

CAPÍTULO
4

OKLAHOMA

Há dois ou três anos ele eram só mais um culto das cobras, mas agora... estão por todo o lado.

— Vendedor de Lótus Negra, *Conan o Bárbaro* (1982)

DIABOS NO DUST BOWL

VISÃO GERAL

O Evangelho de Yig está sendo pregado na cidade rural de Bingham, Oklahoma. Os heróis podem pensar que enfrentarão pessoas-serpente novamente, mas desta vez terão que lidar com um pregador humano que foi abençoado por Yig. Esse cultista está transmitindo sua mensagem através de ondas de rádio, atraindo aqueles que ouvem seu chamado. Quando estas transmissões chegarem aos ouvidos da Caduceus, Joshua Meadham ficará curioso para saber exatamente o que está acontecendo.

Os cenários em *A Serpente de Duas Cabeças* são projetados para serem resolvidos de forma rápida, na tradição da literatura pulp. Este capítulo, todavia, representa uma mudança de ritmo e tem um foco menor na ação. Aqui, a investigação vem para o primeiro plano, permitindo que os heróis lambam suas feridas e fiquem imersos nas interações com os vários habitantes da cidade — esse é o foco principal desta história.

PANO DE FUNDO

Há alguns meses, o pregador da cidade de Bingham, o Reverendo Kornfield, decidiu testar a sua fé viajando sozinho pelos ermos. Em algum lugar longe da civilização, o reverendo pereceu. Entretanto, sua provação não foi em vão. Yig se interessou pelo pastor e o devolveu à vida, enviando-o de volta à cidade para pregar um novo evangelho. Desde o seu regresso, Kornfield manteve a sua posição como pregador da cidade, mas mudou sutilmente a sua mensagem, misturando a palavra de Yig com a Bíblia cristã. Abençoado por Yig, o pastor ganhou o poder de curar os doentes e feridos; no entanto, aqueles curados por ele sofrem alguma mutação

LINHA DO TEMPO

4 meses atrás: o Reverendo Kornfield viajou sozinho para os ermos.

3 meses atrás: o Reverendo Kornfield retornou.

2 meses atrás: George Hensen sofreu um acidente de trabalho, e foi curado pelo Reverendo Kornfield.

6 semanas atrás: Pearl Schoenbaum foi curada pelo Reverendo Kornfield.

1 mês atrás: o Reverendo Kornfield começou a fazer transmissões regulares pelo rádio.

ofídica ou alguma mudança comportamental.

Alguns dos habitantes de Bingham viraram as costas para o Reverendo Kornfield e sua pregação, acreditando que ele deixou de trilhar o caminho da retidão. Até agora, o pastor tem sido tolerante com esses descontentes; ele espera que, com o tempo, eles também aceitem Yig como seu salvador.

INTRODUÇÃO AOS JOGADORES

Nota do Guardião: este capítulo assume que os heróis recuperaram Tyranish na Bolívia, e que ela permaneceu cativa no quartel-general da Caduceus. Se não for o caso, as referências a Tyranish nesta seção, bem como a cena **Tyranish Desperta**, devem ser omitidas.

Os heróis são convocados para uma reunião no 7º andar do edifício da Caduceus em Nova York. Ao sair do elevador, a equipe é recebida por um representante armado da Caduceus, que os leva ao longo do corredor para uma sala de reuniões privada.

Tyranish finalmente despertou do seu longo sono e foi levada para o 7º andar para ser interrogada. Enquanto os heróis são levados para a reunião, passam por várias salas, incluindo uma onde Tyranish pode ser vista amarrada em uma cadeira através da porta aberta. Vários cientistas andam em torno da sonhadora deserta, e um deles está administrando uma injeção. Enquanto os heróis passam, os olhos de Tyranish se abrem e se encontram com os de um dos heróis, justo quando um cientista silenciosamente fecha a porta. Caso algum herói queira entrar na sala, os cientistas se recusam a permitir.

Mais adiante ao longo do corredor, os heróis são levados a um escritório e dizem para eles esperarem pelo sr. Meadham.

JOSHUA MEADHAM E A MISSÃO

Assim que se acomodam, bebidas são oferecidas aos heróis. Do outro lado da mesa há três cadeiras: duas estão ocupadas e a do meio está vazia. À esquerda está um homem enorme (Canning), enquanto à direita está o Dr. Gonçalves (ver **Apêndice A**, páginas 241 e 242, respectivamente). Gonçalves dá um sorriso conciliatório e, em seguida, baixa o olhar para um bloco de notas. Canning observa os heróis em silêncio.

Nota do Guardião: faça um teste resistido contra a Intimidação de Canning (90%). Os jogadores deverão resistir usando Psicologia ou Intimidação (o que eles preferirem). Canning vai receber um dado de bônus contra os heróis que derrotar nesse teste resistido. O Guardião poderá usar o dado de bônus a favor de Meadham durante a reunião — para lembrar aos jogadores o porquê do dado de bônus ser utilizado, narre Canning estalando os dedos ou encarando-os ameaçadoramente.

Alguns instantes depois, um homem vestindo um terno elegante (Joshua Meadham, **Apêndice A**, p. 240,) entra pela porta no lado mais distante da sala. Canning levanta-se imediatamente e puxa uma cadeira para o seu chefe sentar.

Meadham começa a reunião elogiando os esforços dos heróis até agora (para criar uma sensação de intimidade, cite cada um dos heróis, lembrando um evento chave pelo qual ele foi responsável). Um pouco de humor pode ser injetado nessa situação; Meadham, por exemplo, poderia elogiar um herói por algo sobre o qual ele sente vergonha ou arrependimento. Leve em consideração que os relatos sobre as missões passadas dos heróis podem ter sido distorcidos para deixá-los com uma luz mais positiva, e faça Meadham refletir essas distorções de volta para os jogadores. Por exemplo, se os heróis ativaram o Dispositivo de Haftorang no **Capítulo 3: Bornéu do Norte**, Meadham os cobrirá de elogios, mesmo que isso possa ter resultado em uma perda maciça de vidas humanas.

Ao contrário das outras missões até o momento, o próprio Joshua Meadham conduzirá essa reunião. A menos que os heróis tenham procurado ele antes, esta será a primeira vez que se encontram cara a cara com o líder da Caduceus. A essa altura, os heróis devem ter muitas coisas para dizer! Deixe-os falar pelo tempo que achar apropriado. O dado de bônus de Canning pode ser usado contra os jogadores se uma pergunta especialmente difícil for feita a Meadham. O dado de bônus de Canning (pela intimidação) é perdido se não for usado nesta cena.

Com as formalidades fora do caminho, Meadham dará aos heróis um resumo sobre a situação em Oklahoma. Leia ou explique o seguinte para os jogadores:

“Um culto adorador de Yig, o Pai das serpentes, chamou nossa atenção. Eles estão situados em uma pequena cidade em Oklahoma e estão usando o disfarce de uma igreja cristã. Não quero, pelo menos de início, adotar aqui uma abordagem mais violenta. Precisamos descobrir a causa disso tudo. Eu quero que vocês descubram como esta cidade começou a adorar esse deus. Estejam atentos para a presença do povo serpente. Lembrem que a Noite Interior é perigosa e que seus agentes podem parecer humanos como nós! O bom Dr. Gonçalves aqui vai escoltá-los até o laboratório para vocês ouvirem as gravações que estão sendo transmitidas por essa igreja depravada. Bom dia e boa sorte.”

Nota do Guardião: ainda que Gonçalves esteja presente na reunião, ele está estranhamente quieto. Ele está começando a suspeitar que os homens-serpente da Caduceus veem os adoradores humanos de Yig como abominações. Sendo ele mesmo um adorador humano de Yig, isso o deixa bastante desconfortável. O desconforto de Gonçalves será óbvio para qualquer um que faça um teste de **Psicologia**.

Após a reunião ter sido encerrada, Canning abre a porta para Meadham, deixando Gonçalves para levar os heróis para a outra sala (ver **Gonçalves e as Gravações**).

TYRANISSH DESPERTA

Enquanto os heróis estão saindo da reunião, Tyranissh perde toda a paciência com a Caduceus e libera uma onda de feitiçaria ofensiva em todos os presentes na sala com ela. Todos que estiverem nesse andar (como os heróis) escutam-na gritar em uma língua estranha (naacal). Para aqueles que entendem essa língua, ela diz “Vocês são um pior que o outro! Eu me recuso a servir ao Pai das Serpentes ou à Mãe das Trevas! Que ambos caiam!” Sons de esmagamento, explosões, gritos e ruídos estranhos de coisas sendo rasgadas cortam o ambiente.

Correr para a sala de onde os sons vieram revela uma devastação total. As janelas explodiram, jogando vidro por todos os lados, os móveis estão queimando, o ar está cheio de fumaça, e as partes queimadas e mutiladas dos corpos dos cientistas da Caduceus estão espalhadas por todo lado, como se fossem confete. Através da névoa, um Portal brilhante e espiralado está se fechando em uma das paredes — não é possível entrar nele no momento, pois é muito pequeno e seu fechamento rápido impede que qualquer um dos heróis salte através dele. Tyranissh escapou do edifício.

Os funcionários da Caduceus entram em pânico, correndo para cima e para baixo, enquanto os guardas erguem suas armas. O caos perdura por um tempo. Após isso, a área afetada é isolada. Uma equipe da Caduceus inspecciona o local, tentando compreender o que aconteceu. Não há respostas para as perguntas feitas pelos heróis.

Gonçalves e as Gravações

Gonçalves leva os heróis pelo corredor até um laboratório. O cômodo contém aparelhos elétricos dispostos em bancos, incluindo um fonógrafo. Ligando o fonógrafo, Gonçalves baixa a agulha do aparelho em um disco, fazendo o som crepitante da voz de um homem ser ouvido. Gonçalves pede desculpas pela má qualidade do áudio, explicando que é uma gravação de uma transmissão de rádio. As palavras são familiares a qualquer um que tenha ouvido transmissões evangélicas de rádio:

“Então o Senhor Deus disse à serpente: ‘Porque fizeste isso, serás maldita entre todos os animais e feras dos campos; andarás de rastos sobre o teu ventre e comerás o pó todos os dias de tua vida.”

— Gênesis 3: 14

Gonçalves olha para os heróis com entusiasmo e diz: “Vocês conseguem ouvir?” Peça para cada jogador fazer um teste de **Escutar**: com um sucesso, eles podem distinguir outra voz sussurrando dentro do que inicialmente parecia ser outra interferência de rádio. Gonçalves gira um mostrador, isolando certas frequências e permitindo que todos ouçam o discurso oculto. A voz sussurrante está falando sobre Yig e dizendo que aqueles que desejam buscar a verdade

devem ir até a cidade de Bingham. As palavras são faladas em inglês, mas são seguidas por frases que são claramente em outra língua. Quem tiver pontos em Língua (Naacal) consegue entender o que está sendo dito. Quem não falar naacal pode fazer um teste de **POD**; com uma jogada de 01, de alguma forma também entende as palavras. Traduzida, as frases dizem:

“...maravilhas arrebatam os ímpios sob o Yig, concedendo bênçãos para mentir e atacar, as bênçãos rendem o coração à espera. Aquele abaixo, que sobre os curiosos repousa, aquele que espera das serpentes mentes brilhantes e curiosas...”

Gonçalves é leal o bastante para não divulgar segredos da Caduceus para os heróis, mas vai iniciar uma discussão privada com eles, caso os personagens queiram falar sobre Bingham. Gonçalves pede que sejam misericordiosos com as pessoas que encontrarem em Bingham, já que provavelmente não são pessoas más. O ponto mais enfático que ele faz é que essas pessoas não são como a Noite Interior e certamente não são o tipo de inimigos que os heróis já enfrentaram antes. Ele quer que os heróis pensem que os adoradores de Yig na cidade são simplesmente pessoas que perderam o caminho, e não inimigos a serem destruídos.

Antes que os heróis partam, o Dr. Gonçalves mostra pastas contendo relatórios adicionais e documentos de referência que fornecem mais contexto sobre Yig e seus cultos (consulte as informações na **Parte Dois: História Recente**, p. 8, na **Introdução**, conforme necessário). Estudar essas notas confere 1% em Mythos de Cthulhu e 1D6 pontos em Outra Língua (Naacal).

PONTOS DE ENTRADA ALTERNATIVOS

Tyranissh

Se os heróis estiverem aliados a Tyranissh, a pista para esse capítulo pode vir dela. Isso assume que Tyranissh já ganhou (de alguma forma) sua liberdade, e esteja se escondendo (talvez nos esgotos de Nova York). Tyranissh descobriu que a Caduceus está interessada no culto de Oklahoma. Não importa como ela descobriu isso (ela pode ter interrogado um agente da Caduceus). A feiticeira quer saber a origem da crença da cidade em Yig da mesma forma que Meadham.

A Noite Interior

É possível que os heróis tenham sido recrutados pela Noite Interior e já estejam lutando contra a Caduceus. Rose Meadham os enviará para Oklahoma para entender como esses humanos insignificantes conseguiram descobrir algo sobre Yig. Ela envia os heróis para averiguar a situação e, em seguida, varrer os hereges da face da Terra.

INSPIRAÇÃO

O cenário para este capítulo se inspira, em parte, no romance de John Steinbeck, "As Vinhas da Ira". A obra conta a história de uma família de fazendeiros forçada a deixar seu lar em Oklahoma devido aos efeitos da Grande Depressão. Eles, e milhares de outros "Okies", partiram para a Califórnia em busca de trabalho e da esperança em um futuro mais promissor. O título do romance é uma referência à letra de "The Battle Hymn of The Republic", de Julia Ward Howe".

*Meus olhos viram a glória da vinda do Senhor;
Ele está pisoteando a vindima onde as uvas da ira estão
guardadas;
Ele libertou o relâmpago fatal da sua terrível e ágil espada:
A verdade dele está marchando adiante.*

MANEJO DE SERPENTES

O manejo de cobras, também conhecido como manejo de serpentes, é uma prática do mundo real conduzida em algumas igrejas pentecostais dos Estados Unidos. Os eventos neste cenário são, em parte, inspirados por essas práticas.

Duas citações bíblicas são usadas para apoiar a prática de manipulação de cobras:

E estes sinais seguirão aos que crerem: Em meu nome expulsarão os demônios; falarão novas línguas. Pegarão nas serpentes; e, se beberem alguma coisa mortífera, não lhes fará dano algum; e porão as mãos sobre os enfermos, e os curarão.

— Marcos 16:17,18

Testemunhem. Eis que vos dei autoridade para pisar serpentes e escorpiões, e sobre todo o poder do inimigo; e nada vos fará dano algum.

— Lucas 10:19

Ação Independente

Se os heróis não estão mais trabalhando para a Caduceus, eles podem tropeçar nas transmissões de rádio por acaso (ver Rádio KFOC, p. 120). Alternativamente, escolha um contato de um dos heróis (de preferência do passado deles) para ser alguém que, tendo ouvido falar de uma

das transmissões, viaja para Oklahoma em busca de uma nova vida sob o evangelho de Yig. Detalhes sobre as ações dessa pessoa devem chegar de alguma forma ao herói, que deve se sentir compelido a investigar o assunto. Quando os heróis chegam a Bingham, este conhecido já se tornou um membro dos Fiéis de Yig.

O CENÁRIO

A pequena Bingham e seus 749 habitantes ficam a cerca de 80 km a sudoeste da cidade de Oklahoma. O comércio em torno de Bingham centra-se na produção de amendoim e algodão. Os meses de verão são úmidos e quentes, com temperaturas que variam de 21 a 38°C. Secas são comuns, quebradas por grandes tempestades de granizo ocasionais. Nos últimos anos, o comércio diminuiu à medida que as culturas fracassaram devido ao mau tempo e à erosão do solo. Muitos deixaram suas fazendas, indo para outro lugar em busca de trabalho e de uma nova vida. Muitas casas que outrora vibravam com famílias grandes agora estão vazias. Apesar desse êxodo, pessoas que ouviram as transmissões do Reverendo Kornfield chegaram à cidade e se estabeleceram em algumas das casas vazias.

O Reverendo Kornfield lidera a igreja da cidade e presta serviços regulares aos Fiéis de Yig. Desde a conversão do pastor há três meses, alguns moradores se afastaram da igreja. Esses Dissidentes evitam a adoração por completo ou participam de reuniões realizadas em casas particulares.

Bingham tem uma linha ferroviária (conectando-se com Oklahoma City) e uma série de lojas e estabelecimentos (Ver **Locações de Bingham**, p. 115). A cidade não tem hospital; o médico da cidade cuida das pessoas, e casos mais graves são enviados para Anapendo (uma cidade maior a cerca de 32 km de distância).

DRAMATIS PERSONAE

Cada PNJ é marcado como "Fiel" (leal ao Reverendo Kornfield) ou como "Dissidente". Estes últimos são contra a igreja de Kornfield, mas ainda podem participar de serviços, não querendo perder a sua reputação como cidadãos bons e honrados. Doze habitantes da cidade são detalhados aqui, com alguns outros nomeados (mas não detalhados) no texto. O Guardião deve se sentir à vontade para improvisar detalhes sobre os PNJs conforme o necessário. É fornecido um diagrama de relacionamentos para ajudar a entender os vários PNJs.

As estatísticas desses PNJs são apresentadas no final do capítulo.

Reverendo Kornfield, 48 anos, pregador renascido de Yig (Fiel)

Há três meses, a igreja de Bingham era apenas mais uma igreja pentecostal como tantas outras. Então, o Reverendo Kornfield decidiu vaguear nos ermos por quarenta dias e noites como seu (então) salvador, Jesus Cristo. Ele esperava que essa peregrinação o aproximasse de Deus. E Kornfield realmente ficou mais próximo de um deus... mas não do que ele esperava.

Kornfield afastou-se de Bingham, seguindo por fazendas abandonadas e através de terras outrora férteis, agora áridas e secas. Não era à toa que usavam a expressão "Dust Bowl". Ele andou por muitos quilômetros. Ele não levou comida ou água consigo, confiando que sua fé o sustentaria. Em algum lugar naquele deserto, o bom pastor morreu.

Kornfield estava prostrado no chão seco, e as suas últimas palavras mal mexiam o pó nos seus lábios. E ainda assim, Yig as ouviu e decidiu abençoar o homem. Não se sabe por que Yig escolheu ressuscitar Kornfield; a vontade dos deuses está além de nossa compreensão.

O corpo de Kornfield foi levado por serpentes para uma caverna e colocado sobre uma placa de pedra. E ali ele ainda jaz, incorruptível e inteiro. Yig deu a Kornfield um novo corpo, idêntico ao antigo. E assim, embora seu cadáver ainda esteja na caverna, Kornfield também regressou ao seu rebanho em Bingham. Seus paroquianos ficaram surpresos ao vê-lo, muitos já tinham dado ele como morto. Kornfield descreveu como passou quarenta dias e quarenta noites no deserto e como retornou um outro homem. Os habitantes da cidade não imaginavam como as palavras dele eram verdadeiras.

E não foi só Kornfield que mudou. Seus sermões ficaram diferentes. Logo depois de retornar, ele trouxe uma caixa cheia de cobras e impressionou a multidão ao manuseá-las sem ser picado. Ele também ganhou a capacidade de pôr as mãos sobre os aflitos e curá-los em nome de Yig. Aqueles que foram curados ficaram maculados pela experiência (incluindo Peggy Shaw, Pearl Schoenbaum, George Hensen, Harry Mathewson, e a esposa de Ralph Kunkel, Edith).

O reverendo pode confundir as expectativas que os jogadores têm acerca de um cultista de Yig: ele não é um homem violento e não vai lutar se for atacado. Se ele for morto, uma cópia duplicada dele emergirá do deserto oito horas depois, nu e caminhando para a cidade.

- **Descrição:** um homem gentil vestindo um terno escuro. Seu cabelo é cheio e escuro (quando outrora ele estava ficando grisalho).
- **Características:** os cantos de sua boca são sempre levemente virados para cima, refletindo seu senso de paz interior.
- **Pode ser encontrado em:** A Primeira Igreja do Cristo Redentor (p. 118).
- **Ganchos de interpretação:** convida os heróis para participar de uma das missas na igreja.

Xerife Cliff Benson, 51 anos, braço direito de Kornfield (Fiel)

O xerife é leal ao Reverendo Kornfield. Ele sabe que o pastor é um verdadeiro homem de Deus, mas está preocupado com o bem-estar do homem. O xerife Benson crê que o seu papel é ser o protetor de Kornfield. Benson não vai tolerar o ataque vindouro à igreja (realizado por Gregory Shaw e Susie Schoenbaum) e vai tentar trazer os criminosos rapidamente à justiça. A justiça, neste caso, provavelmente estará no fim de uma corda.

- **Descrição:** um homem suado e de cara vermelha. Suas calças e camisa mal ajustadas só servem para acentuar sua cintura cada vez maior.
- **Características:** uma tendência para olhar de lado e desaprovar as pessoas de forma suspeita.
- **Pode ser encontrado em:** Escritório do Xerife (p. 119).
- **Ganchos de interpretação:** quer descobrir de que lado os heróis estão.

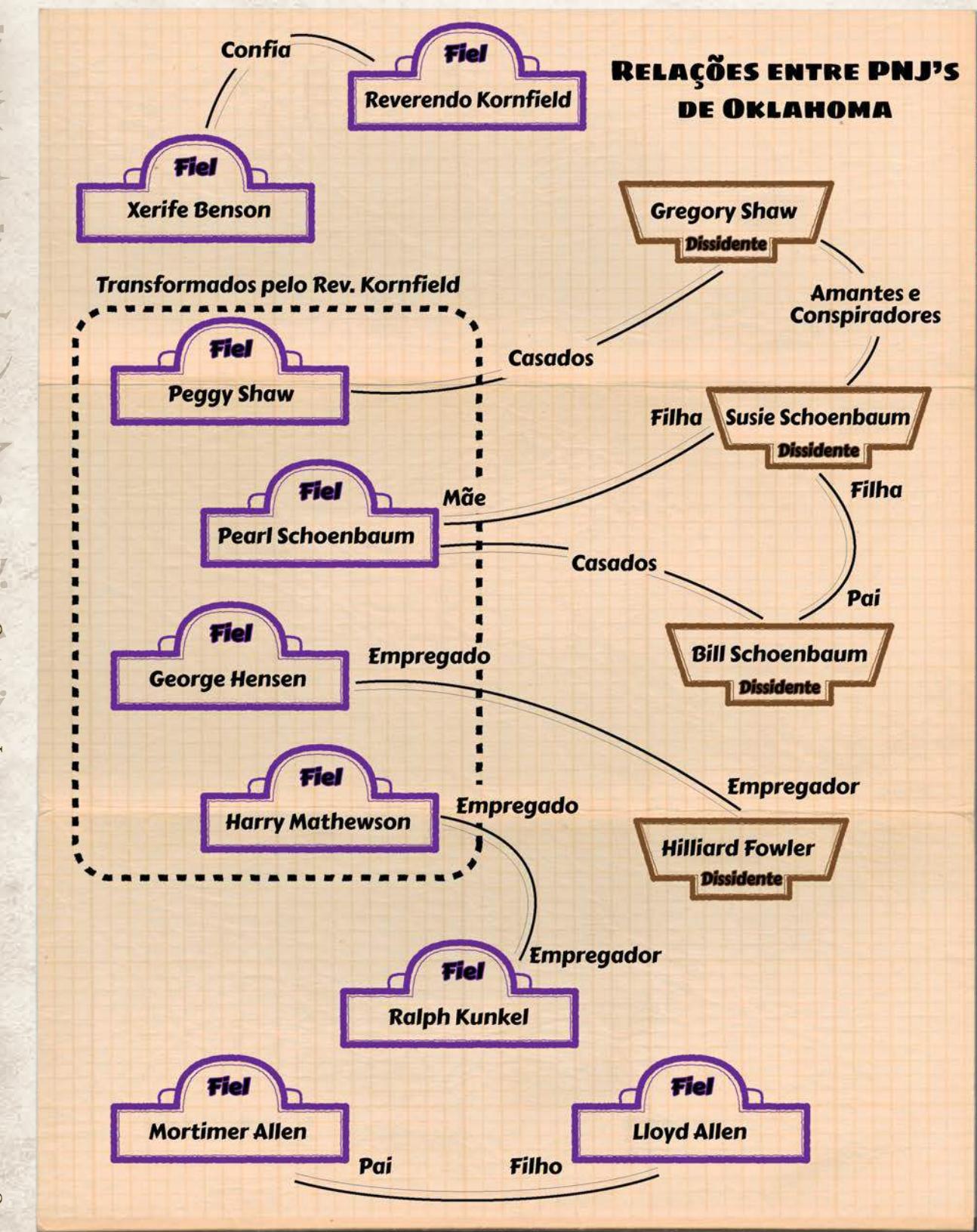
Peggy Shaw, 19 anos, adolescente que põe ovos

O Reverendo Kornfield foi levado até Peggy quando ela estava morrendo devido a complicações com o nascimento de seu filho. O pastor a abençoou e se sentou com ela durante a noite. Pela manhã, ela estava curada. No mês seguinte, sua barriga inchou e dias depois ela "deu à luz" mais uma vez. Desta vez, todavia, foi muito mais fácil: um ovo é muito menor do que a cabeça de uma criança. Agora Peggy passa os seus dias cuidando de uma dúzia de ovos, que ela mantém aquecidos em uma caixa de areia debaixo do fogão.

- **Descrição:** claramente grávida (novamente). O vestido de maternidade da Peggy está desbotado e gasto, com a mesma cor pálida da sua pele.
- **Características:** distraída; seus olhos frequentemente se voltam para o fogão onde seus ovos estão incubando.
- **Pode ser encontrada em:** Casa de Shaw (p. 119).
- **Ganchos de interpretação:** Gregory Shaw falou demais para ela — após o ataque à igreja, ela percebe o envolvimento dele. Peggy compartilha essa informação com os heróis e pede que eles avisem ao pastor, esperando que Kornfield saiba uma forma de salvar a alma do pobre Gregory.

Gregory Shaw, 19 anos, marido infiel em crise (Dissidente)

Gregory é o marido da atualmente ovípara Peggy Shaw e trabalha no telégrafo. Gregory e Peggy compartilharam muito otimismo e alegria depois que o Reverendo Kornfield a abençoou com seu toque curativo. Mas quando os efeitos colaterais da cura se mostraram, isso mudou. Onde Peggy via a Mão de Deus agindo, Gregory via apenas horror. Ele ainda lembra como os olhos da sua esposa brilhavam quando ela mostrou a Gregory seu primeiro ovo, ainda úmido e com textura coriácea. Como uma galinha chocadeira, Peggy está



alegremente obcecada com os ovos. Posteriormente, Gregory encontrou um consolo secreto em Susie Schoenbaum, que compartilha seu ódio pelo pastor. Juntos, eles elaboraram um plano para atacar a igreja, purificando-a com fogo (ver **Ataque Incendiário à Igreja**, p. 120).

- **Descrição:** Gregory é um jovem alto, magro e de boa aparência que gosta de ler.
- **Características:** gagueja, especialmente quando está estressado.
- **Pode ser encontrado em:** Télegrafo e Correio (p. 115).
- **Ganchos de interpretação:** Insiste que os heróis visitem Peggy Shaw e testemunhem o trabalho de Kornfield em primeira mão.

Pearl Schoenbaum, 54 anos, dona de casa trocadora de pele

Esposa de Bill Schoenbaum, o ferreiro da cidade, Pearl sofria de psoríase desde a infância. O reverendo Kornfield a curou da sua condição, mas desde então, para o horror do marido, ela agora troca de pele uma vez por mês, deixando para trás um casca de pele quase completa. A mulher precisa de luz do sol para realizar essa troca de pele; quando essa época se aproxima, ela toma banhos de sol nua no telhado. Ela estará fazendo isso quando os heróis estiverem na cidade.

- **Descrição:** Após a troca, a pele de Pearl é lisa e brilhante (APA 90), mas, à medida que os dias passam, sua aparência degrada-se até que chega a hora mudar de pele novamente. Durante essa etapa ela fica com uma pele seca e descamada horrível de se ver (APA 10).
- **Características:** ela muitas vezes olha sem piscar para as pessoas com um sorriso fixo no rosto.
- **Pode ser encontrada em:** Casa dos Schoenbaum (ou no telhado dela) — ver **A Oficina do Ferreiro** (p. 119).
- **Ganchos de interpretação:** vai pedir para heróis simpáticos ajudarem-na a trazer seu marido de volta para a igreja.

Bill Schoenbaum, 55 anos, ferreiro perturbado (Dissidente)

Bill e sua família não frequentam a igreja há dois meses; eles pararam de ir desde que o Reverendo Kornfield “curou” Pearl. Sua esposa sempre sofreu de um problema de pele, mas após o pastor colocar as mãos sobre ela, a mulher ficou de cama por vários dias, parecendo pior a cada dia que passava. Finalmente, ela emergiu radiante; Bill não podia acreditar em seus olhos. Mas a admiração virou horror quando ele descobriu a pele descartada da esposa embaixo da cama. Desde então, ele proibiu a sua família de ter algo a ver com Kornfield. Ele agora tenta manter Pearl trancada em um quarto nos fundos da casa durante as suas trocas mensais. Mas, sem que ele saiba, Pearl achou uma forma de ter acesso ao telhado, onde toma banhos de sol sem roupa.

NOTA DOS JOGOS DE TESTE

Uma heroína que sofreu a hibridização desenvolveu um interesse especial em Peggy Shaw, sentindo que tinha algo em comum com as mudanças pela qual a garota passou. A heroína assumiu a responsabilidade de proteger Peggy e seus ovos não só do marido dela, mas também de seus companheiros de equipe. O confronto resultante sobre o destino dos ovos quase acabou em violência, mas, no final, a heroína foi capaz de salvar a maioria deles da destruição.

- **Descrição:** quando está sem camisa em sua oficina, Bill é uma montanha de músculos suados e bronzeados.
- **Características:** frequentemente flexiona seus músculos doloridos.
- **Pode ser encontrada em:** Oficina do Ferreiro (p. 119).
- **Ganchos de interpretação:** pede aos heróis que busquem a garantia do Pastor e do Xerife de que aqueles que optarem por deixar a igreja local serão autorizados a realizar seus cultos como bem entenderem.

Susie Schoenbaum, 17 anos, jovem ativista (Dissidente)

Susie é filha do ferreiro Bill Schoenbaum e de sua esposa, Pearl Schoenbaum. Ela está conspirando com seu amante secreto, Gregory Shaw, e juntos planejam atacar a igreja. Após testemunhar a transformação de sua mãe, ela está convencida de que o Reverendo Kornfield é o culpado, mas ainda não compartilhou esse segredo de família com Gregory.

- **Descrição:** sendo pouco feminina, veste calças e usa o cabelo escuro cortado curto.
- **Características:** o mundo é preto ou branco para Susie e ela é de tirar conclusões rápido.
- **Pode ser encontrada em:** Oficina do Ferreiro (p. 119).
- **Ganchos de interpretação:** fará qualquer coisa para convencer os heróis de que suas ações contra a igreja são justificadas, incluindo contar a eles sobre sua mãe trocadora de peles e a esposa ovípara de Gregory. Ela pedirá ajuda para abalar a reputação do Reverendo Kornfield ou expulsá-lo.

CAPÍTULO 4



Harry Mathewson, 67 anos, zelador voraz (Fiel)

Harry trabalha na Barbearia de Kunkel, varrendo e cuidando do lugar. Até recentemente, ele era quase cego, sofrendo de catarata nos dois olhos. O reverendo Kornfield o curou e, agora, ele enxerga muito bem. Mas, estranhamente, isto afetou o apetite dele. Harry passa dias sem comer ou beber e então come descontroladamente uma vez por semana. Durante esse período ele vai comer sem parar, deslocando sua mandíbula para comer grandes pedaços de porco assado por inteiro, fazendo sua barriga inchar a proporções anormais. Após alguns dias de descanso e digestão, ele volta ao trabalho. Seu empregador, Ralph Kunkel, sabe tudo sobre a situação de Harry e vai trazer esse assunto à tona durante as conversas com os clientes. Da mesma forma, Harry não esconde sua condição.

- **Descrição:** veste um macacão jeans e geralmente pode ser encontrado com uma vassoura em suas mãos e um sorriso no rosto.
- **Características:** gosta de ter conversas bem-humoradas com os clientes.
- **Pode ser encontrado em:** Barbearia de Kunkel (p. 119).
- **Ganchos de interpretação:** inste que os heróis compareçam à missa e escutem a pregação do Reverendo Kornfield.

Ralph Kunkel, 31 anos, barbeiro em negação (Fiel)

Ralph canta louvores ao reverendo e fala abertamente sobre a propensão de Harry Mathewson a comer muito. Sua esposa foi recentemente “curada” pelo Reverendo Kornfield e agora está obcecada em capturar e comer insetos. Ralph está em negação em relação à condição de sua esposa e se convenceu de que ela vai se recuperar com o tempo.

- **Descrição:** seu cabelo escuro é mantido bem oleado e seu bigode é muito limpo. Ele geralmente usa um avental e tem um par de tesouras afiadas à mão.
- **Características:** Ralph é muito expressivo com as mãos.
- **Pode ser encontrado em:** Barbearia de Kunkel (p. 119).
- **Ganchos de interpretação:** Ralph quer que todos saibam que o reverendo é um bom homem e insiste que os heróis visitem os outros Fiéis na cidade.

George Hensen, 34 anos, trabalhador ágil (Fiel)

George trabalha na Companhia Madeireira Straight Grain. Há alguns meses ele foi atingido por um tronco que esmagou sua pélvis e danificou sua espinha. Ninguém pensou que ele fosse sobreviver, quanto mais andar novamente. O reverendo Kornfield rezou sobre seu corpo inconsciente

e um milagre aconteceu. Agora, George está mais ágil do que nunca. Sua esposa, Edna, está alarmada que George só consegue dormir no espaço debaixo da casa, mas aliviada por ter seu marido em forma e saudável.

- **Descrição:** parece o estereótipo do lenhador, usando uma camisa quadriculada e jeans.
- **Características:** fica parado por longos períodos enquanto olha ou ouve, e, em seguida, move-se rápida e repentinamente para uma nova posição (como se fosse um lagarto).
- **Pode ser encontrado em:** casa ou no pátio da Madeireira Straight Grain.
- **Ganchos de interpretação:** George é brincalhão e entra em jogos e desafios (potencialmente perigosos) de velocidade e destreza com heróis cooperativos.

Mortimer Allen (32) e Lloyd Allen (10), pai e filho, peregrinos (Fiéis)

Mortimer ficou duplamente enlutado quando sua esposa morreu durante o nascimento de sua filha, há sete anos. A vida tem sido difícil desde então, mas ele agarrou-se ao seu filho, que é tudo para ele. Mortimer é um vendedor ambulante, vendendo bíblias de porta em porta. O rosto jovem e inocente de seu filho várias vezes foi um recurso, ajudando Mortimer a convencer idosos a ceder seus dólares suados. Recentemente, pai e filho ouviram uma das transmissões de Kornfield e ambos se sentiram compelidos a atender ao chamado dele. Para isso, viajaram para Bingham e reservaram um quarto no hotel da cidade. Amanhã eles vão se encontrar com o pastor. Em algum momento nos próximos dias, vão se juntar a Kornfield em uma jornada para a caverna.

- **Descrição:** usa um terno leve, um pouco desgastado nas bordas. O filho dele está vestido casualmente. Ambos têm um ar de falso otimismo pairando sobre eles.
- **Características:** sorri em momentos inapropriados.
- **Pode ser encontrada em:** no Hotel Bingham (p. 117) ou na Primeira Igreja do Cristo Redentor (p. 118).
- **Ganchos de interpretação:** pergunta aos heróis se eles ouviram as verdadeiras palavras de Deus escondidas na transmissão.

Hilliard Fowler, 61 anos, comerciante alcoólatra de madeira (Dissidente)

Hilliard é dono da Companhia Madeireira Straight Grain e empregador do perturbadoramente ágil George Hensen. A recuperação de George foi inexplicável para Hilliard, tanto que ele sequer acredita que o seu empregado é a mesma pessoa de antes. Traumatizado e confuso com a situação, Hilliard começou a beber e frequentemente pode ser encontrado no Bar Cabeça de Veados. Ele planeja atirar no Reverendo Kornfield, mas não tem confiança em sua própria pontaria. Ele está ciente de que o Pastor está sendo protegido pelo Xerife e não ousaria tentar qualquer coisa com Benson presente.

- **Descrição:** um velho triste, desajeitado e mal-humorado, cheirando a uísque e suor.
- **Características:** permanentemente embriagado, Hilliard é esquecido e distraído.
- **Pode ser encontrado em:** Bar Cabeça de Veados (p. 117).
- **Ganchos de interpretação:** não quer pôr a vida de inocentes em risco, então vai tentar convencer os heróis a ajudar na sua tentativa de assassinato a Kornfield — isso pode envolver pedir aos heróis para arrumar um encontro com o Xerife ou com o Pastor.

CONVERSANDO COM OS RESIDENTES DE BINGHAM

Os habitantes da cidade estão em grande parte divididos entre aqueles que são fiéis ao Reverendo Kornfield e sua igreja, e os que não são (os Dissidentes). Alguns moradores de Bingham e das redondezas são apresentados neste capítulo, mas a ordem em que eles são encontrados é parcialmente determinada pelos heróis (que escolhem para onde ir) e, em parte, pelo Guardião (que escolhe quem é encontrado).

As pistas neste cenário são como camadas de uma cebola; cada nova camada pode ser descascada para revelar outra por baixo; cada história pode ser investigada para expor uma verdade mais profunda. A investigação deve levar os heróis para a caverna onde jaz o verdadeiro corpo de Kornfield.

Quando os heróis se encontrarem com um morador da cidade, verifique sua descrição na sessão **Dramatis Personae**, observando se o PNJ é leal ou não a Kornfield. Enquanto os heróis falam com os moradores, permita que um dos seguintes pedaços de informação seja revelado organicamente através dos diálogos. A recomendação inicial é que as pistas a seguir sejam fornecidas na mesma ordem em que estão apresentadas, mas não há problema em alterar caso seja apropriado. As pistas apresentadas não são totalmente verdadeiras e são feitas para serem um tanto distorcidas de acordo com o ponto de vista de quem está falando.

Não há necessidade de esconder demais as informações, mas elas também não devem ser entregues de uma vez. O sugerido é que cada encontro com PNJs forneça uma ou duas pistas. Se os heróis desejarem pressionar alguém para obter mais informações, peça um teste de perícia; provavelmente **Charme, Lábia, Persuasão** ou **Intimidação**, a depender de como os heróis estão agindo. Se tiverem sucesso no teste, eles descobrem mais uma pista. Caso falhem em um teste Forçado, isso pode gerar uma animosidade contra o grupo — talvez a facção a quem esse PNJ pertença passe a ver os heróis com maus olhos dali em diante.

Os habitantes da cidade (tanto Fiéis quanto Dissidentes) são geralmente acolhedores a estranhos. Um herói amigável pode ser convidado para uma reunião, seja na igreja ou em uma residência.

CAPÍTULO 4

F:

C:

X:

H:

V:

T:

N:

S:

P:

L:

R:

Z:

V:

Pistas dos Fiéis ao Reverendo Kornfield:

- O Reverendo Kornfield tem um toque curativo. Louvado seja o Senhor! (esta informação pode ser acompanhada de outras informações acerca de uma das pessoas tocadas por Yig — ver a seguir).
- Durante anos, a pobre mulher do ferreiro sofreu de uma doença de pele dolorosa. Alguns meses atrás, o Reverendo Kornfield a curou com suas mãos. Agora ela está curada, com uma aparência tão maravilhosa que o seu marido ciumento, Bill, trancou-a dentro de casa. A família deles nem vai mais à igreja.
- George Hensen estava perto da morte após um acidente na madeireira. O reverendo Kornfield pôs as mãos nele e salvou sua vida. Diabos, ele deve estar na madeireira agora mesmo! Podem ir vê-lo se não acreditam em mim!
- O bom e velho Harry Mathewson estava quase cego até que o Reverendo Kornfield tocou nos olhos dele. Agora ele enxerga tão bem quanto eu ou você. Você pode encontrá-lo na barbearia.
- O pastor, um Homem de Deus desde sempre, decidiu testar a si mesmo. Ele vagueou sozinho nos ermos durante quarenta dias e quarenta noites. E quando voltou, estava renovado no Senhor. É um milagre!
- Infelizmente, a verdade sobre o pastor não é compreendida por todos. Alguns escolheram renegar a igreja. Eles fazem reuniões secretas em suas casas, conspirando contra os Fiéis.
- O Reverendo Kornfield não tem medo de nada! Ele pode manusear qualquer cobra e nunca será ferido, assim como a Bíblia diz (inserir uma citação da Bíblia, ver **Manejo de Serpentes**, p. 108).
- O pastor está espalhando as boas novas pelo rádio, atraindo pessoas para Bingham (alguns dos Fiéis perguntarão se foram as transmissões que trouxeram os heróis à cidade. Se responderem que sim, serão acolhidos pelos Fiéis).
- Indivíduos sortudos podem ir para os ermos em uma peregrinação de três dias com o Reverendo Kornfield. E, em algum lugar, eles aprendem o mesmo conhecimento secreto que o reverendo descobriu. O Xerife e o Velho Harry já fizeram essa jornada.
- Aqueles que fazem essa jornada não levam nada com eles. Sem comida, sem água. É um teste de fé. Deus providenciará!

Pistas dos Dissidentes que se opõe ao Reverendo Kornfield:

- O reverendo Kornfield está possuído pelo Diabo. Ele não está curando as pessoas, está amaldiçoando-as (esta informação pode ser acompanhada pelo nome de um dos indivíduos tocados por Yig — ver a seguir).
- Durante anos, Pearl Schoenbaum, a mulher do ferreiro, sofreu de algum tipo de doença de pele dolorosa. Kornfield fez algo com ela. Seja lá o que tenha ocorrido, o marido dela, Bill, voltou-se contra o reverendo. Ele e a sua família não foram à igreja desde então. De vez em quando você vê Pearl, e, francamente, ela parece pior do que nunca!
- Pobre Peggy Shaw, ela era uma jovem adorável. É verdade que estava com dificuldade em dar à luz, mas... Dizem que o Reverendo Kornfield se sentou com ela e rogou uma maldição no bebê dela. Ninguém o viu até hoje. E o pobre Gregory, o pai, virou um homem destroçado (alguns podem acrescentar rumores sobre o caso de Gregory Shaw com Susie Schoenbaum).
- George Hensen teve um acidente no depósito de madeira. Kornfield convenceu a todos nós que George teria morrido sem a sua intervenção. Talvez ele devesse ter morrido. De acordo com Edna, sua esposa, George não divide mais a cama com ela, ele dorme na terra debaixo da casa deles!
- Kornfield vagueou sozinho nos ermos durante quarenta dias e quarenta noites. Ele voltou um homem mudado. Se outrora era piedoso, agora é demoníaco.
- Há quem veja através das mentiras de Kornfield. Eles escolhem evitar a igreja, reunindo-se em suas casas para realizar a adoração cristã de uma maneira virtuosa.
- Kornfield maneja cobras. Ah, claro, a bíblia fala dessas coisas, mas Lúcifer também não apareceu disfarçado de uma cobra?
- As mentiras de Kornfield são transmitidas através do rádio, atraindo os desavisados para Bingham (alguns dos Dissidentes perguntarão se os heróis vieram para a cidade por causa das transmissões. Se eles responderem que sim, serão rejeitados.)
- Às vezes Kornfield leva alguns de seus seguidores para os ermos por três dias. Ninguém sabe para onde vão ou o que fazem longe da civilização. O Xerife e o Velho Harry já fizeram essa jornada.
- Quem vai para o deserto fala que não leva nada consigo, fingindo que é algum tipo de teste espiritual. É claro que eles devem ter alguns mantimentos escondidos lá fora.

CENA DE ABERTURA

Há várias opções para uma cena de abertura quando os heróis chegarem a Bingham — tudo depende de como os jogadores abordarem a situação e que tipo de clima o Guardião deseja criar. As coisas podem começar com um estrondo, com a igreja sendo incendiada assim que os heróis chegarem. Para uma abordagem mais lenta, basta permitir que os personagens apareçam na cidade e decidam para onde vão primeiro e, em seguida, descrever esse local e os PNJs que possam estar presentes — uma abordagem que leva a um desenvolvimento de história mais suave e orgânico.

NARRANDO O CENÁRIO

O trabalho do Guardião aqui é apresentar a cidade e seus moradores para os jogadores, permitindo que eles interajam com os habitantes. Estes encontros devem impelir o jogo adiante de duas maneiras. Em primeiro lugar, cada discussão deve trazer um pouco mais de informação para os jogadores (ver **As Pistas**, p. 114). Em segundo lugar, todo mundo quer algo e os heróis parecem ser pessoas que podem ajudá-los (afinal, eles são heróis). Assim, os personagens vão receber todo tipo de pedido dos vários moradores da cidade. Essa mistura de pedidos e informações deve ser o bastante para manter os jogadores ocupados enquanto tentam descobrir a diferença entre os Fiéis a Kornfield e os Dissidentes. A lista de Eventos (ver **Eventos em Bingham**, p. 120) deve ser consultada quando o Guardião desejar avançar a narrativa, aumentando a tensão na cidade.

No final das contas, os heróis terão que viajar para a caverna, mas isso deve levar algum tempo para ficar claro. Destruir o corpo original de Kornfield na caverna é a única forma de acabar com o pastor e sua igreja.

LOCAÇÕES DE BINGHAM

As principais locações da cidade são descritas a seguir. O Guardião deve se sentir livre para inventar outras, bem como detalhar as casas dos PNJs secundários, conforme necessário.

Se for apropriado, determinadas locações indicam quais são os principais PNJs que podem ser encontrados nelas. Os PNJs importantes são descritos na seção **Dramatis Personae** (p. 108) e as suas estatísticas são apresentadas no final do cenário. Os PNJs secundários devem ser desenvolvidos pelo Guardião conforme necessário.

POEIRA, POIERA POR TODA PARTE

“As casas estavam fechadas, e os tecidos tinham sido colocados em torno das portas e janelas, mas a poeira que vinha era tão fina que não podia ser vista no ar, e assentava como pólen nas cadeiras e mesas, nos pratos.”

— John Steinbeck, *As Vinhas da Ira*

A terra ressequida na região em torno de Bingham é carregada facilmente pelo vento e depositada em todos os cantos. A poeira entra nos olhos de todos, e dá para sentir o gosto dela no ar. Todas as superfícies são cobertas com uma fina camada de pó. Às vezes, os habitantes da cidade têm que se abrigar quando o vento sopra forte; o pó quente obscurece toda a visão. O Guardião pode escolher usar uma tempestade de poeira para aumentar a tensão em uma das cenas importantes; adicionando um dado de penalidade a testes como Encontrar ou ataques à distância.

Estação de Trem

A linha ferroviária liga-se à cidade de Oklahoma, a cerca de 80 km a sudeste de Bingham. Os viajantes chegam a uma estação pequena, poeirenta e um pouco desorganizada, que é composta por uma sala de espera e um conjunto de banheiros. Um único chefe de estação, Huck Baker, atende os passageiros, despachando para o Telégrafo e Correios quem precisar de uma passagem.

- **PNJs importantes que podem estar nesta locação:** nenhum.
- **PNJs secundários que podem estar nesta locação:** aqueles que viajaram a Bingham após terem ouvido as transmissões de Kornfield.

Telégrafo e Correios

Este edifício de madeira serve como posto de correios, telefone local, escritório de telégrafo e bilheteria para a estação de trem. Nathaniel Clarkson administra o escritório com a ajuda de Gregory Shaw. Clarkson escuta os telefonemas e passa as informações ao xerife Benson.

Kornfield grava os seus sermões aqui usando equipamentos trancados na sala dos fundos. Essa peça de tecnologia estranha tem a forma de uma caixa grande, feita de madeira e metal, com fios e tubos de vácuo saindo do topo. Acima da caixa há um microfone. Discos limpos são colocados dentro da caixa para serem cortados à medida que a gravação ocorre.

CAPÍTULO 4

F
X
A
D
f
V
Q
H
A
J
:

Mapa de Bingham, Oklahoma, por Dean Engelhardt



Após um pequeno ajuste, outra faixa pode ser gravada ao longo da primeira, permitindo que Kornfield sobreponha seu chamado subliminar a Yig por cima da gravação inicial.

- **PNJs importantes que podem estar nesta locação:** Gregory Shaw.
- **PNJs secundários que podem estar nesta locação:** qualquer um enviando mensagens.

O Primeiro Banco Estatal de Bingham

O banco de Bingham é um edifício de tijolos pequeno, mas seguro, administrado por Everett Kornfield, irmão do Reverendo Kornfield. Antes de se casar, Peggy Shaw trabalhava aqui como caixa bancária. Everett assumiu a função dela e agora ocupa o único balcão do banco.

- **PNJs importantes que podem estar nesta locação:** qualquer um (menos Pearl Schoenbaum).
- **PNJs secundários que podem estar nesta locação:** qualquer um que esteja aqui a negócios.

O Hotel Bingham

Propriedade de Delbert e Rosemary Adams, o hotel tem seis quartos. Rosemary é meticulosa com a administração do hotel e Delbert faz o que lhe é dito. Em conversas, Delbert sempre vai ceder a Rosemary, que é assertiva, mas educada. O hotel está cheio de figuras ornamentais curiosas, uma das obsessões de Rosemary. O estabelecimento é básico, embora limpo e arrumado. Uma placa lá fora declara "há vagas". Qualquer um que queira falar com Delbert a sós poderá encontrá-lo na varanda, onde ele estará fumando seu cachimbo.

Delbert e Rosemary são frequentadores regulares da igreja e incentivam os visitantes a fazer o mesmo. Os hóspedes incluem viajantes a negócios e, mais recentemente, peregrinos que foram até Bingham por causa das pregações do Reverendo Kornfield.

O viúvo Mortimer Allen e o seu filho de 10 anos, Lloyd, estão hospedados em um quarto do hotel há três dias. Eles ouviram a transmissão do pastor e vieram para Bingham em busca de salvação.

- **PNJs importantes que podem estar nesta locação:** Mortimer e Lloyd Allen.
- **PNJs secundários que podem estar nesta locação:** outros hóspedes.

O Bar Cabeça de Veado

Maurice Walsted, o dono, costuma ficar atrás do bar, com mangas arregaçadas, limpado copos. Ele conhece todas as fofocas da cidade e escuta qualquer um que tenha dinheiro o bastante para comprar uma bebida. O bar é decorado com vários troféus de caça: cabeças de veados, chifres, peixes empalhados em displays de vidro e assim por diante.

No fim do bar há um urso pardo empalhado em pé nas patas traseiras, com garras e dentes à mostra.

A igreja e o bar nunca se deram muito bem, embora muitos habitantes da cidade pareçam felizes em frequentar ambos os estabelecimentos. Nos últimos tempos, desde a mudança de Kornfield, essa divisão ficou mais pronunciada. Os Fiéis da igreja agora evitam o álcool, o que levou o bar a se tornar um refúgio para os Dissidentes.

Visitando o bar, os heróis provavelmente serão questionados sobre a sua presença na cidade. Os forasteiros serão inicialmente tratados com suspeita, mas caso fique claro que a agenda dos heróis é investigar a igreja e o pastor, terão uma recepção mais calorosa dos frequentadores do bar. Considere o local como um ponto de encontro para os Dissidentes. Esse ambiente será rico em histórias e rumores. Fique à vontade para fazer com que os frequentadores do bar deem aos heróis informações que misturam verdade com rumores bizarros.

PNJs importantes que podem estar nesta locação: Hilliard Fowler.

PNJs secundários que podem estar nesta locação: outros clientes (majoritariamente Dissidentes).

O Armazém Butler

Clark Butler construiu essa loja há 20 anos. Desde então, ele expandiu os negócios para as propriedades vizinhas e criou a maior loja da cidade. Todo o tipo de mercadoria pode ser comprada aqui: eletrodomésticos, mobiliário, itens de decoração, utensílios de cozinha, louças, roupas, etc.

Butler é um seguidor do Reverendo Kornfield, mas seus assistentes de loja (Edna Hensen e Ephraim Willis) são ambos Dissidentes. Eles guardam suas crenças para si mesmos, pois desejam manter seus empregos.

- **PNJs importantes que podem estar nesta locação:** nenhum.
- **PNJs secundários que podem estar nesta locação:** qualquer um que esteja aqui como consumidor.

Companhia Madeireira de Straight Grain

A madeira é trazida para cá em caminhões, armazenada e processada para venda. A empresa utiliza vários tipos de máquinas, incluindo um trator, uma empilhadeira, serras circulares, serras de fita e serras de corrente.

George Hensen sofreu um terrível acidente enquanto trabalhava aqui há dois meses: foi esmagado sob uma pilha de madeira. Quando estava à beira da morte, o Reverendo Kornfield o curou. Seu chefe, Hilliard Fowler, testemunhou o acidente e nunca se recuperou da experiência.

- **PNJs importantes que podem estar nesta locação:** George Hensen, Hilliard Fowler.
- **PNJs secundários que podem estar nesta locação:** nenhum.

CAPÍTULO 4

F:

V

X

H

V

A

N

+

Φ

H

R

•

A Gazeta de Bingham

A *Gazeta de Bingham* é um jornal semanal que está em circulação desde 1906. A janela grande e suja dá para a rua. No interior, o ar está permeado pelo cheiro oleoso da prensa.

A busca por edições anteriores revela artigos que tratam da partida e retorno do Reverendo Kornfield. Uma fotografia de Kornfield antes de sua viagem para o deserto mostra um pregador que parece significativamente mais velho do que o homem que lidera a igreja hoje.

O editor, Baxter Fandyke, geralmente pode ser encontrado aqui, de cara vermelha e impaciente, gritando em um telefone. De pavio curto, ele é obcecado com prazos de impressão e responde grosseiramente a perguntas casuais. Ele não acredita nas alegações feitas sobre Kornfield e suas mãos abençoadas, mas não quer perder clientes e está relutante em falar demais. Se os heróis fizerem um suborno ou intimidação adequados, Fandyke pode ser uma mina de informações sobre Bingham e seus moradores.

- PNJs importantes que podem estar nesta locação: nenhum.
- PNJs secundários que podem estar nesta locação: nenhum.

A Biblioteca Pública

Augusta Willis toma conta de uma biblioteca pequena, mas bem abastecida. Ela mantém tudo limpo e arrumado; não há um grão de pó ou uma teia de aranha em lugar nenhum. A Biblioteca é frequentada por todo tipo de morador de Bingham, desde crianças fazendo o dever de casa até idosos de cabelo grisalho à procura de um lugar tranquilo para passar algumas horas lendo ou mesmo dormindo.

- PNJs importantes que podem estar nesta locação: qualquer um que tenha um motivo para visitar esse lugar.
- PNJs secundários que podem estar nesta locação: qualquer um que esteja aqui para usar a biblioteca.

A Primeira Igreja do Cristo Redentor

Um edifício de madeira pintado de branco com um pináculo. Até recentemente, a igreja tinha uma placa do lado de fora onde se dizia “A Primeira Igreja do Cristo Redentor”, mas a segunda metade dela foi removida, de modo que agora se lê simplesmente: “A Primeira Igreja”.

Lá dentro, um púlpito foi posto diante de fileiras de bancos. No canto de trás fica uma mesa baixa e cadeiras pequenas. Desenhos de crianças enchem as paredes ao redor da mesa. Alguns mostram imagens impressas de Jesus, rabiscadas com lápis vermelhos e azuis. Outros mostram imagens de Adão e Eva falando com uma serpente no Jardim do Éden. Uma imagem mostra o corpo de um homem dormindo em uma caverna (uma referência a Kornfield).

Kornfield frequentemente pode ser encontrado aqui. Ele pode estar falando calmamente com os paroquianos presentes, estudando (até mesmo editando) sua Bíblia ou simplesmente meditando em contemplação. Recentemente, ele tem meditado e preparado sermões sobre o encontro de Eva com a serpente no Jardim do Éden. Se ele tiver a oportunidade, compartilhará seus pensamentos com os heróis: que a serpente forneceu a Eva o conhecimento puro da verdade. Adão e Eva não foram expulsos, mas sim libertados. Ele vai discorrer sobre o assunto em detalhes.

A Bíblia que Kornfield usa durante as pregações estará no púlpito enquanto ele estiver no local. Quando o reverendo sai da Igreja, leva o livro para casa. É um tomo grande, encadernado em couro. As margens contêm muitas notas e desenhos feitos à mão. Algumas passagens foram alteradas, enquanto outras são riscadas e substituídas por novas. Este livro agora é um Tomo do Mythos (ver **O Evangelho de Yig**, p. 254, **Apêndice B**).

Os serviços da igreja são bem frequentados pelos fiéis, assim como por alguns dos Dissidentes. Muitos deles escondem os seus verdadeiros sentimentos e agem como Fiéis para proteger a sua posição social na comunidade. Os serviços incluem a leitura do Evangelho de Yig, orações e hinos, tudo em versões alteradas de seus equivalentes cristãos. Quando o pastor fala de Deus, ele está falando de Yig. Quando fala de Jesus, está falando de um filho de Yig. Quando ele fala do Jardim do Éden, fala de Deus surgindo para Adão e Eva na forma de uma serpente, passando a sabedoria que eles precisavam antes de explorar o mundo maior.

Durante os serviços, uma caixa de madeira é trazida e aberta. De dentro dela, Kornfield tira cascavéis. Kornfield não pode ser ferido pelas cobras e as manuseia livremente. Ele convida voluntários a darem um passo em frente e fazer o mesmo. Mais tarde, à medida que a situação na cidade se deteriora, Dissidentes suspeitos ou heróis que tenham causado problemas para Kornfield serão convocados pelo nome e testados por este mesmo processo. Aqueles que permanecem calmos não serão machucados. Peça um teste combinado de **Sanidade** e **Sorte** para que o herói permaneça calmo e evite ser mordido, recebendo 1D4 + veneno de dano (se a vítima falhar em um teste Extremo de CON, ele sofre convulsões e recebe 2D10 de dano; se o teste for bem-sucedido, sofre 1D10 de dano). Quem passar por essa provação sem ser mordido ganha a confiança de Kornfield e dos Fiéis. Segundo Kornfield, aqueles que são mordidos estão sofrendo a “justiça divina de Deus”.

- PNJs importantes que podem estar nesta locação: O Reverendo Kornfield, possivelmente alguns dos Fiéis.
- PNJs secundários que podem estar nesta locação: nenhum.

A Casa do Reverendo Kornfield

Uma casa modesta, limpa e arrumada. Uma escrivaninha fica junto à janela da frente. A Bíblia de Kornfield (ver *Evangelho de Yig*, p. 254) fica nesse lugar quando o reverendo está em casa. Não há alimentos frescos em casa; apenas comida enlatada ou embalada, que está lá há meses, aparentemente intocada. Há algumas ratoeiras humanizadas (do tipo que mantêm os ratos capturados vivos).

- **PNJs importantes que podem estar nesta locação:** o Reverendo Kornfield.
- **PNJs secundários que podem estar nesta locação:** nenhum.

A Barbearia de Kunkel

Ao entrar, um sino toca acima da porta, convocando Ralph Kunkel. Kunkel aparece e pede aos cavalheiros que se sentem enquanto abana um avental. Para as damas, ele explica que, infelizmente, sua esposa não está bem no momento, mas vai aceitar reservas assim que ela se recuperar. Ralph tem fé que o pastor vai curá-la em breve.

Duas cadeiras de barbeiro ajustáveis são posicionadas na frente de espelhos grandes. Tesouras, lâminas, cera e óleo de cabelo estão ao lado de bacias brancas esmaltadas. A sala das senhoritas nos fundos é igual, só que mais perfumada.

Um sujeito grisalho (Harry Mathewson) está sentado dormindo em uma cadeira. A camisa desabotoada e o cinto desafivelado expõem uma barriga inchada. Uma vassoura está encostada na parede ao lado dele. Se for acordado, ele troca algumas palavras antes de cair no sono novamente, muito parecido com o arganaz em *Alice no País das Maravilhas*. Kunkel tenta rir, dizendo que Harry sempre fica assim depois de uma grande refeição.

Enquanto os heróis estiverem presentes na barbearia, a sra. Kunkel pode correr para o estabelecimento, vestida com uma camisola suja. Ela olha ao redor com movimentos de cabeça estranhos e repentinos, antes de se fixar em uma mosca na janela, e então dá um bote no inseto. Depois de comer rapidamente a mosca, ela volta para cima. Ralph dá de ombros e fala: "Mulheres, não é mesmo?". Outras vezes, um barulho alto pode ser ouvido vindo dos quartos acima da loja (a sra. Kunkel saltando sobre moscas); se o barulho for questionado, Ralph faz a mesma expressão e diz: "Ela deve estar com fome". Ele mudará rapidamente de assunto se houver mais perguntas.

- **PNJs importantes que podem estar nesta locação:** Ralph Kunkel, Harry Mathewson.
- **PNJs secundários que podem estar nesta locação:** qualquer um que precise de um corte de cabelo.

Escritório do Xerife

O escritório do xerife é um edifício térreo construído em tijolos. A parte da frente do local é um escritório, com duas celas ao fundo. O Xerife Benson passa a maior parte do tempo aqui, bebendo uísque em segredo, enquanto lê *A Gazeta de Bingham*.

- **PNJs importantes que podem estar nesta locação:** o Xerife Cliff Benson.
- **PNJs secundários que podem estar nesta locação:** Hilliard Fowler pode estar de molho em uma cela, preso por embriaguez e conduta desordeira.

Oficina do Ferreiro

A casa de Schoenbaum, construída pelas próprias mãos de Bill Schoenbaum, fica ao lado de um grande celeiro que abriga uma forja, combustível, várias ferramentas e metais. Se Bill estiver trabalhando, a forja estará quente e o som de marteladas em uma bigorna enorme será perceptível.

Reuniões religiosas são realizadas na casa de Bill várias vezes por semana, com cerca de uma dúzia de colegas Dissidentes presentes. Após um jantar em que cada um traz um prato, o grupo canta hinos e orações; a adoração é genuinamente cristã. Eles tendem a deixar a discussão sobre os assuntos da cidade para depois do serviço religioso. Quando os louvores são finalizados, compartilham ansiosamente suas histórias de medo e desgraça.

À medida que a situação na cidade se deteriora, o medo cresce entre os Dissidentes. Alguns param de ir a reuniões secretas enquanto outros têm sua determinação reforçada, resultando em um grupo mais militante. É nesse momento que às reuniões começaram a se centrar em vingança e conspirações contra Kornfield e sua igreja.

- **PNJs importantes que podem estar nesta locação:** Bill Schoenbaum, Pearl Schoenbaum (que pode estar trancada no quarto ou escondida no telhado), Susie Schoenbaum, Gregory Shaw.
- **PNJs secundários que podem estar nesta locação:** qualquer um dos Dissidentes.

A Casa de Shaw

A Casa de Shaw é uma residência pequena, com dois quartos, emoldurada em madeira, parecida com muitas das casas em Bingham. Peggy Shaw pode ser encontrada aqui, geralmente com uma aparência cansada. Ela muitas vezes fica desconfiada em relação ao paradeiro de seu marido Gregory e questiona os heróis se eles o encontraram na cidade. Se admitirem que o encontraram, ela pergunta com quem Gregory estava, tentando descobrir se ele está tendo um caso.

A casa é mantida aconchegante por um fogão a lenha que funciona constantemente. Sob o forno, que está quente, é mantida uma ninhada de ovos coriáceos, meio enterrada em uma bandeja de areia. Cada ovo contém um

F:

feto meio humano, meio serpente em variados estágios de desenvolvimento — alguns dos quais podem ser vistos se movendo debaixo da casca. Ver estes ovos provoca um teste de **Sanidade** (perda de 0/1D3 pontos). O bebê de Peggy está escondido no andar de cima. O infante é coberto por escamas finas e tem a língua bifurcada — encontrá-lo provoca um teste de **Sanidade** (perda de 1/1D6 pontos).

- **PNJs importantes que podem estar nesta locação:** Peggy Shaw, Gregory Shaw.
- **PNJs secundários que podem estar nesta locação:** nenhum.

Rádio KFOC

Os heróis podem decidir ir à estação de rádio antes ou depois de visitar Bingham. Situada na cidade de Oklahoma, a Rádio KFOC opera a partir de um edifício de dois andares no centro da cidade. Um mastro alto fica ao lado do estúdio.

Na recepção, uma jovem chamada Katherine Meakle senta-se atrás de uma escrivaninha. Quando alguém se aproxima, ela para de datilografar e encara os visitantes cheia de suspeita. Grande parte de seu trabalho parece envolver lidar com vendedores, pessoas à procura de emprego, e outras “perda-de-tempo.”

A estação transmite uma série de programas: notícias, música e dramas leves, bem como conteúdo religioso. O Reverendo Kornfield tem um programa regular de 15 minutos cinco vezes por semana. As gravações do pastor são entregues no estúdio a partir de Bingham, por correio, todas as segundas-feiras, juntamente com um cheque para pagar o tempo de transmissão. Heróis inteligentes podem seguir o carteiro até a estação, ou talvez enganá-lo para obter a gravação do pastor e o cheque.

A estação tem um conjunto completo das gravações de Kornfield. Por uma pequena taxa, a sra. Meakle pode fazer cópias para os heróis (ver **As Transmissões de Kornfield**, p. 256).

Quem ouve as transmissões do Reverendo Kornfield no rádio e as entende fica inspirado a ir para Bingham (quem jogar 01 em um teste de POD ao ouvir a transmissão). Esses ouvintes são atraídos, em vez de compelidos, a viajar para Bingham. Até agora, algumas centenas de peregrinos chegaram ou estão a caminho de Bingham.

Nota do Guardião: confira **Gonçalves e as Gravações** (p. 107) para uma amostra das transmissões.

EVENTOS EM BINGHAM

As cenas a seguir são uma série de eventos que ocorrem um após o outro. Eles acontecem independentemente dos heróis, embora estes possam se envolver na ação, se quiserem.

ATAQUE INCENDIÁRIO À IGREJA

O ódio de Susie Schoenbaum e Gregory Shaw pelo Reverendo Kornfield os uniu e agora eles estão envolvidos em um relacionamento secreto. A dupla bolou um plano contra o pastor e sua igreja; eles enchem garrafas com gasolina e se reúnem nos arbustos perto da igreja. Amarrando panos molhados sobre seus rostos e cabelo, esgueiram-se até a igreja enquanto ela está vazia e espalham o combustível ao redor. De pé na porta de trás, Gregory acende um trapo na garrafa restante e lança o explosivo improvisado contra a construção. Enquanto o lugar explode em chamas, o casal animado foge através dos arbustos, em direção ao riacho. Se não forem perturbados, mergulharão no riacho para se esfriarem e lavarem o cheiro da gasolina. Entusiasmados e molhados, consumam sua relação à beira do rio. Nos dias seguintes, eles fazem o seu melhor para esconder a culpa e misturar-se mais uma vez na vida da cidade. Não são criminosos particularmente bem-sucedidos, e suas tentativas de esconder a culpa provavelmente fracassarão.

Os heróis podem estar próximos quando o ataque à igreja acontecer, ou podem ouvir gritos conforme o alarme é soado e as pessoas da cidade se reúnem para formar uma corrente humana, passando baldes de água mão-a-mão em uma tentativa de extinguir o incêndio. Quem ajudar nesses esforços receberá elogios e agradecimentos do Reverendo Kornfield e dos Fiéis.

Após o ataque à igreja, o Xerife Benson se esforça para levar os culpados à justiça. Ele e vários homens conduzem uma busca com cães para tentar encontrar os incendiários. Se isso se revelar infrutífero, ele amplia a investigação, fazendo perguntas de porta em porta. Se os heróis tiverem agido de forma suspeita, sua atenção pode se concentrar neles.

Serviço ao Ar Livre

Devido aos danos causados à igreja, Kornfield passa a realizar suas pregações noturnas na rua. As cadeiras são organizadas e as pessoas se reúnem para cantar, orar e ouvir o pastor falar. Ele não condena aqueles que atacaram a igreja, mas pede-lhes para se entregarem e se arrependerem. Fica claro para os observadores que o ataque aumentou as tensões entre Fiéis e Dissidentes.

Os heróis são provavelmente convidados a se juntar a esses eventos — especialmente se tiverem ajudado a apagar o fogo na igreja —, proporcionando uma oportunidade de testemunhar a pregação de Kornfield e o manuseio das serpentes em primeira mão. Um dos heróis pode até mesmo ser desafiado a renunciar aos seus pecados e ser testado pelo manuseio dos répteis (ver **A Primeira Igreja de Cristo Redentor**, p. 118, para detalhes sobre o manuseio das serpentes). Quem passar por essa provação ganha a confiança do Reverendo e dos Fiéis. Durante o serviço, alguns dos devotos mais fervorosos se levantam e falam em línguas, proferindo palavras em naacal, enquanto outros caem sobre suas barrigas e se contorcem, como cobras, no chão de terra.

Ataque aos Dissidentes

A crença do Xerife de que os Dissidentes são responsáveis pelo incêndio da igreja leva à invasão de uma reunião na casa Schoenbaum. Apesar de não haver evidências de ligações com o caso, o Xerife provoca Bill Schoenbaum e uma luta começa, levando à sua prisão. Dependendo de qual lado eles estão, os heróis serão convidados a ajudar a invadir a casa ou talvez estarão presentes na reunião quando ela ocorrer.

Justiça Bruta

Mais tarde, na mesma noite da sua prisão, Bill Schoenbaum é “liberado” pelo xerife — o que significa que ele é levado para uma rua deserta por homens mascarados que o espancam e o deixam para morrer. Se os heróis estiverem vagando pelas ruas tarde da noite, podem testemunhar esse evento; caso contrário, poderão encontrar o corpo de Schoenbaum no dia seguinte.

Peregrinação à Caverna

Kornfield acompanha Mortimer e Lloyd Allen à caverna (ver **As Viagens do Reverendo Kornfield à Caverna**, p. 122). Dois ou mais fiéis, o Xerife Benson e Harry Mathewson acompanham Kornfield nessa peregrinação. Se algum dos heróis tiver caído nas graças do pastor, pode ser convidado para se juntar ao grupo. Caso contrário, os heróis ficam sabendo sobre a expedição através de Fiéis da cidade, que falam da “peregrinação” maravilhados. É claro que os heróis podem tentar seguir o grupo (é necessário um teste de **Furtividade** para manter-se escondidos).

Nota do Guardião: se os heróis destruírem o corpo de Kornfield na caverna, o assassinato descrito a seguir ainda pode ocorrer, mas Kornfield não vai voltar dos mortos.

Enquanto o grupo viaja pelo deserto árido em direção à caverna (ver **A Caverna**, a seguir), Hilliard Fowler os segue, esgueirando-se (talvez ele tenha persuadido os heróis a se juntarem a ele). Quando Kornfield e seu grupo deixarem a cidade, Fowler se revela e assassina Kornfield, matando-o a tiros. Fowler foge e se esconde. Idealmente, este evento deve ocorrer na presença dos heróis, dando a eles uma chance de intervir.

Após este incidente, o xerife entra em frenesi, perseguindo os Dissidentes enquanto busca por Fowler. Aproximadamente oito horas depois, uma nova versão do Reverendo Kornfield entra na cidade. O pastor lamenta o uso da força por parte do Xerife, mas concorda que tal ação é necessária, exigindo que “o trigo seja separado do joio”. A partir de agora, todos os habitantes da cidade são obrigados pelo Xerife (e seus Fiéis) a comparecer aos cultos da igreja, onde sua fé será testada através do manejo de serpentes. Se os heróis ficaram do lado dos Dissidentes e estiverem na cidade, eles também serão forçados a participar da missa e manusear os animais.

Os heróis devem testemunhar o retorno de Kornfield (especialmente se estiveram presentes em seu assassinato).

NOTA DOS JOGOS DE TESTE

Um dos grupos dos jogos de teste testemunhou a morte e o subsequente retorno do Reverendo Kornfield. Eles rapidamente decidiram que a figura voltando para a cidade era claramente uma abominação monstruosa e imediatamente o mataram a tiros. Quando outro duplo apareceu algumas horas depois, um dos heróis decidiu esperar em um telhado e atirar nele — e em cada uma das duplicatas que apareceram depois disso. Assim, enquanto uma pilha crescente de cadáveres de Kornfield estava se formando fora da cidade, o resto dos heróis tentou formular um plano para lidar com a situação e descobrir de onde as duplicatas estavam vindo.

Se os personagens estiverem planejando sair da cidade em definitivo antes do regresso do reverendo, acelere esse evento e faça ele ressurgir mais cedo.

A Caverna

Há um afloramento rochoso a um dia de caminhada de Bingham. O caminho para ele passa por fazendas abandonadas, valas e trilhas empoeiradas pouco usadas. Na base do afloramento, há uma caverna. Quem é abençoado por Yig pode entrar na caverna sem problemas. Neste contexto, a bênção de Yig pode ser estendida a todas as pessoas-serpente e híbridos, bem como aqueles que foram curados pelo Reverendo Kornfield. Qualquer pessoa que ostente um artefato genuíno do povo serpente (como o **Cetro Serpantino** ou a **Coroa Cobra**, ver **Apêndice B**, p. 248 e 249) também pode entrar livremente.

Quem se aproximar sem ter a bênção de Yig é atingido por um vento forte que sai da entrada da caverna. A exposição ao vento causa 1D6 de dano por rodada, pois ele está cheio de areia e atua como uma lixa.

Quem quiser lutar contra o vento e entrar na caverna precisa encontrar pontos de apoio na rocha, exigindo um teste Regular de **Escalar** ou um teste Difícil de **FOR**. Quem falhar nesse teste é soprado para longe da caverna como uma rolha de champanhe, sofrendo 4D6 de dano ao atingir o chão. Quem passar no teste consegue entrar na caverna. Se o teste falhar, mas for forçado, o personagem consegue entrar na caverna, mas é ferido ainda mais pelo vento no processo (mais 2D6 de dano).

Assim que os heróis entram na caverna, vá para a sessão **A Câmara Interior**, a seguir.

AS VIAGENS DE KORNFIELD À CAVERNA

Kornfield dá boas-vindas àqueles que forem até a igreja. Quem não parecer adequado é questionado pelo pastor sobre sua devoção e crenças; se Kornfield o considerar digno, ele organiza para que os petionários o acompanhem à caverna para que possam ser totalmente imersos na fé de Yig.

Nessas viagens, Kornfield sempre está acompanhado por dois servos leais, geralmente o Xerife e Harry Mathewson. Eles não levam comida ou água para a viagem — é uma jornada espiritual e apenas os dignos conseguirão resistir. A viagem leva oito horas e exige um teste de CON para cada quatro horas passadas sob o sol ardente de verão; um fracasso indica uma perda de 1D6 de vida devido à desidratação e insolação. Quem for abençoado por Yig é imune a esse desgaste e não precisa fazer o teste.

Quem sobreviver à jornada é conduzido para dentro da caverna de Kornfield, um de cada vez. Dentro da caverna, os heróis veem o cadáver de Kornfield e ouvem a voz de Yig perguntando se eles são Fiéis. Quem aceitar Yig como seu salvador será considerado a partir desse momento como “abençoado por Yig”.

A Câmara Interior

O interior da caverna é fresco e mal iluminado; não há vento. O corpo (original) de Kornfield jaz sobre uma laje de pedra. Ele está perfeitamente preservado e parece que pode acordar a qualquer momento, a despeito da camada fina de poeira sobre sua pele ressecada.

Se a encarnação atual de Kornfield morrer, Yig planta uma semente no cadáver na caverna. A semente cresce com uma velocidade sobrenatural, inchando a barriga do cadáver. Em pouco tempo, uma réplica nova em folha de Kornfield, totalmente crescida, é expelida de uma abertura (semelhante a uma cloaca) entre as pernas do cadáver. O novo Kornfield estará nu, escorregadio e reluzente, enquanto rasteja sobre a sua barriga. Em alguns instantes, o novo Kornfield se levanta e sai da caverna, correndo em direção a Bingham.

O corpo original de Kornfield está sob a proteção de Yig. Essa proteção mágica confunde as mentes daqueles que desejam fazer mal ao cadáver. Todos que estiverem diante do cadáver sentem temor e um desejo de cair de joelhos em devoção. Peça um teste de **Sanidade** (perda de 0/1D4 pontos). Quem falhar no teste se sente compelido a cair de joelhos e cantar louvores em naacal, incapaz de agir de outra forma. Após dez minutos cantando louvores dedicados a Yig, os suplicantes saem da câmara e recobram seus sentidos fora da caverna. Quem tiver sucesso no teste também sente a influência de Yig, mas pode agir como quiser.

ABENÇOADOS POR YIG

Quem consegue entrar na caverna e presta louvor a Yig, seja por vontade própria ou não, recebe a bênção do Pai das Serpentes. A bênção é instantânea; o herói sente uma surto repentino de poder e é momentaneamente cegado por uma explosão de luz.

Essa bênção pode se manifestar de várias formas, dependendo do capricho de Yig. Neste cenário, todos os abençoados ganham uma imunidade limitada a venenos, sofrendo apenas metade dos danos de ferimentos causados por qualquer veneno de cobra ou serpente.

Nota do Guardião: o Guardião deve decidir se os heróis continuam abençoados por Yig caso destruam o corpo original de Kornfield (ver **A Câmara Interior**, a seguir).

Nota do Guardião: o planejado para esse capítulo é que os heróis destruam o corpo original de Kornfield na caverna, mas cabe aos jogadores decidir como vão lidar com o Kornfield vivo na cidade. Após o cadáver na caverna ter sido destruído, a bênção de Kornfield expira — se a versão viva de Kornfield for morta posteriormente, ele não renascerá.

CONCLUSÃO

Após os heróis destruírem o corpo original de Kornfield e lidarem com quaisquer encarnações dele, a cidade de Bingham lentamente retorna ao normal. A princípio, aqueles que foram tocados por Yig (Peggy Shaw, Harry Mathewson e assim por diante) permanecem como estão, mudados para sempre. Dito isso, o Guardião deve estar aberto a qualquer forma de “curar” essa pessoa que os heróis possam formular (possivelmente através do uso espontâneo de **Mythos de Cthulhu** ou de alguma perícia aprimorada pela insanidade). Tenha em mente que, no entanto, não há uma solução fácil, e PNJs como Peggy Shaw provavelmente permanecerão modificados. Quem era Fiel ao Reverendo Kornfield lentamente se afasta de sua adoração a Yig e retorna às suas antigas crenças.

Se os heróis ainda estiverem trabalhando para a Caduceus, voltam para Nova York ao fim da missão e devem relatar suas descobertas aos seus superiores. A menos que omitam alguns fatos importantes, a Caduceus vê os habitantes da cidade que foram abençoados por Yig como abominações — pois eles são humanos indignos de receberem essa honra. Portanto, homens-serpente a serviço da Caduceus serão enviados para Bingham para raptar todos os abençoados por Yig que tenham sido mencionados no relatório dos heróis. Esses indivíduos desafortunados serão transportados para o laboratório da Caduceus no Congo Belga e utilizados como cobaias nas experiências em curso. É possível que os heróis possam encontrar esses PNJs quando se aventurarem na África ao longo do **Capítulo 6: Congo Belga**.

Se algum dos heróis voltar mais tarde a Bingham ou procurar notícias sobre a cidade, ficará sabendo dos desaparecimentos inexplicados. A Caduceus, claro, nega qualquer envolvimento nessa questão.

Recompensas

Dependendo do resultado do capítulo, os heróis podem receber as seguintes recompensas:

- Os heróis destruíram o corpo original de Kornfield na caverna: +1D10 pontos de Sanidade.
- Os heróis se voltaram contra os habitantes da cidade, resultando em várias mortes: -1D6 pontos de Sanidade.
- A ação dos heróis impediu a morte de habitantes da cidade: +1D6 pontos de Sanidade.



PERSONAGENS E MONSTROS

Reverendo Kornfield, 48 anos, pregador renascido de Yig

FOR 55 CON 70 TAM 65 DES 55 INT 70
 APA 65 POD 120 EDU 70 SAN — PVs 13
 DX: 0 Corpo: 0 MOV: 6 PMs: 24 Sorte: 60

Combate

Briga 25% (12/5), 1D3 de dano
 Esquivar 60% (30/12)

Habilidades Especiais

Imunidade: cobras não o atacam e ele é imune a veneno de cobras e de pessoas-serpente.

Curar pelas Mãoz: Yig abençoou o reverendo com esta habilidade. Gastando 20 pontos de magia, o reverendo pode curar os doentes e os moribundos. A cura sempre gera efeitos colaterais ofídicos (como pôr ovos, alimentar-se de roedores, ficar com sangue frio, etc.).

Perícias

Encontrar 45%, Escutar 50%, Mythos de Cthulhu 50%, Nível de Crédito 30%, Persuasão 80%.

Xerife Cliff Benson, 51 anos, braço direito de Kornfield

FOR 75 CON 65 TAM 75 DES 75 INT 60
 APA 35 POD 60 EDU 65 SAN 50 PVs 14
 DX: +1D4 Corpo: 1 MOV: 6 PMs: 12 Sorte: 30

Combate

Briga 70% (35/14), 1D3 + 1D4 de dano
 Revólver .38 80% (40/16), 1D10 de dano
 Espingarda Cal. 12 60% (30/12), 4D6/2D6/1D6 de dano
 Esquivar 40% (20/8)

Perícias

Encontrar 75%, Intimidação 70%, Nível de Crédito 20%, Psicologia 50%.

Peggy Shaw, 19 anos, adolescente que põe ovos

FOR 35 CON 50 TAM 55 DES 40 INT 40
 APA 40 POD 50 EDU 40 SAN 25 PVs 10
 DX: 0 Corpo: 0 MOV: 7 PMs: 10 Sorte: 0

Combate

Briga 25% (12/5), 1D3 de dano
 Esquivar 21% (10/4)

Perícias

Charme 50%, Encontrar 30%, Nível de Crédito 09%, Prestidigitação 50%.

Gregory Shaw, 19 anos, marido infiel em crise

FOR 60 CON 65 TAM 70 DES 70 INT 65
 APA 70 POD 65 EDU 55 SAN 60 PVs 13
 DX: +1D4 Corpo: 1 MOV: 8 PMs: 13 Sorte: 0

Combate

Briga 25% (12/5), 1D3 de dano
 Esquivar 40% (20/8)

Perícias

Consertos Mecânicos 60%, Escutar 40%, Lábia 40%, Nível de Crédito 10%.

Susie Schoenbaum, 17 anos, jovem ativista

FOR 50 CON 75 TAM 50 DES 60 INT 80
 APA 65 POD 50 EDU 50 SAN 50 PVs 12
 DX: 0 Corpo: 0 MOV: 8 PMs: 10 Sorte: 0

Combate

Briga 25% (12/5), 1D3 de dano
 Esquivar 30% (15/6)

Perícias

Escalar 60%, Nível de Crédito 12%, Psicologia 40%.

OKLAHOMA

Pearl Schoenbaum, 54 anos, dona de casa trocadora de pele

FOR 65 CON 50 TAM 70 DES 50 INT 55
 APA 10-90* POD 65 EDU 55 SAN 35
 PVs 12
 DX: +1D4 Corpo: 1 MOV: 5 PMs: 13 Sorte: 0

*Ver Descrição Pessoal (p. 111)

Combate

Briga	35% (18/7), 1D3 + 1D4 de dano
Esquivar	26% (13/5)

Perícias

Escutar 40%, Nível de Crédito 20%, Persuasão 50%.

Bill Schoenbaum, 55 anos, ferreiro perturbado

FOR 90 CON 70 TAM 80 DES 70 INT 60
 APA 60 POD 40 EDU 55 SAN 30 PVs 15
 DX: +1D6 Corpo: 2 MOV: 6 PMs: 8 Sorte: 0

Combate

Briga	50% (25/10), 1D3 + 1D6 de dano
Esquivar	40% (20/8)

Perícias

Encontrar 60%, Intimidação 50%, Nível de Crédito 20%.

Harry Mathewson, 67 anos, zelador voraz

FOR 60 CON 60 TAM 65 DES 40 INT 50
 APA 50 POD 60 EDU 50 SAN 30 PVs 12
 DX: +1D4 Corpo: 1 MOV: 4 PMs: 12 Sorte: 0

Combate

Briga	45% (22/9), 1D3 + 1D4 de dano
Esquivar	20% (10/4)

Perícias

Charme 40%, Encontrar 50%, Nível de Crédito 15%.

Ralph Kunkel, 31 anos, barbeiro em negação

FOR 60 CON 70 TAM 45 DES 70 INT 50
 APA 60 POD 65 EDU 50 SAN 60 PVs 11
 DX: 0 Corpo: 0 MOV: 9 PMs: 13 Sorte: 0

Combate

Briga	40% (20/8), 1D3 de dano
Esquivar	36% (18/7)

Perícias

Encontrar 40%, Nível de Crédito 18%, Prestidigitação 50%.

George Hensen, 34 anos, trabalhador ágil

FOR 70 CON 80 TAM 65 DES 100 INT 35
 APA 45 POD 40 EDU 40 SAN 20 PVs 14
 DX: +1D4 Corpo: 1 MOV: 10 PMs: 8 Sorte: 0

Combate

Briga	40% (20/8), 1D3 + 1D4 de dano
Esquivar	100% (50/20)

Perícias

Encontrar 40%, Intimidation 50%, Nível de Crédito 10%, Saltar 70%.

Mortimer Allen, 32 anos, pai, peregrino

FOR 50 CON 60 TAM 60 DES 60 INT 65
 APA 45 POD 70 EDU 60 SAN 70 PVs 12
 DX: 0 Corpo: 0 MOV: 8 PMs: 14 Sorte: 0

Combate

Briga	30% (15/6), 1D3 de dano
Esquivar	31% (15/6)

Perícias

Dirigir Automóveis 50%, Encontrar 40%, Lábia 70%, Nível de Crédito 18%.

Lloyd Allen, 10 anos, filho peregrino

FOR 20 CON 60 TAM 25 DES 60 INT 60
 APA 55 POD 75 EDU 20 SAN 70 PVs 8
 DX: -2 Corpo: -2 MOV: 8 PMs: 15 Sorte: 0

Combate

Briga	25% (12/5), 1D3 -2 de dano
Esquivar	31% (15/6)

Perícias

Escutar 60%, Nível de Crédito 10%, Persuasão 40%

Hilliard Fowler, 61 anos, comerciante alcoólatra de madeira

FOR 70 CON 65 TAM 70 DES 45 INT 55
 APA 30 POD 40 EDU 50 SAN 35 PVs 13
 DX: +1D4 Corpo: 1 MOV: 5 PMs: 8 Sorte: 0

Combate

Briga	25% (12/5), 1D3 + 1D4 de dano
Revólver .38	40% (20/8), 1D10 de dano
Esquivar	23% (11/4)

Perícias

Encontrar 40%, Intimidation 40%, Nível de Crédito 25%.