rejuvenescimento através do transplante de glândulas. Onde nós poderemos conseguir algumas glândulas novinhas em folha?

- O primeiro desenho animado com trilha sonora de Walt Disney "Steamboat Willie" é estrelado por Mickey Mouse.

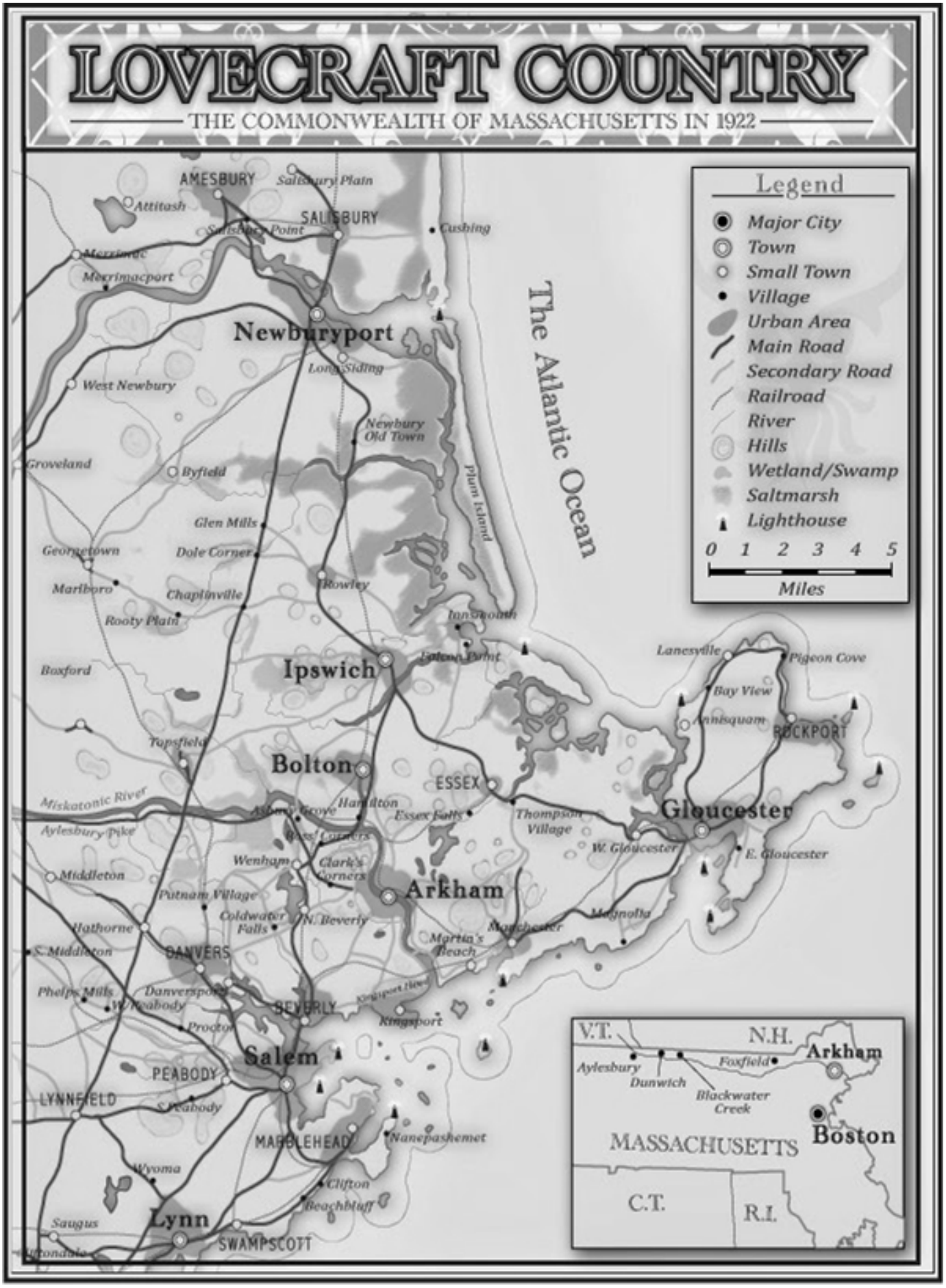
- Al Capone é condenado por carregar consigo armas escondidas

1929 - Cartas aéreas cruzam os EUA em 31 horas, por $0,25 cada 90 gramas.

- Quatorze membros da gangue de Bugs Morans são fuzilados por ordem de AI Capone no massacre do dia de São Valentim (14/12)

- Queda da Bolsa de Valores (29/10).

Região do Medo



A **Região Lovecraftiana** (por vezes chamada de **Lovecraftian Country**) se localiza no noroeste do estado de **Massachussetts** na costa leste dos Estados Unidos. A porção mais importante se estende ao longo do vale do Rio Miskatonic, sendo os pontos mais distantes **Dunwich** a oeste e a embocadura do Oceano Atlântico a Leste.
Aqui está uma pequena descrição de algumas das principais cidades que cobrem a região:

Annisquam - população 1,350. Uma pequena comunidade pesqueira que durante o verão se transforma em um movimentado resort de férias e balneário com fontes termais. O povoado recebe visitantes principalmente de Gloucester e Rockport.
Atividade Sobrenatural - O farol de Annisquam tem fama de ser assombrado pelo fantasma de um vigia que se suicidou no final de 1882. Em 1903, um vigia noturno desapareceu misteriosamente, o fantasma foi culpado pelo ocorrido, desde então os moradores evitam visitar o lugar à noite.

Arkham - população 52,652. Fundada em 1692, incorporada em 1699. A indústria têxtil é a mais desenvolvida da cidade atualmente, que dispõe de um porto para o Rio Miskatonic. Lar da renomada Universidade Miskatonic, instituição de ensino superior famosa mundialmente, que também congrega a Biblioteca Orne em seu campus. Hospeda uma crescente população de estudantes e universitários. Arkham é uma cidade fictícia, central em grande parte dos contos escritos por H.P. Lovecraft.
Atividade Sobrenatural - Arkham é um convulsionado centro de atividade do Mythos de Cthulhu. Além da presença de Cultos, cabais de feitiçaria e bruxos de grande poder e influência, Arkham parece ser um lugar infestado por presenças invisíveis e criaturas conjuradas no passado e que continuam espreitando nas sombras. A fama da cidade é merecida, mesmo antes da instalação da Universidade Miskatonic haviam rumores a respeito de livros e artefatos mantidos em Arkham. É possível que não exista na América uma cidade tão carregada pela energia dos Mythos quanto a velha e maldita Arkham.

Aylesbury - população 16,539. Fundada em 1802 no lugar da antiga vila de Broton. Uma cidade industrial totalmente planejada e financiada por industriais de Arkham e Boston. A indústria têxtil é forte na região e em acelerado processo de modernização.
Atividade Sobrenatural - Boatos sobre o abandono repentino de Broton no inverno de 1772 por parte dos habitantes, ainda são motivo de debate. Na ocasião 220 pessoas simplesmente desapareceram de suas casas e jamais foram vistas novamente. Em 1922, o renomado investigador do sobrenatural Jackson Elias esteve na cidade pesquisando o caso, ele deixou Aylesbury (segundo alguns, às pressas) sem uma conclusão para o mistério.

Beverly - população 27,478. Fundada em 1626 e posteriormente incorporada à cidade de Salem em 1688. Local da criação da primeira empresa de algodão nos Estados Unidos. Calçados e a produção de manufaturados ligados à indústria de sapatos são a principal atividade.
Atividade Sobrenatural - Três bruxas foram condenadas a forca em um episódio de histeria religiosa em 1692. As bruxas supostamente ainda assombram os arredores de Beverly, sobretudo o lugar chamado Charneca Clegg onde ocorreu a execução. Antigos moradores conhecem lendas sobre o episódio, mas é muito difícil fazê-los falar a respeito.

Bolton - população 15,539. Fundada em 1650. Uma cidade têxtil especializada também na produção de sapatos e itens em couro. Bolton é uma cidade tranquila, com várias fazendas isoladas.
Atividade Sobrenatural - Em 1916, os habitantes ficaram chocados com a descoberta de uma família de canibais que atacava viajantes, vagabundos e vendedores itinerantes que passavam pelas suas terras. A família foi acuada pelas autoridades policiais, mas antes de serem apanhados, acabaram explodindo a cabana onde viviam. Os membros da família teriam morrido na tragédia, mas ocasionalmente surge o boato de que um ou mais deles sobreviveu. Escavações nos arredores da propriedade teriam resultado na exumação de pelo menos 15 cadáveres humanos.

Boston - população 782,623. Fundada em 1630. A Capital do Estado de Massachussetts e a maior cidade da Nova Inglaterra. Local central em vários momentos marcantes da História Revolucionária e da Guerra de Independência, onde ocorreram a Batalha de Bunker Hill, o Massacre de Boston e o Tea Party. Importante centro de estudo e ensino superior que inclui bibliotecas e universidades. Também possui alguns dos melhores hospitais dos EUA. As indústrias locais incluem impressão e publicações, fabricação de têxteis, roupas, calçados, pesqueira, construção naval, infraestrutura e atividade mercantil. O Porto de Boston é um dos mais movimentados do país, com um ativo comércio com a Europa, sobretudo a Grã-Bretanha.
Atividade Sobrenatural - Boston é uma grande metrópole dos Estados Unidos. Um verdadeiro caldeirão multicultural carregado de imigrantes que trouxeram costumes antigos, alguns incompreensíveis. Também é um lugar histórico com episódios essenciais na história americana, alguns incrivelmente sangrentos. Em um lugar tão grande, com uma população cada vez maior, seria difícil listar todas as

manifestações presentes. Sem dúvida, Boston é uma cidade com considerável Atividade do Mythos.

Cambridge - população 124,451. Fundada em 1630. Lar da famosa Universidade de Harvard, do colégio Radcliffe e do Massachussetts Institute of Technology (MIT). Em Cambridge foi criada a primeira imprensa dos EUA. Mais da metade da economia da cidade gira em torno das instituições de ensino locais que atraem uma boa parte da população. Trata-se da principal concorrente de Arkham, como "centro de ensino superior" no estado.
Atividade Sobrenatural - Uma fraternidade de estudantes de Harvard, devotados ao estudo de obras de teor oculto se formou em meados de 1800. A Sociedade dos Ossos Cruzados, como é chamada, para muitos não passa de uma lenda, contudo seus membros se dedicam ao estudo de livros com conhecimento esotérico. Eles mantêm em seu acervo obras incrivelmente raras e potencialmente perigosas. Em 1927, dois de seus membros teriam desaparecido depois de tentar uma experiência de invocação fora do campus de Harvard. Rumores infundados afirmam que eles tentaram invocar um avatar de Yog Sothoth. Rumores ainda mais preocupantes dão conta de que eles tiveram sucesso.

Clark's Corner - população 0. Fundada em 1769. No passado um vilarejo próspero com serrarias e indústria madeireira, fazendas também pontilhavam a paisagem tipicamente rural. Atualmente o lugar não passa de uma ruína com velhos casebres abandonados.
Atividade Sobrenatural - No início de 1800 a queda de um meteorito resultou em uma série de catástrofes e estranhos eventos. Uma camada de fina poeira recobre a fazenda Gardner, onde o objeto celeste caiu. As ruínas da fazenda e de uma vasta área serão inundadas para a construção de um reservatório de abastecimento que irá suprir as necessidades de abastecimento de Arkham.

Danvers - população 11,893. Localizada nas cercanias de Beverly. Fundada em 1626 e até 1757 parte de Salem. Foi o local onde oficialmente se localizava o povoado de Salem, onde ocorreu a célebre "Caça às Bruxas de Salem" e os Julgamentos por feitiçaria, que se alastraram pela região. Séculos mais tarde o Hospital Psiquiátrico de Massachussetts para insanos, seria construído na área.
Atividade Sobrenatural - Black Sadie, uma das mais famosas feiticeiras condenadas durante a infame Caça às Bruxas foi enterrada em Sad Hill (para alguns Sadie Hill). Há muitos relatos a respeito de pessoas que viram de um espectro fantasmagórico vagando por essa área. Em 1911, uma criatura alada com traços demoníacos teria sido vista voando sobre o monte. Há rumores que em 1942 um grupo de "feiticeiras amadoras" teria tentado conjurar a famosa bruxa para que ela se tornasse sua patronesse. Durante esse ritual, duas mulheres desapareceram na floresta e uma terceira morreu tragicamente, a única sobrevivente afirmou que Black Sadie respondeu à invocação acompanhada de um homem negro com patas de bode. A identidade da testemunha foi mantida em segredo depois que ela foi enviada para o manicômio de Danvers.

Dean's Corners - população 83. Fundada em 1821, Um pequeno povoado surgido após a construção da Aylesbury Pike, estrada que liga Arkham e Salem. Era o ponto de parada para carruagens que faziam a viagem do interior para o litoral.
Atividade Sobrenatural - Escavações arqueológicas conduzidas por membros da Universidade Miskatonic encontraram importantes artefatos de tribos nativas que habitavam a região antes da chegada dos colonos europeus. Um dos lugares sagrados para os índios Nagaroshe possui pedras marcadas com estranhos símbolos de espirais e criaturas semelhantes a répteis gigantes em pinturas rupestres. Segundo pesquisadores, essas criaturas seriam demônios do folclore tribal, conhecidos como Loi-Gore.

Dunwich - população 373. Fundada em 1692. Uma pequena comunidade rural isolada em meio a uma magnífica floresta. Originalmente centro de lenhadores e de moinhos que se distribuem ao longo dos bancos do Rio Miskatonic.
Atividade Sobrenatural - Forças sobrenaturais, feitiçaria e magia negra fazem parte da história colonial de Dunwich. Muitas famílias decadentes ocultam um passado de idolatria e bruxaria que parece perdurar entre alguns de seus habitantes mais proeminentes. O mais famoso dos clãs que habitaram as cercanias de Dunwich sem dúvida são os Whateley. Wilbur, o neto do velho Wizard Whateley nasceu com estranhas deformidades. Ele morreu em 1928 enquanto tentava roubar um volume do Necronomicon na Universidade Miskatonic, em Arkham. Sua morte não pôs fim a uma sequência de acontecimentos bizarros que aterrorizou a cidade naquele mesmo ano.

Essex - população 1,654. Fundada em 1636. Uma pequena vila de pescadores, conhecida pelas suas docas e pelos construtores de embarcações. A costa de Essex é pontilhada por rochedos e pedras traiçoeiras que já afundaram várias embarcações.
Atividade Sobrenatural - Franklin Kissner, um conhecido capitão e Homem do Mar nasceu em Essex. Ele singrou os sete mares e viajou para o oriente distante onde entrou em contato com culturas e povos cujos costumes eram no mínimo... Incomuns. Na Ilha de Andaman, na Costa da Índia ele teria obtido um artefato místico na forma de uma grande pérola negra. O objeto teria sido responsável por uma maldição que

se abateu sobre a família de Kissner, atormentada por entidades marinhas que desejavam a pérola de volta. Diz a lenda que a valiosa pérola foi depositada em um local misterioso pelo marinheiro antes de morrer. Místicos e investigadores do Mythos já empreenderam uma busca infrutífera pelo artefato. Busca que resultou na morte de mais de um explorador incauto.

Falcon Point - população 56. Fundada em 1696. Uma pequena vila pesqueira ao sul da desembocadura de Innsmouth. Falcon Point se tornou infame por ser utilizada por contrabandistas de bebida ilegal que guardavam caixotes cheios de gin e uísque caseiro nos depósitos locais. Uma operação conduzida por Agentes do Tesouro em 1930 colocou fim ao esquema com um famoso tiroteio com mais de 12 mortos.
Atividade Sobrenatural - Uma colônia de Abissais que conseguiram escapar do ataque à Innsmouth se fixou em um complexo de cavernas alagadas localizado na costa de Falcon Point. Durante a utilização do vilarejo como rota de contrabando, Sal Milfone, um gangster de Boston ligado a máfia italiana teria estabelecido contato com híbridos que o ajudaram no planejamento e transporte da mercadoria. Alguns acreditam que o tiroteio que resultou no massacre foi motivado por agentes federais que perseguiam fugitivos da Operação Militar em 1928.

Gloucester - população 25,101. Fundada por marinheiros e pescadores britânicos pelos idos de 1642. Um conhecido lugar de férias para entusiastas dos esportes náuticos e berço de grandes companhias pesqueiras.
Atividade Sobrenatural - Um monstro marinho foi visto repetidas vezes na costa de Gloucester. A criatura, semelhante a uma serpente marinha teria sido avistada por muitos marinheiros e pescadores. Ela teria afundado pelo menos cinco embarcações nos últimos 25 anos. O animal colossal (muito maior do que uma simples baleia) surgiria mais frequentemente após tempestades marinhas que reviram as profundezas marinhas. Alguns acreditam que a criatura habita uma trincheira submarina e que desperta de tempos em tempos para fazer vítimas e depois voltar a dormir.

Innsmouth - população 367. Fundada em 1643. Originalmente a cidade despontou com o comércio com o Oriente, através de navios de carga abarrotados de mercadorias exóticas. Durante a Guerra Revolucionária foi o reduto de vários capitães patriotas que atacaram as embarcações britânicas. Uma pequena refinaria de ouro se estabeleceu no século XVIII, contudo a pesca é a principal atividade na cidade.
Atividade Sobrenatural - Innsmouth é um antro de adoração e conluio entre humanos híbridos e a Raça submarina dos Abissais. A decadente família Marsh, notória pela sua riqueza, conquistada a partir da incestuosa relação com essas criaturas detinha até pouco tempo o controle da cidade com mão de ferro. Além de controlar a economia local, eles também estavam envolvidos com o aspecto espiritual, regendo a infame Ordem Esotérica de Dagon. As horríveis atividades dos Marsh resultaram na intromissão do Governo Federal que tomou a cidade e capturou vários habitantes. Para muitos, forças malignas continuam habitando a Costa de Innsmouth e nas profundezas insondáveis coisas negras e tenebrosas proliferam na escuridão aguardando o momento propício para vir à superfície em busca de vingança.

Ipswick - população 6,098. Fundada em 1633 como o vilarejo de Aggawan.
A pequena cidade é um popular resort de veraneio e local de construção da mais antiga ponte em arco da América.
Atividade Sobrenatural - Há lendas a respeito de uma caverna submarina que teria sido usada pelo corsário John Desmore no século XVII para esconder uma fortuna em ouro que ele roubou de navios britânicos. A caverna seria protegida por uma espécie de guardião monstruoso invocado pelo primeiro oficial de Desmore, um bruxo que se juntou a tripulação quando ele navegava pela Costa da África Ocidental.

Kingsport - população 7,834. Fundada em 1639. Cidade costeira, famosa na Guerra da Revolução Americana por lançar vários navios que enfrentaram os britânicos. Um balneário movimentado nos meses de verão, a cidade possui uma crescente colônia de artistas (pintores e poetas em sua maioria). A indústria principal é a pesqueira embora a prefeitura de Kingsport tente nos últimos anos modernizar a cidade, concedendo a ela uma aura cosmopolita e refinada com o incentivo a criação de restaurantes e casas de entretenimento.
Atividade Sobrenatural - A estranha Casa sobre as Névoas é sem dúvida a mais conhecida das lendas de Kingsport. A cidade possui algum tipo de conexão com o Mundo dos Sonhos através das quais indivíduos sensitivos e capazes de explorar essa dimensão onírica, conseguem acesso mais facilmente. A Estranha Casa no alto do rochedo de Kingsport Head, segundo alguns estudiosos, estaria em um ponto fronteiriço entre o reino desperto e o dos sonhos permitindo o acesso de um lado para o outro. Estranhas criaturas vindas do Reino dos Sonhos (ou Pesadelos) teriam cruzado essa passagem levando medo e apreensão a todos que cruzam o caminho dessas estranhas criaturas.
Lowell - população 114,759. Localizada a cerca de dez milhas de Cabo Concord e do Rio Merrimac, a cidade foi fundada em 1826 e rapidamente experimentou progresso e obteve riqueza. Lar de algumas famílias mais afluentes da Nova Inglaterra, eles fizeram fortuna

com a movimentada indústria têxtil na segunda metade do século XIX. Lowell é uma cidade tipicamente industrial, planejada para sua atividade principal, ela conseguiu se desenvolver rapidamente em parte pelo favorecimento de James Whistler um governador de Massachusetts que nasceu na cidade.
Atividade Sobrenatural - Uma Sociedade Secreta chamada de "Os Luminares", devotada a exercer poder e influência sobre a Nova Inglaterra foi criada em Lowell no ano de 1858. Os membros, industriais extremamente ricos e seus descendentes são parte de um Culto oriundo das Ilhas Britânicas e devotado a servir Glaaki, o Habitante do Lago. Os Luminares construíram um Templo profano dedicado ao seu senhor em que oferecem sacrifícios em troca de proteção mágica, imortalidade e conhecimento profano. No centro dessa propriedade fechada, há um lago artificial onde Glaaki é invocado durante os rituais exclusivos.

Lynn - população 106,081. Localizada próxima de Salem, a cidade foi fundada por não puritanos em 1629 que evitavam a proximidade com seus vizinhos. Considerada mais tolerante, a cidade recebeu um fluxo de colonos vindos de vilarejos onde a histeria de Salem também se estabeleceu. A cidade é famosa pela Indústria de calçados e objetos de couro. A primeira fundição da América surgiu em Lynn.
Atividade Sobrenatural - A tolerância em Lynn fez com que um cabal de verdadeiras feiticeiras se estabelecesse na cidade. As bruxas, seguidoras devotas de Yog-Sothoth se foi há muito tempo, viajando através do tempo e das dimensões para um lugar distante na história do planeta. No entanto, as bruxas deixaram para trás um horrível legado, uma Coisa Rato (o horrível familiar de uma delas) que controla os roedores na cidade. A criatura imortal e absolutamente cruel sonha em controlar o submundo da cidade utilizando para isso hordas de enormes ratazanas que obedecem a seus comandos mentais.

Marblehead - população 8,414. Fundada em 1629 como parte do vilarejo de Salem que conectava a comunidade com o mar, separou-se em 1649. Alguns afirmam que as primeiras embarcações de qualidade construídas na América vieram de Marblehead. O vilarejo ainda é famoso pelos seus armadores e experientes marujos que conseguem navegar pela costa repleta de rochas traiçoeiras.
Atividade Sobrenatural - Em 1838 um barco que transportava imigrantes foi colhido por uma terrível tempestade vindo a se chocar contra a costa rochosa. Não houve sobreviventes da tragédia e muitos corpos desapareceram. Uma colônia de Abissais teria sequestrado vários sobreviventes e uma vez capturados eles foram escravizados pelas cruéis criaturas submarinas. As mulheres foram impregnadas para gerar híbridos, os homens foram usados em horríveis experimentos conduzidos em cidades nas profundezas. Não se sabe ao certo o que resultou desses experimentos, mas nada de bom pode surgir da medonha ciência desses seres perversos.

Mayoteville - população 1,997. Fundada em 1667 por colonos vindos de Bolton, localizada a apenas algumas milhas de Beverly em uma região de densas florestas com árvores majestosas, algumas que jamais viram machados. É uma pequena comunidade rural onde recentemente se estabeleceu uma indústria madeireira.
Atividade Sobrenatural - Mayoteville teria sido habitada por tribos de nativos que veneravam uma figura conhecida como Andarilho Amarelo, um obscuro avatar de Hastur. A densa floresta próxima ainda possui clareiras onde despontam pedras dispostas em círculos onde xamãs invocavam o nome proibido de seu Deus quando Aldebarã surgia no firmamento. Byakhees são vistos de tempos em tempos voando à noite, prestando homenagens em templos há muito abandonados.

Quincy - população 67,655. Uma das mais antigas cidades de Massachusetts, fundada em 1625 por colonos britânicos puritanos que expulsaram tribos indígenas que viviam na área. Atualmente local de uma proeminente indústria naval que experimenta franco desenvolvimento. Quincy é a cidade natal de dois Presidentes Americanos John Adams, John Quincy Adams e de uma importante personalidade histórica John Hancock. Quincy é uma cidade pequena, mas com famílias proeminentes na esfera política, não apenas da Nova Inglaterra, mas em toda nação.
Atividade Sobrenatural - Quincy é a terra natal de Jedediah Culver um famoso investigador dos Mythos e explorador que viveu no século XVIII. Entre as principais façanhas de Culver está o exorcismo de uma jovem supostamente possuída por uma entidade demoníaca. Culver que viveu entre 1780 e 1840 teria escrito um diário completo sobre as suas incursões no terreno do oculto e do misticismo. Esse valioso diário, além de conter conhecimento de grande importância, possui a descrição de várias magias entre as quais uma que permite a purificação de indivíduos afligidos por Glaaki.

Rockport - população 2,345. Uma cidade tipicamente costeira, conhecida pelas fortes tempestades e pela indústria pesqueira. Seus homens do mar estão entre os mais bravos da Nova Inglaterra, famosos por entrarem no mar nas piores condições. Rockport foi destruída duas vezes pela força do mar, mas se reconstruiu apesar da maior parte da população ter partido na última grande tempestade ocorrida em 1921.

Atividade Sobrenatural - Há rumores de que a segunda destruição de Rockport se deu depois que navegadores encontraram uma ilha artificial que havia emergido das profundezas trazendo à superfície um templo dedicado a Cthulhu. Os homens do mar teriam profanado o templo, matando abissais e roubando tesouros de seu interior. A terrível tempestade teria sido causada pelos abissais que rezaram a sua Deusa, Mãe Hidra para que ela os vingasse.

Salem - população 44,688, fundada em 1626, é famosa pela "Caça às Bruxas" ocorridas em 1692 que resultou na execução de várias mulheres acusadas de feitiçaria. Salem foi um dia um importante polo de comércio naval, com companhias de navegação que faziam negócios com o Oriente distante. Também foi famosa durante a Guerra da Independência quando resistiu a um bloqueio britânico por meses, sendo bombardeada pela Marinha Real na Guerra de 1812. Salem é uma cidade pequena, mas com uma história famosa e vibrante que atrai vários eruditos e acadêmicos. O Instituto Essex, O Museu Marítimo Peabody e o Teatro Atheneum ficam em Salem.

Atividade Sobrenatural - Salem foi o centro da Caça às Bruxas que contaminou toda Nova Inglaterra no século XVII. Embora a grande maioria das mulheres sentenciadas a morte pelos tribunais puritanos fossem inocentes da acusação e, portanto, vítimas de superstições, algumas realmente flertavam com bruxaria, magia negra e coisas mais terríveis, como a adoração dos Mythos de Cthulhu. Ainda existe em Salem um cabal de feiticeiras devotado a servir o tenebroso Homem Negro (um dos avatares mais terríveis de Nyarlathotep). O cabal (formado por bruxas que descendem das feiticeiras originais) prometeu um dia se vingar de seus inimigos e perverter os bons cidadãos de Salem que um dia ousaram perseguir suas irmãs. O centro do Culto, uma velha propriedade afastada num bosque é usada para a realização de inúmeros rituais e protegido por uma hoste de Nightgaunts.

Worcester - população 197,798. A fundação original data de 1657, mas a comunidade foi duas vezes devastada por ataques de nativos que massacraram impiedosamente os colonos. Apenas em 1722 a área foi "pacificada" com a remoção da última reserva de nativos americanos. A cidade se desenvolveu com a Indústria de fios de cobre e produtos relacionados. Worcester é uma importante cidade do ponto de vista acadêmico com a abertura da Universidade Clark, da Escola Politécnica de Worcester, do Colégio Jesuíta da Santa Cruz e o Colégio Assumption. A cidade é famosa pelos seus vários antiquários e por ser a Sede da Sociedade de História Natural da América. Possuindo ainda muitos museus e bibliotecas.

Atividade Sobrenatural - A última grande chacina indígena empreendida pelos brancos, ocorrida em uma reserva no ano de 1722, causou um profundo distúrbio psíquico na região. Sensitivos e indivíduos com habilidades mediúnicas latentes são capazes de sentir esse distúrbio que afeta toda a região e é responsável por tragédias recorrentes. Worcester não possui uma média de violência acima da média estadual, mas os casos no local são incrivelmente sanguinolentos e chocantes. Em 1935 um assassino em série chamado David Lee Hogan, torturou e mutilou 12 vítimas até ser preso. Durante o julgamento ele confessou que matava (e em alguns casos escalpelava suas vítimas) seguindo as vozes de espíritos indígenas em sua mente.

Arkham - A Cidade Fictícia de Lovecraft

É curioso, mas embora **Lovecraft** tenha usado frequentemente a cidade de Arkham como cenário para várias de suas estórias, deixou em aberto alguns detalhes a respeito dela. Por exemplo, qual a população total da cidade durante os anos 1920? O que existe lá? Qual a localização de alguns dos seus locais mais importantes?
O livro **Arkham Unveilled** de **Keith Herbert** resolve muita coisa, mas ele diz o seguinte: "*Arkham é grande o bastante para que as pessoas não conheçam todos os seus vizinhos, mas pequena o suficiente para que tenham a sensação de que conhecem*". Em seguida ele afirma que a população "*corresponde a uma fração da população de **Salem**, que na época teria 45 mil habitantes*". Francamente eu não concordo com essa estimativa, e felizmente não estou sozinho...Existem outros autores que mencionam que Arkham deveria ter pelo menos 50 mil habitantes e já li em uma estória que a cidade em 1930 tinha uma população de pelo menos 80 mil residentes, o que a colocaria como uma cidade mediana para a época. O livro institui, contudo que cada grupo de leitores, jogadores e Narradores tem uma visão mental idealizada de "sua" Arkham, tentar definir certos pormenores pode gerar polêmica e nunca ser algo conclusivo. Eu acredito que isso constitui uma permissão tácita para que o Guardião construa sua própria Arkham. E acreditando nisso, a minha Arkham possui algumas diferenças em relação a do livro do Sr. Herbert.

Primeiro: A localização da **Universidade Miskatonic**. A minha Miskatonic se localiza nos arredores da cidade e não dentro dela. Essa é uma mudança que no meu entender faz muito sentido já que esse é o formato padrão da maioria das Instituições de Ensino Superior. A Universidade tende a ser próxima, mas não necessariamente dentro da cidade para que exista certa liberdade do corpo docente em questões administrativas frente ao conselho municipal. O que eu considero para minha mesa é que a maioria dos alunos vive na cidade, no que se convencionou chamar de área do campus. Os prédios que abrigam as salas de aula e departamentos de ensino, entretanto se localizam fora dos limites distritais. Não é uma longa distância, longe disso. É plenamente possível se deslocar de ônibus, de bicicleta ou até a pé, como fazem de fato, muitos alunos.

Segundo: Se faz sentido destacar a Universidade do restante da cidade, faz mais sentido ainda mandar o **Asilo Arkham** para fora dos limites. Um asilo não é algo que as pessoas querem ter como vizinho, ainda mais esse asilo (onde convenhamos, coisas estranhas acontecem a 3x4). Então na minha Arkham, o Asilo um dia esteve dentro da cidade, na vizinhança de Downtown, mas foi transferido em 1900 para os arredores a cerca de 30 minutos de carro do centro da cidade. O que facilita muito cenários em que alguma presença bizarra tenta dominar o local e não há ninguém para ajudar.

Terceiro: A população. De jeito nenhum que uma cidade como Arkham tem menos de 30 mil habitantes. Arkham possui alunos vindos de todo país, dispõe de cinemas, teatros, de vida noturna, de duas gangues rivais de mafiosos, de um porto movimentado, empresas... Em suma, ela pede para ser mais do que uma cidadezinha sonolenta. Fiquem à vontade para discordar, mas a minha Arkham tem uma população fixa de 60 mil residentes e uma população flutuante (composta de alunos, imigrantes não registrados ou visitantes ocasionais) de mais 15 mil. O que totaliza aproximadamente 75 mil pessoas. Abaixo está a divisão de Arkham em bairros ou distritos. A cidade possui 9 áreas distintas cada qual com as suas características.

Northside
O solo nesta parte da cidade ascende mais ou menos constante da margem do rio até se crispar próximo a Derby Street. É um terreno mais elevado o que o salvaguarda de cheias. As ruas **Derby** e **Curwen**, particularmente próximo do cruzamento com a **Brown** e **Jenkin**, estão repletas de grandes mansões no estilo georgiano e vitoriano. Muitas têm grandes pátios, jardins geralmente cercados por muros de pedra e portões de ferro batido; algumas das casas ao norte da **Derby Street** podem possuir áreas realmente grandes, com bosques, suntuosos jardins com fontes e até mesmo pequenos campos de golfe em seu interior. São propriedades requintadas, lar das famílias que enriqueceram com negócios e indústria e que mantiveram essas riquezas por gerações. Algumas das famílias mais prósperas da cidade, os novos ricos e aristocratas americanos, construíram suas residências nessa área abastada da cidade. Ao sul da **Curwen Street** encontra-se a região financeira e comercial, contendo muitos escritórios e sedes de firmas. Entre os marcos está a "Tower Professional Building" de sete andares, o prédio mais alto de Arkham que comporta grandes escritórios bem como as sedes dos dois principais Jornais de Arkham, o **Gazette** e o **Advertiser**. É uma área nobre de comércio frequentada por cidadãos de classe média alta e que hospeda ainda a filial da **Loja Maçônica**. Escritórios legais, contadores e firmas renomadas possuem sedes nessa região administrativa. Ao longo da **High Lane**, indo para o norte da cidade, encontra-se uma pequena fileira de antigas fábricas abandonadas. Algumas delas foram arrendadas pela prefeitura que pretende derrubá-las e dar início a novos terrenos para construção familiar. Acredita-se que essa área planejada um dia irá se tornar a de maior prestígio na cidade. Por enquanto ela hospeda um dos mais notórios *Speakeasies* de Arkham, uma taverna clandestina frequentada por qualquer cidadão interessado em diversão ou em um bom trago. Controlada pela gangue de **Dan "Irish" O'Bannion**, o lugar ferve à noite com bandas de jazz e estouros de

champanhe. A **Estação de Trem Boston & Maine**, com seu prédio cinzento em forma de castelo fica no extremo norte do bairro. Guarnecido por duas magníficas torres laterais o pátio da estação de trens possui lojas de comércio e serviços. Através da Estação, viajantes chegam e deixam Arkham com destino a Boston (sendo servidos por quatro trens diários). As demais cidades da Nova Inglaterra possuem trens agendados ao longo do dia e conexões. O serviço é rápido e eficiente como quase todos os transportes da Nova Inglaterra. Ali perto fica a nova estação de ônibus que conecta Arkham às demais cidades do interior da Nova Inglaterra.

A **Hyde Street** é uma área de comércio movimentada com avenidas abertas na década de 1910 a fim de permitir o acesso de carruagens, bondes e finalmente de automóveis. As ruas foram as primeiras da cidade a serem asfaltadas e receber iluminação elétrica. No Natal elas são decoradas com enfeites para receber a parada natalina, uma das mais importantes no calendário festivo da cidade. Dos dois lados da movimentada avenida há prédios construídos na primeira década do século com lojas no térreo e apartamentos residenciais. O **Terrace Building** é o condomínio mais conhecido, cinco blocos de prédios em estilo *brownstone*, cada um com cinco andares.

Downtown

Downtown é um terreno mais acidentado do que Northside. Conforme o terreno sobe na direção do rio, aparecem depressões e elevações criando ladeiras. A praça da cidade é a parte mais nivelada de Downtown. Ao norte da **Curwen Street** o bairro é quase que totalmente residencial, e na sua maioria de classe média-baixa. As casas que rodeiam a praça da cidade são mansões, porém, as casas na parte de trás não passam de casebres antiquados, amontoados, construídos por volta de 1820. Um programa de remodelação pintou e consertou as casas frontais concedendo um ar mais limpo e digno, mas as ruelas internas mostram sinais claros de deterioração e descaso. O antigo **Sanatório Arkham** se localizava originalmente em uma imensa mansão de dois andares em estilo georgiano, construída pelos irmãos Pickring, Paul e Thomas Jr., em 1822. Ele foi transformado posteriormente em uma casa para tratamento de mentalmente alienados, reinando no alto de uma ladeira atraindo olhares de suspeita de seus vizinhos. Não por acaso, o Sanatório foi transferido na virada do século XX para uma grande construção a cerca de 15 quilômetros ao norte da cidade. A maioria dos órgãos públicos e serviços civis de Arkham se encontram a oeste e ao sul da **Independence Square**. Inclusas estão a **Prefeitura**, o **Tribunal de Justiça**, a **Cadeia**, a **Chefatura de Polícia** e o **Corpo de Bombeiros**. A maioria dessas construções foram erguidas nos meados do século XVIII, em um estilo clássico, com grandes pilares e frontões; a alguns foram adicionadas novas alas mais tarde. A Prefeitura é uma construção de estilo georgiano/federalista. Profissionais como advogados e agentes de empréstimo podem ser localizados aqui, assim como os dois maiores bancos de Arkham, o **Banco da América** e o **Banco do Estado de Massachusetts**.

O entorno da praça é cercado por impressionantes mansões federalistas construídas no começo do século XIX. Muitas foram convertidas em pensões, mas algumas ainda são os orgulhosos ninhos de famílias renomadas. Os enormes carvalhos e olmos da praça concedem sombra no verão e proteção da neve no inverno. Trata-se de um lugar agradável que atrai famílias desejando fazer picnics e aproveitar os fins de semana.

Uma pequena área ao longo da **Garrison Street** se notabilizou por concentrar restaurantes de boa qualidade, cafés e uma variedade de opções para entretenimento familiar. O Teatro Jewel foi transformado no **Cine Independence** em 1918, mas o **Amhearst** ainda está em atividade com montagens dramáticas e musicais. Essa área costuma ficar agitada nas noites dos finais de semana, com alunos da universidade e visitantes, algo incomum no resto de Arkham.

A **Av. Peabody**, **Fish Street** e a **Federal Street** estão repletas de pequenas lojas, que também recebe uma feira uma vez por semana. A medida que as casas vão se aproximando da margem do rio, a qualidade das habitações vai decaindo progressivamente. Muitos moinhos abandonados apodrecem na beira do rio como uma triste lembrança do tempo em que estes mesmos moinhos impulsionaram o progresso da cidade. Alguns desses moinhos foram apontados como locais insalubres, usados por vagabundos e por isso são evitados pelos cidadãos de bem.

East Town

A parte norte de East Town, acima da **Whately Stree**t, contém algumas boas e velhas casas no puro estilo georgiano. Essas casas foram construídas pelos Derbys, Ornes, Pickmans e Pickerings – os mercadores do mar que moldaram a velha aristocracia de Arkham. As maiorias dessas casas, infelizmente, caíram no abandono; como um todo, as casas de Easttown são decadentes, algumas necessitando de conserto e pintura. Fachadas magníficas carecem de pintura, paredes estão descascadas e jardim com ervas daninha. Algumas famílias tradicionais de Arkham ainda residem aqui, muitas se equilibrando nas ruínas de suas casas um dia consideradas verdadeiros palacetes. Raízes de árvores são tão grandes que acabam destruindo as calçadas, tornando mais confortável andar no meio da rua. As ruas são apertadas e apenas um carro por vez cruza essas vias estreitas, calçadas com paralelepípedos. Durante a enchente de 1888 algumas dessas velhas mansões foram tomadas pela água e acabaram ficando danificadas além da conta. Mais de uma dezena foi derrubada para a construção de prédios com tijolos vermelhos com até cinco andares. Uma avenida mais larga foi aberta para permitir o trânsito de automóveis em **Whately Street**.

Ao sul dela, o solo desce vertiginosamente até o rio. As casas são modestas e pouco espaçadas. Os poucos negros (como eles mesmos preferem ser chamados) de Arkham

vivem nessa área onde são tolerados. Alguns vivem bem e são populares, cidadãos respeitados que podem traçar suas origens até antes de 1788, quando os ingleses tornaram a escravidão fora da lei. Como um grupo, no entanto, eles não são bem vistos. Alguns costumes de pequenas cidades ainda estão tristemente em voga. Um número de pequenos negócios existe ao longo da **Armitage** e da **River Street**. Trens de carga passam dia e noite apanhando caixas e sacas de mercadorias estocadas em grandes depósitos. O último moinho têxtil funcional de Arkham, movido a vapor, pode ser encontrado aqui.

Merchant District

Estas duas quadras estreitas se localizam em terreno baixo, muito próximo ao rio. Cerca de 75% das lojas e estabelecimentos comerciais de Arkham podem ser encontrados aqui. A **Church Street** é a rua mais importante, com lojas de departamento, boutiques e excelentes antiquários, enquanto a Main Street é curiosamente secundária com mercados e farmácias. As pessoas, costumeiramente, chamam esta área de Merchant, embora, teoricamente, faça parte de Downtown.

A velha **East Church** e a **West Church** são encontradas aqui, assim como muitos galpões do começo do século XVIII. Esses galpões estão, em sua maioria em desuso, com exceção de alguns que servem como depósitos de barcos. O coração do bairro é um longo bloco rodeado pelas ruas **Main**, **Garrison**, **Church** e **West**, onde se erguem grandes prédios de tijolos de dois a quatro andares, a maioria construída no começo do século XIX. São edificações resistentes feitas para durar, em 1890 um incêndio consumiu vários prédios da West Street, mas a estrutura não chegou a ser abalada. O maior posto de gasolina de Arkham, um Exxon-Mobill novinho em folha fica na esquina da West e Church.

Church Street, da **Main** para a **West** é coberta de paralelepípedos, originalmente assentados em 1773, um trabalho realizado por operários irlandeses em sua maioria. Ocasionais becos, quase estreitos demais para um motorista experiente conseguir descarregar as mercadorias na parte de trás das lojas, se espalham pela rua. Esses becos, em geral, são cheios de crateras, latões de lixo, máquinas em desuso e caldeiras dos prédios.

A **River Street** já foi largamente utilizada por estivadores, carregando mercadoria, engradados e caixotes. Os depósitos continuam em uso, mas a maioria está sendo gradualmente abandonada. A Sociedade dos Estivadores e dos Marinheiros mantém a sua sede social em um sobrado no final da rua.

As duas quadras de galpões a leste da **Garrison Street**, na maioria feitos de madeira, foram convertidos há muito tempo em cortiços e pensões. Muitos dos moradores atuais descendem da primeira leva de imigrantes irlandeses que veio para Arkham. Aqui a rua é mais bem cuidada, resultado de um esforço voluntário dos moradores para manter a vizinhança em ordem. Os dois blocos de lojas a leste da Garrison e ao sul da Main são compostos de construções velhas e menos impressionantes do que as lojas da Church. Muitas são casas convertidas com este fim hospedando armarinhos, quitandas e armazéns que atendem às necessidades básicas da vizinhança. O campanário da **East Church** domina o horizonte e quando os sinos da Igreja Católica chamam os fiéis, a área se torna movimentada com o cortejo das famílias para o serviço religioso. Uma vez ao ano a procissão do Cristo Vivo é saudada pela multidão na véspera da Páscoa. O dia de São Patrício também é uma data festiva que congrega a maioria dos moradores de crença católica. A borda oeste deste bairro é de casas mais novas em material de baixa qualidade, ela vai tornando-se cada vez mais decrépita perto da **Boundary** Street. Famílias de espanhóis, poloneses e portugueses se fixaram aqui para ficar próxima de uma vizinhança que compartilha de suas crenças. A Associação Cristã de Moços fica nessa vizinhança, bem como um terreno usado pelo Seminário religioso de Maristas que hospeda ainda um colégio. Ao longo da Boundary, principalmente no cruzamento com a Church Street, a iluminação torna-se deficitária; o norte da Main Street é esparsamente habitado. Ali se destaca o Museu do Imigrante que registra a história dos estrangeiros que ajudaram a construir Arkham.

Rivertown

Esta parte da cidade está localizada, parcialmente, no norte da French Hill, indo desde a **River Street** até descer sinuosamente e encontrar o **Rio Miskatonic**. É uma área mais baixa, que tende a alagar na estação das chuvas quando o rio enche, devorando as margens. Nessa época a lama e o barro preto do fundo do Miskatonic são revolvidos e como resultado as ruas ficam tomadas de sujeira e de um cheiro desagradável remanescente dos produtos químicos usados pela indústria têxtil.

Habitantes do sul da River Street costumam ser descendentes de franco-canadenses ou europeus orientais falando dezenas de dialetos. Pequenos guetos congregando habitantes de mesma descendência se formaram naturalmente. Os únicos imigrantes judeus de Arkham habitam essa área. Uma pequena sinagoga foi construída em 1909, mas ela foi consumida em um incêndio três anos depois.

Este é o velho distrito mercante de Arkham. Algumas das indústrias mais antigas da cidade, como a **General Store** e a **Carnahan Têxteis**, estão aqui. Muitos dos maiores mercadores de Arkham residiram nessa vizinhança, nativos e imigrantes, eles combinam suas casas a lojas. As casas são apertadas, velhas e se espremem ao longo das ruas. Muitas permanecem com as portas abertas, atrás de pequenos jardins que levam até seus portões de ferro escuro e cercas de arame.

Mais adiante as casas vão ficando cada vez mais empobrecidas. Algumas das pessoas mais pobres de Arkham vivem aqui, espremidas em bangalôs e cortiços entre a River Street e o rio. As casas hospedam famílias grandes apinhadas em habitações pequenas e feias. As

ruas de terra batida sem calçamento costumam ficar cheias de lama e evitar os respingos constitui uma arte. As maiorias das pessoas simplesmente pararam de se importar com isso faz tempo. A lama preta de Rivertown na bainha da calça é um indicador de pobreza na cidade.

A área da River Street também é uma das mais perigosas de Arkham com crime e violência constante. Não é algo frequente, mas já foram vistos cadáveres boiando no Miskatonic ou lançados nas margens lamacentas, sobretudo durante os períodos de maior beligerância entre gangues de italianos e irlandeses. Policiais tendem a ignorar chamadas dessa área e os próprios cidadãos formam comitês de vigilância que agem à margem da lei. Alguns dos únicos linchamentos ocorridos na história recente cidade tiveram como palco a rua na beirada do rio.

Tavernas sórdidas na Rua **North Sentinel** servem bebidas ilícitas e atendem uma clientela composta de marinheiros, estivadores e vagabundos. Casas de má fama são comuns aqui e ali, algumas oferecem jogo, bebida e entorpecentes, enquanto mulheres de "má-índole" circulam pela área quando a noite cai.

Há boatos que os velhos armazéns abandonados da River Street continuam sendo usados por contrabandistas de bebidas que descem o Miskatonic nas noites sem lua em embarcações à vela para não chamar a atenção. Os homens de **Dan "Irish" O´Bannion**, o maior chefão criminoso de Arkham controlam a área e ai de quem desafiar a autoridade deles. Até mesmo a gangue local de pequenos delinquentes os **Finn-Boys** devem obediência à O'Bannion, reservando parte de seus ganhos ao mafioso.

Campus Town

O Campus é a região mais movimentada de Arkham. Trata-se do principal ponto turístico da cidade, que atrai o maior número de visitantes. A paisagem é mantida imaculadamente limpa e as dependências da Universidade são ótimos lugares para caminhar, visto que são sombreadas, amplas e frescas. Patrulhas de polícia são frequentes; vadiagem, principalmente após o anoitecer, é proibida.

Embora os prédios da Universidade encontrem-se fora dessa área o local tem um toque acadêmico. O **Hospital St Mary** (a Unidade modelo usada pela Universidade) e o **Estádio de Futebol Americano** ficam nessa vizinhança. Assim como o bairro **Merchant**, o terreno do Campus é mais baixo, erguendo-se apenas ao sul. Há várias praças, restaurantes e lojas nessa área fazendo com que o ambiente fique constantemente tomado pelos estudantes. Mesmo à noite, é comum encontrar alunos reunidos nos bancos da praça ou mesmo sentados no gramado em animadas conversas. Lanchonetes, cafés e um pequeno comércio se desenvolveram nessa área. Alunos podem alugar bicicletas para ir à aula ou esperar pelo ônibus que sai a cada 10 minutos com destino a Universidade.

Ao norte da Rua **Crane** e da **West** existe um bloco de casas residenciais, construídas em estilo federalista-georgiano. Muitas dessas casas não são mais residências, mas são mantidas como escritórios pela Universidade ou outras organizações. Esta área é bem preparada como qualquer outra do Campus. Ali fica a Casas do Reitor, a casa que hospeda os professores convidados ou temporários e o auditório cívico. A área abriga ainda o pequeno teatro usado pelo grupo de alunos artistas, jocosamente chamados The *Thespian Arkhanites*. Mais adiante fica o prédio que hospeda o **Pavilhão das Artes**, um dos únicos departamentos localizado no campus. A Rua **College** contém, além de prédios novos e modernos, alugados quase que inteiramente aos alunos, muitas casas de família, convertidas em pensões onde residem em geral os estudantes novatos. As três grandes fraternidades da Miskatonic têm as suas sedes sociais nessa área. A **Delta Pi** é a mais antiga e tradicional, mas a **Beta Kappa** também é muito concorrida pelos novos alunos por ser mais acessível. Finalmente a **Gama Tau** é a mais nova e restrita, aceitando apenas alunos com sobrenomes respeitáveis. Na esquina com o Hospital localiza-se a **morgue** ocupando a área que antes hospedava o Pavilhão da Escola de Medicina, transferido para a Universidade e que hoje é uma escola de enfermagem. A **Biblioteca Orne**, depositário do vasto acervo de livros da Universidade, fica no final da rua e é de longe a maior construção.

A Oeste da Rua **Boundary** existe dois blocos de casas mais modestas. A Hill Street é uma velha rua cercada por antigas árvores apodrecidas, que brotam da terra ao longo da estrada em alguns lugares. Esta é uma parte antiga e rústica da cidade com casas que datam do século XVII, e as famílias que as habitam estão lá há muitas gerações, provavelmente é a parte mais antiga da cidade.

O contraste entre o velho e o novo é um dos charmes da Boundary. Enquanto algumas casas são novas em folha, oferecendo todo tipo de conforto, ao lado encontram-se antigas moradias reminiscentes dos tempos coloniais. Para estudantes com espírito de antiquário, o lugar oferece incontáveis vislumbres dos velhos tempos e uma oportunidade de conhecer a arquitetura da Nova Inglaterra.

French Hill

Assombrada pelo sempre presente campanário da **Igreja Episcopal de Bayfriar**, essa é outra área histórica, o coração que viu a chegada dos primeiros colonos ingleses. As casas de tijolo cinzento, telhados de amianto e ocasionais telhas georgianas foram deteriorados pelo tempo e sua arquitetura é rústica. Dispostas lado a lado, cortadas por ruelas e becos elas assomam ao longo da colina que dá nome ao bairro. Muitas casas se aglomeram, acavalando-se loucamente pelas ruas apertadas. O projeto urbanístico caótico é resultado da ocupação por parte das famílias de imigrantes despejadas no porto de Arkham no início do século. Muitos deles receberam permissão de ocupar as velhas casas abandonadas que existiam aqui depois da inundação de 1888. Entre as construções mais antigas encontra-se a pérfida morada que pertenceu a lendária feiticeira **Keziah Mason**,

conhecida como **A Casa da Bruxa**. Ela foi convertida em uma pensão que hospeda famílias de baixa renda e alunos com recursos modestos.

Muitas ruas não são mais do que passagens estreitas e vias tortuosas em forma de escada, que sobem a colina e, eventualmente, são atravessadas por pórticos de pedra escura. O crime é comum nessa vizinhança e muitos moradores de Arkham consideram essa área perigosa evitando-a, sobretudo, à noite.

Os irlandeses mais prósperos vivem no lado leste da colina, bem como ao longo da East Street, ocupando casas maiores com pequenos jardins e quintais. A face norte da colina é povoada pelos irlandeses mais pobres, bem como muitos franco-canadenses. Famílias cheias de crianças vivem nessas pequenas residências mal ajambradas com pátios servindo como áreas comuns.

A oeste da colina, alemães e famílias do leste europeu dividem espaço com ocasionais poloneses. A área possui sua parcela de casebres amontoados com telhados remendados, estendendo-se por seis quadras. Nessa área fica a **Igreja de St. Michael** fundada em 1854. Uma propriedade chama a atenção nesse ambiente decadente. Uma imponente mansão com um jardim bem cuidado, totalmente cercado por um muro alto. Trata-se da **Silver Twilight**, uma espécie de clube de cavalheiros ou para alguma sociedade nos mesmos moldes da maçonaria. As viúvas fofoqueiras que moram nas proximidades contam estórias sobre o que acontece atrás de suas portas durante as madrugadas, horário em que seus frequentadores costumam se reunir. Se perguntado a respeito, alguns moradores apenas se benzem e desconversam.

Up Town

A maior parte deste bairro é de classe média, mas as ruas **Saltonstall** e **High** merecem maior atenção. Empoleiradas no alto da South Hill, possui apartamentos, como o condomínio Franklin Place, que concede uma bela vista do campus e do rio. Essas duas ruas de tijolos têm dezoito metros de largura e são ladeadas por árvores que proporcionam uma ótima sombra. Mansões em estilo georgiano-federalista, uma vez propriedades de antigos donos de moinhos, seguem pelos dois lados das ruas, da continuação da **Boundary** até a **South Garrison**. As casas são postas lado a lado, uniformemente a três metros e meio da calçada de tijolos. Um pequeno gramado de um metro e meio de largura estende-se entre a casa e a calçada.

Há pouco espaço entre as casas, não obstante, existem alguns jardins laterais. Alguns donos são membros das antigas famílias que ainda mantêm propriedades; porém, é o pessoal da faculdade quem reside na maioria das moradias alugadas. Algumas mais foram adquiridas por consultórios médicos e firmas. O comércio praticamente inexiste nessa vizinhança. As casas ao longo da Rua **Pickman** são de um estilo mais modesto e moderno. Aqui são numerosas as casas de dois ou três andares, a maioria de madeira, sendo que muitas foram divididas em apartamentos. Algumas estão escondidas atrás de outras casas, acessíveis somente por becos estreitos. Muitas antigas mansões em estilo Georgiano ainda existem na região. Moradores aqui incluem universitários mais velhos que resolveram se fixar na cidade e professores permanentes.

Alguns prédios foram erguidos nas ruas **Miskatonic** e **Washington**, mas a maior parte desta área se desenvolveu no final do século XIX, e consiste de grandes propriedades Vitorianas, pertencentes a membros da classe média e profissionais liberais. O seleto clube feminino das **Filhas da Revolução Americana** se localiza em um belo sobrado na **Saltonstall**. Já na High encontra-se o exclusivo **Clube Miskatonic** que congrega os cavalheiros de Arkham em atividades lúdicas e festivas. Entre os sócios estão pilares da sociedade local.

A **South Hill Street** quase nos limites da cidade, não possui iluminação e é pouco habitada. As casas aqui são antigas, cambaleantes, tomadas por musgos, trepadeiras e com suas fachadas e telhados empenados. Embora muitas sejam grandes, a maioria não possui gás ou água encanada. A rua é recoberta de caibros de madeira e seixos que foram dispostos muito tempo atrás.

Velhas e abandonadas casas de fazenda ainda podem ser encontradas, elas vão sendo gradualmente absorvidas pela cidade à medida que ela cresce; escondidos atrás de grandes árvores estão antigos jardins que foram mantidos pelas antigas famílias, mas que estão abandonados agora. Esta área ainda não foi incorporada. Os residentes ainda têm de retirar sua água de poços escavados ao longo da rua.

South Side

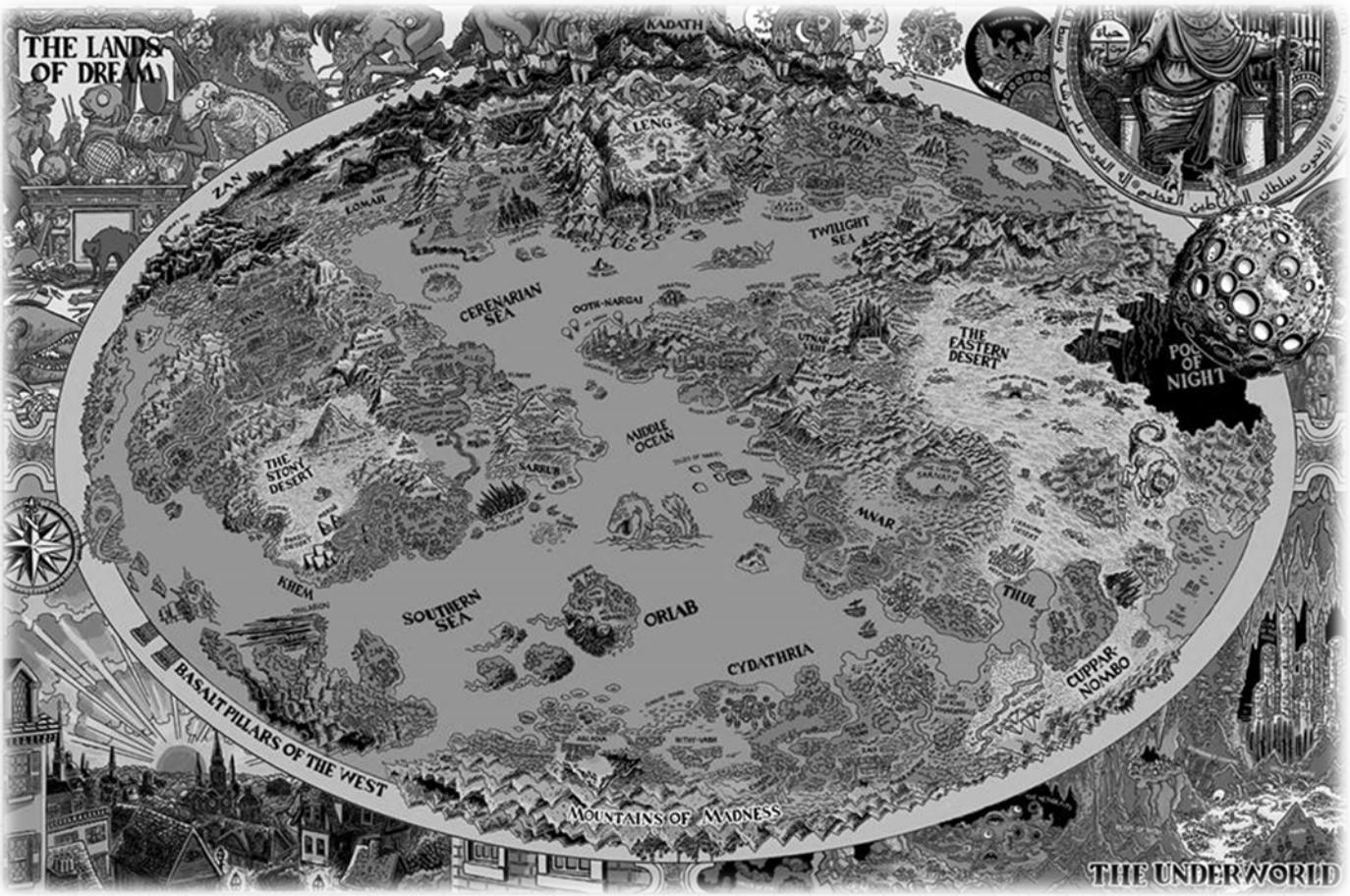
Quase nos limites da cidade, South Side é uma área que começou a ser habitada pioneiramente por famílias de irlandeses e poloneses, e mais recentemente por um número cada vez maior de imigrantes italianos. Alguns habitantes mais antigos de Arkham chamam a área de **Pequena Itália** ou mais pejorativamente de **Bairro dos Carcamanos**.

Originalmente a região era pantanosa com algumas charnecas que no verão enchiam de mosquitos e afastava os que ali tentavam se estabelecer. O terreno fazia parte de uma velha chácara que foi comprada pela prefeitura e aterrada, com os lotes colocados à venda por um preço atraente. Os títulos de propriedade foram negociados por corretores italianos que facilitavam a venda para seus conterrâneos. As casas que ali surgiram foram bem construídas com direito a jardins frontais e cercas brancas transformando o lugar em um agradável subúrbio. A vizinhança se beneficiou ainda de um pequeno comércio na Rua **Walnut**.

Digno de nota é a casa conhecida como **Unione Italiana**, ou ainda **Clube Napolitano**. Frequentado por italianos ou a primeira geração de italo-americanos, o Clube possui uma sede social e salão de sinuca que serve de fachada para um bar clandestino no porão. **Joe Potrelo**, o chefe dos contrabandistas de bebidas e principal rival da gangue

irlandesa é a face da organização. Disputas de território entre as duas facções já causaram episódios de violência na área e é uma constante preocupação da polícia local. Na fronteira norte com French Hill, as casas são mais antigas e lotadas por famílias pobres que habitavam French Hill e foram vindos para o sul em busca de uma vizinhança menos combalida. Algumas delas foram construídas no século XVIII como o sobrado decrépito onde funciona funerária do senhor **Jaspar Eleazar** a mais antiga da cidade. A área tem muito de French Hill e os moradores tentam evitar que as outras tomadas pelo mesmo processo que transforma os prédios em cortiços. A recessão da economia sem dúvida irá agravar esse quadro. Na Rua **Pickman** encontra-se o **Instituto Larkin**, um hospital psiquiátrico renomado e opção para os que não se agradam com o Asilo Arkham. Na **South Garrison**, o prédio da **Sociedade Histórica de Arkham** destoa no ambiente como uma construção extremamente bem cuidada, aberta ao público diariamente. Ela conta com uma biblioteca, museu e arquivos históricos repletos de curiosidades e informações sobre a cidade.

Dreamlands



O Dreamlands é um local fictício do ciclo sonho de HP Lovecraft. Ele também é o cenário para uma série de pastiches escritos por outros autores.

A Dreamlands é uma vasta, dimensão alternativa que pode ser acessada através de sonhos, semelhante a projeção astral. Sonhadores experientes estão entre os habitantes mais poderosos da Dreamlands e podem tornar-se seus residentes permanentes após a morte física.

Para chegar a Terra dos Sonhos, um adormecido deve encontrar uma escada incomum em um sonho convencional e descer os Setenta Passos do sono de Luz para enfrentar o julgamento de guardiões poderosos chamados Nasht e Kaman-Tha. Se digno for julgado (ou seja, capaz de sobreviver aos perigos da Terra dos Sonhos), ao sonhador é permitido descer setecentos Passos de Sono Mais Profundo e emergir na Floresta Encantada. Quando uma pessoa entra Terra dos Sonhos, desta forma, ele deixa seu corpo físico em segurança no mundo desperto. Ele poderia ser morto durante suas viagens, seu corpo físico só vai sofrer um choque. Às vezes, porém, isso pode ser fatal; "morrer sonhando" desta maneira faz retorno à Terra dos Sonhos impossíveis.

Acordar faz com que o "próprio sonho" de uma pessoa desapareça, e o indivíduo pode ter dificuldade em lembrar o que aprendeu ou experimentou durante seu tempo dormindo (semelhante ao sonho convencional).

As Dreamlands podem ser acessadas de outras maneiras, inclusive fisicamente. Isso geralmente requer que se passe por áreas muito perigosas, tanto no mundo desperto quanto na Terra dos Sonhos.

Consequentemente, a morte "real" torna-se um risco. No entanto, o visitante recebe o tempo de vida prolongado de um nativo da Terra dos Sonhos, e tempo do viajante já não está limitado à duração de uma noite de sono sobre a terra.

Embora o termo "Dreamlands" normalmente se refere à dimensão acessível por sonhadores humanos, outros planetas habitados, aparentemente, têm as suas próprias Dreamlands. Acessar esses outros reinos da Terra dos Sonhos terrestres é possível, mas difícil.

O tempo flui em um ritmo diferente na Terra dos Sonhos; cada hora em terra representa uma semana ou mais lá. Consequentemente, um viajante pode passar meses na Terra dos Sonhos durante uma única noite de sono sobre a terra. Felizmente para os sonhadores, os habitantes da Terra dos Sonhos são longevos ou imortais, desde que evitem lesão ou doença.

Apesar de seu tempo acelerado, a Dreamlands raramente experimenta mudança. Sua geografia, política e população permanecem relativamente estáticas. Sonhadores, porém, pode exercer uma grande mudança sobre a topografia, como através da criação de cidades e populações inteiras.

A Dreamlands tem seu próprio panteão conhecidos como os **Grandes Seres (Great-Ones),** mas assemelham-se a imortais poderosos em vez de verdadeiros deuses porque os seres humanos comuns podem ferir, enganar, e seduzi-los. Seu domínio é protegido, exceto, por desafios mortais pelos terríveis Outros Deuses e seu mensageiro Nyarlathotep (que trata os outros deuses, e os Grandes com tanto desprezo evidente). No entanto, o resto das divindades dos Mythos, que figuram proeminentemente em outras escrituras de Lovecraft (como os Grandes Antigos e os Deuses Exteriores), têm pouco interesse ou influência sobre as Dreamlands.

Geografia

Terra dos Sonhos é dividida em quatro regiões continentais, cada um nomeado para a sua direção cardeal.

O Oeste é a região mais conhecida do Dreamlands e é provavelmente a mais povoada também. É o lugar onde os sonhadores emergem dos passos do Sono Mais Profundo. O porto de **Dylath-Leen**, a maior cidade da Dreamlands, encontra-se na sua costa. A cidade de **Ulthar**, onde nenhum homem pode matar um gato, também está aqui. Outras cidades importantes são **Hlanith** (uma cidade na selva costeira) e **Ilarnek** (capital comércio no deserto). A terra de **Mnar** e as ruínas de **Sarnath** são encontradas na fronteira sul. A Floresta Encantada dos Zoogs também é encontrada aqui. Ele se limita ao sul.

O Sul é a região costeira do sul do continente compartilhada pelo Ocidente, juntamente com as ilhas do **mar do sul**, incluindo a ilha de **Oriab**, a maior. Regiões sem acesso ao Sul e suas áreas costeiras são conhecidos como **reinos fantásticos,** pois eles contêm zonas de pesadelo e, por vezes zonas incompreensíveis. Entretanto, as ilhas do Mar do Sul são bastante normais.

O Leste é um continente praticamente desabitado, exceto para **Ooth-Nargai**. A cidade de **Celephaïs** é a capital da Ooth-Nargai e foi criada do nada por seu monarca **Rei Kuranes**, o maior de todos os sonhadores conhecidos.

Além Ooth-Nargai são **as terras proibidas,** reinos perigosos em que ir até ele é proibido.

O Norte é um gelado, continente montanhoso notório por seu **Planalto de Leng**, uma região violenta compartilhada por aranhas devoradoras de homens e sátiros conhecidos como “Homens de Leng“. O Norte também tem um número de lugares amigáveis, como a cidade de **Inganok**, famosa por suas pedreiras ônix. As profundezas do Norte são como dizem, para segurar **o Desconhecido Kadath**, a casa dos Grandes.

Além dessas regiões, a Dreamlands tem alguns outros locais que desafiam a descrição convencional.

O Mundo Inferior é uma região subterrânea que corre sobre toda Dreamlands. Seus principais habitantes são **Ghouls**, que podem entrar fisicamente no mundo desperto através de criptas. O Mundo Inferior também é a casa do **Gugs**, gigantes monstruosos banidos da superfície por blasfêmias incontáveis. O reino mais profundo do Mundo Inferior é o **Vale de Pnath** , um abismo sem luz perigoso habitado por enormes feras invisíveis chamados **Dholes**. Dholes provavelmente são ancestrais dos **Dholes** de **Yaddith**.

A Lua tem um paralelo na Dreamlands e é habitada pelas temidas **Bestas Lunares**, criaturas parecidas com rãs amorfas aliadas a Nyarlathotep. Curiosamente, é possível que um navio navegue para os limites da Dreamlands e viaje, pelo espaço, para a lua.

Mythos de Cthulhu

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

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

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

O que são os Mythos?

"Todas minhas histórias estão baseadas na premissa fundamental de que as Leis, as emoções e os interesses humanos carecem de validade ou significado comparados com a imensidão do cosmos". -H. P. Lovecraft

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

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

Sobre os Mythos

"Os Antigos foram, são e serão. Das estrelas obscuras vieram até onde o Homem teria nascido, invisíveis e repugnantes. Desceram sobre a Terra primitiva. Sob os oceanos permaneceram em latência durante as eras, até que os mares se retiraram. Reproduziram-se rapidamente depois e nesta multidão começaram a reinar sobre a Terra. Sobre os polos gelados edificaram poderosas cidades e nas alturas os templos daqueles que a natureza não reconhece e os deuses amaldiçoaram."

Necronomicon

Os Deuses dos Mythos são apresentados como criaturas extraterrestres ou extra cósmicas extremamente poderosas. Para compreendê-los devemos começar entendendo que na cosmologia dos Mythos o universo se encontra em poder dos Deuses Arquetípicos, Outros Deuses ou Deuses Exteriores, em sua maioria entidades cegas e sem cérebro, contudo de poder inimaginável; seu senhor, mensageiro e alma é **Nyarlathotep**. No centro do universo, se retorcendo ao som de uma flauta diabólica se encontra o senhor soberano do Caos **Azathoth**, entorno do qual dançam deuses sem nome. **Yog-Sothoth** é o portal de encontro aos antigos, coexiste com nosso espaço tempo, mas está separado dele podendo ser acessado por poderosos rituais. Entre os Deuses Arquétipos ainda encontramos **Nodens** o senhor do grande abismo e **Shub-Niggurath** o bode negro dos bosques sucessor de mil proles. Abaixo dos deuses arquetípicos encontramos os primogênitos seres que lembram poderosas entidades alienígenas que por algum motivo se se encontram aprisionadas, até que, sob determinadas conjunções cósmicas "quando as estrelas se posicionam de forma correta", podem saltar de um "mundo ao outro", contudo "não podem viver".

Os Primogênitos possuem uma grande gama de seguidores (ao contrário dos Outros Deuses, seguidos apenas por loucos solitários e pelas **Raças**), contudo **Cthulhu** (ou Kthulhu) possui mais seguidores que todos os outros juntos. Alguns primogênitos habitam outros planetas e há planetas habitados apenas por eles. Seguindo os Primogênitos encontramos os deuses menores e outros seres que mais facilmente podem ser invocados na terra.
Além dos Outros Deuses, dos Deuses Primogênitos e Deuses Menores encontraremos as Raças extraterrestres, que embora muitas estejam extintas, possuem papel fundamental na história da terra. Os **Antigos** viveram sobre a terra no início do período cambriano entraram em conflito com outras raças e foram banidos para a imensidão antártica, criaram

os organismos que dariam origem aos dinossauros, os mamíferos e posteriormente a humanidade e por fim os Shoggots que foram os responsáveis por sua semi-extinção. Quando a Vida saiu dos Oceanos e passou a andar sobre a terra, uma raça de seres mentais, capaz de viajar no espaço/tempo, conhecida como **A Grande Raça de Yth** invadiu o corpo de Criaturas Cônicas similares a plantas com tentáculos, até que a 50 milhões de anos atrás foram exterminadas por uma raça de seres voadores existentes neste mundo e não, quando se jogaram a um futuro distante em corpos de uma raça de besouros gigantes. A **Semente de Cthulhu** caiu sobre a terra e conquistou uma grande extensão do pacífico, mas ficou aprisionada quando o grande oceano se inundou. Os **Fungos de yuggoth** chegaram à terra no período jurássico e se estabeleceram no topo de certas montanhas onde ainda estão suas minas e instalações. Antes do surgimento dos primeiros dinossauros **os Homens Serpentes** já haviam construído cidades e sua civilização e os **Profundos** ainda vivem abaixo do mar com uma civilização em um número considerável, abaixo dos olhos humanos como a sombra de um horror ancestral. Os deuses Exteriores são entidades provenientes do extra orbe uma região alheia a todos os orbes conhecidos, são como senhores do universo ante os quais os Deuses/Demônios do orbe da Terra são fatias insignificantes do universo, apêndices de si próprios. Sua expressão no plano terreno foram os Primogênitos, entidades que habitaram o Orbe da Terra quando Tenebras ainda era um plano vivo. Assim Dagon e Cthulhu (ou Kthulhu) são entidades do plano destruído de Tenebras. Através de Nyarlathotep os primogênitos, Deuses inferiores e Raças possuíram acesso a diversas orbes e alguns Deuses e Raças pertencem originalmente ao Orbe de Marte, Vênus, Mercúrio ou outro lugar perdido na infinitude do universo.

Magia nos Mythos

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

Necronomicon

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

Caminhos e Formas

As criaturas dos Mythos existem além do tempo e do espaço como os conhecemos, são provenientes de regiões alheias ao Orbe terrestre ou de qualquer outro orbe; para tanto o caminho de Arkanun não basta para traze-los da imensidão obscura das estrelas onde se encontram. Consideremos Arkanun/Metamagia como o Caminho de invocação àqueles que existem sem existir, imersos em segredos sombrios que nem o tempo ousou sonhar. Lembrando-se que para qualquer esfera acima da 4 exige-se o gasto de pontos de Focus em Formas de magia a invocação de 2 cães de Tindalos (Criar Arkanun/Metamagia 5) exigiria (Além de toda observação das épocas e locais necessárias) um personagem com Arkanun 4, Metamagia 4 e criar 1, total de 9 pontos de Focus, mais 1 em controlar caso não queira ser destruído pela criatura. No fim isso consumiria 5 Pontos de Magia para se invocar os Tindalos mais 5 para controla-los. Neste capítulo numeramos o Gasto em Focus para a invocação de diversas criaturas dos Mythos.

Lembramos que apesar de assim descritas elas não podem ser invocadas à vontade do mago.
Exigem épocas, locais e rituais complexos, que normalmente o mago só teria acesso através de livros e pergaminhos raros, ou que seriam ensinados por algum Deus dos Mythos.

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

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

Nomes Trocados e mitologias falsificadas

Nem sempre os rituais encontrados em relação aos Deuses e Raças dos Mythos se dirigem diretamente a eles, e na grande maioria das vezes não. O Mal entendimento de ocultistas, os cultos nativos, a interação das raças com a humanidade, geraram versões relatando formas mais amenas sobre estas criaturas e a associação delas a deuses pagãos, santos católicos, anjos ou emanações de deuses. Na Mitologia de Lovecraft o universo seria regido apenas por estas forças brutas da natureza, no mundo de Trevas não necessariamente. Um bom gancho para aventura seria a realização de um ritual envolvendo alguma divindade mitológica conhecida, que sem saber traz de volta à terra um antigo mal esquecido pela humanidade. " Em minhas escavações no Egito encontrei um pergaminho que aparentemente estabelecia relações entre os homens e o mundo dourado dos antigos Deuses, encontrei ali a chave para uma comunicação direta com a cidade dourada e todo poder dela emanado, por fim na ânsia de recuperar toda a glória que nossa ordem possuía nos tempos áureos do Egito antigo, realizei o ritual nas datas propícias, e condenei minha alma, a ordem e talvez toda humanidade a um mal que merecia ser esquecido nas paredes obscuras da ignorância humana".

Mythos de Cthulhu

As técnicas ritualísticas em relação ao contato, invocação e controle dos Mythos, assim como o conhecimento real de sua mitologia serão representados pela perícia Mythos de Cthulhu. A maioria dos testes referentes a perícia Mythos de Cthulhu devem ser realizados com graus de dificuldade entre difícil e crítico. É extremamente recomendável que os personagens jogadores não comecem o jogo com conhecimento em Mythos de Cthulhu. Eles devem ser aprendidos somente se houver a oportunidade durante o decorrer da aventura. Existem cinco grandes categorias de Mágicas dos Mythos, as quais listaremos apenas alguns exemplos. Eles representam uma pequeníssima fração dos rituais relacionados aos Mythos.

Magias de Invocação/Controle de Servidores

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

Shudde Mell pode ser invocado com Mythos 10

Ithaqua pode ser invocado com Mythos 13

Hastur e Shub-Niggurath podem ser invocados com Mythos 15

Cthulhu e Cthuga podem ser invocados com Mythos 16

Dholes pode ser invocado com Mythos 35

Azathoth pode ser invocado com Mythos 40

Estas magias geralmente necessitam de um ritual. Se o rolamento da Perícia Mythos de Cthulhu é bem sucedido, uma única criatura do tipo que foi invocado aparecerá 3d6 minutos após o término do cântico. Se o rolamento falhar, criatura alguma aparecerá. Já se o resultado for uma falha crítica, a criatura aparecerá, porém incontrolável e possivelmente destruirá o seu invocador. A cada tentativa de uso desta magia, seja ela sucedida ou não, o usuário deve fazer um Teste de Sanidade com dificuldade normal; e ainda qualquer outro teste devido a criatura que eventualmente aparecer. Se o mágico encontrar uma criatura que não foi por ele invocada, ele ainda pode tentar controlá-la, assumindo que possui todos os componentes e tempo necessários. Se a tentativa falhar, a criatura tentará matar o mágico. Não é possível tentar comandar uma criatura com a qual esteja lutando. Estes são os parâmetros gerais para os rituais deste tipo. Cada criatura exigirá uma magia própria e os componentes particulares para aquele tipo de criatura. Como exemplo será apresentada a seguir uma simples magia, e espero que a partir dela, e do material aqui exposto, o Mestre possa criar vários outros rituais de invocação e controle destas divindades.

Invocar/Comandar Byakhee (Criar/Controlar Mythos 3)

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

Magias de Contato

Estas magias chamarão um representante da raça invocada até a localização do usuário. O encanto não controla ou inibe a criatura. Se o ser invocado perceber que o usuário está em meio a uma multidão ou mostra-se perigoso, ele pode atacar ou recuar, voltando para onde veio. Para utilizar uma magia de contato, o mágico deve encontrar todas as condições necessárias e fazer um rolamento na Perícia do ritual em questão.

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

Este tipo de magia demora 1d6 minutos para se realizar, mas leva-se geralmente muitas horas para a criatura convocada chegar; depende do mágico se ele vai esperar a resposta da criatura. Se o Mestre deseja determinar aleatoriamente o tempo de resposta do ser, ele pode rolar 1d6: se der um 6, role novamente e adicione o resultado a 6; se este último rolamento for outro 6, role outro dado e adicione o resultado a 12, e assim por diante: o resultado final é o total de horas que a criatura levará para responder ao chamado. Na tentativa de conduzir uma Magia de Contato, o usuário deve realizar um Teste de Sanidade, independentemente se a magia foi um sucesso ou não, em acréscimo a qualquer outro teste decorrente da aparição da criatura chamada. O mesmo que foi dito para as Magias de Invocação/Controle é válido para este tipo de encanto, no referente aos vários tipos existentes, necessários para cada tipo particular de criatura. Como exemplo será apresentada a Magia de Contato para uma criatura. Que esta sirva de base para a criação de tantas outras.

Contatar Antigo (Criar Mythos 5)

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

Convocar/Esconjurar Divindade

Esta é o mais poderoso e perigoso conjunto de magias relacionadas aos Mythos. Elas podem resultar na manifestação física de um Deus ou Primogênito no planeta Terra. Estes encantos não proporcionam controle algum sobre a entidade. Em geral, quando a divindade chega à Terra ele quer ficar um pouco...

O Mago realiza um teste crítico da perícia Mythos de Cthulhu. Neste tipo de magia, pode ser auxiliado por um número de assistentes, que podem transferir parte de seus PMs ao usuário através de cânticos. Normalmente cada um destes assistentes podem fornecer um ponto magia ao ritual, exceto que algum deles também conheça a magia, neste caso ele pode ceder dois pontos de magia e 1 de Fócus. O grupo precisa cantar por um minuto para cada PM gasto. No final do ritual, quer ele suceda ou não, o usuário perde permanentemente um ponto de Will. Ele também deve fazer um Teste de Sanidade Crítico (os ajudantes não precisam fazer o teste...ainda!). Se o ritual for bem sucedido, a divindade irá aparecer, fazendo com que todos presentes façam um teste de sanidade referente ao ser convocado. Se o rolamento para o ritual falhar, o deus simplesmente ignora o chamado. Já se o rolamento for uma falha crítica, a divindade envia uma maldição aos conjuradores ou um servidor para matá-los. Exceto que a divindade deixe a Terra por vontade própria (muito improvável), ela deverá ser ritualmente esconjurada. Faz-se necessário um sucesso crítico no Teste da perícia Mythos de Cthulhu. Para banir uma entidade não são necessários toda a parafernália existente para a convocação, tais como tempo e local exato, etc., só é preciso que os participantes estejam no mesmo local. Não é necessário Teste de Sanidade. Esconjurar uma divindade conta como outro ritual, com seu gasto relativo de PMs.

Convocar/Esconjurar Azathoth (Criar Mythos 40)

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

Contatar Divindade

Estas magias são extremamente raras, normalmente executadas somente por sacerdotes do deus em questão, tentando chamar a atenção da entidade para que o usuário possa pedir por conhecimento ou uma dádiva. Cada tentativa de se contatar um deus requer que o usuário sacrifique permanentemente um ponto de Will, e faça um teste difícil de sanidade. No caso de uma falha crítica, o deus irá amaldiçoar o usuário ou enviar um servidor para destruí-lo. Se a tentativa suceder, a entidade irá contatar o mágico em uma semana (decisão do Mestre). Quando contatado o usuário deve fazer outro teste de sanidade, adequado ao deus em questão. Se o usuário não for um leal adorador, ele deve propor uma oferenda ou sacrifício extremamente atraente, ou o deus não irá cooperar.

Contatar Cthulhu (Entender Mythos 16)
Quando contatado, a resposta de Cthulhu sempre será na forma de um sonho ou pesadelo; contudo este sonho necessita de um teste de sanidade como se Cthulhu em pessoa estivesse à frente do mago.

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

Consagração
Esta é uma classe de magias que permitem o encantamento de materiais, concedendo ou aumentando seu poder para o uso em qualquer magia dos outros grupos. Um item que pode ser consagrado é, por exemplo um apito Byakhee. A magia para se consagrar um objeto é única e deve ser comprada separadamente. Os detalhes exatos para cada Consagração variam, e são deixados por conta do mestre. Porém eles usualmente requerem um sacrifício, a perda permanente de um ponto de Will, no mínimo, um teste normal de sanidade, e no mínimo um dia inteiro de trabalho.

O Símbolo dos Mais Antigos (Controlar Mythos 1-9)
Esta poderosa proteção é geralmente descrita como uma estrela, contendo um olho com uma pupila em chamas no centro. Ele pode ser esculpido na pedra, em metal ou até mesmo desenhado na areia. Nenhuma criatura a serviço dos Grandes Antigos pode passar por um Símbolo dos Mais Antigos. A maneira mais efetiva é colocá-lo em uma porta ou passagem única, pois a criatura não será afetada pelo Símbolo se ela puder evitá-lo. Usar um Símbolo junto ao corpo não garante proteção. Para criar um Símbolo dos Mais Antigos é necessário o sacrifício permanente de dois pontos de Will e os PMs gastos ficam aprisionados no símbolo, mas não requer teste de sanidade. As criaturas barradas são referentes ao Fócus empregado.

A Maldição Pavorosa de Azathoth (Entender/Criar Humanos/Mythos 3-9)
A "Maldição Pavorosa" é um nome secreto de Azathoth. Pronunciar a primeira parte do nome resulta em atenção e respeito por parte de qualquer criatura dos Mythos ou indivíduo que possua a Perícia Mythos de Cthulhu em nível 50 ou maior. O conhecimento da primeira parte do nome faz com que os oponentes acreditem que o usuário também conhece a horrível última Sílaba. Os efeitos deste respeito são deixados a critério do Mestre, em geral as criaturas afetadas serão mais dispostas a conversar do que atacar. Se o Nome é pronunciado com a última Sílaba, um sucesso no rolamento da Perícia permanentemente drena 1d6 pontos de Will de cada pessoa ou criatura que possa ter escutado a magia. Se o rolamento for uma falha crítica, o usuário permanentemente perde um ponto de Will. Sendo a magia sucedida ou não, o usuário deve fazer teste normal de Sanidade.

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

Vermes (criar Mythos 2)
Provoca o crescimento de milhares de vermes (de até quinze centímetros de comprimento) do sistema digestivo da vítima. Estes vermes começam a sair por todos os orifícios do corpo da vítima, sufocando-a. Esta magia automaticamente sucede contra um alvo inconsciente ou adormecido, porém um alvo consciente precisa falhar em um teste de Will X Will contra o usuário do ritual, para ser vitimado pelos seus efeitos. O usuário deve gastar 6 PMs e deve fazer um teste normal de Sanidade. Qualquer outra testemunha desta terrível magia deve fazer outro teste normal de sanidade. A vítima permanece consciente por CON*4 rodadas, a partir daí perde um ponto PV por rodada até morrer. O efeito é irreversível e os vermes continuam a ser gerados mesmo depois de algum tempo da morte da vítima. Esta é uma magia extremamente poderosa e rara de ser encontrada em livros.

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

Tomos Malditos

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

Nêmeses - H. P. Lovecraft

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

Além disso, esses livros, quando bem incluídos e administrados na aventura, podem prover situações únicas e memoráveis. Ou até mesmo ser a fonte da aventura, o que não é muito difícil de acontecer. Existem dois tipos de livros arcanos: os Livros do Oculto e os Livros dos Mitos. Os primeiros tratam-se de livros de ocultismo, feitiçaria, bruxaria e outras coisas simpáticas, como o Grimório de feiticeiros, contendo os seus segredos mais sombrios e os famosos Albert, compilados à mão, que são o braço direito das bruxas. Os Livros dos Mitos são aqueles que lidam extensivamente com os Mitos de Cthulhu, um panteão de deuses e criaturas criados por Howard Philips Lovecraft, histórias estas que deram origem ao famoso jogo de RPG Call of Cthulhu. Os Livros dos Mitos lidam com os Grandes Ancestrais e assuntos correlacionados, tais como cultos profanos, magias de imenso poder e maquinações para o fim da humanidade.

Os Livros dos Mitos nunca estão na estante das bibliotecas públicas, eles nunca estão à venda, eles nunca são revisados... eles são escondidos, esquecidos e temidos. São produzidos em escala limitadíssima, impressas horas antes do prédio inteiro pegar fogo. Os Livros dos Mitos são duplamente amaldiçoados: por aqueles que, de alguma maneira, descobrem e expõem os segredos terríveis dos Mitos; e por aqueles outros que acabam destruindo suas próprias vidas tentando acabar, ou desvendar, estes males expostos. Tomos dos Mitos nunca devem ser descobertos por nada ou sem risco. Eles são trabalhos preciosismos, perseguido por alguns, expurgados pela Igreja e maldito por todos. A simples posse dele por um investigador significa que a vida deste nunca mais será a mesma...

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

teste fácil de WILL; já se o livro for lido integralmente (levando o tempo necessário descrito) o leitor adiciona o bônus referente e faz um Teste médio de WILL, perdendo pontos de sanidade segundo o maior número. Alguns livros fornecem mais benefícios, como magias relacionadas aos mitos. Quando os investigadores botam as mãos em um exemplar destes não economize em detalhes. Estes pormenores são a diferença entre frases assim: "- Este livro adiciona +5% a Conhecimento dos Mitos" e "- É um trabalho interessante. Lida com canibalismo e necrofilia, praticados por moradores do submundo de Paris durante o séc. XVII. Trará importantes informações, porém com algum custo." Em vez de dizer que se trata de um livro volumoso com capa de couro, tente prolongar um pouco mais a descrição. Alguns podem ser brilhantes e bonitos, com sedutoras capas decoradas; outros podem ser lastimáveis, com capas deterioradas e páginas quebradiças; outros anunciam o horror através do encadernamento em pele humana, talvez com dentes como decoração e até trechos escritos com sangue seco. Por dentro das capas o Livro também deve ser distinto. Alguns teriam páginas claras e bem estruturadas, revelando tortura e pesadelo. Outros apresentariam uma caligrafia de um louco, com palavras repetidas por páginas, garranchos ilegíveis, falta de concordância ou erros de gramática. Alguns são em Inglês ou em outras linguagens modernas. Outros escritos em antiguíssimos idiomas, ou até mesmo em esquecidos e obscuros dialetos.

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

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

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

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

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

O Necronomicon

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

O título original do Necronomicon é Al Azif, sendo Azif a palavra usada pelos árabes para indicar aquele

som noturno (feito por insetos) que se supunha ser o uivo de demônios.

Composto por Abdul Al-Hazred, poeta louco de Sana, no Iêmen, cidade da qual se diz que floresceu durante o período dos califas Omíadas, aproximadamente em 700 DC. Al-Hazred visitou as ruínas da Babilônia e os segredos subterrâneos de Mênfis e passou dez anos sozinho no grande deserto do sul da Arábia o Roba el Khaliyeh ou "Espaço Vazio" dos antigos e no "Dahna" ou Deserto "Carmesim" dos Árabes modernos, que se acredita ser habitado por malignos espíritos guardiões e monstros da morte. Deste deserto contam muitas estranhas e incríveis maravilhas aqueles que alegam tê-lo penetrado. Nos seus últimos anos, Al-Hazred residiu em Damasco, onde o Necronomicon (Al-Azif) foi escrito, e da sua morte final ou desaparecimento (738 D.C.) são contadas muitas coisas terríveis e contraditórias. Diz-nos Ebn Khallikan (biógrafo do século XII) que Al-Hazred foi agarrado em pleno dia por um monstro invisível e devorado de forma horrível perante uma multidão de testemunhas paralisadas pelo medo. Da sua loucura muitas coisas se contam. Ele alegou ter visto a fabulosa Irem, ou Cidade dos Pilares, e ter encontrado por baixo das ruínas de uma certa cidade deserta sem nome os chocantes anais e segredos de uma raça mais velha que a Humanidade. Al-Hazred era apenas um muçulmano indiferente, venerandas entidades desconhecidas que ele apelidara de Yog-Sothoth e Cthulhu.

Em 950 DC o Azif, que tinha tido uma considerável se bem que sub-reptícia circulação entre os filósofos da época, foi traduzido em segredo para o Grego por Theodorus Philetas de Constantinopla sob o título de Necronomicon. Durante um século, o livro impeliu certos experimentadores a terríveis tentativas, até que foi suprimido e queimado pelo patriarca Michael. Depois disto só se volta a ouvir falar dele furtivamente, mas (em 1228) Olaus Wormius fez uma tradução para Latim. Mais tarde na Idade Média, o texto em Latim foi impresso por duas vezes – uma no século XV em caracteres Black Letter Gothic (evidentemente na Alemanha) e mais uma vez no século XVII (provavelmente na Espanha) – ambas as edições não possuem marcas identificativas, e são situadas cronológica e geograficamente apenas através de evidências tipográficas internas. A obra, tanto em Latim e como em Grego, foi banida pelo Papa Gregório IX em 1232 pouco depois da sua tradução para Latim, que chamou a atenção para si. O original árabe já estava perdido mesmo no tempo de Wormius, como ele indica na sua nota de prefácio, (existe, porém, uma vaga referência ao aparecimento no presente século de uma cópia secreta em São Francisco, que, no entanto viria perecer num incêndio) e nenhum exemplar grego – que foi impresso na Itália entre 1500 e 1550 – tornou a ser visto desde o incêndio da biblioteca de um certo homem de Salem em 1692. Uma tradução inglesa feita pelo Dr. John Dee nunca chegou a ser impressa, e sobrevive apenas em fragmentos recuperados do manuscrito original. Dos textos latinos que ainda existem um (séc. XV) sabe-se estar no British Museum trancado a sete chaves, enquanto outro (séc. XVII) está na Bibliothèque Nationale em Paris. Uma edição do Século XVII existe na Widener Library em Harvard, e na biblioteca da Miskatonic University em Arkham; também na biblioteca da Universidade de Buenos Aires. Numerosas outras cópias existem provavelmente, em segredo, e há rumores persistentes de que um exemplar do século XV faz parte da coleção de um célebre milionário americano. Um rumor ainda mais vago dá conta da preservação de um texto grego do século XVI na família Pickman de Salem; mas se era realmente assim, o texto perdeu-se junto com o artista R. U. Pickman, que desapareceu em inícios de 1926. O livro é suprimido com rigidez pelas autoridades da maioria dos países, e por todas os ramos de eclesiastismo organizado. A sua leitura conduz a consequências terríveis.

Exemplos de Livros do Oculto

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

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

BEATUS METHODIVO – em Latim, atribuído a São Methodius de Olympus, 300 d.C. De aspecto Gnóstico, este livro foi escrito como uma profecia do Apocalipse. Ele pressupõe a história do mundo. Ele relata como Seth viu um novo país crescer no leste, e tornou-o um país de iniciados, como os filhos de Caim instituíram um sistema de magia negra na Índia e muito mais. Relativamente curto. Sem teste de sanidade; Ocultismo+2%.

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

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

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

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

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

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

ORACLES OF NOSTRADAMUS – traduzido em vários idiomas, escrito por Michel de Nostradame [Nostradamus]. 1555-1557. Contém por volta de mil versos, contendo profecias concernentes há eventos humanos até o ano de 3797 d.C. As profecias são não específicas e imaginativas, se prestando a todo tipo de aplicações. Numerosas interpretações foram feitas por muitos profetas. Sem teste de sanidade; Ocultismo+1%.

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

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

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

Exemplos de Livros dos Mitos

Esta seção discute importantes escritos humanos que descrevem uma porção dos Mitos de Cthulhu. Algumas destas informações são largamente conhecidas por bibliófilos, historiadores e algumas pessoas no mercado de livros. Muitas outras versões destes volumes e livros menores dos Mitos existem assim como notas incidentais, diários e cartas. Aqueles marcados com bolinhas indicam diferentes versões do mesmo original. Cada descrição contém o título, seguido pelo idioma da edição, autor ou tradutor, e a data em que foi terminado ou da publicação. Algumas datas são baseadas em conjecturas. Depois seguem notas descritivas. Concluindo com o teste de sanidade necessário por ler o livro e os pontos de Conhecimento dos Mitos que são acrescentados.
Estas descrições incluem o tempo de estudo por livro. Quando usar estes números, leve em conta a habilidade individual do leitor. Use esse tempo como um indicador comparativo de dificuldade. Cada investigador estudará e compreenderá o livro em um tempo diferente.

AZATHOTH AND OTHERS – em Inglês escrito por Edward Derby, 1919. Uma coleção das primeiras obras deste poeta nascido em Arkham. Publicado em Bostonem formato de bolso e com encadernação negra. Por volta de 1400 cópias foram impressas e vendidas. Teste fácil de sanidade; Conhecimento dos Mitos +4%; 1 semana de estudo.

BOOK OF DZYAN – em Inglês, autor e tradutor desconhecido, julga-se uma origem ancestral. Longamente referido pela teosofista Helena Blavatsky, uma cópia deste tomo nunca foi vista.

Diz-se que é uma tradução de manuscritos originários da Atlântida. Também conhecido como Stanzas of Dzyan. Algumas partes desta obra foram traduzidas como The Secret Doutrine, mas não contém rituais nem nenhuma informação sobre os Mitos. Teste fácil de sanidade; Conhecimento dos Mitos +9%; 14 semanas de estudo.

BOOK OF EIBON
(Três versões)

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

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

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

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

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

CTHAAT AQUADINGEN
(Duas versões)

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

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

CTHULHU IN NECRONOMICON – em inglês, escrito pelo Dr. Laban Shrewsbury,1915(1938). Notas escritas à mão, que prendem a se tornar um livro. Depositado na Biblioteca da Universidade Miskatonic um pouco antes do autor desaparecer misteriosamente. Expõe como os poderes de Cthulhu afetam os sonhos dos homens, alertando o mundo do retorno de um culto dedicado a

essa criatura. Teste fácil de sanidade; Conhecimento dos Mitos +6%; 14 semanas de estudo.

CULTES DES GOULES – em Francês, escrito por François-Honore Balfour, Comte d'Erlette, 1702. Publicado em 1703 na França. A igreja imediatamente o expurgou. Cataloga um vasto culto praticante de necromancia, necrofagia e necrofilia na França. Quatorze cópias são conhecidas, a mais recente é de 1906. Teste normal de sanidade; Conhecimento dos Mitos +12%; 22 semanas de estudo.

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

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

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

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

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

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

NAMELESS CULTS
(Três versões)

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

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

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

THE NECRONOMICON
(Cinco versões)

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

NECRONOMICON – em Grego, escrito por Theodorus Philetas, 950 d.C. Evidências mostram que esta tradução foi feita no séc. X, porém uma grande publicação deste livro na Itália em 1501 culminou em uma campanha para a sua destruição, sendo condenado pelo Patriarca de Constantinopla. Muitas cópias foram confiscadas e destruídas. A última cópia conhecida da edição de 1501 foi queimada em Salem em 1692. Teste difícil de sanidade; Conhecimento dos Mitos +17%, 68 semanas de estudo.

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

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

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

Cópias restantes: condenado e destruído pela Igreja somente cinco cópias do Necronomicon existem hoje, porém um número desconhecido pode estar em poder de colecionadores particulares. Cópias que chegam ao mercado são geralmente compradas por bibliotecas ou colecionadores que o admiram por sua raridade. O seu alto preço afasta os pesquisadores do oculto.
As cinco cópias documentadas são todas em Latim, quatro da edição espanhola e uma da alemã. Os quatro exemplares espanhóis estão nas coleções da Bibliothèque Nationale em Paris, na Biblioteca da Universidade de Miskatonic em Arkham, na Biblioteca Widener em Harvard, e na Biblioteca da Universidade de Buenos Aires. A única cópia da edição alemã está no Museu Britânico em Londres. Os exemplares copiados à mão de John Dee circulam entre colecionadores particulares.

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

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

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

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

REVELATIONS OF GLAAKI – em Inglês, por vários autores, 1842-1865. Nove volumes foram publicados por assinatura, o último em 1865. Desde então, mais três volumes foram compostos e circularam privativamente. Cópias do original de nove volumes estão nas maiores bibliotecas. Cada volume é escrito por um

cultista diferente, discutindo um aspecto diferente de Glaaki, entidades relacionadas e seus cultos. Esta versão do texto aparentemente foi expurgada, mas muitas informações sobreviveram. Teste normal de sanidade; Conhecimento dos Mitos +15%; 32 semanas de estudo.

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

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

TRUE MAGICK – em Inglês, escrito por Teophilus Wenn, séc. XVII. Um pequeno e desintegrado manuscrito encadernado à mão, entretanto pode ser descrito como uma verdadeira enciclopédia do conhecimento do diabo. Teste normal de sanidade; Conhecimento dos Mitos +6%; 24 semanas de estudo. Rituais: Chamar Espírito do Ar (Invocar/Controlar Star Vampire), Chamar Aquele (Invocar/Controlar Servidor dos Outer Gods), Invocar o Alado (Invocar/Controlar Byakhee), Falar com o Tenebroso (Contatar Nyogtha).

THAUMATURGICAL PRODIGIES IN THE NEW-ENGLAND CANAAN – em Inglês, escrito pelo Reverendo Ward Phillips, 1788. Publicado em duas edições, a segunda em Boston, 1801. Os interiores das duas edições são iguais, exceto por mudanças na impressora, lugar de impressão, e data da edição. Comumente encontrado nas maiores bibliotecas e sociedades históricas na Nova Inglaterra. Descreve blasfêmias das bruxas, feiticeiros, shamans e outros adoradores do mal da era Colonial. Detalhes de eventos dentro e em torno da Floresta Billington. Teste fácil de sanidade; Conhecimento dos Mitos +4%, 8 semanas de estudo.

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

Loucura

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

Neil Gaiman-Entes Queridos

É surpreendente que até hoje o Sistema Daemon não tenha nenhuma regra que determine o enlouquecimento que um personagem possa vir a sofrer, por isso, estamos adotando uma regra complementar: A Loucura. Este conjunto de regras discute as mudanças que podem ocorrer na psique do personagem. O foco do sistema são os estados mental e emocional dos personagens. As experiências vividas e as escolhas feitas pelo personagem agora têm consequências em sua saúde mental.
Todos os personagens são livres para agir da maneira que quiserem, mas não vão sair inalterados depois de matar alguém. Neste sistema, se alguém agir como um louco vai acabar se tornando um.

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

Resultado do Teste

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

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

Falha Crítica: No caso de uma falha crítica, o personagem sofre uma crise, um colapso nervoso, perdendo o total controle de suas ações por 3d6 rodadas e adquire um aprimoramento negativo relacionado. Dependendo da situação, a reação do personagem pode assumir três diferentes formas:

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

 # Pânico: O personagem tenta fugir o mais rápido possível, deixando amigos, inimigos ou bens para trás. Qualquer obstáculo à sua fuga será prontamente eliminado. Armas e equipamentos serão jogados ao chão se seu peso atrapalhar. Uma porta ou vidraça na rota de fuga será destruída para abrir caminho, amada ou uma autoridade a sua frente será derrubada e atropelada, o perigo de correr por um campo minado ou atravessar

uma estrada movimentada será ignorado, e opções como pular de um prédio de 50 andares em chamas para escapar ou atirar-se em um rio revolto sem saber nadar serão consideradas opções viáveis para o personagem. O risco de morrer como preço para fugir é bem mais do que aceitável.

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

Aprimoramentos Negativos

Cada vez que o personagem sofrer uma crise, além dos efeitos citados, ele também adquire Aprimoramentos Negativos decorrentes da situação vivida, como Trauma, Fobia, Pesadelo, Compulsão, etc. O valor do Aprimoramento Negativo é determinado pela dificuldade, sendo aprimoramentos de -1 para um teste Normal, -2 para um teste Difícil e -3 para um teste Crítico. Uma falha crítica num Teste Fácil NÃO causa nenhum Aprimoramento Negativo. O Mestre deve determinar o Aprimoramento Negativo, mas pode-se usar um dado para decidir de acordo com a tabela a seguir, mas não recomendamos esse método.

Escolha ou Jogue 1d100

01-15 Fobia (-1 a -2); Trauma (-2); Perda Terrível (-1); Coração Mole (-1);

15-25 Amnésia (-1); Dupla Personalidade (-3); Distração (-1); Defeito de Ryoga (-1);
26-30 Vontade Fraca (-1); Covarde (-1); Defeito de Fala (-1);

31-35 Compulsão (-1); Mania (-1); Hábitos Detestáveis (-1); Viciado em Jogos (-1);

36-45 Maníaco Depressivo (-2); Fúria (-2); Mau Humor (-1); intolerância (-1);

46-50 Supersticioso (-1); Complexo de Inferioridade (-1); Complexo de Culpa (-1); Timidez (-1);

51-55 Pervertido Sexual(-1a-3); Galante(-1); Mentiroso Compulsivo (-2);

56-70 Esquizofrenia (-2); Alucinado (-2); Mania de Perseguição (-1); Assombrado (- 1);

71-80 Pesadelos (-1); Sono Pesado (-1);

81-85 Hipocondria (-1); Gula (-1); Cético (-1);

86-95 Alcoolismo(-1); Viciado em Drogas(-1); Cleptomaníaco (-2);

96-00 Megalomania (-1); Assassino Serial (-2 a -3); Canibal (-3).

Situações de Loucura

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

Exemplos de situações:

Violência: Quando um personagem é sujeitado a violência. Se for forte demais, pode levar a pessoa a perder a cabeça.
Exemplo: Ver um amigo ser atacado com uma garrafa quebrada em uma briga de bar é um teste Fácil de

Loucura. Ser torturado por um especialista durante uma semana é um teste Difícil.

Sobrenatural: Quando defrontado com coisas sobrenaturais, o personagem pode chegar à insanidade.
Exemplo: Presenciar um ritual de invocação a um deus-monstro é um teste fácil de Loucura. Presenciar a chegada do próprio deus-monstro ao nosso mundo é um Teste Difícil.

Impotência: Todos gostam de acreditar que possuem algum poder. A descoberta de que não temos nenhum controle sobre nossas vidas e nenhuma escolha sobre nossas ações é traumatizante.
Exemplo: Assistir um vídeo de sua esposa cometendo adultério é um Teste Normal de Loucura. Assistir um vídeo de sua esposa sendo assassinada é um Teste Difícil.

Solidão: O temor do isolamento e abandono, a imposição deste afetam o perfil do personagem.
Exemplo: Passar uma semana confinado numa cela solitária é um Teste Normal de Loucura. Passar um ano confinado numa ilha deserta é um Teste Difícil.

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

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

Tratamento e Cura

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

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

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

Loucura Nos Mythos

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

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

Os Deuses Antigos

Na Mitologia criada por H.P. Lovecraft, forças sobrenaturais de incomensurável poder controlam o Cosmos e tudo que nele existe.

Essas forças compõem um conjunto de seres que são chamados coletivamente por alguns poucos estudiosos de "Os Mythos de Cthulhu". A designação denota uma tentativa humana de categorizar e interpretar o que são e qual a função de cada um desses seres no grande plano universal. Mas o próprio nome adotado é curioso, uma vez que Cthulhu é apenas uma das entidades que compõem essa ordem cósmica e nem de longe a mais poderosa. Isso demonstra o quão pouco a humanidade compreende a respeito dessas Entidades.

Na concepção de Lovecraft o Universo não foi criado pelos seres humanos ou por qualquer força conhecida. Não existe um Deus, onipresente e onisciente, as divindades humanas são meras fábulas. Não há Buda, Alá ou Jeová. Humanos não possuem almas imortais e quando a vida abandona nosso corpo, nós nos tornamos poeira. Da mesma forma, o Cosmo não existe para proporcionar à humanidade um lugar de direito. A humanidade é um mero acidente, nós existimos por existir. Nosso papel dentro do cosmo é irrisório, pois no grande esquema das coisas somos irrelevantes. Mesmo quando vivos, não passamos de poeira. O Trono de Azathoth, o Caos Nuclear ocupa um lugar quase inacessível considerado por alguns como o Centro do Universo. Lá teria se iniciado a expansão do Big Bang, onde todo o nosso Universo se originou pela sua ação.

Imagine que somos náufragos, flutuando em um grande bloco de gelo sem direção e que pouco a pouco esse iceberg vai derretendo. E o interminável oceano de mistérios que nos cercam além de ser insondável e assustador é habitado por monstros. Essa é a trágica condição da humanidade na obra de Lovecraft. Conquistas, progresso, avanços científicos...

Nada disso realmente importa, nada disso é relevante pois mais cedo ou mais tarde esse bloco de gelo vai desaparecer e vamos afundar em um mar de perigos e horrores inenarráveis do qual jamais vamos emergir. Os Mythos estão acima da ordem natural que nós acreditamos conhecer. A própria natureza pode ser pervertida, invertida ou simplesmente ignorada por seres que nós somos incapazes de conceber. Eles dominam a realidade e tentar entender como eles pensam ou agem é perigoso, de fato, buscar as respostas para os enigmas do universo é como tentar cruzar um deserto interminável a pé. Quanto mais aprendemos, mais a nossa razão sofre. Como consequência a única recompensa por esse saber é a insanidade. No mundo inclemente dos Mythos conhecimento não é poder, conhecimento é aniquilação. Isso explica por que se sabe tão pouco a respeito dos Mythos. Na melhor das hipóteses todo o conhecimento acumulado ao longo de milênios a respeito dessas entidades e copiado laboriosamente em tomos, não passa de um grão de areia. Contradições e confusões são comuns, e muito do que se imagina a respeito dos Mythos de Cthulhu simplesmente não está certo. Mesmo o **Necronomicon**, tido como o maior tratado humano à cerca dos Mythos e que supostamente reúne o mais profundo saber sobre eles, está incompleto ou contém enormes erros. Não se pode acreditar em nada que se ouve ou lê a respeito dos Mythos e um feiticeiro que se diz conhecedor dos mistérios não passa de um tolo. Um dos aspectos mais interessantes na obra de Lovecraft é que nem mesmo ele buscava responder as perguntas. Assim como seus personagens, envolvidos com revelações inacreditáveis, o próprio autor não ousava oferecer uma explicação racional ou coerente. De onde vieram os Mythos? Qual o seu propósito? Tudo o que podemos fazer é adivinhar ou supor. Então vamos tentar supor. Conforme o modelo estabelecido, o "Panteão dos Mythos de Cthulhu" possui uma hierarquia estratificada que divide as criaturas conforme seu poder e influência. Algumas dessas forças são princípios cósmicos que literalmente assumiram uma forma, conceitos como Caos e Fertilidade. Outros são "meros" deuses, criaturas de tamanho poder e idade que os planetas são relativamente jovens em comparação a Eles. Enquanto outros são apenas estranhas criaturas, nascidas através de reações bioquímicas acidentais (ou não) que formam aquilo que costumamos chamar de formas de vida. No topo da hierarquia se encontram os **Deuses Exteriores** (*Outer Gods*). Esses seres não podem ser compreendidos como indivíduos, uma vez que são na realidade a personificação de forças cósmicas essenciais para o próprio funcionamento do Universo: tempo, espaço, energia, caos, vida. Para alguns estudiosos eles são os Verdadeiros Deuses do Universo. Sem eles o próprio Cosmo entraria em colapso e o Universo como conhecemos acabaria por desmoronar. Apenas uma pequena parcela dessas entidades é conhecida pelo nome e não se sabe ao certo quantas delas realmente existem. Um dado alarmante é que muitos deles são obtusos, descritos como "cegos e idiotas", incapazes de compreender sua função. Uma das representações mais conhecidas de Yog-Sothoth, "aquele que espreita no limiar" entre o tempo e o espaço.

Os Deuses Exteriores têm pouco interesse na humanidade, de fato, o mais provável é que eles sequer saibam de sua existência. **Nyarlathotep** é a exceção a essa afirmação. Por motivos desconhecidos, esse Deus tem um profundo interesse no homem e de tempos em tempos se envolve nos rumos da espécie. Humanos que se envolvem com esses seres normalmente terminam seus dias loucos ou mortos. Outras raças possuem um maior conhecimento a respeito dos Deuses Exteriores e muitos os veneram.

Azathoth é o governante supremo dos Deuses Exteriores, Sua existência é contínua à própria existência do universo. Existe para além do contínuo espaço-tempo onde seu corpo amorfo se contorce ao som de uma flauta ao centro de um baile insano de outros deuses menores. Como punição por ter liderado uma rebelião contra os outros Deuses Arquétipos foi privado de sua visão e raciocínio, Nyarlathotep é o agente de sua vontade. Azathoth constitui um insano caos nuclear que apenas um completo demente ousaria cultuar, o culto a Azathoth gera revelações em sonhos, a seu cultista, sobre os segredos da origem e do significado do universo e completamente incompreensíveis para uma mente sã. Azathoth não reconhece seus cultistas, e se invocado, destruirá, em sua fúria incontrolável tudo que encontrar pela frente (incluindo seu invocador), surgirá acompanhado por um cortejo composto por um flautista (Seguidor dos Outros Deuses) e 1d10-1 Deuses menores.

A possibilidade por rodada de Azathoth iniciar seu holocausto é de (100 – (quantidade de Deuses menores* 10) % - 5% por pontos de magia gastos por rodada).
Se iniciar sua ação de destruição, multiplicará por 2 o alcance de seu ataque por rodada partindo de seu tamanho inicial de 50 m. O Ataque dos Tentáculos de Azathoth causa 1d100 pontos de dano, corroendo até uma placa de aço de 30 cm de espessura, sem direito a esquiva e desconsiderando IP. O percentual de sua perícia de ataque varia de acordo com a Quantidade de Ataques que faz por rodada.
1 Ataque: 100%
2 Ataques: 50%
3 Ataques: 33%
4 Ataques: 25%
5 Ataques: 20%
6 Ataques: 16%

Azathoth possui uma probabilidade de (10 - número de servidores) % de ir embora por conta própria. Ao receber 300 pontos de dano Azathoth se retirará novamente para o centro do universo. Existem raros rituais complexos que permitem bani-lo para seu local de origem.

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

 # Ataques: 1 a 6 **Dano:** 1d100 **PVs:** 300

Nodens – Senhor do Grande Abismo

Nodens costuma adotar a forma de um humano normal, sisudo e com barba grisalha, que aparece sobre uma enorme concha marinha, puxada por criaturas sobrenaturais das lendas da Terra. É o único Deus Arquétipo que as vezes age de forma amistosa com a raça humana, protegendo humanos dos primogênitos ou de Nyarlathotep. Não é cultuado na Terra e é senhor soberano dos Anjos Descarnados da Noite.
Nodens adota uma postura pacifista, sempre evitando o combate, sua técnica usual é convocar um grupo de Anjos descarnados da Noite para banir seu oponente, levando-o para longe, se o inimigo for demasiado poderoso para isso Nodens tentará afugenta-lo (o que conseguirá se o inimigo falhar em um teste de WILL), caso contrário partirá, levando algum humano consigo com o fim de protege-lo, contudo, Nodens é o senhor do grande Abismo e seus caminhos raramente tocam o mundo terreno.

Sabe-se de indivíduos que foram deixados por Nodens no outro ponto do universo (para que em seguida os trouxesse de volta são e salvos). Em último caso, Nodens usará seu Bastão como arma, causando 4d6 de dano e desconsiderando qualquer IP.

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

CON	45	**PVs**	30
FOR	42		
DEX	21	**IP**	Variável
AGI	18		
INT	70	**PMs**	100
WLL	100		
PER	46		
CAR	85		

#Ataques: 1 Bastão 100/100 Dano: 4D6

Nyarlathotep – O Caos Rastejante

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

Necronomicon

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

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

É conhecido como "O senhor das Múltiplas faces" pois possui a habilidade de dispor de mil formas diferentes; sendo as mais usuais as de um faraó egípcio, um monstro gigantesco de três pernas, garras nas extremidades dos braços e um tentáculo vermelho sangue onde deveria haver uma cabeça (Tentáculo que se estira em direção à lua) e uma criatura humanoide negra e alada com olhos vermelhos tri-lobulares, entre outras. Nyarlathotep é a alma e o executor das vontades dos Deuses Exteriores, mesmo que trate de seus amos com tom zombador e depreciativo. Todos os rituais envolvendo a invocação dos Deuses exteriores envolvem seu nome. É conhecido e temido por todas as Raças (das quais ocasionalmente exige favores).

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

A Forma usual de combate de Nyarlathotep é convocar outros seres para ocupar as vítimas, normalmente não revelará seus poderes sobrenaturais e tentará enganar seus inimigos se valendo de suas múltiplas formas para se passar por um amigo. Pode invocar qualquer criatura dos Mythos ao custo de 1 PM por cada ponto de WILL da criatura.
Qualquer forma destruída levará Nyarlathotep a assumir a forma de monstro com enormes garras, se destruído assume uma forma mais irracional ainda e foge ao espaço interestelar.

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

Nyarlathotep prefere agir semeando a loucura (preparando a terra para a vinda dos grandes antigos e sua prole estrelar) que matando e destruindo. Conhece

todos os rituais envolvendo os Mythos, e pode invocar um Shantak, Horrendo Caçador ou Servidor dos Outros Deuses ao custo de 1 PM.

Características	Humano	Monstro
CON	19	50
FOR	12	80
DEX	19	19
AGI	24	28
INT	86	86
WILL	100	100
PER	48	48
CAR	93	-

#Ataques:

Humano: 100/100 **Dano:** Por Arma

Monstro: 85/85 **Dano:** 10D6

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

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

Necronomicon

A Deusa perversa da fertilidade, cultuada por alguns grupos de druidas no interior de selvas escuras e pântanos sombrios, consiste em uma imensa massa nebulosa coberta de feridas purulentas, que as vezes se coagula; formando tentáculos em forma de cipó, bocas que gotejam saliva ou patas curtas e retorcidas que terminam em garras negras. Agracia seus servidores com seus filhos sombrios para que lhes sirvam de ajudantes, servos ou mestres. Conjurada atacará todos os presentes, menos seus seguidores (normalmente essas invocações são realizadas para fins de sacrifícios), somente aquele que possui o ritual de sua invocação poderá manda-la de volta, ou ela se retirará ao receber 145 pontos de dano. Shub-Niggurath possui dezenas de tentáculos, porém, somente pode atacar com um tentáculo por rodada. A vítima capturada será levada a uma das dezenas de boca que Shub-Niggurath possui, onde a energia vital da vítima será sugada à proporção de 1d6 pontos de FOR por rodada (Dano irrecuperável). A vítima permanecerá indefesa e se contorcendo de dor durante esse processo. Contra grandes criaturas tentará se utilizar de vários tentáculos e várias bocas, fazendo 1 ataque por rodada (em 1 rodada suga 1d6 de FOR, no segundo ataque passa a sugar 2d6 por rodada, no terceiro 3d6 e assim por diante). Em criaturas de Baixa estatura (humanos, vacas, elefantes) atacará com seu corpo envolvendo e sugando a vítima por osmose. Shub-Niggurath é imune a armas físicas e pode reconstituir os gazes e tentáculos que a formam recuperando 2 PVs por PM gasto, conhece **TODOS** os rituais envolvendo os Mythos, tal como a abertura de portais e os signos dede conjuração.

CON	170		
FOR	78	**PVs**	145
DEX	28		
AGI	21	**IP**	Especial
INT	21		
WILL	70	**PMs**	70
PER	25		
CAR	46		

#Ataques:

Tentáculos: 100/100 **Dano:** 1d6 (+ aprisionamento teste de FOR VS FOR para soltar)
Garras: 100/100 **Dano:** 1D6+5

Mordida: 100/0 **Dano:** 1D6+8

Yog-Sothoth – A chave e o Portal

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

Necronomicon

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

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

Yog-Sothoth coexiste com todo o Espaço/Tempo, podendo se locomover livremente por todo tempo e espaço existente. Dá a seus seguidores o poder de contato e invocação de criaturas de planos distantes. Apresenta-se, por vezes como um árabe, Umr Al Tawil (prolongador da vida) para negociar com aqueles que desejam viajar a tempos e lugares distantes. Ao conceder favores suga energia de seus seguidores e cria uma forma de penetrar em nosso orbe.

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

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

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

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

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

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

#Ataques:

Toque de Esfera: 100/0 **Dano:** 1D6 por rodada

Jato Prateado: 80/0 **Dano:** Morte em todos em um raio de 5m.

Primogênitos (Grandes Antigos)

Cthuga – O senhor do Fogo

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

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

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

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

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

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

CON	120	**IP**	130
FOR	80		
DEX	21	**PVs**	14
AGI	0		
INT	28	**PMs**	52
WILL	42		
PER	26		
CAR	35	(0) com	humanos

#Ataques:

Tentáculo: 40/0 **Dano:** 14d6

Labareda: 60/0 **Dano:** 42 PVs

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

Cthulhu - O grande Mestre de R'lyeh

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

Necronomicon

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

Encontra-se adormecido, junto com os membros de sua raça, na cidade submersa de R'lyeh, abaixo das profundezas do Pacífico, até que chegue o dia, quando R'lyeh retornar a superfície, e Cthulhu estará livre para iniciar seu reinado de morte e destruição. Cthulhu é o primogênito mais cultuado na Terra, tribos inteiras prestam culto a ele (desde remotos esquimós a degenerados habitantes dos pântanos da Louisiana), principalmente populações que vivem no mar ou em suas proximidades (Como na Polinésia onde é conhecido por Kthulhu).

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

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

Cthulhu pode fazer 2 ataques por rodada com suas garras, mais 1d4 atacas com seus tentáculos faciais (que penetram em espaços pequenos), pode caminhar a 40km/h e nadar a 37km/k.
Cthulhu pode realizar qualquer ritual referente à agua ou aos Mythos exceto Criar ou controlar Anjos descarnados da noite (Criar ou Controlar Mythos 2) e chamar Nodens (Entender Mythos 5), contudo, apenas ensina a seus seguidores Comunicação com Cthulhu (Entender Mythos 16) e invocação de Profundos (Criar Mythos 2), ao menos que seus seguidores lhe ofereçam algo muito especial.

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

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

#Ataques:

Garras: 100/100 **Dano:** 22D6
Tentáculos: 100/100 **Dano**: 11D6

Hastur – O Inominável, Aquele cujo o nome nunca deve ser pronunciado

Hastur o inominável vive próximo à estrela de Aldebarã (na constelação de Touro) de onde está conectado por portais ao místico lago Hali. Sua aparência é desconhecida, um cadáver possuído por Hastur adota uma aparência inchada e escamosa com membros amorfos e fluidos. Já que a forma de Hastur é desconhecida e os habitantes do lago Hali apenas os descrevem como "Horrível", fica para o mestre a descrição detalhada de Hastur.
O Inominável é pouco cultuado na terra, sendo seguido apenas pelos horríveis Tcho-Tcho do lago Hali, tem por servos um secto de criaturas aladas conhecidas por Byakhee.

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

CON	200	**PVs**	150
FOR	120		
FEX	30	**IP**	30
AGI	26	31 voando	
INT	15	**PMs**	35
WILL	35		
PER	23		
CAR	25		

#Ataques:

Tentáculos/Garras: 100/100 **Dano:** Morte

Ithaqua-Aquele que caminha com o vento, O Wendigo

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

Ithaqua quase não possui culto (ou culto organizado), sendo extremamente temido nas áreas gélidas do globo, os habitantes do Alasca ou da Sibéria costumam lhe prestar sacrifícios para evitar que o Wendigo ataque os acampamentos. Uma raça de seres mentais, chamados de Choigor estão conectados a Ithaqua, como servos, adoradores e guias, indicando-lhe vítimas perdidas na neve.

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

CON	150	**PVs**	125
FOR	50		
DEX	30	**IP**	10
AGI	16	100 voando	
INT	10	**PMS**	35
WILL	35		
PER	20		
CAR	23		

#Ataques:

Rajadas de Vento: Levanta a vítima 1D10x3m de altura, a sua queda causa 1D6 de dano a cada 3 metros.

Garras: 80/80 **Dano:** 6D6 (ignora qualquer IP)

Nyogtha – Aquele que não deveria existir

Nyogtha vive no interior das Cavernas subterrâneas deste planeta. Consiste em uma enorme mancha de negrura vivente, que se estende como se possuísse tentáculos. Existem boatos sobre uma suposta ligação de Nyogtha com Cthulhu, mas nada pode ser provado. Nyogtha possui poucos seguidores, em sua maioria Brujas ou magos da Irmandade de Tenebras, a quem ensina rituais ao custo de sacrifícios humanos ou PMs sugados do mago. Se atacar, Todos que estiverem a 10 m de Nyogtha receberão 1d10 de dano e inúmeras feridas; se for atacado por alguma magia, pegará sua vítima e a levará para a profundidade obscura em que habita.

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

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

#Ataques:

Tentáculos: 100/100 **Dano:** 1D10 ou Aprisionamento.

Shudde M'ell – Aquele que habita as profundezas

Shudde M´ell é o maior e mais cruel dos Cthonianos. Não existe qualquer culto moderno regular a Shudde M´ell, aparentemente pode ter sido cultuado na pré-história e por extensão a Druidas ligados aos Cthonianos. Shudde M´ell pode gerar terremotos de 3,5 na escala Richter, em um raio de 750m, acompanhado de outros Cthonianos pode aumentar a potência do terremoto em 2d6 pontos na escala. Shudde M'ell imerge das profundezas em meio a um tremor, que abre uma grua de 1d10+10 metros de diâmetro, a grua destruirá todos que estejam sobre ela neste momento. Shudde M´ell surgirá sempre acompanhado por um terrível ruído de Cânticos (assim como sons estonteantes e de Sucção), que anunciam sua chegada, surgirá por fim da cratera junto a diversos outros Cthonianos e atacarão os sobreviventes até sua destruição final.

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

CON	80	**PVs**	100
FOR	90		
DEX	15	**IP**	8
AGI	14	8 cavando	
INT	20	**PMS**	35
WILL	35		
PER	18		
CAR	28		

#Ataques:

Tentáculo: 100/100 **Dano:**6D6 (agarramento +1D6/rodada).

Esmagar: 90/0 **Dano:** 12D6 em um raio 12 metros.

Tsathogghua

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

Em tempos remotos era cultuado por seres sub-humanos e peludos aos quais ensinou a magia. Concede a seus fiéis rituais referentes a abertura de portais. Pode ser encontrado em N´Kai e nos templos de Tsathogghua, seus seguidores são criaturas chamadas de Crias informes de Tsathogghua. Se Tsathogghua for encontrado, deve-se verificar se foi, ou está sendo feito um sacrifício (50% de chance), se estiver sem fome ignorará os jogadores e tentará dormir novamente.

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

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

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

#Ataques:

Tentáculos: 100/100 **Dano:** Prensamento

Mordida: Automático **Dano:** 1 pto. de atributo/rodada

Y'Golonac

Abaixo da Terra, em ruinas subterrâneas, atrás de paredes que o aprisionam, vive uma criatura brilhante, cultuada por seres malignos sob o nome de Y'Golonac. Seu pequeno culto tem as bases descritas no livro "Revelações de Gaaki" e está em constante expansão. Usualmente Y'Golonac adquire a forma de um humano normal contudo portador de um olhar neurótico quando encontra uma pessoa corrompida pelo mal e pelo pecado ele a possui para depois absorve-la, podendo em seguida oscilar entre a forma da pessoa possuída e sua própria, de um enorme monstro brilhante, nu e sem cabeça, com bocas salivantes nas mãos.

Quando Y'Golonac toca uma vítima (em qualquer forma) ela deve passar por um teste de Will, ou Y'Golonac a possuirá e sugará 1 ponto de INT e outro de Will por rodada até consumir totalmente a alma da vítima. Se receber 75 pontos de dano se retirará. Y'Golonac apenas pode possuir pessoas que tenham lido sobre ele, lendo, principalmente o "livro das revelações de Gaaki", para tanto tem interesse no

crescimento de seu culto, e, em forma humana tentará fazer com que sua "possível vítima" leia passagens deste livro (mesmo que ela não se dê conta disso). Se Y'Golonac lutar, ele utilizará suas bocas para ferir e devorar suas vítimas. As feridas causadas por Y'Golonac nunca se cicatrizarão e seu dano é irrecuperável. Y'Golonac conhece todos os rituais referentes a Criar/entender/controlar Mythos além de outros.

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

#Ataques:

Toque: 100/0 **Dano:** 1 ponto de INT e 1 de WILL por rodada.

Mordida: 100/0 **Dano:** 1d4 PVs (incurável).

Yig - Pai das Serpentes

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

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

As "Serpentes Sagradas de Yig" são exemplares em tamanho maior de sua espécie, com uma mancha branca sobre sua cabeça. Uma serpente se Yig surge, com tamanha rapidez que a vítima é surpreendida e mordida automaticamente (ao menos que a vítima passe por um teste difícil de AGI), se escapar a serpente passará a perseguir a vítima por todos os lugares. Não existe qualquer antídoto contra o veneno de uma "Serpente Sagrada de Yig", para fins de jogo considere que apesar disso ela possui as características de uma serpente comum. Nas raras vezes que Yig se apresenta em pessoa, adotará a forma de um humano forte, coberto de escamas, com uma cabeça humana ou em forma de serpente. Sempre estará acompanhado de um grande número de cobras, Yig pode golpear com as mãos, mas prefere segurar a vítima (teste de FR X FR) para na rodada seguinte leva-la a boca e morde-la. Yig conhece todos os rituais referentes a Criar/Entender/Controlar Mythos e é um mestre em contatar e obter ajuda dos Cthonianos. Fugirá se receber 70 pontos de dano.

CON	120	**PVs**	70
FOR	30		
DEX	18	**IP**	6 escamas
AGI	30		
INT	20	**PMs**	28
WILL	28		
PER	19		
CAR	24		

Poder: Sangue Ácido (3D6 de dano em seu agressor).

#Ataques:

Briga: 90/90 **Dano:** 2D6

Mordida: 95/0 **Dano:** Morte instantânea.

Raças independentes

Antigos (Elder Things)

Os Antigos são uma raça interestelar independente, que chegou à Terra há mais de 2 bilhões de anos atrás. São criaturas anfíbias, em forma de elipse que possuem finas pinças horizontais que saem de um anel central, além de em bulbo na base e parte superior, que é o núcleo de um sistema de cinco longos tentáculos planos, estes tentáculos se dispões triangularmente ao seu redor, como os braços de uma estrela do mar. Medem 2,4m de altura por 1,8m de

largura, possuem asas que se escondem em suas arestas. Para humanos sua linguagem lembra assobios, e a percepção deles não é baseada no espectro visual humano, tornando-os capazes de enxergar na escuridão.

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

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

CON	3D6+12	**PVs**	25-26
FOR	4D6+24		
DEX	3D6+6	**IP**	7
AGI	3D6	(+2 voo)	
INT	1D6+12	**PMs**	0-18
WILL	3D6		
PER	3D6+6		
CAR	3D6+6		

#Ataque:

Tentáculos 40/0 **Dano:** 3d6 por constrição

Chthonianos

Os Chthonianos são uma poderosa raça de escavadores que habitam o interior do planeta Terra. Possuem a forma de lulas gigantescas, com um corpo vermiforme alargado, coberto de uma mucosidade viscosa. O mais Poderoso Cthoniano é Shudde M´eel, aquele que habita as profundezas. A presença dos Chthonianos sempre é anunciada com sons que lembram cânticos gregorianos. O ciclo de vida dos Chthonianos é muito complexo e longo (durando mais de mil anos), o que os leva a superprotegerem suas crias. Os ovos de Chthonianos possuem a forma de formações rochosas esféricas de 30 cm de diâmetro e possuem uma casca de 5 a 7 cm de espessura. Após o nascimento, os Chthonianos evoluem em 6 estágios; o estágio inicial dura apenas alguns meses após a eclosão dos ovos, nele as crias Chthonianas possuem apenas o tamanho de uma larva grande, resistente a apenas 40ºC, muito diferente do estágio adulto onde se apresentam como monstros gigantescos resistentes a até 4000ºC. Chthonianos não necessitam de ar ou oxigênio para sobreviver. Comunicam-se por telepatia, podendo encontrar um membro de sua raça em qualquer lugar da Terra. A comunicação telepática dos Chthonianos lhes custa 1 ponto de magia para cada 15 minutos de comunicação, localizar alguém que não seja Cthoniano 2 pontos de magia, mais 1 para cada 15 km de distância que o alvo se localize, vários Chthonianos podem se unir para somar seus pontos de magia nesta tarefa. *

**** Observação - Por ser uma tarefa penosa, os Chthonianos apenas utilizarão sua "sonda psíquica" para localizar humanos que portem objetos de seu interesse (Como um renomado geólogo, que***

venha a encontrar estranhas formações rochosas esféricas, de um material desconhecido, imersas no fundo do mar, ou na região de G´Barne na África). Se um humano possui conhecimento sobre a sonda psíquica dos Chthonianos, pode tentar não ser localizado, bastando um teste de PER para sentir a sonda e um de WILL x WILL do Cthoniano para bloquear a sonda.

Em cada rodada os Chthonianos atacam com seus 8 tentáculos, cravando de 1 a 2 em cada vítima, além do dano do tentáculo, os Chthonianos, sugam através deles líquidos vitais, que custam, da vítima, 1d6 pontos de CON, irrecuperáveis, da vítima por rodada (ao chegar a 0 pontos de CON a vítima morre). Os Chthonianos podem ainda, erguer-se e jogarem-se sobre as vítimas, esmagando-as com seu peso, o impacto chegará até uma área de 6m (com um grande adulto). Os Chthonianos são protegidos por uma superposição de tecidos musculares e camadas de gordura, que os protegem, além do que, suas feridas se fecham e se recuperam em uma velocidade espantosa.

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

Larva

CON	1D3	**PVs**	1
FOR	1D2		
DEX	2D6	**IP**	0
AGI	1D6		
INT	1D6	**PMs**	1-3
WILL	1D6		
PER	2D6		
CAR	1D6		

Resistencia a temperatura: 40ºC
Regeneração por rodada: 0

#Ataque:

Tentáculos: 70/0 **Dano:** 1PV mais 1d2 pontos de CON/Rodada por dreno de líquidos vitais.

Estágio 1

CON	3D6+10	**PVs**	15-16
FOR	2D6		
DEX	3D6	**IP**	1
AGI	12	7 cavando	
INT	5D6	**PMs**	1-6
WILL	1D6		
PER	4D6		
CAR	3D6		

Resistencia a temperatura: 100ºC
Regeneração por rodada: 1PV/Rodada.

#Ataque:

Tentáculos: 75/0 **Dano:** 2 a 3d6 (por tentáculo) mais 1d6 pontos de CON/Rodada por dreno de líquidos vitais.
Esmagar: 80/0 **Dano:** 5 a 6d6 num raio de 1 a 6 metros.

Estagio 2

CON	3D6+15	**PVs**	22-25
FOR	3D6+2		
DEX	2D6	**IP**	2
AGI	12	7 cavando	
INT	5D6	**PMs**	2-12
WILL	2D6		
PER	4D6		
CAR	4D6		

Resistencia a temperatura: 250ºC
Regeneração por rodada: 2PV/Rodada

#Ataque:

Tentáculos: 75/0 **Dano:** 2 a 3d6 (por tentáculo) mais 1d6 pontos de CON por dreno de líquidos vitais.
Esmagar: 80/0 **Dano:** 5 a 6d6 num raio de 1 a 6 metros.

Estagio 3

CON	3D6+20	**PVs**	29-33
FOR	3D6+3		
DEX	2D6	**IP**	3
AGI	12	7 cavando	
INT	5D6	**PMs**	3-18
WILL	3D6		
PER	4D6		
CAR	4D6		

Resistencia a temperatura: 600ºC
Regeneração por rodada: 3PV/Rodada

#Ataque:

Tentáculos: 75/0 **Dano:** 2 a 3d6 (por tentáculo) mais 1d6 pontos de CON/Rodada por dreno de líquidos vitais.
Esmagar: 80/0 **Dano:** 5 a 6d6 num raio de 1 a 6 metros.

Estagio 4

CON	3D6+25	**PVs**	34-42
FOR	3D6+4		
DEX	2D6	**IP**	4
AGI	12	7 cavando	
INT	5D6	**PMs**	4-23
WILL	1D6		
PER	4D6		
CAR	3D6		

Resistencia a temperatura: 1500ºC
Regeneração por rodada: 4PV/Rodada

#Ataque:

Tentáculos: 75/0 **Dano:** 2 a 3d6 (por tentáculo) mais 1d6/Rodada pontos de CON por dreno de líquidos vitais.
Esmagar: 80/0 **Dano:** 5 a 6d6 num raio de 1 a 6 metros.

Adulto

CON	3D6+30	**PVs**	43-51
FOR	3D6+5		
DEX	2D6	**IP**	5
AGI	12	7 cavando	
INT	5D6	**PMs**	5-30
WILL	5D6		
PER	4D6		
CAR	5D6		

Resistencia a temperatura: 4000ºC
Regeneração por rodada: 5PV/Rodada

#Ataque:

Tentáculos: 75/0 **Dano:** 2 a 3D6 (por tentáculo) mais 1d6/Rodada pontos de CON por dreno de líquidos vitais.
Esmagar: 50/0 **Dano:** 10d100

Dholes

Dholes são imensos vermes alienígenas responsáveis pela destruição de algumas Orbes inteiras, que tem visitado a Orbe terrestre ocasionalmente por breves períodos (Demônios mais antigos relatam a visão de Dholes de tamanho descomunal andando sobre Infernun pouco antes de sua destruição).
Dholes evitam a luz solar, embora esta não lhes cause danos, preferindo as profundezas subterrâneas, apenas são vistos à luz do dia em planetas que hajam dominado completamente. O ataque de um Dhole é realizado através de uma baba pegajosa, que é projetada a até 4 km do Dhole. A escarrada do Dhole submerge a vítima e a deixa imóvel (sair da baba exige um teste crítico de FR) a baba do Dhole é Cáustica e dá um dano de 1 PV por rodada, além da asfixia (1d6 por rodada) por afogamento. O Dhole também pode se jogar sobre a vítima a matando por esmagamento.

CON	1D100+100	**PVs**	350
FOR	1D100+10		
DEX	1D4	**IP**	10
AGI	4D6	3D6 cavando	
INT	2D6	**PMs**	0
WILL	10D6		
PER	2D6		
CAR	1D6		

#Ataque:
Escarro: 50/0 **Dano:** O personagem é envolvido pela baba.
Tragada: 80/0 **Dano:** O personagem junto com o catarro é absorvido pelo Dhole
Esmagar: 50/0 **Dano:** 10d100

Ghouls

Ghouls são criaturas humanoides pegajosas, com cascos no lugar de pés, feridas faciais, presas e garras. Se comunicam através de gemidos e normalmente estão cobertos de limo fúnebre. Vivem em complexos subterrâneos abaixo de algumas cidades e possuem algum tipo de ligação com as Brujas, Asimas e com a Ordem de Luvithy. Um Ghoul pode realizar até 3 ataques por rodada (duas garras e mordida). A partir do momento que morde sua vítima, crava suas presas, ficando grudado nela, o dano da mordida será automático nas próximas rodadas (Sair da mordida de um Ghoul exige um teste de FR X FR).

Ghouls não possuem IP, mas armas de fogo apenas lhe causam a metade do dano, Há uma possibilidade de 20% de um Ghoul conhecer até 3d6 rituais (seus caminhos favoritos são Arkanun, Spiritum, Humanos e Trevas), além do que, são perícias comuns de um Ghoul Esportes (Alpinismo, Saltos), Camuflagem, Escutar, Furtividade, Pesquisa e Investigação (todas com valores entre 50 e 85%).

CON	3D6+6	**PVs**	13
FOR	2D6+6		
DEX	2D6	**IP**	0
AGI	3D6		
INT	2D6+6	**PMs**	15-18
WILL	2D6+6		
PER	2D6+6		
CAR	-		

#Ataques:
Garras: 30/30 **Dano:** 1d6+4
Mordida: 30/0 **Dano:** 1d6+4/rodada (instantâneo a partir da segunda rodada)

Grande Raça de Yith

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

A Grande raça de Yith é a única raça de criaturas inteligentes que venceu o tempo e o espaço. Um de

seus membros pode enviar sua mente ao passado ou futuro, em qualquer direção, escolhendo uma vítima e trocando de mente com ela, até que julgue conveniente reverter a troca. Foi assim que conquistaram alguns planetas inteiros. Existe um grande interesse historiográfico por parte da Grande Raça. Que costuma trocar de corpos com indivíduos de determinadas épocas que desejam estudar, permanecendo no corpo por uns 5 anos. O antigo hospedeiro do corpo passa a habitar o corpo do Yithiano, onde conhece as cidades de sua civilização e entra em contato com outros prisioneiros de Tampos, Planetas e Planos diferentes. Com o fim do período de estudos do Yithiano a mente de sua vítima é apagada (procedimento não de todo perfeito, a antiga vítima da Grande Raça, com frequência passa a ter sonhos e pesadelos, sobre o tempo que passou cativo). Existem boatos de que organizações secretas procuram recuperar a memória de antigas vítimas dos Yithianos, através de hipnose, para ter acesso a seus conhecimentos e tecnologia. Contudo isso poderia resultar na loucura permanente da vítima. Trazer um membro da Grande raça em sua forma original ao presente, necessitaria de alguma forma de traze-los do passado distante. No passado a grande Raça de Yith é composta por criaturas Cônicas de aproximadamente 3 metros de altura e 3 de diâmetro na base. Compostos por uma matéria semi elástica, rugosa e escamosa. Da ponta do cone saem quatro membros cilíndricos flexíveis de 30 cm de diâmetro. Estes membros podem se contrair até quase desaparecer ou crescer até uns 3 metros de comprimento. Na extremidade de dois destes membros existem garras em forma de pinças, no terceiro quatro apêndices vermelhos em forma de tromba e no quarto um Globo amarelado e irregular, de uns sessenta centímetros de diâmetro com três olhos escuros ao redor de seu círculo central. Sobre a cabeça quatro protuberâncias cinzas em forma de talos, com apêndices semelhantes a flores, na parte inferior quatro tentáculos esverdeados. Abaixo de um membro da grande raça há uma secreção gomosa sobre a qual ele se move através de contrações e dilatações. Compunham uma sociedade altamente tecnológica, e se utilizavam normalmente de armas em forma de câmeras que lançavam poderosas descargas elétricas. Além do que possuíam um leve conhecimento da Magia (possibilidade de 15% de conhecer até 1d3 rituais), são imunes a qualquer magia de controle da mente. Viviam em Grandes cidades com edifícios cilíndricos e avenidas de 60m de largura, cujos restos podem ser encontrados hoje na Austrália.

Os Yithianos são seres altamente civilizados que evitam o quanto possível o combate físico, em combate normalmente utilizam suas pinças ou armas de descargas elétricas. As Armas de raios Yithianos possuem capacidade de 32 cargas de 2d6 de dano (tempo de recarga 1 rodada por carga), um Yithiano pode disparar quantas cargas quiser em um mesmo tiro, contudo, possuem uma possibilidade de 5% por carga, de pifar a arma, se utilizarem mais de 4 cargas ao mesmo tempo.

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

CON	6D6	**PVs**	45
FOR	12D6		
DEX	2D6+3	**IP**	8
AGI	3D6		
INT	4D6	**PMs**	13-18
WILL	3D6		
PER	3D6		
CAR	-		

#Ataques:

Pinças: 40/0 **Dano:** 6d6+6

Arma de Raios elétricos: 30/0 **Dano:** Variável

Cães de Tindalos

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

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

São viajantes do espaço e do tempo, sua relação com os ângulos do tempo se manifesta, no fato deles poderem se manifestar em qualquer canto, ao qual o ângulo seja inferior a 120º. Aparecem primeiramente como uma nuvem de fumaça, da qual primeiro sai a cabeça, seguida do resto do corpo. Quando o Cão de Tindalo, vê qualquer criatura, a perseguirá e não descansará até matar sua vítima. Espreitando pelas retas do tempo, os cães de Tindalos se manifestarão em nosso plano através de cantos de paredes, gavetas cruzadas, grades de portão ou qualquer lugar onde exista um ângulo. Cães de Tindalos são imortais, mas irão embora quando seus pontos de vida forem reduzidos a 10 ou menos. Se ficarem com menos de 0 PVs serão devolvidos a aurora dos tempos, e demorarão cerca de 30 dias para voltar (tempo para sua presa se preparar parar encontrá-los), não podem atravessar paredes retas ou curvas.

Um Cão de Tindalo pode atacar com uma garra ou com a língua em uma rodada, embora normalmente tacam com a garra. Todo seu corpo está coberto por uma espécie de pus azulado, quando uma garra do Tindalo acerta a vítima, esta secreção também espirra nela, este pus está vivo, infligindo na vítima um dano de 2d6 por rodada, o dano acaba quando o pus e retirado do corpo da vítima (com uma toalha mesmo, contudo a secreção é furtiva, e retirá-la completamente exige um teste de DEX) lavado ou queimado. O toque da língua do Tindalo produz uma ferida na vítima, que não sangra nem dói, mas provoca a perca permanente de 1d4 ponto de Will permanentes.

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

CON	3D6+20	**PVs**	23-24
FOR	3D6+6		
DEX	3D6	**IP**	2
AGI	2D6	7D6+4 voando	
INT	5D6	**PMs**	24-25
WILL	6D6+6		
PER	6D6		
CAR	6D6		

#Ataques:

Garras: 90/0 **Dano**: 2d6+Pus (2d6/ rodada)
Língua: 90/0 **Dano:** 1d4 pontos de WILL

O Povo Serpente

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

Muitos dos homens serpentes se degeneraram depois que sua sociedade ruiu, tornando-se párias, esquecendo de sua tradição como magos e se

fundindo à sociedade humana. Curiosamente estes degenerados conseguem se lembrar suficientemente sobre magia para conseguir criar ilusões e disfarçar sua verdadeira forma.

Ainda existem, em lugares secretos da terra, membros do povo serpente que não degeneraram trabalhando para trazer de volta a glória de sua raça. Cultuam a Yig, e dado que seu ritual mais comum é o de se adaptar a aparência de um indivíduo comum, passando despercebido entre a humanidade, podemos concluir que talvez haja mais homens serpente ativos, buscando o ressurgimento da gloria de sua raça e de Yig do que imaginamos (Boatos falam de ossadas guardadas em ruinas próximas a Londres onde foram encontradas ossadas de homens serpente). Todos os homens Serpentes conhecem até 12 rituais, podem utilizar qualquer arma conhecida, posto que possuem mãos com polegar invertido.

CON	3D6	**PVs**	10-11
FOR	3D6		
DEX	2D6+6	**IP**	1
AGI	3D6		
INT	3D6+6	**PMs**	12-13
WILL	2D6+6		
PER	3D6+6		
CAR	3D6+6		

#Ataques:

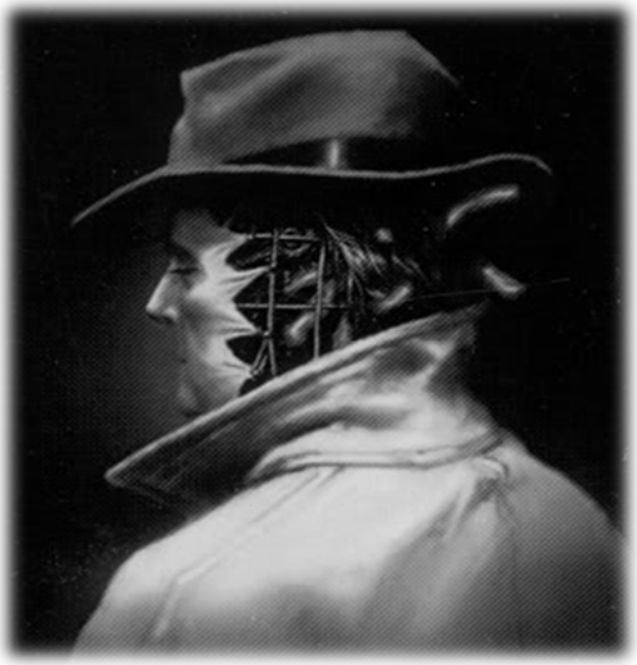
Mordida: 35/0 **Dano:** 1D6+12 (veneno)

Arma: 35/35 **Dano:** por Arma

Mi-Go - Os Fungos de Yuggoth

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

Os Mi-Go são uma raça interestelar que possui sua principal colônia no planeta Yuggoth (Plutão). Vivem em áreas montanhosas da terra, de onde extraem minerais raros, comunicam-se uns com os outros por emissão de calor (através das antenas de sua cabeça) embora possam se comunicar com humanos por uma voz que lembra o zumbido de insetos. Cultuam a Nyarlathotep, Shub-Niggurath e provavelmente outros deuses dos Mythos, empregando agentes humanos (ligados a certos cultos) como intermediários em suas operações. Os Fungos de Yuggoth não podem consumir alimentos terrenos e os trazem de outros mundos. Possuem a capacidade de voar pelo espaço através de suas grandes asas (porem na atmosfera terrestre a manejam com grande dificuldade). Fotografias comuns não captam suas imagens (mas nada que um químico competente, aplicando certos materiais sobre o papel de revelação não possa resolver, Mi-Go não saem em fotografias digitais).



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

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

CON	3D6	**PVs**	10-11
FOR	3D6		
DEX	4D6	**IP**	0
AGI	3D6	+2 voando	
INT	2D6+6	**PMs**	11-13
WILL	2D6+6		
PER	2D6+2		
CAR	2D6+6		

#Ataques:

Pinças: 30/0 **Dano:** 1d6 + imobilização

Viajantes dimensionais

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

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

Pouco se conhece sobre estas criaturas, exceto seu nome e a descrição de sua pele. Supõe-se que são capazes de caminhar livremente entre os planos e mundos do universo ficando um pouco em cada planeta e viajante a outros. Podem abandonar um planeta a vontade, esta mudança se nota porque começam a brilhar e desaparecer. Esta mudança consome 4 pontos de magia e demora uma rodada para se completar, durante a qual os Viajantes não podem se defender de ataques. Ocasionalmente servem a um ou outro dos deuses exteriores ou dos primogênitos. Podem carregar Seres humanos e outros animais e objetos consigo ao passar a outras dimensões agarrando as vítimas com suas garras e gastando 1 ponto de magia para cada 10 PVs da vítima. Em geral, o que eles carregam consigo não é encontrado jamais. Conhecem um ritual para cada ponte de inteligência superior a 10.

CON	3D6+6	**PVs**	18
FOR	3D6+12		
DEX	3D6	**IP**	3
AGI	2D6+1		
INT	3D6	**PMs**	10-11
WILL	3D6		
PER	2D6+3		
CAR	2D6+3		

#Ataques:

(2) Garras: 30/30 **Dano:** 2D6+2

Outros Deuses Menores

Além dos Deuses conhecidos, existem outras criaturas de igual natureza, mas de menor importância, dentre os quais os que dançam em volta de Azathoth e outros com pequenos cultos espalhados pela imensidão do universo; seus nomes devem ser determinados pelo narrador. São capazes de criar larvas de onde nascerão outros deuses. São criaturas acéfalas como Azathoth, mas de menor poder e mais perigosos, seus seguidores podem se proteger deles através de adorações, e se aproveitar de sua imbecibilidade para que realizem tarefas para eles. Podem ser mais ou menos poderosos de acordo com quem os controla. Se

destruídos não morrem, mas retornam a o seu local de origem, podem conjurar servidores e escravos e todos possuem ao menos um general **Servo dos outros deuses,** além de conhecer vários rituais. As características dos outros Deuses pode variar, alguns podem até ter inteligência.

Os Dados abaixo se referem apenas aos mais comuns.

CON	20D6	**PVs**	85
FOR	12D6+10		
DEX	1D10	**IP**	0
AGI	2D6+1		
INT	0	**PMs**	50
WILL	1D100		
PER	1D6		
CAR	8D6+2	(Com os servos)	

#Ataques:

Esmagar: 60/0 **Dano:** 8D6

Servos dos Outros Deuses Menores

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

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

Atacam cm 2d3 tentáculos por rodada e são imunes a armas normais recebendo dano apenas por armas mágicas. Regeneram 3 PVs por rodadas até que morram.

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

CON	3D6+6	**PVs**	18-19
FOR	4D6		
DEX	3D6+6	**IP**	0
AGI	2D6+1		
INT	5D6	**PMs**	18-19
WILL	3D6+6		
PER	4D6+3		
CAR	4D6+3		

#Ataque:

Esmagar: 60/0 **Dano:** 8d6

Pólipos Voadores

Os Pólipos Voadores são criaturas flutuantes do tamanho de elefantes, não totalmente materiais com partes de sua anatomia sumindo e ressurgindo o tempo todo. Não tem uma forma Fixa, e são difíceis de definir: parecem vermes descarnados, cheios de tentáculos, constantemente perdendo e ganhando pedaços. Produzem um característico ruído sibilante quando flutuam e falam. Chegaram a terra provenientes do espaço há 700 milhões de anos, para capturar e devorar animais nativos. Construíram cidades de basalto providas de altas torres sem janelas e habitaram também outros planetas do sistema solar. Na Terra travaram guerras contra a Antiga Raça de Yith, quando as mentes Yithianas vieram e tomaram os corpos das plantas cônicas, foram vencidos e obrigados a se refugiar abaixo da superfície da terra, porem aproximadamente no final do período Cretáceo (A 70 milhões de anos) surgiram das profundezas e exterminaram a grande raça. Habitam hoje cavernas subterrâneas exterminado os que se aventuram por elas. As entradas de seus refúgios podem ser encontradas apenas no interior de profundas ruínas, onde podem ser encontrados grandes poços selados com pedra, dentro destes poços vivem os pólipos.

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

Como forma de ataque, o pólipo gera uma explosão de ar que causa um dano de 5d6. A explosão afeta integralmente todos que estejam a menos de 20m do pólipo, e perde 1d6 de dano a cada 20 metros respectivos (4d6 entre 21 e 40m, 3d6 entre 41 e 60m, 2d6 entre 61 e 80m e 1d6 entre 81 e 100m) além de 100 m, a rajada não causa mais danos, mas ainda é suficiente para destruir roupas, papéis, etc. O ar causa uma reação de atrito que literalmente desfia a pele (arranca literalmente a pele a tiras), desidrata a epiderme e produz queimaduras por abrasão, atem de causar um recuo na vítima igual ao dano recebido. Os pólipos também manipulam o ar gerando um efeito de sucção que faz sua vítima mover-se mais lentamente. Este efeito tem o alcance de 1km podendo dobrar esquinas ou serpentear entre salões. A Vítima deve fazer um teste de resistência de sua Força contra metade do valor da força de vontade da criatura por rodada, se falhar não conseguirá seguir em frente nesta rodada. A menos de 200 metros do pólipo a jogada deve ser contra sua Will integral.

Se os personagens estiverem a menos de 30 metros do pólipo, este pode utilizar este efeito em várias pessoas ao mesmo tempo, contudo o pólipo possuirá uma penalidade de -05% para cada vítima adicional (Ex.: 5 vítimas com FR 11,10,15,09 e 18 = média 12,6, arredondando para cima 13; contra um pólipo com Will 16 = 65% para o pólipo como fonte ativa, dado as 4 vítimas adicionais - 20% = 45% para o pólipo 0u 55% para as vítimas), enquanto utiliza sua rajada paralisante o pólipo pode mover-se a toda velocidade e atacar sua vítima imóvel, ou impedi-la de atacar. Os pólipos voadores podem tornar-se invisíveis a vontade ao custo de um PM por rodada, contudo mesmo nesta situação podem ser localizados pelo constante e nauseante sibilar que produzem. Para ataca-los neste estado deve-se passar por um teste de PER antes do teste de ataque que se vê reduzido a Crítico. Quando estão invisíveis os pólipos não podem atacar com seus tentáculos, porem podem utilizar seu controle sobre rajadas de ar ou rituais. Dado sua natureza híbrida material/imaterial os pólipos recebem apenas o dano mínimo em ataques com armas físicas, assim uma arma de 2d6+3 apenas causaria 5 de dano no pólipo. Armas mágicas ou forças como calor e eletricidade causam dano normal. Os

pólipos formam e dissolvem continuamente tentáculos a partir de seus corpos; utilizam sempre 2d6 tentáculos para atacar por rodada, cada tentáculo causa 1d10 de dano. Devido à natureza parcialmente imaterial destas criaturas, os tentáculos ignoram qualquer IP mundano, penetrando armaduras, roupas, etc. As feridas que causam têm a forma de queimaduras devidas ao vento, ou um ressecamento da epiderme. Todos os pólipos com INT acima de 20 possuem ao menos 20 rituais. Para cada ponto abaixo de 20 eles possuem 05% de chance de não conhecer qualquer ritual. Um pólipo não pode conhecer mais rituais que sua INT.

CON	2D6+18	**PVs**	85
FOR	4D6+36		
DEX	3D6+6	**IP**	0
AGI	3D6		
INT	4D6	**PMs**	50
WILL	3D6+6		
PER	4D6		
CAR	3D6+6		

#Ataques:

Tentáculos: 85/0 **Dano:** 1d10

Vampiros estrelares

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

Estes horrendos seres são, em geral, invisíveis e sua presença e sua presença vem assinalada apenas por uma espécie de terrível vibração. O sangue que absorvem das vítimas os torna visíveis. Podem ser controlados por feiticeiros terríveis que os tragam dos confins do universo. Atacam primeiramente com 1d4 garras e na rodada seguinte começam a sugar o sangue das feridas (causando 1d6 de dano e sugando 1d6 pontos de CON por rodada) mesmo que a vítima esteja morta.

Atingir um vampiro estrelar apenas os ouvindo quando esta invisível exige um teste de Per e nível de perícia se reduz a crítico. Após se alimentar os vampiros estrelares ficam visíveis por 1d6 rodadas, onde se pode ataca-los normalmente. Balas apenas lhes causam metade do dano, dado a natureza gelatinosa de seus corpos. Possuem 30% de chance de conhecer até 3 rituais.

CON	2D6+6	PVs	20
FOR	4D6+12		
AGI	1D6+6	**IP**	4
DEX	3D6-3		
INT	3D6	**PMs**	10-11
WILL	1D6+12		
PER	4D6+6		
CAR	3D6		

#Ataques:

Garras: 40/40 **Dano:** 3d10

Mordida: 80/0 **Dano:** 1d6 PVs e pontos de CON por rodada.

Raças Servidoras

Anjos Descarnados da Noite

Poucas criaturas encarnam melhor a imagem do diabo que os Anjos descarnados da Noite. Criaturas negras e chocantes, com pele lisa e oleosa como a pele de uma baleia, desagradáveis chifres que se curvam sobre suas cabeças, asas de morcego que não fazem ruído ao bater, membros esguios e cauda desengonçada que balançam de um lado para o outro ocioso e sem necessidade. Os anjos descarnados da noite são seres cadavericamente magros de uma força assombrosa com tamanho e forma toscamente humanos carecendo de traços distintos; não possuem olhos, orelhas, nariz boca ou genitália. Uma untuosa pele negra como a obsidiana o cobre por inteiro, inclusive suas enormes asas de morcego. Suas mãos e pés chamam a atenção pela ausência de polegar opositor, seus três dedos por extremidade por extremidade possuem o mesmo tamanho, aproximadamente o triplo da média humana e são capazes de segurar objetos com uma firme tenacidade porem desagradavelmente invertebrada. Uma cauda pênsil cerrada de espinhos completa o quadro. Os anjos descarnados da noite são criaturas de pesadelo, raras vezes escapam ao mundo da vigília ao menos que sejam invocados, ou quando, em algumas ocasiões visitam nossa realidade na qualidade de obscuros agentes as ordens de Nodens. Buscam sem descanso a qualquer um que tenham captado sua atenção, o capturam e o levam a um lugar distante as vezes habitável, as vezes não, hora em nosso mundo, hora em uma distante dimensão. Os anjos descarnados da noite são senhores de uma persistência extraordinária; o personagem que derrotar e destruir algum que esteja na terra em busca dele quase sempre encontrará outro seguindo seus passos a intervalos irregulares e imprevisíveis de tempo nos anos vindouros, como um pesadelo recorrente, até que a missão dos Anjo descarnado original tenha se completado.

Nunca falam e ignoram qualquer palavra dirigida a eles, tratando-se de uma ordem ou súplica de clemência. Os anjos descarnados da noite possuem um demasiado cuidado em não ferir suas presas (Embora estas possam ser depositadas em algum lugar que possua uma imensidão de perigos, chegarão ilesas a este local). Por este fato os estudiosos dos Mythos as vezes creem que os Anjos descarnados são inofensivos. Ledo engano. Nada mais distante da verdade. O ataque preferido dos Anjos Descarnados da Noite consiste em cair em queda livre sobre a vítima prendendo-a em suas garras e carregando-a em voo. O ataque não inflige dano, o sucesso do anjo significa que sua presa foi imobilizada. Embora prefiram não causar dano a vítima, se esta tentar escapar de suas garras o Anjo Descarnado será tensionado a aperta-la. Causando 1d4 de dano por rodada.

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

Se o personagem tornar impossível ou difícil o Transporte do Anjos Descarnado da Noite ele pode optar simplesmente por solta-lo em queda livre, ou subir bem alto (até 200 ou 300 metros) e jogá-lo lá de cima. O personagem sofre o dano normal por queda (1d6 por metro), ou um dano menor se o personagem for jogado de uma encosta e descer rolando. Mesmo que o anjo jogue sua presa no ar e a recupere antes dela se contundir com o chão personagens com acrofobia ou agorafobia deverão fazer um teste normal de sanidade devido à queda. Qualquer personagem a menos de 100m do Anjo descarnado deverá fazer um teste de Will ou cair vítima da aura de terro disseminada pela criatura.

Um resultado maior que 90% significa que o personagem é paralisado pelo medo e a simples ação de mover-se exigem um teste difícil de Will durante aproximadamente 3 rodadas. Durante a ação deste terror todas as ações do personagem tornam-se difíceis e todas as ações da criatura tornam-se fáceis. Dado a situação da vítima um acerto crítico significa que ela consegue sair correndo (ainda com 50% de chance de deixar algo que tenha em mão cair).
Uma vez a cada 10 rodadas os Anjo descarnado da Noite pode fazer com que uma vítima perceba todo seu entorno em câmera lenta (podendo fazer um teste de Will contra o Will da criatura para resistir) a AGI da vítima é reduzida à metade e todas as ações físicas tornam-se difíceis.

CON	2D6+6	**PVs**	13
FOR	2D6+12		
DEX	2D6+6	**IP**	2
AGI	3D6		
INT	1D6	**PMs**	0
WILL	1D6+12		
PER	1D6+6		
CAR	2D6		

#Ataques:

Agarrar: 30/0 **Dano:** Teste de FR x FR ou imobilização

Furtividade: 30%

Byakhee

Híbridos alados nem corvos, nem abutres, nem formigas, nem seres humanos decompostos. Os Byakhee são uma raça interestelar servidora “Daquele cujo nome não pode ser pronunciado” (Hastur o inominável).
Compostos de matéria convencional, de certa forma altamente organizada, são vulneráveis a armas convencionais como as pistolas. Podem voar através do espaço interestelar levando um passageiro se este se proteger do vácuo e do frio intenso mediante poções ou rituais apropriados.
Não possuem bases na Terra, contudo as vezes são invocados por alguns cultistas para algum trabalho ou para servir de montaria.

Podem atacar simultaneamente com as duas garras (fazendo dois ataques por rodada), ou morder a vítima. Se a mordida é realizada com sucesso o Byakhee permanece grudado a vítima e começa a sugar seu sangue, causando a perca de 1d6 pontos de FR por rodada até que a FR da vítima chegue a 0 e a vítima morra.

Esta perca de FR não é irreversível e pode ser compensada mediante transfusão de Sangue ou descansando 1 dia para cada ponto de FR perdido. Uma vez tendo mordido a vítima o Byakhee continua grudado nela (não mais atacará com suas garras) até que ele ou a vítima morram. Possuem 20% de chance de conhecer até 1d4 rituais normalmente ligados a Hastur ou criaturas associadas.

CON	2D6+6	**PVs**	14-15
FOR	3D6+12		
DEX	3D6+6	**IP**	2
AGI	2D6	5D6 voando	
INT	3D6	**PMs**	10-11
WILL	1D6+12		
PER	3D6+6		
CAR	3D6		

#Ataques:

(2) Garras: 35/35 **Dano:** 2D6
Mordida: 35/0 **Dano:** 1D6 (+1D6 Pto. de FOR/rodada por sucção)
Furtividade: 50%
Rastreio: 50%

Habitantes da Areia

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

CON	2D6+6	**PVs**	15
FOR	3D6		
DEX	2D6+6	**IP**	3
AGI	3D6		
INT	3D6	**PMs**	10-11
WILL	3D6		
PER	3D6		
CAR	3D6		

#Ataques:

(2) Garras: 30/30 **Dano:** 1D10

Furtividade: 60%
Rastreio: 50%

Horrendos Caçadores

Os Horrendos Caçadores são uma raça de criaturas vermiformes com cerca de 12 metros de comprimento, lembrando grandes lombrigas ou serpentes negras e aladas, com asas semelhantes às de um morcego com formas que oscilam e mudam em retorções contínuas, com a fluidez de sombras desconexas. Também é possível que possuam apenas uma asa, tornando seu voo antinatural e perturbador e Falam com vozes ásperas e potentes. Movem-se como répteis e servem a alguns deuses e a Nyarlathotep particularmente, utilizados para a caça de sangue e vidas. Um Horrendo Caçador pode atacar com sua mordida e cauda tentacular na mesma rodada. A cauda do Horrendo Caçador envolve a vítima e a mantem imobilizada, a criatura, neste

momento, pode leva-la consigo ou continuar a atacar sua presa agora indefesa. Livrar-se da Cauda de um Horrendo Caçador exige um teste de FOR x FOR. Os Horrendos caçadores possuem 80% de chance de conhecer até 16 rituais, especializando-se no caminho das trevas. Sua natureza antinatural os torna imunes a taques perfurantes, incluindo balas. Possuem como maior fraqueza sua hipersensibilidade a luz, um raio solar poderia reduzir a pó um Horrendo caçador em fração de segundos (a exposição a Luz Solar lhes causar 5d6 de dano por rodada, sem direito a IP).

CON	2D6+6	**PVs**	26
FOR	5D6+12		
DEX	3D6+3	**IP**	9
AGI	2D6+6		
INT	1D6+12	**PMs**	21
WILL	5D6		
PER	3D6+3		
CAR	4D6+3		

#Ataques:

Mordidas: 65/0 (85/0 com a vítima imobilizada) **Dano:** 4D6

Calda: 90/0 (imobilização FOR X FOR para se libertar)

Profundos (Deep Ones)

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

São cultuados por grupos humanos que costumam ter relações carnais com eles; os frutos desta união são híbridos que adquirem imortalidade (exceto por morte violenta) como os Profundos. Estes híbridos vivem normalmente em remotos povos costeiros, iniciam sua vida como crianças de aspecto humano e vão se tornando cada vez mais grotescos. De repente, e em poucos meses, sofrem uma monstruosa transformação que os leva a sua forma definitiva. Esta transformação ocorre normalmente entre os 20 e 40 anos de idade (contudo indivíduos com menor quantidade de Gens de profundos podem sofrer as mudanças em idades mais avançadas e possivelmente em menor grau). Os profundos coabitam e se relacionam muitas vezes com humanos. A nível mundial possuem várias cidades submersas e são uma raça marinha desconhecida em agua doce. Parem possuir um afã especial na produção de híbridos com humanos (cuja razão pode estar em seu ciclo reprodutivo, do qual se conhece muito pouco). Alguns poucos profundos (05% de chance) podem conhecer alguns rituais (em média de 1 a 4).

CON	3D6	**PVs**	13-14
FOR	4D6		
DEX	3D6	**IP**	1
AGI	3D6	+2 nadando	
INT	2D6+6	**PMs**	10-11
WILL	3D6		
PER	3D6		
CAR	#d6		

#Ataques:

Garras: 25/25 **Dano:** 1D10
Tridente: 25/25 **Dano:** 1D10+1

Dagon e Hydra

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

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

CON	50	**PVs**	55
FOR	52		
DEX	20	**IP**	3
AGI	16		
INT	21	**PMS**	32
WILL	30		
PER	21		
CAR	26		

#Ataques:

(2) Garras: 80/80 **Dano:** 7D6

Crias Obscuras de Shub-Niggurath

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

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

As crias obscuras possuem 4 tentáculos principais que utilizam para atacar, podendo realizar 4 ataques por rodada. Se a vítima for capturada por um tentáculo este a arrasta até uma boca e a vítima passa a

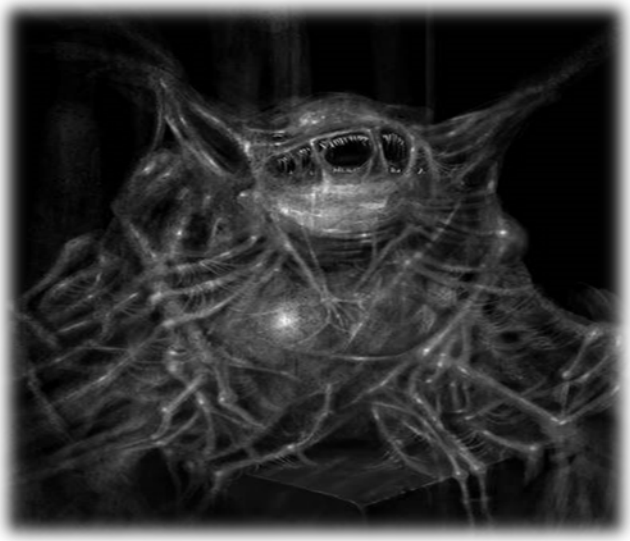
perder 1d3 pontos de FR permanentes por rodada. Enquanto está sendo sugada a vítima não consegue fazer outra ação que não seja se retorcer e gemer.
Armas perfurantes causam apenas o dano mínimo nas crias negras, armas impactantes e cortantes causam o dano normal. Todas as crias obscuras conhecem em média 7 a 8 rituais.

CON	3D6+6	**PVs**	30-31
FOR	7D6+2		
DEX	3D6+6	**IP**	0
AGI	2D6+2		
INT	4D6	**PMs**	17-18
WILL	5D6		
PER	4D6		
CAR	4D6+3		

#Ataques:

Tentáculos: 80/0 **Dano:** 4D6+Drenagem de FOR

Prole Disforme de Tsathogghua



Dado sua fluidez, a prole informe de Tsathogghua possui diversas formas de ataque, desde chicotear a vítima com finos tentáculos (1d3+1vezes por rodada), atacá-la com tentáculos maiores (1d3 vezes), devora-la com sua mordida ou bater seu corpo sobre, podendo optar por apenas uma forma de ataque por rodada.
Se a mordida acerta a vítima esta não sofre dano mas é tragada para o interior da criatura. Sofre 1 ponto de dano na próxima rodada, 2 na seguinte, 3 na subsequente e assim sucessivamente aumentando 1 ponto de dano por rodada. A vítima não pode realizar nenhuma ação neste tempo, apenas torcer para que seus amigos consigam matar a criatura e tira-la de lá ainda com vida. Enquanto a criatura digere a vítima ela encontra-se incapacitada de mover-se, contudo pode continuar lutando e incluso devorar outras vítimas.
O ataque em forma de chicote possui uma extensão aproximada de 5d6m, os tentáculos alongam-se de 4d6 a 9d6m.
Os ataques em forma de chicote ou tentáculo podem ser utilizados para imobilizar a vítima em vez de lhe causar dano, ou mover a vítima a boca da criatura.
Os membros da Prole Disforme de Tsathogghua são imunes a qualquer tipo de armas, normais ou mágicas, pois suas feridas fecham em segundos dado a natureza fluida de seus corpos. Apenas podem ser feridos com fogo, meios químicos, eletricidade ou outras forças parecidas. Possuem 13% de chance de conhecer 1 ritual.

CON	3D6	**PVs**	13-22
FOR	1-6D6		
DEX	3D6+6	**IP**	0
AGI	3D6		
INT	2D6+6	**PMs**	10-11
WILL	3D6		
PER	3D6+6		
CAR	3D6		

#Ataques:

Chicotear: 90/0 **Dano:** 1D6
Tentáculos: 60/0 **Dano:** 1-3D6
Mordida: 30/0 **Dano:** Especial
Briga: 20/20 **Dano:** 2-6D6

Prole estrelar de Cthulhu

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

CON	3D6+5	**PVs**	68-90
FOR	2D6+10		
DEX	3D6	**IP**	10
AGI	4D6+2		
INT	6D6	**PMs**	20-21
WILL	6D6		
PER	3D6+3		
CAR	6D6		

#Ataques:

Tentáculos: 80/0 **Dano**: 9 a 11d6
Garras: 80/80 **Dano:** 9 a 11d6

Shantaks

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

CON	3D6	**PVs**	32
FOR	7D6+2		
DEX	2D6+2	**IP**	9
AGI	2D6	6D6 voando	
INT	1D6	**PMs**	0
WILL	3D6		
PER	2D6		
CAR	2D6		

#Ataques:

Mordida: 55/0 **Dano:** 5D6

Shoggoths

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

aproximadamente é aproximadamente como uma esfera de uns 4,5 metros de diâmetro enquanto flutua livremente. Em combate ocupa uma área de 5 X 5 metros, dentro da qual todos que se encontram devem fazer um teste de FR x FR com a criatura, sob pena de serem absorvidos por ela. Se ataca mais de uma vítima por vez, a criatura deve repartir sua força entre todos os atacados.

As vítimas em processo de absorção apenas podem atacar se obtiverem sucesso na rodada em um teste crítico de FR. Cada rodada no interior da criatura dá a suas vítimas um dano de 8d6 por fraturas esmagamento e sucção. Podem existir criaturas muito maiores ou menores que um Shoggoth típico. Dado a natureza de seus corpos, os Shoggoths recebem apenas metade do dano causado por ataques elétricos e chamas, sendo que armas físicas apenas lhe causam 1 ponto de dano e isso se o agressor conseguir uma jogada crítica com a arma. Além disso os Shoggoths regeneram 2 PVs por rodada.

CON	12D6	**PVs**	63
FOR	18D6		
DEX	1D6	**IP**	0
AGI	2D6+4		
INT	2D6	**PVs**	10-11
WILL	3D6		
PER	1D6+3		
CAR	2D6+2		

#Ataques:

Absorver: 80/0 **Dano:** 8D6

Vampiros do Fogo

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

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

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

CON	2D6	**PVs**	7
FOR	N/A		
DEX	4D6	**IP**	0
AGI	2D6		
INT	3D6	**PMs**	13
WILL	2D6+6		
PER	3D6+3		
CAR	3D6		

#Ataques:

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

Linha do Tempo da Mitologia Cthulhiana

Essa é uma linha do tempo dos eventos relacionados aos Grandes Antigos, aos Mitos de Cthulhu. Os eventos REAIS podem ser lidos em livros de história ou na Wikipédia. Nesse artigo teremos apenas os eventos relacionados aos Mitos de Cthulhu.

4,5 bilhões de anos atrás: a Terra é gelada, e Cthugha e seus servos Vampiros de Fogo chegam trazendo calor intenso, o que modifica a temperatura e os continentes começam a emergir.

2 bilhões de anos atrás: as Coisas Antigas chegam na Terra. Elas estabelecem sua primeira cidade submarina, no oceano antártico. Usando o material orgânico obtido no fundo do oceano, eles criam o primeiro Shoggoth, que o Livro de Eibon denomina de Ubbo-Sathla, para gerar seus servos Shoggoths. Alguns estudiosos acreditam que a criação de Ubbo-Sathla altera a transição da vida terrena de organismos anaeróbicos simples a complexas vidas respirando oxigênio respirando a vida. Assim, Ubbo-Sathla, em certo sentido, é a origem da vida na Terra como a conhecemos.

1 bilhão de anos atrás: as Coisas Antigas fazem uma trégua com Cthulhu e começam a trabalhar na superfície de uma cidade na Antártida Equatorial.

850 milhões de anos atrás: a Lua é formada a partir da separação de um pedaço da Terra. A catástrofe resultante mergulha R'lyeh no fundo do oceano, fazendo com que Cthulhu e sua cria fiquem em estado de dormência. Nos próximos 300 milhões de anos, as cidades das Coisas Antigas se deterioram, por causa das marés produzidas pela Lua.

750 milhões de anos atrás: os Pólipos Voadores vêm do Espaço para a Terra. Habitando sobre a massa de terra que se tornará a Austrália, eles constroem cidades de basalto. Encontram uma espécie de vegetal de grande porte, em forma de cone, e usam como alimento.

500 milhões de anos atrás: as Coisas Antigas constroem cidades onde será a África e a América do Sul, com postos avançados onde seria a Inglaterra.

485 milhões de anos atrás: As mentes da Grande Raça de Yith viajam no tempo e no espaço, e habitam os corpos cônicos das criaturas australianas. Esses Yithianos subjugam rapidamente os Pólipos Voadores, surpreendendo-os e aprisionando-os nos subterrâneos abobadados. Os Yithianos constroem cidades acima das prisões dos Pólipos.

450 milhões de anos atrás: os antigos fazem uma série de pesquisas e testes envolvendo biologia e genética, criando os seres vertebrados e outras formas de vida.

350 milhões de anos atrás: a formação da Pangeia cria o arquipélago de Mu, inclusive as ilhas K'naa Ponape, Yhe e R'lyeh. Grande Cthulhu e suas crias viajam para a Terra, vindos da estrela Xoth. Começa a guerra dele com as Coisas Antigas.

300 milhões de anos atrás: Cthugha e seus Vampiros de Fogo fogem da Terra, após um cataclismo. Alguns dos Grandes Antigos ficam aprisionados na Terra.

115 milhões de anos atrás: A civilização do Povo Serpente surge de forma fabulosa (criada por Yig, o pai das serpentes), na área de terra entre as atuai Europa e África, no atual Mar Mediterrâneo. Uma raça paralela de homens serpentes vai para o oriente, fundando a Cidade Sem Nome. As duas raças ofídicas podem ou não ser relacionadas. Estudiosos divergem quanto, a saber, se uma ou ambas são a primeira raça consciente a surgir na Terra, ou se elas são originárias de outro mundo.

150 milhões de anos atrás: Os Shoggots se revoltam contra as Coisas Antigas. Embora estas vençam, a guerra provoca uma extinção, pois a perda da raça de servos ocasiona o declínio da raça.

160 milhões de anos atrás: os Mi-Go (os fungos de Yuggoth) vem para a Terra, e estabelecem a sua colônia nas Montanhas Apalaches. Eles começam uma guerra contra as Coisas Antigas restantes na América do Sul e na África, mas como a desintegração da Pangéia, os centros das duas culturas se afastam, e diminuem as hostilidades.

150 milhões de anos atrás: as Coisas Antigas e os Yithianos travam uma grande guerra na faixa de terra entre a África e a Austrália.

70 milhões de anos atrás: a civilização do Povo Serpente começa a declinar, possivelmente devido às mesmas catástrofes climáticas e mudanças que matam dinossauros.

50 milhões de anos atrás: os Yithianos abandonam seus corpos cônicos e passam a habitar outros corpos, no futuro, muito tempo depois da extinção da humanidade. Com os Yithianos fora, os Pólipos Voadores fogem de suas prisões e exterminam os vegetais cônicos que eram usados como corpos pelos Yithianos.

5 milhões de anos atrás: as Coisas Antigas remanescem em duas cidades terrestres, uma na Antártida e outra na América do Sul. Sendo o planeta muito gelado, elas constroem sua cidade final, no oceano antártico. Se quaisquer das raças permanecem vivas no presente, esse é o local dos remanescentes.

3 milhões de anos atrás: pré-humanos na Groenlândia (referida em textos antigos como Hiperbórea) formam uma civilização primitiva, e idolatram Tsathogghua e suas Crias Sem Forma.

1,7 milhões de anos atrás: glaciação avançada extermina os pré-humanos na Groenlândia.

750.000 anos atrás: as semimísticas civilizações da Hiperbórea e Mhu-Thulan (na Groenlândia) são destruídas pela glaciação.

163.000 anos atrás: o continente de Mu, no oceano pacífico, naufraga, de acordo com alguns estudiosos. Outros alegam que foi muito depois.

10.000 anos atrás: lenda do rei bárbaro Kull, que governou o continente Thuriano, seguido pelo povo de Atlântida, Lemúria e Thuria, de acordo com alguns estudiosos.

11.000 anos atrás: adoradores dos Mythos levantam Acheron e Stygia nas atuais Europa Ocidental e África.

14.000 a 12.000 anos atrás: imersão de Mu, último continente do pacífico, de acordo com o Coronel James Churchward.

12.000 anos atrás: lendária civilização Hiboriana floresce. Reinado de Conan da Aquilônia.

11.500 anos atrás: outro cataclismo na Terra destrói as civilizações existentes, inclusive o restante dos atlantes ainda vivos.

3.300 anos atrás: Yog-Sothoth é liberto de sua prisão terrestre.

Ficha de Personagens

Nome:_____ Profissão:_____

Local de Nascimento:_____Data de Nascimento:_____

Crença:_____Idade:____Sexo:____Altura:____Peso:____Nível:_____

Atributo	Valor	Ajuste	Teste
Constituição			
Força			
Destreza			
Agilidade			
Inteligência			
Força de Vontade			
Percepção			
Carisma			

Pontos de Vida	Índice de Proteção	Pontos de Magia

Perícia	Inicial	Gasto	Total

Aprimoramentos

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Perícias de combate	Ataque/Defesa	Dano
	/_____	
	/_____	
	/_____	
	/_____	
	/_____	
	/_____	

Equipamento

_____

_____

_____

_____

Histórico

Diário de Campanha

Datas	Eventos Importantes
___/___/___	
___/___/___	
___/___/___	
___/___/___	
___/___/___	
___/___/___	
___/___/___	
___/___/___	
___/___/___	
___/___/___	
___/___/___	
___/___/___	
___/___/___	
___/___/___	
___/___/___	
___/___/___	
___/___/___	
___/___/___	
___/___/___	
___/___/___	

Contatos e Aliados

Pertences

Anotações Gerais

Ao longo de sua vida, H.P. Lovecraft jamais conseguiu obter a mesma fama que teve após a sua morte. Suas criações (e criaturas) nunca foram tão famosas. Se na época de sua morte elas não passavam de criações bizarras com nomes impronunciáveis, hoje muitas delas possuem status de cult. Muito disso se deve aos colegas e amigos de Lovecraft que continuaram com sua benção a expandir os conceitos definidos por H.P. Lovecraft gerando aquilo que hoje conhecemos como Cthulhu Mythos ou Mythos de Cthulhu.

O Jardim

Existe um jardim antigo com o qual às vezes sonho,
sobre o qual o sol de maio despeja um brilho tristonho;
onde as flores mais vistosas perderam a cor, secaram;
e as paredes e as colunas são idéias que passaram.

Crescem heras de entre as fendas, e o matagal desgrenhado
sufoca a pérgula, e o tanque foi pelo musgo tomado.
Pelas áleas silenciosas vê-se a erva esparsa brotar,
e o odor mofado de coisas mortas se derrama no ar.

Não há nenhuma criatura viva no espaço ao redor,
e entre a quietude das cercas não se ouve qualquer rumor.
E, enquanto ando, observo, escuto, uma ânsia às vezes me invade
de saber quando é que vi tal jardim numa outra idade.
A visão de dias idos em mim ressurge e demora,
quando olho as cenas cinzentas que sinto ter visto outrora.
E, de tristeza, estremeço ao ver que essas flores são
minhas esperanças murchas – e o jardim, meu coração.
H.P. Lovecraft

Sistema Daemon