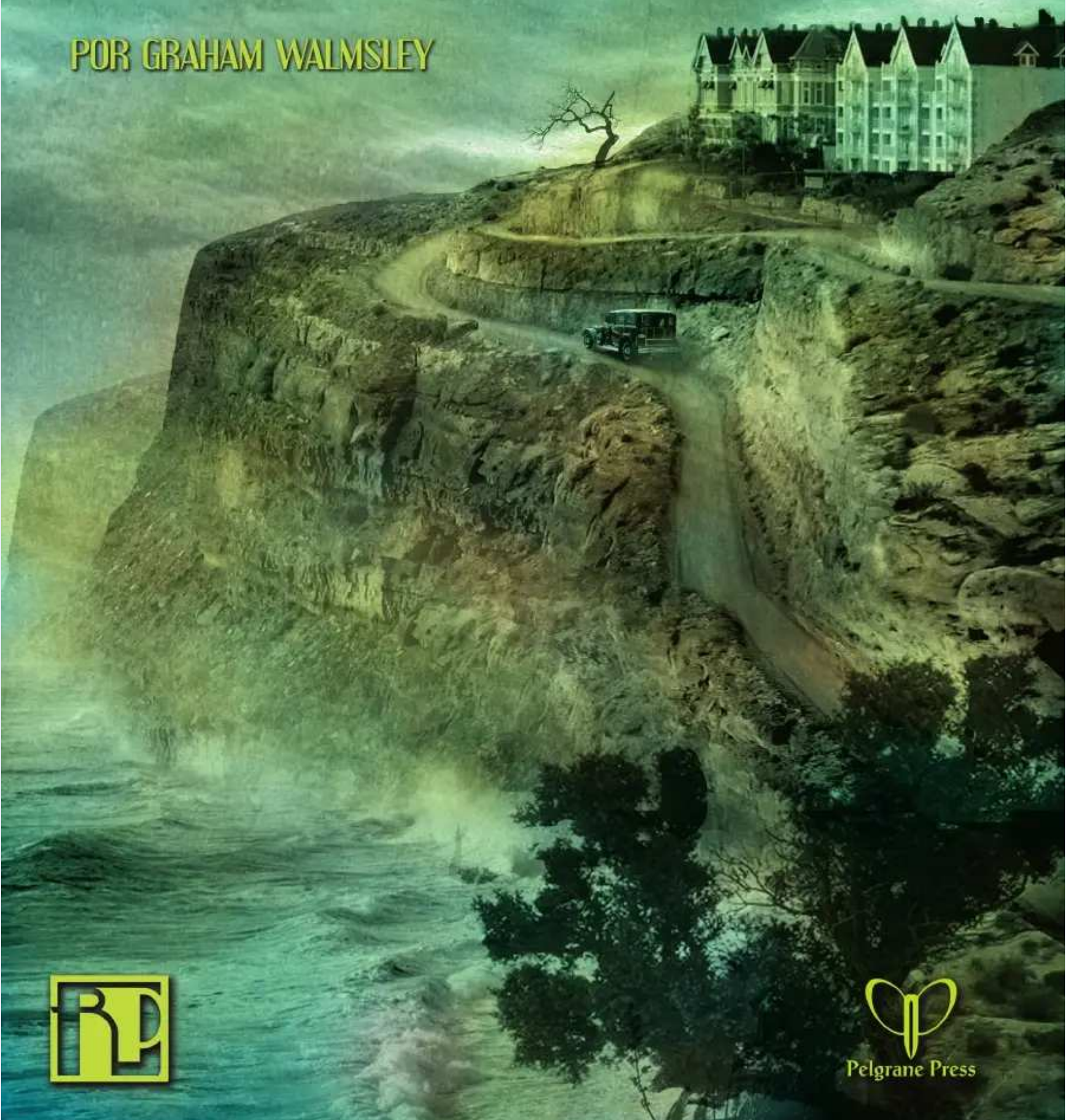


RASTRO DE CTHULHU

# A CAIXA DILACERADORA

POR GRAHAM WALMSLEY



Pelgrane Press



# A CAIXA DILACERADORA

POR GRAHAM WALMSLEY

UMA AVENTURA PURISTA PARA RASTRO DE CTHULHU

RETROPUNK PUBLICAÇÕES

1ª Edição: Abril/2016



Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9.610 de 19/02/1998. É proibida a reprodução, total ou parcial desta obra, por quaisquer meios sem autorização prévia e por escrito da editora.  
RetroPunk Game Design, RolePunkers e logos relacionadas são uma propriedade da RetroPunk Publicações.



## A CAIXA DILACERADORA

### Créditos da Versão Original

**Editor:** Beth Lewis

**Autor:** Graham Walmsley

**Layout:** Roderick Robertson

**Arte:** Jérôme Huguenin

**Consultor GUMSHOE:** Robin D Laws

### Créditos da Versão Brasileira

**Tradução:** Max Moraes

**Revisão:** Fernando “del Angeles” Pires

**Layout:** G. Moraes com Fernando “del Angeles” Pires

**Editor:** Fernando “del Angeles” Pires

**Editor-Geral:** G. Moraes



Esta é a quarta e última aventura Purista. Nela, os investigadores encontram a criatura que criou os monstros do solo.

Jogadores da fase de teste: Susan Wardell, Abel Vargas, Brian Watson, Nick Helton, Gilbert Isla, Belinda Kelly, Malcolm Edwards, Anton Delprado, Thomas, Dijiana, Åke Nolemo, Magnus Hammarsten, Michael Ericsson, Magnus Jungenstam, David Barnard-Wills, Kat Barnard-Wills, Chris Handley, Sam Handley e Aidan Jewell.

O crédito maior vai para Ramsey Campbell, cuja história O Dilacerador dos Véus (The Render of the Veils) inspirou a descrição de Daoloth e da realidade por baixo do universo.

Divirta-se com o jogo.

© 2011 Graham Walmsley

© RetroPunk Publicações 2010-2016. Authorized translation of the English edition

© 2010-2016 Pelgrane Press Ltd. This translation is published and sold by permission of Pelgrane Press Ltd, the owner of all rights to publish and sell the same. All Rights Reserved. Published by arrangement with Chaosium, Inc. Trail of Cthulhu is a trademark of Pelgrane Press Ltd.

# RASTRO DE CTHULHU

## A Caixa Dilaceradora

### A CAIXA DILACERADORA

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	5	Seguindo .....	14
<b>COMO O UNIVERSO É</b> .....	5	O Leitão .....	14
<b>O Gancho</b> .....	5	A Residência de Tulving .....	14
<b>A Terrível Verdade</b> .....	5	<b>PARTE II: RAVENGLASS</b> .....	15
<b>A Espinha</b> .....	6	Hotel Thorndike .....	15
<b>Pistas</b> .....	6	Biblioteca .....	17
Levando-se à Loucura .....	7	A Compreensão .....	18
Delirando .....	7	Esponjoso .....	18
Não Perca a Cabeça .....	7	Mais Esponjoso Ainda .....	18
<b>Os Investigadores</b> .....	8	Ruídos .....	18
Dra. Dolores Muir .....	8	<b>PARTE III: BOSQUE HORSEFALLS</b> .....	19
Reverendo John Bowles .....	8	Bosque Horsefalls .....	19
Irmã Berthaa .....	8	Grappa .....	20
Theo Warren .....	9	O Tentáculo de Shub-Niggurath .....	20
<b>Personagens Coadjuvantes</b> .....	10	A Subida .....	22
Ella McDonagh .....	10	Floresta em Chamas .....	22
David Rabinowitz, Joalheiro .....	10	<b>EPÍLOGO: SHUB-NIGGURATH SE MEXE</b> .....	23
Tulving .....	10	<b>HANDOUTS</b> .....	24
Senhora Baddeley .....	10	Bestiário Folclórico de Tulving .....	24
Grappa .....	10	Observadores No Céu .....	24
Tom .....	10	A Agonia de St Margaret .....	25
<b>PARTE I: LONDRES</b> .....	11	A Dança No Sangue .....	26
Introdução .....	11	Cartão Postal .....	27
Rabinowitz & Goldberg, Golders Green .....	11	<b>TABELA DE REFERÊNCIA DO GUARDIÃO</b> .....	28
A Caixa Dilaceradora .....	11		
Maior Por Dentro .....	13		
Abrindo a Caixa .....	13		
Quando Você Desvia o Olhar .....	13		





## A Caixa Dilaceradora

### INTRODUÇÃO

Em um antiquário na zona norte de Londres, há uma caixa. Dentro desta caixa está uma criatura ancestral, escorrendo no mundo. Ela irá mostrar aos Investigadores o universo, como ele realmente é.

A *Caixa Dilaceradora* é a última aventura purista para *Rastro de Cthulhu*. Os cenários anteriores, *A Agonia de St. Margaret*, *Os Observadores no Céu* e *A Dança do Sangue* insinuaram sobre uma imensa e fecunda criatura, procriando abaixo do

solo do Distrito dos Lagos. Em *A Caixa Dilaceradora*, os Investigadores veem a criatura. De fato, eles podem descobrir tudo: os padrões por detrás do universo, as coisas mais antigas que o tempo, os segredos que destroem sua mente. E tudo o que precisam fazer é abrir uma caixa.

### COMO O UNIVERSO É

A coisa na caixa deixará que os Investigadores vejam tudo claramente, pela primeira vez. Este, então, é o universo como ele realmente é.

As pessoas são bolhas gelatinosas primordiais. As superfícies são esponjosas e úmidas. A geometria é multidimensional, complexa demais para a mente humana compreender: objetos parecem maiores de diferentes ângulos.

Por detrás disso tudo há um modelo. Quando você vê o mundo verdadeiramente, as coisas se alinham e fazem sentido: as estrelas fluem numa direção, as árvores crescem de uma maneira significativa, as pessoas se movem em padrões complexos e enlouquecedores. Dentro deste modelo, matemática, magia e geometria são uma só coisa. Quando você contempla isso, você vê o movimento da vida e do tempo.

Se nós soubéssemos disso, enlouqueceríamos. Assim, as partes do cérebro que percebem essas coisas não são usadas pelas pessoas normais. Ao invés, nós vemos ilusões reconfortantes: pessoas parecem regulares e humanoides, nós sentimos as superfícies sólidas e só enxergamos três dimensões.

Tudo isso é representado, em *Rastro de Cthulhu*, pelas habilidades **Sanidade** e **Mythos de Cthulhu**.

**Sanidade** representa sua habilidade de perceber o mundo ilusório. Quando está alta, você vê pessoas humanoides, superfícies regulares e nenhum padrão. Quando diminui, você começa a usar aquelas partes do cérebro que as pessoas normalmente não usam. As pessoas se tornam gelatinosas, as superfícies tornam-se esponjosas. E, quando atinge zero, você percebe tudo.

**Mythos de Cthulhu** representa sua habilidade de seguir os padrões por detrás do Universo e fazer deduções. Por exemplo, dado uma imagem de Cthulhu, você pode traçar seu padrão até o Oceano Pacífico e até a Terra dos Sonhos. Você percebe de longe a coisa, adormecida sob o mar. Você pode ainda discernir que seu nome é Cthulhu. Essas deduções podem quebrar sua mente.

Isso explica porque ler os Manuscritos Pnakóticos ou ver **Gol-Goroth** o ajuda a deduzir fatos sobre outras entidades dos Mythos. Você não adquire conhecimento daquilo que viu, você ganha *compreensão* sobre o universo.

Essa compreensão é dada por **Daoloth**. Ele é o Dilacerador dos Véus, o banidor da ilusão. Ele revela os padrões escondidos e a realidade enlouquecedora. Ele permite essa compreensão, fornece e instiga as pessoas a ela. Ele ao mesmo tempo fornece a habilidade Mythos de Cthulhu e é a própria habilidade Mythos de Cthulhu. E os Investigadores estão para encontrá-lo em uma caixa

### O Gancho

Os Investigadores recebem um cartão postal, de um velho amigo, pedindo-lhes para trazer uma caixa antiga até um hotel no Distrito dos Lagos.

### A Terrível Verdade

Por anos, Jakob Tulving, um professor da Universidade de Cambridge, tem pesquisado o folclore do Distrito dos Lagos inglês. Sob as

lendas de estranhas criaturas, ele percebeu um padrão, indicando algo maior, que teria criado todos os monstros do Distrito dos Lagos.

Investigando a fundo, ele se mudou para o Hotel Thorndike, na costa remota dos Lagos Ocidentais, levando junto seus livros. À medida que lia sua literatura e ouvia as lendas locais, ele percebeu uma peça perdida do quebra-cabeça: uma antiga caixa de madeira. Ele telegrafou para Londres e a localizou, incrivelmente, num antiquário em Golders Green, imediatamente mandando um cheque.

Nessa altura, Tulving se lembrou de alguns contatos que poderiam ajudá-lo. Esses são os Investigadores. Talvez, ele acha, eles possam lhe trazer a caixa. Na verdade, eles poderiam até se interessar em seus estudos. Então ele lhes escreve.

Continuando seu trabalho, ele começa a ver os padrões por detrás do universo. Os residentes do hotel começam a parecer cada vez menos humanos, suas superfícies menos sólidas. Ele se convence que, sem seus olhos, ele poderia enxergar melhor, e os remove cuidadosamente com uma faca quente.

Agora, ele fica sentando no Hotel Thorndike, animado com sua percepção das coisas, mas protetor de seu último fio de sanidade. Ele não deseja saber mais.

Se ele continuar, irá descobrir que estava certo. Há, realmente, uma criatura muito maior que gerou os monstros do Distrito dos Lagos. É **Shub-Niggurath**, a Cabra Negra das Florestas. Ela cresce pelo centro da Terra, estendendo suas gavinhas e tentáculos até a superfície. Um destes tentáculos alcançou até a Costa Oeste dos Estados Unidos, outro até o Vale Severn, na Inglaterra, outro até o Amazonas.

E, é claro, um tentáculo alcançou até o Distrito dos Lagos. Tulving, tendo deduzido isso, suspeita que o Bosque Horsefalls, nas proximidades, seja este tentáculo.

De fato, é ainda maior. Todo Distrito dos Lagos é o tentáculo de Shub-Niggurath. Ao longo de muitos anos, esse tentáculo acumulou solo e rocha.

# RASTRO DE CTHULHU

## A Caixa Dilaceradora



Ocasionalmente, quando Shub-Niggurath é perturbada de seu semissono, ela se contorce e vira no centro da Terra. Quando faz isso, o Distrito dos Lagos muda sutilmente: colinas se movem, rios desviam e campos se tornam curiosamente inclinados.

Tulving está certo. Ele está certo, também, que a caixa irá lhe conceder compreensão. Pois ela contém uma imagem de **Daoloth**, o Dilacerador dos Véus, um deus que mostra o mundo como ele realmente é. Pode ser ainda, que seja algo mais que uma imagem: um aspecto de Daoloth, um avatar; uma fenda através da qual Daoloth escoia, uma fenda através do qual ele observa

### A Espinha

Após receberem o cartão postal de Tulving, os Investigadores encontram a caixa em um antiquário em Golders Green.

Ao chegarem ao Hotel Thorndike, o mesmo parece deserto. Procurando melhor, eles encontram Tulving em seu quarto. Ele arrancou seus olhos com uma faca quente, acreditando que isto o ajudaria a enxergar melhor. Estranhamente, a Senhora Baddeley, a dona do hotel, desapareceu.

Paralelo a isso, qualquer Investigador que tenha olhado dentro da caixa começa a perceber o verdadeiro universo. Para estes, as outras

peças se tornaram humanoides amorfos. Olhos observando dos cantos dos quartos.

Seguindo as investigações de Tulving, os Investigadores chegam ao Bosque Horsefalls. Lá, eles encontram o povo da mata, que sequestraram a Senhora Baddeley e a sacrificaram para a criatura abaixo do chão da floresta.

No coração da floresta, os Investigadores descem para dentro da própria criatura. Lá dentro, eles encontram a Senhora Baddeley, semidigerida e além de qualquer ajuda. A criatura, eles descobrem, espera um dos Investigadores como sacrifício. Finalmente, eles percebem que, com bastante gasolina e explosivos, os túneis onde se encontram podem queimar.

No final, os Investigadores que sobreviverem se encontram sobre uma colina no Distrito dos Lagos. De lá, eles podem ver toda a paisagem se mover, como uma criatura se virando em

seu sono. A criatura é muito maior do que eles sequer imaginaram.

### PISTAS

Através do cenário, pistas e evidências são apresentadas da seguinte forma. Inicialmente, a própria pista é dada, seguida de exemplos de como uma habilidade específica pode ajudar a revelá-la. Todas as pistas custam um ponto de habilidade, excetuando as Pistas Centrais. Por exemplo:

#### 1. A caixa parece ter vindo de longe

- **Bajulação:** Você parabeniza Rabinowitz pelos itens em sua loja, deixando-o contar

as histórias dos itens teatrais. Finalmente, você direciona a conversa para a caixa.

De onde ela veio, você o questiona? Ele parece confuso. Ele a comprou de um cavaleiro na África do Sul, ele diz. Mas pelo telefone, o cavaleiro lhe disse tê-la comprado na Austrália.

- **Contabilidade:** Para adquirir a caixa, Rabinowitz transferiu dinheiro para uma conta em Alexandria, no Egito. Entretanto, o montante transferido foi calculado como um valor exato em libras da África do Sul, o que sugere que o vendedor seja de algum lugar na África.

Aqui, Bajulação e Contabilidade são meros exemplos de como a pista pode ser revelada. Qualquer habilidade, sendo usada de forma plausível, irá revelar a informação.



## A Caixa Dilaceradora

Um Investigador pode, por exemplo, usar Convencimento ou Intimidação para conseguir a mesma informação de Rabinowitz. Alternativamente, você pode criar uma forma de Ofício revelar a informação: talvez ao examinar os entalhes na caixa, um Investigador correlacione que tenham vindo de várias culturas.

Na maioria dos casos, qualquer habilidade, quando usada de forma plausível, irá revelar qualquer pista. Algumas vezes, entretanto, parecerá implausível que uma habilidade possa revelar uma pista. Por exemplo, é difícil ver uma forma de Medicina ou Trato Policial revelar algo sobre a caixa. Entretanto, se você entender que uma habilidade possa ser usada, então dê a pista.

Há uma exceção para essa regra. Algumas pistas somente podem ser obtidas com o uso da habilidade Mythos de Cthulhu. De fato, a Pista

Central final requer Mythos de Cthulhu. Sem esta habilidade, os Investigadores nunca irão compreender inteiramente o mistério.

Assim, para compreenderem inteiramente o horror, os Investigadores precisarão usar Mythos de Cthulhu. Isso, é claro, irá levá-los a loucura.

### Levando-se à Loucura

Uma das coisas bacanas em Rastro de Cthulhu é enlouquecer. Para ajudar os jogadores nesse processo, use essas regras alternativas, que colocam a responsabilidade pelos testes de Estabilidade nas mãos dos jogadores.

Primeiramente, forneça aos jogadores uma cópia da Tabela de Perda de Estabilidade. Então, ao invés de você pedir por Testes de Estabilidade, deixe próprios jogadores as pedirem, sempre que aconteça algo que incomode seus personagens. Permita-os definir eles mesmos a potencial Perda de Estabilidade, usando a tabela como guia.

Para encorajar ainda mais a loucura, ignore as penalidades normais associadas à baixa Estabilidade: ou seja, quando a Estabilidade de um Investigador descer abaixo de zero, ele não recebe nenhuma penalidade nos testes de suas Habilidades Gerais e continua podendo fazer gastos de suas Habilidades Investigativas.

Além disso, deixe os jogadores terem uma cópia da tabela de Perda de Estabilidade e Sanidade Induzida pelo Mythos de Cthulhu.

Sempre que descobrirem algo usando a habilidade Mythos de Cthulhu, peça-lhes para decidirem suas próprias perdas de Estabilidade

e Sanidade, usando a tabela como guia. Essas regras encorajam os jogadores a se divertirem ficando loucos, ao invés de resistirem a isso. Elas encaram a perda de Sanidade e Estabilidade como um prazer, e não uma punição. Em um jogo ideal, os jogadores tentarão agarrar qualquer oportunidade para perderem Estabilidade e Sanidade.

Para auxiliá-los, e a você, os seguintes símbolos indicam o potencial custo de perda Sanidade e Estabilidade e sugerem o quanto deveria ser. O símbolo a esquerda indica a perda de Sanidade, enquanto o da direita indica a perda de Estabilidade.



Para entidades do Mythos particularmente

sórdidas, um pequeno número aparecerá dentro de colchetes. Ele indica a perda que um Investigador sofre mesmo quando é bem sucedido no teste de Estabilidade.

Todos os testes de Estabilidade neste cenário são relevantes ao Mythos.

### Delirando

Com sorte, os Investigadores acabarão enlouquecendo. Entretanto, pelas regras normais, eles saem do jogo quando suas Sanidades chegarem à zero ou suas Estabilidades atingirem -12. Isso não apenas é um desincentivo, mas rouba dos jogadores a oportunidade de jogar com alguém verdadeira e completamente insano. Esta regra alternativa permite que Investigadores insanos continuem em jogo.

Quando a Sanidade atingir zero ou a Estabilidade chegar a -12, o Investigador está incuravelmente insano. Faça o jogador representar isso.

Assim, como Danforth em As Montanhas da Loucura, o Investigador pode continuar funcional. Ele pode até mesmo usar habilidades Investigativas e Gerais. Entretanto, o Investigador não poderá mais recuperar ou perder Sanidade ou Estabilidade.

O Investigador está efetivamente acabado. Apenas uma casca vazia, mal conseguindo estar de pé. O jogador deve aposentar seu Investigador na primeira oportunidade possível: talvez numa pausa da ação; provavelmente ao final da sessão de jogo; certamente, ao final da Investigação.

Porém, enquanto isso o Investigador continua indo, levado pela adrenalina e loucura.

### Não Perca a Cabeça

Use essa regra opcional quando os Investigadores forem confrontados com uma substancial perda de Estabilidade, como a existente no final do cenário.

Quando um Investigador estiver para perder Estabilidade o suficiente que o deixe incuravelmente insano, o jogador pode ao invés, escolher perder Sanidade. Para cada ponto de Sanidade que ele sacrifique, ele mantém três pontos de Estabilidade que de outra forma teria perdido.

Ele deve declarar essa decisão após seu teste de Estabilidade, tendo sido bem sucedido ou não.

Assim, o Investigador se mantém calmo, porque viu uma maior e mais terrível verdade.

*Por exemplo: Após fugir do Bosque Horsefalls, Dolores Muir está com Estabilidade -2*

*e Sanidade 6. Quando contempla Shub-Niggurath. Ela falha em seu teste de Estabilidade, o que significa encarar a perda de 11 de Estabilidade e 4 pontos de Sanidade. Isso irá deixar sua Estabilidade abaixo de -12, deixando-a incuravelmente insana. Ao invés disso, ela escolhe sacrificar 5 pontos de Sanidade, levando sua Estabilidade até -10 e sua Sanidade 1.*





### OS INVESTIGADORES

Você pode usar os Investigadores de exemplo fornecidos aqui ou criar seus próprios.

Se você decidir criar seus próprios Investigadores, note que Usar Biblioteca e as habilidades Interpessoais são particularmente úteis neste cenário. Também, no interesse de permitir que os Investigadores enlouqueçam rapidamente, tente restringir a habilidade Psicoanalise.

Finalmente, encontre uma forma de conectar os Investigadores ao cenário, construindo conexões entre eles e com Jakob Tulving.

*Por exemplo, os Investigadores de exemplo podem se ligar ao cenário da seguinte forma: Ver Bowles, um amigo de Jakob Tulving, e Theo Warren, outro conhecido, recebem cartões postais. Eles se encontram com o Dra. Muir, o qual eles sabem é ex-médica de Tulving. Na*

*loja de Rabinowitz, eles conhecem a Irmã Bertha, que está fazendo compras por lá e tem a motivação Azarada, e Ella McDonagh, que exige saber o que está acontecendo.*

### Dra. Dolores Muir

- **Conceito:** Inabalável médica dos insanos
- **Motivação:** Acadêmico
- **Ocupação:** Alienista
- **Sexo:** Feminino
- **Fontes de Estabilidade:** Dra. Agnes Waitte, a outra médica no asilo; Patience, minha filha; Senhor Manfred, um bibliotecário da Biblioteca Nacional da Inglaterra.
- **Pilares de Sanidade:** A mente humana é suscetível a investigação científica; Eu sou mais velha que você e sei das coisas; Eu sou perfeitamente sã.
- **Habilidades Investigativas:** Antropologia 1, Barganha 1, Biologia 2, Burocracia 1, Contabilidade 1, Convencimento 2, Direito 1, Farmácia 2, História 1, História da Arte 1, Idiomas 2, Intimidação 2, Medicina 4, Sobrevivência 1, Usar Biblioteca 2.
- **Habilidades Gerais:** Atletismo 2, Condução 5, Equitação 5, Estabilidade 10, Fuga 5, Precaução 10, Reparos Elétricos 5, Sanidade 10, Sentir Perigo 10, Vitalidade 10.

Como Diretora Adjunta do Asilo Caterham, você já viu todas as demências dessa vida. Nada lhe surpreende mais: em poucos minutos de

contato com um paciente, você já o diagnosticou e sabe qual o melhor tratamento.

Pegue, por exemplo, Jakob Tulving. A cada cinco anos, ele tem recaídas em sua obsessão e delírios, divagando sobre seitas esotéricas, folclore antigo e sabe Deus o que mais. Sua caligrafia, normalmente serena e exata, espalhada pelas páginas. Você conhece a mente dele melhor do que a sua própria.

A medida que foi envelhecendo, sua memória piorou. Frequentemente, você esquece onde colocou os livros. Você erra palavras que nunca teria escrito errado em sua juventude. Às vezes, numa conversa, você esquece palavras: outro dia, por exemplo, você não conseguia se lembrar de qual carne vinha do porco. Você tem noção de que suas faculdades estão definhando. Em seus momentos mais difíceis, você teme estar pendendo a cabeça. Tendo sempre se orgulhado de sua própria sanida-

de, isso abala você. Certamente você é diferente de seus pacientes mentalmente debilitados? O que você faria se sua mente começasse a partir?

Sua visão, também, está deteriorando. Você não consegue mais ler sem seus óculos nem reconhecer as pessoas até que estejam próximas. Você está ficando velha, e isso lhe assusta.

Esses temores se evidenciam em suas maneiras: você é rude, desdenhosa e critica. Você diz a si mesma que não suporta muito bem pessoas tolas, mas se pergunta se você não estaria se tornando uma tola, você também.

### Reverendo John Bowles

- **Conceito:** Teólogo estudioso
- **Motivação:** Antiquário
- **Ocupação:** Sacerdote
- **Sexo:** Masculino
- **Fontes de Estabilidade:** Irmão Vincent, um monge; Padre Newell, outro colega sacerdote; Timothy Marr, um companheiro de bebidas.
- **Pilares de Sanidade:** O conhecimento leva a Deus; Deus tem um plano para nós; A natureza é um presente de Deus.
- **Habilidades Investigativas:** Arqueologia 1, Arquitetura 1, Burocracia 1, Coletar Evidências 1, Convencimento 2, História 2, História da Arte 1, História Oral 2, Idiomas 2, Avaliar Honestidade 2, Ocultismo 1, Sobrevivência 1, Teologia 2, Usar Bibliotecas 2.
- **Habilidades Gerais:** Armas de Fogo 5, Condução 5, Estabilidade 10, Estabilidade

10, Explosivos 5, Fuga 10, Precaução 5, Primeiros Socorros 6, Reparos Mecânicos 5, Sentir Perigo 5, Vitalidade 10.

Para você, Deus está no coração de uma biblioteca. Tendo passado os anos lendo em salas silenciosas, você se surpreende quando outros conversam com você. Se você pudesse projetar o paraíso, você o preencheria de livros e importaria o silêncio às outras almas.

Assim, quando lhe ofereceram uma posição no Palácio Lambeth, você aceitou imediatamente. Isso foi há vinte anos, desde então, você tem revirado a Biblioteca do Palácio, procurando por Deus nos livros. Você anseia por encontrar provas de Sua existência, mas uma indicação, uma seta, iria satisfazê-lo.

Como muitos teólogos, você tem mais correspondentes do que amigos. Alguns estudam

religião, outros não, mas todos pesquisam campos relacionados ao seu. Um destes é Jakob Tulving, um folclorista. Ao longo do tempo, ambos já passaram agradáveis semanas na casa do outro, engajados em intrincadas conversas ao um bom vinho tinto seco. Seus estudos recentemente tenderam ao esoterismo, o que, embora ingênuo, animava as conversas agradavelmente.

Você espera ter notícias dele novamente. Porém, acima de tudo, você deseja saber o que ele tem estudado. Jakob, você sente, sempre esteve próximo de algo importante. Quem sabe ele o tenha encontrado agora. Talvez, através dele, você possa encontrar Deus

### Irmã Bertha<sup>1</sup>

- **Conceito:** Freira simpática
- **Motivação:** Má Sorte
- **Ocupação:** Clero
- **Sexo:** Feminino
- **Fontes de Estabilidade:** Agatha, a Madre Superiora; Rose, minha irmã; Julia, outra freira e melhor amiga.
- **Pilares de Sanidade:** Tudo dá certo no final; Coisas piores acontecem no mar; Um pouco de sujeira não machuca ninguém.
- **Habilidades Investigativas:** Bajulação 2, Biologia 1, Barganha 1, Coletar Evidências 1, Convencimento 2, Crédito 4, História 2, História da Arte 1, História Oral 1, Idiomas 2, Manha 1, Avaliar Honestidade 2, Ocultismo 1, Teologia 2, Usar Bibliotecas 2.
- **Habilidades Gerais:** Armas de Fogo

<sup>1</sup> Se você utilizar a Irmã Bertha, ela precisará se incluir na investigação à força. Escolha um jogador que possa fazer isso.

## A Caixa Dilaceradora

3, Atletismo 10, Briga 10, Condução 5, Equitação 5, Estabilidade 10, Primeiros Socorros 3, Reparos Elétricos 5, Sanidade 10, Vitalidade 10.

Coisas esquisitas sempre estão lhe acontecendo. Outro dia você estava na Biblioteca do Palácio Lambeth, conversando com o bibliotecário, e pra ser franca não estava muito interessante, mas você não deixou isso lhe impedir de ser simpática, não mesmo, uma palavra amiga nunca magoa ninguém. Onde você estava?

Ah sim. Você estava na Biblioteca do Palácio Lambeth, conversando com o bibliotecário, quando alguém lhe pediu para ficar quieta! Algumas pessoas não gostam de gente simpática. Bem, paciência, você segue sorrindo.

Agora, para ser honesta, essa simpatia toda às vezes lhe mete em apuros. Você esta sempre no

lugar errado na hora errada! Outro dia mesmo você esqueceu um livro no vestário e, quando voltou para pegá-lo, duas Irmãs estavam se beijando! Naturalmente você não contou para ninguém, salvo seus poucos amigos mais próximos.

E você encontra as pessoas mais curiosas. Esses dias, novamente na biblioteca, você conheceu um simpático padre chamado Bowles. Que coincidência, você disse a ele. Você joga boliche!<sup>2</sup> Ele não entendeu como isso poderia ser engraçado e lhe mandou procurar seus livros.

Surpreendentemente, um dos livros era roubado! De uma antiga livraria em Oxford! Você reconheceu o selo assim que o abriu!

Assim a Biblioteca precisou devolvê-lo e não ficaram muito felizes. Coisas assim estão sempre acontecendo com você.

Entretanto, nada esquisito irá acontecer com você hoje, porque você está apenas saindo pras compras. De fato, você está indo até Golders Green, fuçar em alguns antiquários e nada interessante vai acontecer por lá.

### Theo Warren

- **Conceito:** Compositor sinestésico
- **Motivação:** No Sangue
- **Ocupação:** Artista
- **Sexo:** Masculino
- **Fontes de Estabilidade:** Jane Dartmouth, um escultor; Martha Warren, sua mãe; Louis Armstrong, seu ídolo.
- **Pilares de Sanidade:** Se você o ver, você pode transformá-lo numa melodia; O toque

é o único sentido no qual você pode confiar; Sua realidade é a única que conta.

- **Habilidades Investigativas:** Arquitetura 2, Arte 2, Astronomia 1, Bajulação 2, Barganha 1, Crédito 1, Fotografia 2, História da Arte 2, História Oral 2, Manhã 1, Avaliar Honestidade 2, Ocultismo 2, Ofício 2, Sobrevivência 1, Usar Bibliotecas 2.
- **Habilidades Gerais:** Atletismo 10, Briga 10, Condução 5, Estabilidade 10, Prevenção 8, Sanidade 10, Sentir Perigo 8, Vitalidade 10.

Seus sentidos se misturam uns com os outros. Aquilo que você vê, você sente o gosto. Aquilo que você cheira, você escuta. A única forma de confiar nas coisas é tocando às vezes você acorda no meio da noite e não lembra como chegou ali nelas.

Então você escreve músicas daquilo que

vê. Você procura por pinturas bizarras e às vezes você não consegue se lembrar do sonho, mas ele continua pulsando em sua mente paisagens, então as transformam em música. Embora a comunidade de música clássica de Londres tenha rejeitado você, você encontrou refugio no cenário do jazz. Seus estranhos e animados ritmos são vermelhos, roxos e belos.

Por vezes você acorda em um trem e você não consegue controlar seus pensamentos você não consegue controlar seus pensamentos não se lembra de ter embarcado, embora você tenha o bilhete de embarque. Às vezes você acorda de pé você não pode confiar nos seus sentidos em uma pradaria, encharcado pela chuva que cai.

Onde quer que vá, você trás consigo folhas de partituras, e frequentemente existe uma verdade rabisca-as loucamente para capturar uma melodia existe uma verdade por trás de tudo que vagueia em sua cabeça. Com frequência você se pega falando sozinho o que você não está enxergando e as pessoas o olhando em bibliotecas como se você fosse maluco o que você não está enxergando.

### Ella McDonagh

- **Conceito:** Policial temerária e determinada
- **Motivação:** Aventura
- **Ocupação:** Detetive Policial
- **Sexo:** Feminino
- **Fontes de Estabilidade:** Dorothy Peto, comandante, Divisão A4; George McDonagh, pai; Senhora Parker, governanta.

- **Pilares de Sanidade:** A lei; Inglaterra; Eu posso cuidar disso.

- **Habilidades Investigativas:** Arrombamento 1, Balística 1, Coletar Evidências 2, Convencimento 1, Direito 2, Fotografia 1, História 1, Idiomas 1, Intimidação 1, Medicina 1, Avaliar Honestidade 2, Sobrevivência 1, Trato Policial 2.

- **Habilidades Gerais:** Armas de Fogo 10, Atletismo 10, Briga 6, Condução 10, Estabilidade 10, Prevenção 10, Primeiros Socorros 10, Sanidade 10, Sentir Perigo 5, Vitalidade 10.

Você ama seu trabalho. Quando a polícia começou a aceitar mulheres na corporação, você soube que era a carreira que queria seguir. Você nunca irá se casar. Se você o fizer, terá de

se demitir, e você nunca fará isso. Agora, para ser honesta, você vê sua presente função apenas como um começo, Trabalhando para a Divisão A4 (Polícia Feminina), você lida principalmente com crianças. Você quer mais. Você almeja por algo mais substancial, algo onde você possa agarrar. Um homicídio. Um desaparecimento. Qualquer coisa que possa investigar.

Se você conseguir, faria bem feito. Sua juventude lhe dá uma autoconfiança impenetrável, beirando a estupidez, que lhe acompanha na maioria das crises. Seus amigos a descrevem como determinada ou teimosa.

Essa autoconfiança se reflete numa exagerada superestimação de suas habilidades. Em qualquer situação, você acredita que sabe mais, e frequentemente manda os outros saírem do caminho para que você possa fazer seu trabalho. No entanto, você é dotada de um ótimo bom senso. Você pode não saber mais que os outros, mas geralmente tem bons palpites.



<sup>2</sup> Comparação de Bowles com o bowls, boliche em inglês.



# RASTRO DE CTHULHU

## A Caixa Dilaceradora

### PERSONAGENS

#### COADJUVANTES

Aqui há uma breve descrição dos principais personagens coadjuvantes no cenário. Se você precisar de estatísticas para esses personagens, use as seguintes para Rabinowitz e Grappa

- **Habilidades:** Briga 10 e Vitalidade 10.
- **Limiar de Acerto:** 4
- **Ataques:** -2 (Punhos, usados com experiência)

E estas para Tulving e Senhora Baddeley:

- **Habilidades:** Fuga 5 e Vitalidade 5.
- **Limiar de Acerto:** 3
- **Ataques:** -3 (Punhos, usados amadoramente)

#### David Rabinowitz, Jealheiro

David Rabinowitz está acostumado a ser enganado, ameaçado e ocasionalmente roubado. Tendo visto muitos objetos estranhos e pessoas esquisitas, ele dificilmente se surpreende. Um homem de voz suave e intransigente, ele exala um ar de tranquilidade profissional e cortesia.

Para representar David:

- Finja pegar um objeto e observá-lo.
- Fale com calma e exatidão.
- Levante as sobrancelhas para salientar seus pontos

#### Tulving

Jakob já está no final da sua meia-idade. Seus cabelos, mais cinzentos do que brancos, são meticulamente bem penteados para trás e ele se veste de modo conservador, camisa branca bem passada e calças prensadas. Embora ele não tenha mais olhos, fala entusiasticamente sobre o quão bem ele pode enxergar.

Para representar Tulving:

- Fale mais rápido que o normal e num tom mais alto.
- Olhe atentamente os jogadores, voltando-se para cada um ao dirigi-lhes a atenção.
- Gesticule e aponte para as coisas.

Estes dois últimos pontos, é claro, demonstram que ele ainda pode enxergar.

#### Senhora Baddeley

A Senhora Baddeley é a proprietária do Hotel Thorndike. Ela foi sequestrada pelo povo da floresta e sacrificada para Shub-Niggurath. Atualmente, ela está presa dentro de túneis de vegetação, com raízes crescendo através dele, sendo lentamente digerida.

Para representar a Senhora Baddeley:

- Feche seus olhos com frequência, como se estivesse tentando segurar a dor.
- Respire profunda e intensamente.
- Tencione seu corpo.

#### Grappa

Grappa é um ancião do povo da floresta. Dicas de como representá-lo são fornecidas mais para frente no cenário.

#### Tom

Um menino de apenas sete anos de idade, Tom foi criado pelo povo da floresta. Ele cultua a criatura embaixo da terra da mesma maneira que a maioria das crianças vai à igreja: como obrigação e rotina, ao invés de convicção ou paixão.

Para representar Tom:

- Recue, ligeiramente, de qualquer jogador que se dirigir a você.
- Segure suas mãos juntas.
- Encare quem estiver falando com você.



## A Caixa Dilaceradora

### PARTE I: LONDRES

#### Introdução

No inverno de 1935, o cartão postal de Jakob chega. A escrita é rabiscada e selvagem. Isso, como os Investigadores que o conhecem percebem, é um sinal de que ele está escorregando na demência, como em anos anteriores.

Use o cartão postal para juntar os Investigadores. Talvez todos recebam um postal cada um e se encontrem na loja de Rabinowitz. Ou quem sabe, um Investigador receba o postal e chame os outros.

David Rabinowitz pode ser facilmente localizado em sua loja em Golders Green, Londres.

#### Encontrando Rabinowitz

Entretanto, se seus jogadores apreciarem caçar negociantes de antiguidades evasivos, deixe-os gastar pontos de habilidade para tal. **Crédito** irá localizá-lo através de contatos na sociedade; **Manha** irá achá-lo através de contatos no submundo; outras habilidades funcionam de acordo com sua descrição.

Se você fizer isso, trate a localização de Rabinowitz como uma **Pista Central**.

#### Rabinowitz & Goldberg,

#### Golders Green

Rabinowitz é proprietário de um pequeno antiquário no norte de Londres. Seu sócio, Goldberg, falecido já há algum tempo. Da estação do metro de Golders Green, os Investigadores passam por um labirinto de ruelas cada vez mais estreitas até chegar a Explanada de St. Andrew.

A loja é curiosamente fácil de não ser notada. O motivo é incerto: a placa não está mais suja do que as das lojas vizinhas, nem a fachada está mais escondida. Mesmo assim, os Investigadores passam por ela sem perceber que está ali, antes de retornarem e encontrá-la. Essa sutileza, somada a fachada antiquada da loja, dá um ar surreal a Rabinowitz & Goldberg.

A porta está aberta. As janelas turvas de sujeira. Quando ao entrarem, uma campainha estragada toca estridentemente, o som suspenso

por mais tempo do que deveria. Leva um tempo até os Investigadores se acostumarem com a penumbra.

A loja está abarrotada de curiosidades, a maioria de origem cênica: uma máscara grega deformada; um par de óculos para opera; um cartaz para um distorcido Rei Lear, com um final feliz. Porém, na direção aos fundos da loja, os artefatos se tornam esotéricos em natureza: cristais empoeirados, cartas de Tarô blasfemas e espelhos negros de rochas vulcânicas.

Bem ao fundo há uma cortina de contas suja, com diversas cordas faltando, amarrada de lado. Na sala atrás, sobre uma mesa, há um caixa de madeira entalhada.

#### Deserta

A loja está deserta para efeitos dramáticos: explorar uma loja vazia é peculiar, até mesmo ameaçador. Não há nenhum motivo aparente para Rabinowitz estar ausente.

Porém, caso os Investigadores fiquem desconfiados de sua ausência ou estiverem relutantes de pegar a caixa sem ele por perto, traga-o à cena. A campainha irritante volta a tocar quando ele entra na loja. Ele estava fora negociando um lote de adereços do Teatro Real Adelphi. Agora, ele está aqui, e contente em conversar.

Como o restante da loja, essa sala dos fundos também está deserta. Entretanto, a caixa parece ter sido colocada para os Investigadores a pegarem: uma nota rabiscada diz “Pago – Tulving – Retirar”.

As seguintes pistas estão disponíveis ao pesquisar pela loja ou ao questionar Rabinowitz, se ele aparecer (veja a nota lateral).

#### 1. A caixa parece ter vindo de longe.

- **Bajulação:** Você parabeniza Rabinowitz pelos itens em sua loja, deixando-o contar as histórias dos itens teatrais. Finalmente, você direciona a conversa para a caixa. De onde ela veio, você o questiona? Ele parece confuso. Ele a comprou de um cavalheiro na África do Sul, ele diz. Mas pelo telefone, o cavalheiro lhe disse tê-la comprado na Austrália.

- **Contabilidade:** Para adquirir a caixa, Rabinowitz transferiu dinheiro para uma conta em Alexandria, no Egito. Entretanto, o montante transferido foi calculado como um valor exato em libras da África do Sul, o que sugere que o vendedor seja de algum lugar na África.

#### 2. Rabinowitz é especializado em itens incomuns com autenticidade garantida.

- **Burocracia:** Examinando as correspondências de Rabinowitz, você descobre vários pedidos de itens difíceis de encontrar. Uma correspondência pede um crânio usado por Henry Irving, presumidamente quando representou Hamlet. Outro pede um manuscrito original de Isaac Newton. Rabinowitz

tem se esforçado excepcionalmente para encontrar esses itens, e em muitos casos, com sucesso.

- **Crédito:** Talvez, você sugere a Rabinowitz, ele possa encontrar um manuscrito de Schubert em particular para você. Ele se endireita. É claro, ele diz, itens obscuros são sua especialidade. Frequentemente, ele passa semanas na Biblioteca do Museu de Londres, vasculhando jornais em busca de um item específico.

Não há nenhuma Pista Central nesta cena. Os Investigadores devem ou viajar até o Hotel Thorndike ou abrir a caixa. Alternativamente, Investigadores diligentes podem querer passar em suas respectivas casas.

### A Caixa Dilaceradora

A caixa, confeccionada e adornada em madeira escura, tem cerca de 30 cm de altura. Entalhes cobrem sua superfície. Seus desenhos são curiosos: a parte superior se eleva, como uma campânula, de uma base plana.

Mesmo antes dos Investigadores a abrirem, eles sentem a caixa os chamando. Ela chama suas atenções, como um holofote: mesmo desviando o olhar, eles permanecem conscientes de sua presença, pelo canto dos olhos.

Eles podem abrir a caixa a qualquer hora. Na verdade, sempre que eles estiverem em dúvida sobre algo, eles saberão que a caixa tem as respostas. Deixe que os Investigadores a abram





## A Caixa Dilaceradora

sempre o onde quer que queiram: em um trem, no Hotel Thorndike, em uma sala reservada na Biblioteca do Museu de Londres.

Dentro há uma bizarra escultura de bastões e hemisférios, de cerca de 40 ou 50 cm. Sua forma é oscilante, como se estivesse respirando. Sua geometria parece flutuar: os bastões parecem simultaneamente retos e curvados; os ângulos são muito acentuados para os olhos seguirem.

Ora os bastões e hemisférios são opacos, Ora parecem brilhar. Nunca ficam claro quais estão próximos e quais estão afastados. De fato, a escultura parece rearranjar a si mesma, logo após o campo de visão dos Investigadores. Eles imaginam olhos os observando, por entre os bastões, mas que desaparecem quando olham diretamente.

Há também ilusões de tamanho. Quando um Investigador desvia o olhar, a escultura parece se

alargar, preenchendo a sala. Ao voltar o olhar, está com seus poucos centímetros novamente.

Esse é Daoloth, o Dilacerador dos Véus. Felizmente para os Investigadores, não é Daoloth em sua plenitude, mas sim uma imagem, projeção ou aspecto dele. Não obstante, é suficiente para abalar suas Estabilidades e Sanidades. E também, instantaneamente lhes dá 1 ponto em **Mythos de Cthulhu**.



Após essa perda inicial, ver a imagem de Daoloth novamente não dá novas penalidades. Ao contrário, os Investigadores passam a ter uma intuição recorrente de que, não importa o problema que estejam pensando, estudando Daoloth irá revelar a resposta.

Essa intuição está correta. Os Investigadores podem examinar a imagem de Daoloth, seguindo seus contornos, se perdendo em sua geometria. Esse estudo é viciante: Investigadores podem passar horas, mesmo dias, descobrindo mais e mais.

Estudar Daoloth concede pontos em **Mythos de Cthulhu**, limitado apenas pelo tempo que o Investigador passar examinando-o. Uma hora de estudo concede 1 ponto; três horas concede 2, um dia concede 3. Estudo adicional, por semanas ou anos, é improvável nesta aventura, mas eventualmente concederia ao estudante compreensão ilimitada.

E, é claro, loucura ilimitada. Lembre-se de

deduzir da **Sanidade** quando Mythos de Cthulhu é aprendido. A Sanidade permanece limitada a 10 menos a graduação em Mythos de Cthulhu.

Alternativamente, os Investigadores podem estudar a caixa usando métodos mais convencionais. Neste caso, as seguintes pistas ficam disponíveis.

### 1. A caixa é imensuravelmente antiga.

- **Arqueologia:** Na loja, você supôs que a caixa fosse de um design neogótico vitoriano. Porém agora, sob uma luz melhor, você se questiona se é mesmo gótica e, portanto, mais antiga. Ainda, mesmo os próprios desenhos góticos foram entalhados sobre outros. Essa caixa é antiquíssima.
- **Usar Biblioteca:** Após dois dias na Biblioteca do Museu de Londres, seus

achados são curiosos. Há registros dessa caixa no Egito e no Cabo da Boa Esperança. Mais desconcertantemente, entretanto, há registros mais antigos ainda de uma caixa parecida na Bavária. Você não consegue traçar as origens da caixa. Ele deve ser muito, muito antiga.

### 2. Esse é Daoloth, o Dilacerador dos Véus.

- **Mythos de Cthulhu:** A escultura representa Daoloth, o Dilacerador dos Véus, que rasga e afasta as ilusões e nos permite ver a verdade. Ele revela os padrões por detrás do universo, à geometria atrás da luz. Essa é sua imagem, sua protuberância, um aspecto dele. Todo o conhecimento está escondido dentro.

## Maior Por Dentro

Algum jogador pode questioná-lo sobre o tamanho da escultura: você falou que a escultura tem 40 ou 50 cm de altura, mas que a caixa tem apenas 30?

Diga ao jogador, sim, foi o que você disse!



## Abrindo a Caixa

Não direcione os Investigadores a abrirem a caixa. Eles podem abri-la sempre e onde quiserem ou podem deixá-la fechada.

Se eles não a abrirem antes de deixarem o Hotel Thorndike (veja abaixo), invoque suas

Motivações. Todas as Motivações, salvo Seguidor, se aplicam aqui:

- **Antiquarismo:** Essa caixa é antiquíssima. Você adoraria ver o que tem dentro.
- **Arrogância:** Por que você tem medo de abrir essa caixa?
- **Aventura:** Talvez tenha algo excitante nessa caixa.
- **Curiosidade:** Você está morrendo de vontade de saber o que tem na essa caixa.
- **Dever:** Se essa caixa contiver algo perigoso, você deve descobrir por Deus / O Império Britânico / a Ciência.
- **Intelectual:** O que quer que tenha nesta caixa é de grande interesse acadêmico. Você pode fazer seu nome com isso.
- **Má Sorte:** Maldição. Você perdeu um xelim. Quem sabe não caiu dentro dessa caixa.
- **No Sangue:** Sonambulismo novamente? Aqui está você, as três da manhã, de pé em frente da caixa.
- **Sede de Conhecimento:** Essa caixa guarda segredos. Você precisa saber quais são.
- **Sensibilidade Artística:** A caixa é inquietante e bela. Como poderia ser por dentro?
- **Tédio:** Isso está tedioso. Vamos abrir a caixa.
- **Trauma:** Agora não tem mais volta. Você vai abrir essa caixa à força.

Estas são Motivações Fortes para abrir a caixa: resisti-las custa aos Investigadores 4 pontos de Estabilidade ou um terço de suas reservas de Estabilidade, o que for maior.

Mas não use estas Motivações Fortes muito cedo. Primeiramente, dê aos Investigadores a oportunidade deles abrirem a caixa por sua própria vontade. E, novamente, não os direcione isso: eles podem, se quiserem, tomar a penalidade na Estabilidade e deixar a caixa fechada.

Tendo dito isto, os Investigadores quase sempre abrem a caixa sem muitas delongas.

## Quando Você Desvia o Olhar

Aqui há um truque para ilustrar a mudança constante no tamanho do interior da caixa.

Inicialmente, explique o que tem na caixa, usando as descrições já fornecidas.

Então, espere que o jogador desvie o olhar, provavelmente para outro jogador. Então lhe



## A Caixa Dilaceradora

diga brusca e enfaticamente: “Assim que você desvia o olhar, surge algo enorme pelo canto dos olhos.” Simultaneamente, coloque sua mão aberta próxima de seu rosto (a uma distância segura e que não seja inconveniente), representando a coisa que se expandiu em seu campo de visão.

Quando olharem novamente, diga-lhes que tudo está em seu tamanho normal.

Finalmente, conforme os Investigadores perceberem o que está acontecendo, conte-lhes a verdade: o conteúdo da caixa muda de tamanho quando desviam o olhar.

É pura teatralidade, mas com os jogadores certos funciona muito bem.

### Seguindo

Ocasionalmente, alguns Investigadores tentam se livrar da caixa. Nestes casos, ele reaparecerá novamente, através de uma série de coinci-

dências cada vez mais improáveis.

Por exemplo, se eles a jogarem do trem, ela chegará até o Hotel Thorndike, aparentemente entregue lá. Se eles a jogarem no mar, ela aparece na praia. Algumas vezes seu reaparecimento é inexplicável: talvez, por exemplo, os Investigadores repentinamente a encontrem em uma clareira.

Para resumir, se os Investigadores tentarem se livrar da caixa ela os seguirá. Não use esse truque mais do que duas ou três vezes. Os Investigadores podem destruir a caixa, mas a escultura dentro não pode ser destruída.

### O Leitão

Uma vez que um Investigador tenha olhado dentro da caixa, o mundo começa a se tornar alienígena e desagradável. Se possível, use essa

cena quando um Investigador estiver onde houver comida.

Em uma prateleira, o Investigador percebe um glóbulo amorfo, com cerca de 30 cm. Ligeiramente escorrido, de uma coloração indescritível: ora verde ora laranja. Os olhos parecem se perder dentro dela. É elástica ao toque, quase esponjosa.

É um leitão. Para todas as outras pessoas, inclusive os outros Investigadores, é apenas um perfeitamente normal e delicioso leitão, com pele crocante e um recheio de alecrim. Para o Investigador, é uma massa amorfa.

Essa cena pode demorar um pouco, conforme os Investigadores discutem sobre o porco/bolha. (Para adicionar um pouco mais de complexidade, outros Investigadores que também olharam dentro da caixa também podem ver algo diferente. Por exemplo, podem

ver um porco apodrecido.)

Se algum Investigador comer do porco para provar que é real, deixe-o ter um breve vislumbre do porco em sua forma amorfa mais tarde. Esse vislumbre dura um instante: suficiente apenas para revirar seu estomago.

Se os Investigadores não se aventurarem perto de comida, troque o leitão por um cachorro latindo. Um Investigador encontrar um glóbulo amorfo, fazendo um indescritível barulho borbulhante. Outros Investigadores veem apenas um pequeno cachorro latindo.

Entretanto, se possível, use o leitão, por causa da divertida possibilidade de um Investigador o comer.



### A Residência de Tulving

A fachada branca da casa de Tulving vislumbra os arborizados jardins privativos da Carlyle Square, em Kensington.

Para entrar, os Investigadores devem fazer gastos em uma habilidade apropriada: talvez **Arrombamento** para abrirem a porta; **Convencimento** para conseguirem uma chave reserva com os vizinhos ou **Coletar Evidências** para encontrar uma chave embaixo de um vaso. Trate isso como uma **Pista Central**.

A decoração da casa é moderna e opressiva, com pinturas Cubistas e Surrealistas, de artistas menores, acotovelando-se por atenção. Anotações rabiscadas se alinham por todas as superfícies e boa parte do assoalho.

Essa cena não é essencial: ela existe apenas para aqueles Investigadores que queiram saber

mais sobre Tulving antes de partirem de Londres. Preencha-o com os elementos de outras cenas, em particular:

- O Leitão (ou sua versão alternativa, com o cachorro latindo).
- Se os Investigadores abrirem a caixa, as cenas *Abrindo A Caixa* e quem sabe *Esponjoso ou Mais Esponjoso Ainda*.
- Um dos livros da biblioteca no Hotel Thorndike.

Após investigarem um pouco, os Investigadores percebem que Tulving partiu, com seus livros, para o Distrito dos Lagos. É para lá aonde os Investigadores devem ir.



### PARTE II: RAVENGLASS

#### O Hotel Thorndike

A viagem até o Hotel Thorndike é cansativa. De carro, são sete horas de Londres. De trem, são dez: os Investigadores baldeiam em Barrow-in-Furness, ao entardecer, então seguem pelo escurecido Distrito dos Lagos até Ravensglass. Na meia-luz, o granizo cai nas colinas, que se curvam como rugas na pele de um animal adormecido.

#### Como Rugas Na Pele

A frase “como rugas na pele de um animal adormecido” é significativa porque é o que são. Elas são rugas na superfície de Shub-Niggurath, cujo tentáculo é o norte do Distrito dos Lagos. Mais tarde, esse “animal” irá se mexer em seu sono.

Tente dizer essa linha sem que os jogadores imaginem seu significado. Ajuda o fato que, no Distrito dos Lagos real, as colinas pareçam estranhas e ameaçadoras, não muito diferentes de dobras de carne. Faça parecer como uma simples descrição.

Ravenglass é uma vila costeira desolada. Cerca de oito quilômetros ao norte, por uma estreita estrada nas escarpas, está o Hotel Thorndike. Embora a paisagem ao redor seja desolada, ele resplandece com vida. Mesmo agora no meio do inverno, pássaros cantam. A hera engolfa o hotel, cuja fachada clara parece quase cintilar.

Lá dentro, entretanto, o hotel parece deserto. As lâmpadas de gás, nas paredes, estão apagadas. A recepção parece abandonada, com papéis amontoados. Atrás da mesa da recepção há uma fotografia da proprietária, Senhora Baddeley, mas não há sinal nenhum da mesma. Se os Investigadores acionarem a sineta chamando alguém, o sino ecoa pelo edifício vazio.

Em um quadro atrás da recepção estão penduradas as chaves dos quartos. Somente uma está faltando, a do quarto de Tulving: todos os demais hóspedes já partiram. Seu quarto, no piso superior do hotel, com vista para o norte, ao longo da costa.

Quando os Investigadores encontram o quarto, a porta está aberta. Uma fraca luz da lua ilumina Tulving que está sentado estático em frente a uma mesa, fitando a janela. Ao seu lado há uma xícara de chá, frio como pedra. No pires há folhas de chá, como se o chá tivesse sido feito de qualquer jeito (e mais estranho ainda) na própria xícara.

Embora Tulving esteja gelado, ele está, como os Investigadores percebem gradualmente, vivo. Então eles o veem completamente, quando acenderem a lâmpada de gás ou ao passo que seus olhos se acostumam com a penumbra, e percebem que ele não tem olhos.

Ele os arrancou. Sobre a mesa está um canivete ensanguentado e coberto de fuligem e uma vela, com a qual ele aqueceu a faca. As órbitas cauterizadas, as incisões precisas e seus dedos ensanguentados. Os olhos em si

descartados, jogados no chão.



Jakob Tulving está consciente e disposto a conversar: ele explica, animadamente, que removeu seus olhos pra que pudesse enxergar melhor. Apontando exatamente para a biblioteca no térreo, ele explica que os livros o levaram a tal.

De fato, ele pode enxergar. Ao conversar com os Investigadores, ele os encara. Ao mover-se, ele anda com precisão por entre a mobília e portas. Ele aponta para coisas lá fora: vejam, ele diz, como o crescimento das árvores se alinha com a inclinação da encosta. Vejam, ele insiste com os Investigadores, os padrões do mundo.

Ele é categórico que os Investigadores devem prosseguir com seus estudos. Eles devem ler os livros! Devem seguir os padrões! Tem de encontrar a coisa embaixo do solo! No entanto, sempre que começa a explicar, parece apreensivo, como se sua mente fosse se quebrar se ele pensar muito (veja *A Compreensão*). Ele sabe que os Investigadores podem terminar sua pesquisa, mas não pode explicar por que.

Obviamente, ele está se agarrando nos últimos fiapos de sanidade: se ele fosse um personagem de um jogador, ele teria apenas um ponto de sanidade sobrando. Se os Investigadores o forcarem muito – se, realmente, eles o forcarem – ele irá enlouquecer (veja *A Compreensão*, mais abaixo).

Os Investigadores podem ficar vários dias no Hotel Thorndike. Eles podem encontrar os livros de Tulving facilmente, na biblioteca do hotel, como descrito abaixo. Eles podem ainda obter as seguintes informações.

#### 1. Os outros hóspedes e residentes do hotel partiram enquanto Tulving ainda estava hospedado.

- **Burocracia:** Você passa uma agradável hora atrás da mesa da recepção, cruzando o livro de registros com os recibos. Havia hóspedes no hotel quando Tulving chegou, mas partiram rapidamente. Os que chegaram quando ele já estava aqui partiram na noite seguinte, embora tivessem reservas para mais tempo. Há registros de reclamações de comportamento estranho: urros de

triunfo vindos da biblioteca, tarde da noite.

- **Convencimento:** Você serve uma xícara de chá para Tulving. Ele segura a xícara em suas mãos, se aquecendo com ela. Falando suavemente, você pergunta o que houve com os outros hóspedes do hotel. Eles foram embora, ele diz. Havia alguns quando ele chegou, mas partiram logo. Eles não gostavam de seu entusiasmo e de suas madrugadas de estudos.

#### 2. A proprietária do hotel, Senhora Baddeley, sumiu bruscamente.

- **Coletar Evidências:** Você verifica os quartos dos hóspedes, mas não encontra nada suspeito. Quem quer que fossem, arrumaram suas coisas e partiram sem nenhum alarde. Entretanto, você acha curioso que os quartos não tenham sido limpos e arrumados. Investigando mais a fundo, você localiza os aposentos da proprietária do hotel, Senhora Baddeley. Sua mala ainda está embaixo da cama, suas roupas no guarda roupas. Claramente ela partiu sem levar nada. Sua ausência o deixa ainda mais desconfiado.
- **Intimidação:** Você agarra Tulving pela gola da camisa. Onde está a Senhora Baddeley, você exige. Ele gagueja. Você pergunta novamente, mais calmamente. Ele não sabe, ele diz. Ela sumiu numa noite. Ele não disse por que.







# RASTRO DE CTHULHU

## A Caixa Dilaceradora

### 3. Tulving reuniu uma vasta quantidade de explosivos e gasolina, a qual ele pretendia usar para destruir algo no subterrâneo.

- **Explosivos:** Quando a manhã chega, você explora a área externa do hotel. Inicialmente, nada parece muito suspeito, até você passar próximo a garagem, onde o fedor de gasolina chama sua atenção. Lá dentro está o carro de Tulving, e uma pilha de explosivos, dinamite e gelignite e tambores de gasolina. Quando você lhe pergunta para que é aquilo, ele apenas resmunga algo sobre destruir algo embaixo da terra.
- **Simples Procura:** Procurando pelo automóvel da Senhora Baddeley, você vai até a garagem. Onde dentro há um enorme suprimento de explosivos e gasolina.

### 4. Tulving pode enxergar.

- **Avaliar Honestidade:** Você está convencido que Tulving não esteja mentindo. Suas descrições da vista da janela são perfeitas e sem hesitação. Ele pode enxergar.



- **Medicina:** É, claro, anatomicamente impossível que Tulving possa enxergar. Afinal, ele não tem mais olhos. Mesmo assim ele encara você quando lhe dirige a palavra. Quando você lhe pede para seguir a ponta de sua caneta, ele move a cabeça para tal. Embora seja impossível, você acredita que esse homem possa enxergar.

### 5. Tulving pode ver os padrões que os humanos normais não podem.

- **Mythos de Cthulhu:** Você observa Tulving enquanto ele olha pela janela. Esse homem não é louco, você percebe, mas a um passo da insanidade total. Seus olhos podem traçar padrões que você

mal consegue perceber. Há significado no movimento de seus dedos ao bater os sobre a mesa. Ele pode enxergar mais claramente agora do que sequer podia antes.

**Pista Central:** Os malignos troncos do Bosque Horsefalls. (Os Investigadores podem localizar o Bosque Horsefalls de três formas: descobrindo as suspeitas de Tulving sobre o bosque; rastreando os captos da Senhora Baddeley até lá; ou, usando Mythos de Cthulhu, simplesmente seguindo os padrões até o bosque.)

- **Mythos de Cthulhu:** Existem padrões no solo, padrões de vida, como linhas ley, cruzando os Lagos. Você enxerga isso claramente agora! Como você pôde viver até agora sem essa intuição? As linhas seguem claramente para além do hotel. Obcecado, você as segue, com olhar fixo no chão. Eventualmente, as linhas se tornam inchadas e distorcidas, talvez você as tenha seguido demais. Quando os outros Investigadores o encontram,

- **Sobrevivência:** Você examina a região em torno do hotel, na esperança de encontrar algum sinal do que quer que tenha pegado a Senhora Baddeley. Após uma hora, você encontra vegetação amassada, o que deixa você ressabiado. Seguindo nessa direção, você encontra um sinal mais óbvio: um arbusto partido, seus galhos quebrados pela passagem de alguém. Os captos da Senhora Baddeley eram humanos e muitos. Ao passo que a vegetação se adensa, a trilha se torna mais clara, e você adentra o Bosque Horsefalls.

- **Usar Biblioteca:** De início, você estava frustrado pela falta de foco na pesquisa de Tulving. Qual era o seu objetivo? O que ele estava tentando encontrar? Os livros foram trazidos com um propósito, mas qual? Então, em uma anotação amassada, você acha uma pista. O que quer que ele esteja investigando, ele acredita ter encontrado em uma floresta da região. Essa floresta estaria ao noroeste, observada por uma formação rochosa. Você procura um mapa. Bosque Horsefalls, você se pergunta?

## Biblioteca

A Biblioteca do hotel fica em uma sala reservada, que é ao mesmo tempo agradável e acolhedora. O papel de parede em motivos florais está desgastado e o couro do sofá começando a rasgar.

Agora, porém, uma atmosfera tensa e opressora paira sobre o local. O ar parece trepidar como o vento antes de uma tempestade. A origem dessa tensão são as estantes, onde Tulving colocou seus livros.

Obviamente a proprietária do hotel permitiu que ele trabalhasse aqui. É igualmente óbvio também que ele se aproveitou de sua hospitalidade. Papéis rabiscados estão por todos os cantos. Tinteiros vazios largados pela sala. Sua caneta deixada sobre a mesinha do café, pronta para ser pega e usada novamente.

Os livros, porém, estão cuidadosamente empilhados, quase respeitosamente, como se Tulving tivesse tentado impor ordem a eles. São contos de mitos, história e folclore, com páginas rasgadas e marcadas com orelhas, alguns até sem capa. Vistos separadamente, são livros simples e baratos, de relevância específica. Vistos juntos,

eles exalam poder. Essa, portanto, é uma biblioteca de tomos do Mythos.

Agora, seus jogadores chegaram a jogar os outros cenários Puristas? Se for o caso, há um livro na biblioteca para cada cenário que eles jogaram: *A Agonia De St. Margaret*, *Os Observadores No Céu* e *A Dança No Sangue*. Há um handout para cada livro, que pode ser encontrado a partir da página 24. Cada um tem uma pista de **Mythos de Cthulhu** associada a ele.

Adicione detalhes para tornar os livros mais coerentes aos jogos que vocês jogaram. Por exemplo, se quando vocês jogaram *A Agonia*

### Autores Não Localizáveis

Não deixe os Investigadores perderem tempo tentando localizar os autores, gráficas ou editoras desses livros. Ou seja, não os deixe seguir o mistério na direção errada.

De uma forma ou de outra, essas pessoas são impossíveis de localizar ou desinteressantes. Talvez a capa do livro, onde estaria o nome do autor, esteja faltando. Ou ainda o autor é anônimo. Melhor ainda, talvez a pessoa já tenha morrido.

Não importa como você faça, mantenha os Investigadores longe dos

autores e editoras. (Isso irá ajudar seu jogo de outras maneiras. Esses autores e editoras são notavelmente obscuros).



# RASTRO DE CTHULHU

## A Caixa Dilaceradora

De *St. Margaret*, um Investigador soltou uma lanterna nas cavernas, ponha isso na história do livro. Quem sabe ainda, um dos livros pode ter sido escrito por um dos Investigadores daquele cenário (use esse truque apenas uma vez e não deixe que o autor seja localizado).

Mas se, por outro lado, vocês não chegaram a jogar esses outros cenários Puristas, use então o handout para o Bestiário Folclórico de Tuling. Este também tem uma pista de **Mythos de Cthulhu** associada a ele.

### A Compreensão

Tuling está a um passo da completa insanidade. Ele pode responder as perguntas dos Investigadores, mas isso irá desmontá-lo.

Quando for questionado pela primeira vez, ele demonstra uma ansiedade extrema: talvez suas mãos se apertem sua xícara de chá ao ponto

de quebrá-la. Diga aos Investigadores que suas perguntas o estão levando mais perto do limite.

Se os Investigadores insistirem, Tuling revela ainda mais uma pista acima que normalmente precise de **Mythos de Cthulhu** ou outras duas que não.

Imediatamente depois, sua mente desmorona. Primeiro, ele dirige um punho a algo frágil: uma janela, uma xícara, talvez uma parede. Depois disso, ele passa a emitir um gemido agudo e constante, audível por todo o hotel, intercalado ocasionalmente por murmúrios guturais. Os Investigadores o levaram a loucura.

### Esponjoso

Pegue um Investigador que tenha olhado dentro da caixa antiga. Em um momento inesperado, talvez após acordar ou ao entrar em uma sala, este Investigador tem um vislumbre da realidade.

Ele vê um mundo estranho, alienígena. As superfícies são escorregadas, emborrachadas e estranhamente anguladas. Uma bruma espessa obscurece parcialmente tudo. Os contornos dos objetos se alinham em padrões estranhos e espirais, em um terrível significado que o Investigador não consegue compreender. Ao mover-se por esse mundo, não existe gravidade nem senso de orientação, mesmo assim ele

se prende às superfícies através de uma força desconhecida.



Ele está, é claro, exatamente onde estava antes. Está meramente vendo as coisas de forma diferente.

Passe para os outros Investigadores. Diga-lhes que aquele Investigador está fazendo barulhos estranhos, ora murmúrios guturais, ora gemidos lamuriosos. Eles irão averiguar? Se sim, o Investigador afetado está acordado e cambaleando em seu quarto.

Então diga ao Investigador afetado que apareceu algo novo ali. Formas de vida alienígenas e esponjosas estão se aproximando, cada vez mais próximas dele. O que ele irá fazer? (Essas formas de vida esponjosas, é claro, são os demais Investigadores).

Agora, os outros Investigadores tocam o Investigador afetado? Nesse caso, diga ao Investigador afetado que ele está sendo atacado.



Se o Investigador lutar contra as formas de vida esponjosas, conduza a cena como um combate entre os Investigadores.

A estranha visão do Investigador permanece até que qualquer conflito tenha sido resolvido (por exemplo, até que a combate termine ou o Investigador seja preso). A partir de então, o Investigador volta a enxergar o mundo normalmente novamente.

Costure essa cena aos eventos que acontecem ao redor do Investigador. Por exemplo, se os demais Investigadores o subjugarem e prenderem, diga o afetado que formas de vidas esponjosas o estão cercando e atacando. Se o Investigador acordar com alguém próximo a ele, ele vê aquela pessoa como um alienígena esponjoso. E assim por diante, até os limites de sua própria imaginação malévola.

### Mais Esponjoso Ainda

Conforme o cenário prossegue, deixe que os Investigadores que olharam dentro da caixa tenham vislumbres do verdadeiro universo.

Eles podem ver outro Investigador como uma figura esponjosa humanoide. Eles podem

perceber estranhos ângulos ou direções. Meçam esses vislumbres da verdadeira realidade ao redor das ações dos Investigadores, usando as descrições da terrível realidade dadas acima.

### Ruídos

Tarde da noite, quando tudo já estiver escuro, os Investigadores ouvem um farfalhar vindo da caixa. Esse ruído é Daoloth escoando para dentro do mundo. Um Investigador ouve o farfalhar se aproximando, então sente um rastejar sobre ele, como penas metálicas. Algo rasteja dentro de sua boca, prova seu sangue, e então se afasta.



Se os Investigadores tentarem impedir esse processo, acoisarecua. Se tentarem lutar, eles têm apenas a sensação de tocaram em uma penugem pegajosa, que logo desaparece. Se acenderem as lamparinas, os Investigadores vislumbram um conjunto de bastões e hemisférios metálicos, recuando numa velocidade impossível.



### Olhos

Investigadores que tenham olhando dentro da caixa ainda podem ver olhos, espreitando nas sombras e nos cantos dos quartos, observando-os. No entanto, eles aparecem apenas na visão periférica dos Investigadores. Quando eles olham diretamente, os olhos desaparecem.



### Sem Olhos

Quando a Sanidade dos Investigadores estiver particularmente baixa, encoraje-os a arrancar seus olhos. Enfatize que, se eles os removerem, poderão enxergar melhor. Se eles removerem seus olhos, diga-lhes que, realmente, eles podem enxergar melhor agora, e dê a eles 1 ponto de **Mythos de Cthulhu**.

### PARTE III: BOSQUE HORSEFALLS

#### Bosque Horsefalls

O Boque Horsefalls fica cinco quilômetros ao noroeste de Ravenglass. Os Investigadores podem caminhar do hotel ou pegar um pequeno trem, que parte da estação de Ravenglass até Murthwaite Halt.

Pela orla, é um típico e agradável bosque inglês. A fraca luz do sol penetra pelas copas das árvores, deixando sombras borradas e rajadas pela grama. Porpém, conforme os Investigadores avançam mata adentro as árvores tornam-se mais densas e as copas acima mais fechadas.

No coração do bosque, as árvores tornam-se improvavelmente densas. Elas crescem lado a

lado umas das outras, às vezes até sobre as outras. Animais estão por toda a parte: camundongos se aglomeram sob os pés, pássaros cantam dos galhos acima num número impossível. O bosque explode em vida, como um ganso criado para foie gras explode com razão.

Pelo meio da mata, há corredores tortuosos, em espaços por entre as árvores, como se a floresta fosse uma criatura e os corredores suas veias. Nas profundezas do bosque, esses caminhos são a única forma de seguir. São escuros: os Investigadores vão precisar de luz artificial.

Conforme avançam mais fundo, os Investigadores encontram um abrigo rústico construído na forma de um alpendre. Em seu interior eles encontram um cobertor sujo e algumas joias trabalhadas (das quais os Investigadores podem conseguir uma das pistas abaixo). Aqui não é um abrigo provisório: é a casa de alguém.

Agora, os Investigadores ouvem rangidos vindos do alto, como se um animal os estivesse seguindo lá do alto. Conforme avançam, eles escutam vozes humanas. Há pessoas, nas árvores e no solo seguindo os Investigadores.

Então os Investigadores veem uma criança, vestida em farrapos e escura de lama, encarando-os através as árvores. Se perseguida, a criança foge correndo, mas pode ser facilmente pega.

Esse é Tom, uma criança distraída e de olhar curioso, com cerca de oito anos. Ele é logo acompanhado por seu avô, um ancião magro conhecido como Grappa. Outras pessoas se juntam acima e atrás das árvores para espionar. Desconfiados, mas dispostos a conversar.

Eles são o povo da floresta. Estão vestidos de maneira simples e suja, com um semblante selvagem e olhar fixo. Enquanto falam, suas mentes parecem ocupadas com alguma coisa maior, seus olhos pulando das árvores para o chão da floresta constantemente. E, ao falar, babam um pouco, sem perceber.

Eles falam um inglês com um forte sotaque gutural que é difícil para os Investigadores entenderem. Um pouco de cumbriano (ou seja, da região) e um pouco de outros países distantes.

Se um Investigador tentar subir nas árvores, peça um teste de **Atletismo**, com Dificuldade 6. Com um sucesso, o Investigador alcança uma antiga rede de pranchas semiapodrecidas, levando de uma árvore a outra. Lá em cima, o Investigador encontra quinquilharias e objetos de adoração.

Dentro do Bosque Horsefalls existem muitas pistas, que podem ser adquiridas questionando o povo da floresta, examinando suas joias ou estudando a própria mata em si.

#### 1. O povo da floresta veio de muito longe, talvez do Egito ou Síria.

- **História da Arte:** Riscado na casca de uma árvore está um hediondo desenho de um bode. Ignorando o contexto, você observa o estilo. Existem influências de arte africana e talvez islâmica.
- **Idiomas:** Quando Grappa fala, você escuta seu sotaque e dialeto. Há, de fato, influências cumbrianas, beirando o escocês. Mas há outras peculiaridades: a vocalização é feita muito ao fundo da boca; os “t” e “d” são exagerados; há uma maior variação de tom do que é comum em dialetos ingleses. Há ainda influências egípcias em sua fala, você acredita.

#### 2. Eles veneram algo, uma cabra ou uma mãe, embaixo do solo na floresta.

- **Convencimento:** Mantendo sua voz baixa e as palmas de suas mãos a mostra, você assegura a Grappa que vocês não tem nenhuma intenção em machucar suas crianças. Você estão meramente preocupados, vendo-o sozinho.

Diminuindo sua raiva, ele explica que seus filhos não precisam da sua proteção. As crianças estão protegidas pela mãe. Conforme suas palavras tomam um tom religioso, você percebe que a “mãe” é um

criatura: uma mãe de todos, abaixo do solo da floresta.

- **Teologia:** Dentro de uma árvore oca você encontra um santuário. Há uma imagem arranhada de um animal composto, um touro com a cabeça de um bode e apêndices serpentinicos, entre padrões de emaranhados de galhos. O ponto focal do santuário é um buraco na terra. Ele lhe remete a rituais funerários que você testemunhou como missionário na África. O povo da floresta, você acredita, cultuam algo dentro do solo.

#### 3. Sua religião tem sido mantida em segredo desde os tempos antigos.

- **Antropologia:** Você não pode imaginar quando sua religião se originou. Nem a linguagem de Grappa nem o padrão de galhos do santuário lembram qualquer religião conhecida. As únicas similaridades são com ritos pré-históricos, conhecidos pelos desenhos nas cavernas da África. Como eles mantiveram suas crenças em segredo por tanto tempo?
- **Intimidação:** Você dispara sua arma por entre os pés de Grappa. Assustado, ele encara você diretamente nos olhos. Você se aproxima, ficando cara-a-cara com ele. Que religião pagã é essa sua, você questiona? Você não conhece, ele diz. Tem sido guardada de você desde o início dos tempos.

#### 4. A floresta é impossivelmente cheia de vida.

- **Biologia:** O crescimento dessas árvores é impossível: elas estão muito juntas para sobreviver. Suas raízes se misturar, mas você não consegue ver como obtém os nutrientes para todas.
- **Sobrevivência:** Não está certo. Você nunca ouviu tantos pássaros assim: seus sons coletivos são um dissonante e contínuo trinado. O chão corre, como água, de insetos. As criaturas e plantas

nessa mata estão carregadas de vida, de maneira não natural.





# RASTRO DE CTHULHU

## A Caixa Dilaceradora

### 5. Existe uma substância grudenta e não natural no solo, que cheira como leite mormo.

- **Bajulação:** A floresta é linda, você diz a Grappa, tão cheia de vida. O canto dos pássaros, o farfalhar das árvores: você está rodeado de vida, onde quer que olhe. Ele abre um sorriso largo e sua voz cresce num grito. É a mãe, ele diz. Ela secreta seu leite na terra. Você cheira o solo com cuidado e sente o odor de leite mormo.



- **Geologia:** Você esfrega a terra entre seus dedos. Ela parece pegajosa, como argila, porém úmida. Tem ainda um odor de leite mormo. Isso não é natural.

### 6. A Senhora Baddeley foi sequestrada pelo povo da floresta como um sacrifício.

- **Intimidação:** Cansado do sorriso forçado e das baboseiras insanas de Grappa, você levanta sua arma ostensivamente. Onde está a Senhora Baddeley, você exige saber? Ele abre um sorriso largo. Ah, nós a pegamos, ele diz. Nós a sacrificamos. Ela foi oferecida para nosso deus.
- **Ocultismo:** Embora as peças se encaixem você não consegue entender onde a Senhora Baddeley entra na história. A resposta lhe vem ao olhar um santuário da mata. Você já encontrou outras religiões que reverenciam a fertilidade, vida e natureza. Todas demandam sacrifícios. Foi isso que a Senhora Baddeley foi.

### 7. A criatura em baixo da floresta é Shub-Niggurath.

- **Mythos de Cthulhu:** Eles são adoradores de Shub-Niggurath, a Cabra Negra das Florestas. Aqui é onde seu tentáculo emergiu, atravessando o solo. Aqui, eles a veneram. Ela imbui a

floresta com vida, muito mais do que a natureza pode prover, mais sublime, mais fecunda, mais frutífera. Logo ela irá crescer tanto que a Terra irá estourar.

**Pista Central:** O mal está abaixo do coração da floresta.

- **Sobrevivência:** Você segue os caminhos por entre as árvores, indo até onde as árvores parecem mais densas. Você segue os pássaros, julgando onde seus cantos são mais altos, elevando-se quase a gritos. Você segue os caminhos de insetos. Os três juntos, com um pouco de conjectura acadêmica, levam você até o coração da mata. Lá, o chão da floresta se curva para baixo, em quatro grandes tuneis.
- **História Oral:** Você senta com Grappa, enquanto ele lhe conta sobre a floresta. A medida que ele vai se empolgando, ele cospe enquanto fala e suas palavras tornam-se menos compreensíveis. De fato, algumas palavras sequer soam como inglês, mas sim antigas e guturais. Com veemência e orgulho ele se levanta e leva você até o centro da floresta, onde quatro grandes túneis levam para baixo.

## Grappa

Grappa veste roupas simples costuradas a mão, sujas e fedidas e tem os cabelos emaranhados e sujos de terra. Quando sorri, seus dentes brancos cortam sua face suja como um golpe de uma navalha. De início, ele parece apaixonado, depois se torna claro que ele é louco.

Ele conversa abertamente sobre sua religião. Quando os Investigadores usarem habilidades Interpessoais, ele revelará pistas. Quando descobrirem pistas por outros meios, como investigando os santuários ou a mata, ele irá confirmá-las, com uma ladainha religiosa não muito sã.

Por exemplo, se os Investigadores descobrirem o leite na terra usando Geologia, Grappa resmunga sobre isso. É o seu leite! É o seu leite que ela secreta na terra, sua benção para nós, sua vida não natural e distorcida! O cheiro do leite é nossa lembrança que um dia, e então e então.

Divirta-se com isso. Resmungue para seus jogadores. Refira-se com frequência “a mãe” ou “a cabra”. Soe o mais insano que puder. Fale rápido, rápido o bastante para sequer pensar

no que está dizendo, deixe seu tom oscilar de baixo ao alto, como se fosse histérico. Foque em um jogador quando falar. Faça os resmungos de Grappa soarem genuinamente estranhos e perturbadores.

(Porém, nunca mencione Shub-Niggurath. Os Investigadores precisam de **Mythos de Cthulhu** para descobrir esse nome. Admitamos, jogadores experientes irão rapidamente saber que é “a cabra”, mas eles precisam pagar um ponto de habilidade pela satisfação de ouvirem o nome.)

## O Tentáculo de Shub-Niggurath

É difícil dizer onde a floresta acaba e onde a descida começa. De início, os caminhos seguem pela mata, então vão gradualmente descendo, escuramente encobertos pelas copas das árvores acima. Então se curvam para baixo mais acentuadamente, ainda assim não é claro se os Investigadores estão descendo para uma gruta ou abaixo do solo.

Aos poucos, entretanto, os Investigadores percebem que estão abaixo do solo. O canto dos pássaros, que havia crescido até uivos alucinados

lá em cima, tornam-se mais distantes. Corredores tornam-se passagens, recobertas com musgo, raízes e vegetações inidentificáveis.

Agora, quais Investigadores olharam dentro da caixa? De agora em diante, aqueles que o fizeram enxergam tudo de forma horrível e monstruosa. Aqueles que não, enxergam tudo normal e mundanamente explicável: eles veem tuneis subterrâneos e uma mulher moribunda, mas nada definitivamente sobrenatural.

Nos túneis, correm filetes de um líquido claro com um odor familiar, que chama a atenção dos Investigadores mas que fica na ponta da suas línguas. Para aqueles Investigadores que olharam dentro da caixa, é bile. Para os demais, é apenas seiva.

Pergunte em qual ordem os Investigadores irão descer: o túnel é largo o suficiente para apenas dois Investigadores passarem lado a lado. Dê a esses que estão liderando uma rolagem de **Sentir Perigo**, com dificuldade 5. Se forem bem sucedidos, eles percebem o caminho se curvando acentuadamente para baixo numa queda vertical. Caso contrário, eles não percebem e lhes peça uma rolagem de **Atletismo**, dificuldade 5, para evitar que caiam. Se falharem, recebem o dano como explicado mais abaixo.

Os Investigadores devem escalar a descida. Se usarem uma corda, pergunte onde eles a amarram. Um descida segura requer um teste

de **Atletismo**, com dificuldade 6: afinal das contas, os Investigadores estão descendo para dentro de uma escuridão desconhecida. Além disso, tudo está escorregadio com a bile: é difícil achar pontos para firmar os pés ou as mãos.

# RASTRO DE CTHULHU

## A Caixa Dilaceradora

### Quebrando a Perna

Normalmente, *Rastro de Cthulhu* evita ferimentos como pernas quebradas, pois isso diminui o ritmo das investigações. Entretanto, aqui isso adiciona tempero a investigação. Em particular, isso cria uma decisão interessante depois: se o Investigador machucado não conseguir escalar para fora, ele será deixado lá dentro, para ser digerido por Shub-Niggurath? Os outros irão ajudar ou abandonar esse Investigador?

### Ajuda

Para a descida para dentro do buraco, use as seguintes regras para Ajuda. Elas estão relacionadas com as regras de Cooperação e Siga o Líder, do

livro de regras, mas não são idênticas. Para ajudar um Investigador a fazer um teste em uma Habilidade Geral, outros Investigadores podem doar pontos daquela habilidade. Primeiro, eles devem gastar um ponto para lhes permitir ajudar. Depois podem doar os pontos diretamente.

Para essa descida em particular, somente um Investigador pode ajudar e pode doar somente dois pontos de Atletismo.

Afinal, há um limite do quanta ajuda você pode dar: assim que alguém estiver na corda, ele está por conta própria. Mesmo que você amarre alguém e o

desça, ele pode ser esmagado contra uma parede ou enforcado em uma raiz.

Deixe claro para os jogadores, antes deles rolarem os testes, que falhas significam machucados certos e possivelmente membros quebrados. O primeiro Investigador que cair quebra um perna. Após cair, esse Investigador pode se arrastar junto com os demais para prosseguir com a investigação, mas recebe +3 nas dificuldades de futuros testes de **Atletismo**. O que, é claro, inclui a dificuldade para escalar na volta.

Tendo descido, os Investigadores pisam num tapete de vegetação escorregadia. Conforme seguem os túneis abaixo, eventualmente encontram raposas ou texugos mortos, decompondo-se entre a vegetação, presos nas raízes.

De repente, os Investigadores ouvem um choro animalesco, como o lamento de um filhote. Ao se aproximarem, o barulho soa mais humano, como se alguém estivesse acabado de parar de chorar, e soluçando entre as lágrimas. Finalmente, em um alargamento do túnel eles veem uma mulher.

É a Senhora Baddeley. Ela parece, de início, estar deitada no chão do túnel. Ela parece estar empalada por uma raiz: embora os Investigadores que olharam dentro da caixa vejam a raiz crescendo através dela. Ela parece estar parcialmente decomposta mas consciente. Ela implora para ser morta.



por vê-la



por matá-la

O túnel continua indefinidamente para baixo. As seguintes pistas estão disponíveis, embora as pistas 2 e 4 estejam apenas disponíveis para os Investigadores que olharam dentro da caixa.

#### 1. A Senhora Baddeley não pode ser salva. Se não for morta, ela irá sofrer uma lenta e dolorosa morte.

- **Medicina:** Colocando sua lanterna mais perto, você examina a Senhora Baddeley. Talvez se você amputar a perna na qual a raiz penetrou, você possa soltá-la. Então você vê a dura raiz crescendo por seu estômago. Não há esperança. Ela irá morrer lentamente, a não ser que você intervenha.
- **Sobrevivência:** A Senhora Baddeley lembra você de um cavalo que você viu uma vez, preso em arame farpado. Quanto mais ele lutava, mais ele rasgava seu corpo. Isso soa similar com a Senhora Baddeley, aparentemente aprisionada e desesperada pelo alívio da morte. Não há nada que você possa fazer pela Senhora Baddeley. A menos que você a mate, ela irá morrer lenta e dolorosamente.

#### 2. A Senhora Baddeley e os animais mortos estão sendo lentamente digeridos.

**Qualquer coisa que permaneça aqui por mais de algumas poucas horas irá ser similarmente digerido.**

- **Biologia:** A Senhora Baddeley lembra você de um camundongo

semidigerido que viu um vez, quando estava dissecando uma ratazana maior. A Senhora Baddeley as aqueles animais estão sendo lentamente digeridos.



- **Medicina:** Embora a Senhora Baddeley permaneça viva, ela estranhamente parece estar se decompondo. Ainda, ao examinar seus ferimentos com mais cuidado, você percebe que o apodrecimento não é decomposição: ao contrário, eles lhe lembram de uma queimadura de ácido que você viu uma vez. Eles se assemelham a repedidos danos ácidos. Talvez ácido estomacal. Talvez a Senhora Baddeley e os animais estejam sendo digeridos. Se for, qualquer coisa que fique aqui embaixo irá encontrar o mesmo destino.

**Pista Central:** Apesar da umidade, essa estrutura irá queimar, tendo uma quantidade suficiente de gasolina e explosivos. Certamente, era isso que Tülvling planejava.

- **Explosivos:** Apesar de estar fundo no subterrâneo, esse lugar irá pegar fogo muito bem. Não está particularmente tão úmido, especialmente bem no fundo. Se você colocar explosivos cuidadosamente próximo do topo, e então adicionar uma enorme quantidade de gasolina, o fogo deverá se espalhar pra dentro. Certamente, Tülvling sabia o que estava fazendo.
- **Física:** Quando você encosta a ponta acesa de um cigarro, a vegetação queima levemente. É claro: quanto mais fundo, menos o orvalho e a umidade penetram. Sua mente dispara. Dada gasolina suficiente, você pode abrir o topo da estrutura, permitindo que o ar entre. O fogo irá queimar cada vez mais fundo, alimentado pelo ar da superfície. Você pode acabar com tudo.

**Pista Central — Cthulhu Myt:** Shub-

Niggurath quer um dos Investigadores como sacrifício. Se ela não receber um, ela irá pegar todos.

- **Mythos de Cthulhu:** Vocês devem satisfazer o apetite de Shub-Niggurath.



# RASTRO DE CTHULHU

## A Caixa Dilaceradora

Se um de vocês for sacrificado a ela, os demais poderão ir embora. Se não, ela irá ficar com todos vocês. Depois disso, ela terá fome novamente, mas isso não é problema seu: o povo da floresta irá encontrar outros para serem sacrificados.

Após os Investigadores terem pego as Pistas Centrais, mais quaisquer outras que queiram, a vegetação se arrasta sobre eles. Raízes se arrastam em seus pés, como se tentando enrolá-los. Uma raiz afiada finca a sola de uma bota, como se tentando empalar o pé. A bile corre, não em córregos, mas em torrentes. A vegetação está tentando digerir os Investigadores.



(Os Investigadores que evitaram olhar dentro da caixa não precisam fazer o teste de **Estabilidade**: eles meramente pensam que os túneis estão desmoronando. Note, ainda, que essas perdas são menores que as listadas no livro de regras por se ver Shub-Niggurath. Afinal de contas, os Investigadores não a estão vendo em todo sua glória. Ainda.)

Se eles deixaram um Investigador para trás, os ataques param. Caso contrário, eles devem fugir.

### A Subida

A medida que os Investigadores sobem, os túneis se fecham e raízes se enrolam em sua direção. Logo eles chegam ao túnel vertical.

Eles deixaram uma corda pendurada? Se sim, ela caiu, e agora jaz enrolada no chão do poço. (Lembre-se que a floresta é Shub-Niggurath. Se eles amarraram a corda ao redor de uma floresta,

### Se Isto É Um Tentáculo...

Experimente soltar a seguinte frase: “Se esses túneis são um tentáculo de Shub-Niggurath, queimá-los deve machucá-la seriamente”.

Isto é significativo porque, de fato, este não é um tentáculo completo de Shub-Niggurath. É apenas uma minúscula parte dela. Queimá-los mal irá machucá-la no final das contas.

alguma coisa a cortou; se eles a amarraram em uma raiz, esta soltou a corda.)

A dificuldade para escalar de volta é 7. Se alguém estiver com uma perna quebrada, sua dificuldade é aumentada em 3. Use as regras de Ajuda, acima, se precisar.

Os Investigadores deixam algum dos seus para trás? Se não, o poço começa a se fechar. Para cada Investigador que suba imediatamente, a dificuldade é 7. Para qualquer um que demorar, talvez para ajudar o outros, a dificuldade é 8. Após isso, o poço se fecha completamente e a fuga se torna impossível.

Se os jogadores tiverem boas ideias sobre como escapar do poço, seja flexível. Por exemplo, se eles decidirem manter a entrada do poço aberta usando a barra de uma lanterna, deixe-os rolar isso. Isso pode, por exemplo, permitir aos Investigadores uma segunda tentativa de escalada antes que o poço se feche. Porém, eventualmente o momento para ideias acabada e o poço se fecha.

Se escaparem, estão livres para deixar o Bosque Horsefalls. Se não, permanecerão lá dentro, enquanto a bile se acumula aos seus pés e as raízes se arrastam em sua direção.

### Seja Flexível

Durante esta seção final, esteja aberto à boas ideias. Se eles puderem pensar em um meio de evacuar o povo da floresta e destruí-la, deixe-os fazer.

### Floresta Em Chamas

Uma vez livres da floresta, os Investigadores olham pra trás. Eles irão embora? Ou irão destruir o Bosque Horsefalls?

Se os Investigadores quiserem destruir a floresta e a coisa lá dentro, deixe-os. A maneira mais fácil de fazer isso é usar o combustível e os explosivos de Tulving. Entretanto, se os Investigadores tiverem um maneira melhor, deixe que façam.

Este é o momento para jogadas épicas,

normalmente fora de lugar no estilo Purista de Rastro de Cthulhu. Por exemplo, um personagem Militar pode gastar pontos de Crédito para pedir um bombardeiro aéreo. Um Criminoso pode usar conexões com o submundo para incendiar a floresta. Um Piloto pode jogar uma bomba de um avião alugado.

Fazer essas coisas irá matar o povo da floresta: eles não irão abandonar seu deus voluntariamente, não importa o que os Investigadores façam. Deixe os Investigadores destruírem o Bosque Horsefalls, mas eles irão acabar com o povo da floresta junto.



# RASTRO DE CTHULHU

## A Caixa Dilaceradora

### EPÍLOGO:

### SHUB-NIGGURATH SE MEXE

No final, os Investigadores estão em pé, na encosta de uma colina do Distrito dos Lagos.

Eles deixaram a floresta intacta? Se for o caso, descreva um final sombrio. A coisa abaixo da terra é insaciável. Mais sacrifícios se seguirão.

Ou eles destruíram o Bosque Horsefalls? Nesse caso, descreva um final que, num primeiro momento, é otimista. Os Investigadores tornaram o mundo mais seguro. Eles acreditam que a mata era um tentáculo de Shub-Niggurath? Se sim, talvez eles tenham feito o impossível: causaram um golpe contra o Mythos.

Pergunte aos Investigadores para onde irão daqui. Deixe-os pensar que o cenário chegou ao fim.

Então, Shub-Niggurath se mexe. As colinas do Distrito dos Lagos, tão parecidas com o corpo de um animal, se revelam exatamente isso. Elas se movem, como se um animal adormecido se virasse em seu sono. Onde antes os Investigadores estavam num platô, eles agora se encontram numa encosta. E todos veem isso, tendo ou não olhado dentro da caixa.



O que quer que a criatura seja, é gigantesca. Toda a paisagem se move, até o horizonte: cada

árvore, casa e colina se vira e se contorce. Qualquer dano que os Investigadores tenham causado, não foi nada. Apenas fez Shub-Niggurath se virar em seu sono.

Finalmente, tudo se acalma. Os Investigadores estão sobre Shub-Niggurath, a criatura ancestral cujo tentáculo é o Distrito dos Lagos.

### Sem Dano

Se os Investigadores não chegaram a causar nenhum dano à Shub-Niggurath, ela ainda assim se vira. É um final muito bom para se desperdiçar.





# RASTRO DE CTHULHU

## A Caixa Dilaceradora

### HANDOUTS

#### Bestiário Folclórico de Tuling

Os livros são um curioso amalgâma do folclore do Distrito dos Lagos, equivalendo a um bestiário. O livro detalha estranhas criaturas passeriformes, que observam do topo dos telhados, feita de partes de outros animais. Outro detalha uma raça monstruosa, vermiforme, movendo-se através da terra.

As histórias são tristes e desanimadoras. Em muitas, os protagonistas enlouquecem ou são perseguidos pelos monstros. Numa, eles surgem como sendo eles próprios os monstros.

**Mythos de Cthulhu:** As criaturas são crias de algo maior, Shub-Niggurath, que repousa adormecida no centro da terra, saturando o solo com seu leite. Seus tentáculos crescem para cima, um deles alcançando o Distrito dos Lagos.

#### Os Observadores No Céu

Quando a história começa, a protagonista é observada por pássaros, que a encaram dos telhados. Quando ela diseca um destes animais, este parece ser formado de partes de outros animais. A investigação a leva até uma aldeia

no Distrito dos Lagos, onde os habitantes apresentam tiques faciais, idênticos em cada aldeão.

Eventualmente, ela segue as criaturas até uma mina abandonada. Onde encontra milhares dessas coisas, todas malformadas, todas feitas de partes de outros animais. Conforme desce, as criaturas acordam e ela foge.

No final, a protagonista volta para casa. Ela encontra seu marido com os mesmos tiques faciais que os aldeões. De algum forma inexplicável, ele foi “infectado” pelas criaturas.

**Mythos de Cthulhu:** Os pássaros são criaturas sem nome e de pouca inteligência. Eles são crias de um ser maior, que dorme abaixo da terra, seus tentáculos chegando a superfície. Um destes tentáculos alcançou o Distrito dos Lagos. As criaturas pássaros são seus bichinhos, as ninhadas de sua infinita fecundidade.

acendendo sua lanterna, ela desce mina adentro. de início não há muita coisa digna de nota. então ela vê

terra, e ela vê muitas destas coisas, todas idênticas, todas empoleiradas. poderia ser qualquer uma delas...

de repente, o ar congela. o que foi que mudou, ela se pergunta? instantaneamente, desconfiadamente, ela olha para a criatura mais próxima. seus olhos roçados estão alertos, observando-a. ela olha para as outras. estão todas despertas. todas observando-a.

elas algam voos para ela. ela corre, tentando não gritar, tentando se lembrar do caminho que veio. ela sente a

agitação do ar atrás dela, mas não olha para trás.

# RASTRO DE CTHULHU

## A Caixa Dilaceradora

### A Agonia de St. Margaret

Este relato em primeira pessoa inicia-se de forma convencional, com o protagonista viajando até uma ilha remota, a partir da costa da Distrito do Lago, procurando por um amigo desaparecido. Esta pessoa pegou um emprego em um internato para moças, a homônima St. Margaret.

Inicialmente, a narrativa lembra uma história de fantasmas. Ela se desvia, entretanto, quando o protagonista descobre uma velha oficina sob a escola, onde seu amigo estava pesquisando monstros antigos.

Seguindo seus passos, o protagonista se aventura pelas cavernas abaixo da escola. Lá, encontra seu amigo desaparecido, estirado ao chão, mas vivo. O final é curiosamente insatisfatório: bem no fundo do subterrâneo,

o protagonista vê um monstro gasoso e enlouquece.

**Mythos de Cthulhu:** A criatura é uma Cor, que desceu do espaço para se alimentar na Terra. Padrões textuais indicam que o solo no Distrito dos lagos é particularmente fértil e atrativo para as Cores: está saturado com o leite de Shub-Niggurath, que repousa sob as colinas.

acendendo minha lanterna, eu desci até a oficina. ela estava cheia de anotações, livros, esboços e mapas. e lá estava ele! ali, em sua mesa. eu reconheci sua caligrafia na hora.

mesmo assim, enquanto virava as páginas, eu não conseguia entender o que estava lendo. ele enlouqueceu? ele escreveu sobre uma criatura, repousando sob a escola, sugando a vida dos tijolos e das pessoas. um frio, alienígena e não natural, caído... ao descer nas cavernas, a areia úmida escorrega entre meus pés. os túneis se contorcem, cada vez mais fundos, mas eu era impelido a desenterrar os segredos abaixo. virando uma esquina, eu o vi.

ele estava deitado, gemendo fracamente, e sua mão se esticando como se tentasse me alcançar. ele estava rodeado por poeira e parecia insubstancial. quando ele ergueu sua mão, ela se esfacelou. ao chegar mais perto, eu perturbei o ar, e a mão se desintegrou por completo. eu me ajoelhei, olhando em seus olhos, não ousando me mover, nem ousando tocá-lo.



### A Dança No Sangue

Nessa história, um homem viaja até Keswick, um resort no Distrito dos Lagos, onde ele descobre ser adotado. Seus pais verdadeiros

são da aldeia próxima de Mnesty. Por razões que não estão claras, ele também encontra seus irmãos em Keswick.

No começo, a história é um comovente relato de reunião familiar e autodescobrimento. De fato, há realmente autodescobrimento, mas não do tipo convencional: o protagonista e seus irmãos descobrem serem monstros por baixo da pele.

Ao final do livro, há um ritual, no qual o protagonista sepulta seu irmão vivo. Fazendo isso, o livro explica (com um pouco de texto explícito demais), o irmão irá se juntar aos monstros similares sob a terra.

58

de início eu tentei negar o que tinha visto. ali estava eu,

na fotografia, ainda criança. ainda assin a família ao meu redor não era a minha. eu sou, realmente, o filho de estranhos? se for, quem foi minha nova família? eu me decidi por saber mais, mesmo que apenas para desmentir as minhas suspeitas...

eu passei minha faca pela pele de meu irmão, e foi surpreendentemente fácil, como cortar tecido, e logo eu descobri por que: sob a pele flácida havia um torso vermiforme. como eu me lembrava de meu sonho, eu rasguei seu pescoço e atrás de suas pernas. eu o arrastei até dentro do túmulo e enchi a cova com terra.

quando a dança chegou ao fim e o sol já nascia, eu encostei minha mão no chão. meu irmão havia partido. eu só posso imaginar que ele tenha partido para a terra dos meus sonhos. ele nada através da terra, adorando a coisa lá embaixo. um dia eu irei me juntar a ele, e adorá-la também.

# RASTRO DE CTHULHU

## A Caixa Dilaceradora

### Cartão Postal

Este cartão postal veio de Jakob Tulving.





# RASTRO DE CTHULHU

## Tabela de Referência do Guardião

### Tabela de Perda de Estabilidade

Incidente	Perda de Estabilidade
Você vê um cadáver; você presencia uma morte	1
Um oponente humano lhe ataca com intenções evidentes de lhe ferir	2
Você vivencia um acidente automobilístico sério, com forte risco de ferimento	2
Você vivencia uma sensação surreal como um intenso déjà vu, ou “perda de tempo”, ou alucinações	2
Você testemunha atos de tortura	2
Um oponente humano lhe ataca com intenções evidentes de lhe matar	3
Você mata alguém em uma briga	3
Você presencia um crime ou um acidente particularmente medonho	3
Você vê uma criatura sobrenatural à distância	3
Você presencia um augúrio ou efeito mágico certamente não natural, embora não ameaçador: uma parede coberta de insetos horríveis, um gato falante, ou uma janela que sangra	3
Você vê centenas de cadáveres; você presencia uma grande batalha	4
Você vê uma criatura sobrenatural de perto	4
Você passa uma semana em um confinamento isolado	4
Você fica sabendo que um amigo, ente querido, ou Fonte de Estabilidade foi morto violentamente	4
Você descobre o cadáver de um amigo, ente querido, ou Fonte de Estabilidade	5
Você é atacado por uma criatura sobrenatural, ou por um amigo, ente querido, ou Fonte de Estabilidade	5
Você testemunha uma morte claramente sobrenatural ou impossível	5
Você presencia ou experimenta um augúrio ou efeito mágico, claramente não natural e ameaçador - uma mão gélida aperta seu coração, um enxame de abelhas jorra de sua boca	5
Você mata alguém a sangue frio; você tortura alguém	5
Você vê um amigo, ente querido, ou Fonte de Estabilidade morrer	6
Você é torturado por uma ou mais horas	6
Você descobre que cometeu canibalismo	6
Você é possuído por uma força externa, mas retém sua consciência enquanto seu corpo é manipulado silenciosamente por ela	7
Você conversa com alguém que sabe que já morreu	7
Você é atacado por uma criatura sobrenatural gigantesca ou por uma horda de criaturas sobrenaturais	7
Você vê um amigo, ente querido, ou Fonte de Estabilidade morrer de uma forma particularmente pavorosa e grotesca, ou de um jeito que você não tinha como evitar	8
Você mata um amigo, ente querido, ou Fonte de Estabilidade	8

### Tabela de Perda de Estabilidade e Sanidade por Influência do Mythos de Cthulhu

Revelação ou Intuição	Perda de Estabilidade	Perda de Sanidade
Algum aspecto do Mythos está por trás dos mistérios; os detalhes específicos estão confortavelmente distantes no espaço ou tempo, ou não são relevantes para suas preocupações mais importantes.	2	0
Esta verdade do Mythos apresenta-se como um perigo claro e presente aos inocentes; essa verdade pode ser mais profunda, antiga ou com maiores implicações do que as que você inicialmente acreditava.	3	1
Esta verdade do Mythos mostra-se uma ameaça clara e presente a você ou a seus entes queridos; o escopo dessa verdade é global ou atemporal.	4	1
Esta verdade do Mythos destrói um de seus <b>Pilares de Sanidade</b>	6	2
Esta verdade do Mythos pode destruir o mundo ou já o está fazendo neste instante, provavelmente de forma inevitável; essa verdade prova que sua Motivação é sem sentido ou está condenada.	8	3