



CAPÍTULO  
2

# NOVA YORK

*Vou fazer uma oferta que ele não pode recusar.*

— Don Corleone, *O Poderoso Chefão* (1972)

## A GRANDE MAÇÃ MORDE DE VOLTA

### VISÃO GERAL

**R**etornando a Nova York, os heróis descobrem mais sobre a organização para qual trabalham, conhecendo alguns dos segredos menos sinistros dela e se familiarizando com aquela que será a base de operações das suas missões futuras. Conforme a campanha avança, os heróis descobrem que têm inimigos batendo à sua porta. A Noite Interior manipulou algumas das famílias criminosas mais poderosas de Nova York, fazendo-as acreditar que a Caduceus é uma rival no mercado de heroína — os heróis serão pegos no meio desse fogo cruzado.

#### Nota do Guardião

Este capítulo tem dois propósitos. Ele fornece uma visão geral dos escritórios da Caduceus em Nova York, assim como alguns outros locais importantes na cidade. Ele também apresenta o fio narrativo sobre a Máfia, que pode ser trabalhado no tempo de descanso entre as missões. Como ambos os aspectos aparecem em vários momentos da campanha, o Guardião pode precisar consultar este capítulo mais do que qualquer outro. Os eventos de Nova York não precisam necessariamente acontecer de uma vez logo após o retorno dos heróis da Bolívia, pois eles voltarão a Nova York após as missões seguintes. Assim sendo, use e revise este capítulo sempre que uma missão tiver acabado, deixando os fios narrativos de Nova York se desenrolar entre as missões.

É muito recomendado que o Guardião apresente o tempo entre as missões como parte da campanha. É nesses momentos mais calmos que os heróis terão oportunidade de descobrir mais sobre a verdadeira natureza da Caduceus, fazer suas próprias investigações, possivelmente tomar iniciativa e agir por conta própria. O Guardião também deve procurar oportunidades para criar cenas com personagens importantes dos antecedentes\* dos heróis e para introduzir personagens e elementos da trama da Máfia. São esses elementos, mais do que as missões individuais, que farão com que a campanha de *A Serpente de Duas Cabeças* ganhe vida.

\*Os jogadores devem ser lembrados que podem recuperar pontos de Sanidade por lidar com elementos dos seus antecedentes (ver Autoajuda, p. 167, Livro Básico de Chamado de Cthulhu).

O Guardião também deve interpretar as informações de cada missão, pelo menos enquanto os heróis permanecem ligados a Caduceus, ajudando-os a descobrir coisas sobre a organização e fazer conexões com as pessoas por trás dela. Quando apropriado, cada capítulo a seguir contém uma seção descrevendo as instruções fornecidas pela Caduceus. As instruções para a missão de Bornéu do Norte serão conduzidas por Quentin Shapiro, e as próximas, pelo Dr. Victor Gonçalves.

## NOTA DOS JOGOS DE TESTE

Alguns heróis usaram o tempo entre as missões de formas interessantes. Um deles se juntou a um ringue ilegal de boxe sem luvas como uma forma de aprender sobre o que estava acontecendo no submundo de Nova York, o que lhe deu acesso a um fluxo constante de informações sobre a Máfia, coisa que se revelou útil à medida em que a campanha progredia. Outro, que era mecânico por profissão, arrumou um trabalho de meio expediente em uma oficina para ter um pouco de normalidade. Infelizmente para ele, o outro mecânico contratado na mesma época se revelou como Filemone Casale (ver p. 64), que entrou no emprego como forma de se aproximar de alguém que trabalhava para a Caduceus.

Dito isso, os heróis usaram a maior parte do tempo entre as missões para comparar notas tentando entender em que confusão haviam se metido. Com a ajuda de um teste de Mythos de Cthulhu, os heróis descobriam a verdadeira natureza da Caduceus (e como ela era igual à Noite Interior) enquanto estavam em um bar de Manhattan, levando a um momento de choque silencioso quando se tocaram para quem estavam trabalhando. Após isso, a maior parte do tempo entre as missões foi gasto investigando a Caduceus e buscando formas de impedir seus planos sinistros.

## DRAMATIS PERSONAE

Nota: Joshua Meadham, Canning, Frank De Luca e o Dr. Gonçalves são detalhados no **Apêndice A** (p. 240), pois eles aparecem em vários capítulos.

As estatísticas dos PNJs a seguir são apresentadas no final do capítulo.

### **Delores Parville, 38 anos, secretária leal**

Parville tem sido a secretária pessoal de Joshua Meadham pelos últimos oito anos, e ele confia nela tanto quanto pode confiar em uma humana. Ela foi a primeira humana iniciada no Culto de Yig e enxerga Joshua Meadham como o avatar do seu novo deus. Ainda que ela não tenha habilidades especiais além da pistola automática .22 guardada em sua bolsa, Parville mataria ou morreria a serviço de seu mestre.

Sua relação pode mudar posteriormente na campanha. Se isso se adequar às exigências do Guardião, Parville tropeça na verdade dos planos de Joshua Meadham para a humanidade.

Tamanha traição parte o seu coração, mas Parville é habilidosa demais em esconder seus sentimentos. Essa revelação faz ela buscar meios de minar a Caduceus por dentro. Se os heróis chegarem a um beco sem saída investigativo antes de descobrir as operações da Caduceus na Ilha das Cobras, ou na busca pela Coroa Cobra em Calcutá, Parville vai repassar aos heróis cópias de documentos secretos roubados de Joshua Meadham (ver **Recursos: Nova York 1, 2, 3, 4, 5, e 6**).

- **Descrição:** Uma mulher esbelta com olhos azuis gélidos e um rosto magro. Seu cabelo escuro tem partes grisalhas, e ela normalmente o amarra em um coque. Sua roupa é sempre impecável e bem passada.
- **Características:** Parville conscientemente tenta parecer mais severa e inacessível do que realmente é, em grande parte para manter sua autoridade no escritório. Ela é muito discreta para que isso seja óbvio, mas Parville é uma excelente juíza de caráter. Ela avalia silenciosamente todas as pessoas com que se depara, mantendo notas mentais detalhadas sobre aqueles que a rodeiam.
- **Ganchos de interpretação:** secretamente passa informações aos heróis se eles chegarem a um beco sem saída.

### **Phillip Conners, 43 anos, chefe farmacêutico**

Conners é um homem que caiu na mentira da Caduceus e acredita que a organização está lutando uma guerra secreta contra as forças do Mythos. Ele trabalha no sétimo andar e é efetivamente o chefe do setor de fármacos. É também responsável por assegurar que todos os pedidos de novos mantimentos sejam despachados a tempo (de três em três meses) para cumprir as especificações mínimas do contrato da empresa. Isso significa que ele está em contato próximo com as equipes de planejamento para poder alocar recursos para eles, adicionar substituições para o próximo pedido, etc. É um trabalho agitado, com a papelada chegando à sua mesa diariamente. Todavia, ele consegue balancear as demandas.

- **Descrição:** tem sobrepeso, usa óculos e seu cabelo geralmente está grudado na testa pelo suor.
- **Características:** fuma como uma chaminé, ao ponto em que uma névoa de fumaça de cigarro paira sobre o escritório dele.
- **Ganchos de interpretação:** ansioso para subir na carreira, sempre pede para os heróis o elogiem perante o chefe.

## A AMBIENTAÇÃO

Em 1933, Nova York é uma cidade moderna, efervescente e em crescimento. O Empire State Building está aberto há dois anos, e o horizonte de Manhattan está se tornando o lar dos arranha-céus que vão defini-la no imaginário público. As estradas estão cheias de veículos motorizados e as calçadas pulsam com pessoas de todo o mundo.

A Grande Depressão ainda está em pleno andamento, e muitas das pessoas que os heróis encontram estão à procura de trabalho ou desesperados para ganhar dinheiro de qualquer maneira que eles puderem. Restaurantes populares, conhecidos como "Cozinhas Solidárias" (ou Soup Kitchens), são uma visão comum, assim como pessoas vendendo maçãs na beira da estrada.

Os heróis provavelmente chegarão a Nova York pela primeira vez no início de abril, depois de retornarem da Bolívia. A cidade é fria nesta época do ano, com temperaturas que variam entre 6°C e 16°C. O ar é geralmente refrescante e não muito úmido, com chuvas leves ocasionais.

À medida que o verão segue, o tempo fica mais quente e seco. A temperatura atinge o pico em julho, variando entre 20°C e 30°C.

## A SEDE DA CADUCEUS

A sede da Caduceus está localizada no Edifício Meadham em Park Row Street, no leste da Ilha de Manhattan. Atualmente ele é um dos edifícios mais altos de Nova York, com dezoito andares, e tem uma grande cúpula no topo.

É aqui que a Caduceus planeja suas operações, lida com as finanças e realiza vários projetos de pesquisa e treinamento em laboratórios seguros. A segurança no edifício é notavelmente rígida. Os funcionários comuns não podem ir aos últimos dois andares (18 e 17), a não ser que sejam convidados. É nesses que Joshua Meadham e seu círculo interno mantêm seus escritórios. O acesso aos andares 7 e 8 também é restrito, já que é aqui que ocorre o planejamento das "verdadeiras" missões da Caduceus. Além disso, os funcionários estão proibidos de acessar os laboratórios no porão inferior.

Apesar de todo esse sigilo, o resto do prédio é dedicado às atividades inócuas de ajuda humanitária que a Caduceus realiza para ocultar suas outras missões. Trafegar por estes andares põe os heróis em contato com contadores, administradores, advogados, funcionários de compras e membros de diferentes níveis. A maioria dessas pessoas não faz ideia dos segredos que a Caduceus esconde, embora algumas tenham suspeitas sobre a organização. De tempos em tempos, alguém vai se meter onde não foi chamado e vai acabar sendo demitido ou usado como cobaia nos laboratórios secretos.

## O 18º ANDAR

O 18º andar é inteiramente ocupado pelo escritório pessoal de Joshua Meadham. Ele é acessível apenas por um elevador privado e por uma escada que só vai até o andar abaixo. Quando

## DEVOLVER OS ARTEFATOS OU FICAR COM ELES?

A maioria das missões realizadas pelos heróis envolve localizar e/ou recuperar artefatos. O Guardião deve sempre perguntar aos jogadores que destino darão aos itens no final das missões: seguirão as ordens e os entregará ao Caduceus, os manterão para si mesmos, ou darão os objetos a terceiros? Se os heróis decidirem ficar com algum artefato, o Guardião deve perguntar aos jogadores onde eles serão armazenados. Se Joshua Meadham, Frank De Luca, ou Canning desconfiarem que alguns artefatos estão sumindo, vão colocar agentes para seguir os personagens e tentar recuperar os artefatos roubados. Se os heróis entregarem os artefatos ao Caduceus, a maioria deles será guardada no depósito de Nova York no sétimo andar para serem posteriormente analisados e catalogados. Conforme a Caduceus se aproxima do seu objetivo final, a organização terá prioridades maiores do que investigar novos itens. Esse não será o caso da Coroa Cobra (que aparece no **Capítulo 7: Calcutá**), que Joshua Meadham levará imediatamente para a Ilha das Cobras.

Meadham estiver no edifício, dois seguranças ficarão de vigia junto às escadas. Canning geralmente pode ser encontrado no escritório de Meadham, observando o rio pela janela e sentado com uma quietude perturbadora. Fora do horário de trabalho, tanto o elevador quanto a escada são protegidos por fechaduras extremamente caras (é necessário um teste Difícil de **Chaveiro** para abri-las) e são monitoradas por guardas que as patrulham a cada quinze minutos.

Há uma enorme escrivaninha de madeira de lei de um lado do escritório, dando a Meadham uma visão imponente do oeste de Manhattan enquanto trabalha. Uma mesa de conferência do outro lado permite que seus visitantes (escolhidos a dedo) observem o East River e a Welfare Island.

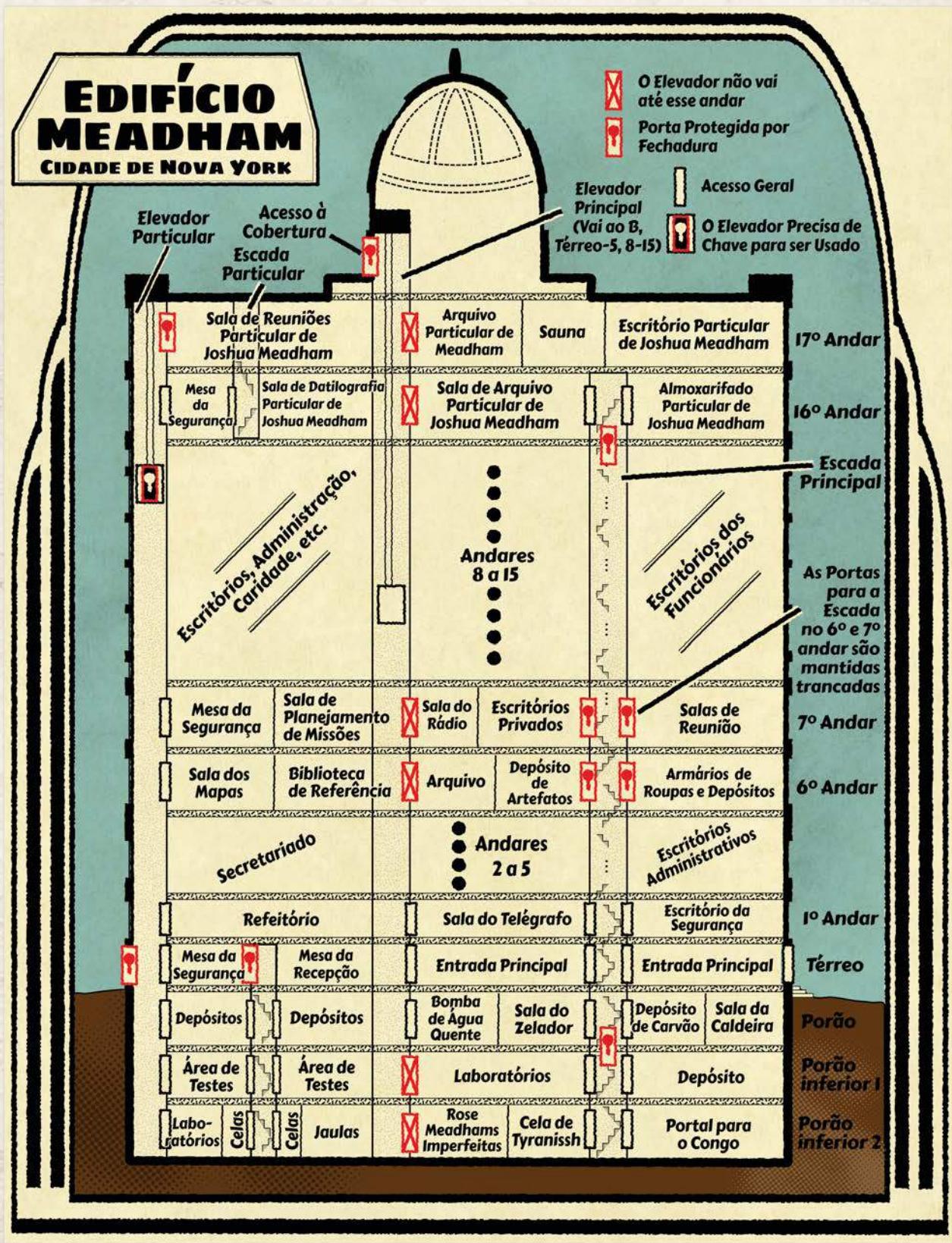
O escritório tem poucos móveis, mas eles são sólidos, caros e de bom gosto. Estantes de carvalho que vão do chão ao teto estão cheias de livros sobre farmacologia, medicina e anatomia humana. Uma estante menor próxima à escrivaninha de Meadham contém alguns tomos de couro tratando de mitologia, antropologia e ocultismo. Há dois tomos do Mythos escondidos entre os livros mais benignos: uma tradução inglesa do século XV do *Livro de Eibon* (*Livro Básico de Chamado de Cthulhu*, p. 228) e um panfleto com anotações sobre as *Tabuletas de Zanthu* (*Livro Básico de Chamado de Cthulhu*, p. 234).

Um armário japonês guarda bebidas para os visitantes, embora Joshua nunca se junte a eles. Ao lado do armário há

## CAPÍTULO 2

F  
D  
X  
A  
P  
R  
f  
C  
A  
L  
A  
V  
E  
:

Mapa do edifício Meadham, por Dean Engelhardt



um esqueleto humano, montado em um suporte de metal e pendurado em uma corrente — na verdade, o esqueleto do Joshua Meadham original. Uma pequena placa de metal no topo dele diz: “*Memento Mori*”. Uma série de arquivos de madeira armazenam documentos vitais, mas a maioria trata do planejamento de missões e de finanças. Os documentos mais interessantes são mantidos escondidos em um pequeno cofre de ferro, construído no que parecem ser as gavetas da escrivaninha de Joshua.

O cofre é robusto, caro e feito de ferro fundido. É necessário um teste Extremo de **Chaveiro** para abri-lo; se a tentativa inicial falhar, forçar o teste de Chaveiro faz com que a segunda tentativa seja bem-sucedida (qualquer que seja o resultado), mas um fracasso significa que os heróis ou danificam o cofre visivelmente ou são apanhados no ato. Ver **Cofre de Joshua Meadham** (a seguir) para mais detalhes sobre o conteúdo do cofre.

Uma gaiola com um par de porquinhos da índia repousa ao lado da escrivaninha — para caso Meadham precise de um lanche rápido. Um visitante observador que faça múltiplas visitas ao escritório pode notar (teste Difícil de **Encontrar**) que os porquinhos da índia foram trocados.

Uma parede contém duas portas dispostas em um painel de madeira. A primeira leva a um banheiro privado, contendo também um chuveiro. A segunda dá em uma pequena sauna revestida de madeira. Apesar de parecer totalmente humano, Meadham ainda muda de pele a cada poucos meses, e o vapor ajuda com o processo. Um sucesso em um teste Difícil de **Encontrar** revela uma tira de pele morta que Canning deixou passar enquanto limpava o quarto; a pele é ligeiramente malhada, como se marcada por escamas.

### O Cofre de Joshua Meadham

Joshua mantém documentos confidenciais e dossiês em seu cofre, juntamente com uma adaga de jade esculpida na forma de uma serpente ondulante; a adaga não tem propriedades mágicas, mas é antiga e apela a Joshua por razões estéticas.

O conteúdo do cofre varia de acordo com a fase da campanha:

- A qualquer momento: **Recurso: Nova York 1**.
- Após o **Capítulo 4: Oklahoma**: adicione a análise do texto de R'lyeh (ver **Excertos do Texto de R'lyeh**, p. 254, **Apêndice B**).
- Após o **Capítulo 5: Islândia**: adicione os **Recursos: Nova York 2, 3, 4, 5, e 6**.

### O 17º ANDAR

O 17º andar é ocupado pelo secretariado de Joshua Meadham. Sua secretária pessoal, Delores Parville, gerencia o resto da equipe e controla cuidadosamente o acesso a Meadham.

O resto das mulheres na equipe tem graus variados de conhecimento sobre a natureza da Caduceus, mas nenhuma delas está ciente da sua verdadeira missão. A maioria vê Joshua simplesmente como um homem grandioso, ainda que ligeiramente excêntrico, lutando para tornar o mundo um lugar melhor.

## GARANTINDO QUE OS HERÓIS ENCONTREM AS PISTAS

**Os Recursos: Nova York 2, 3, 4, 5 e 6** fornecem informações vitais para guiar os heróis pelos capítulos climáticos da campanha e para mostrar o que está em jogo. É possível, todavia, que os jogadores deixem passar a oportunidade de invadir o escritório e cofre de Joshua Meadham, ou decidam não fazê-lo. Se for o caso, o Guardião deve buscar outras oportunidades para garantir que os recursos cheguem às mãos dos heróis. Algumas possibilidades incluem:

- Algum membro do alto escalão da Caduceus, como Joshua Meadham, Canning, ou o Dr. Gonçalves podem carregar os documentos com eles ou guardá-los em algum lugar que consideram seguro.
- Uma quebra dos protocolos de segurança pode fazer com que cópias dos documentos acabem no arquivo da sede da Caduceus, nos escritórios da Caduceus em Santos, ou no Solar Meadham.
- Outro membro da Caduceus, como Delores Parville, pode começar a suspeitar das atividades de Joshua e seu grupo. Esse espião pode confiar o bastante nos heróis para partilhar os documentos roubados com eles.
- Espiões da Noite Interior podem ter roubado os documentos, e isso significa que o material pode aparecer na campanha a qualquer momento que os heróis se depararem com um membro do alto escalão da Noite Interior.

Lembre-se de que o foco dessa campanha é a ação, e que os heróis nunca devem ficar sem saber o que fazer porque não procuraram pistas no lugar certo.

Esse andar é basicamente um grande cômodo, com uma dúzia de pessoas datilografando ou atendendo telefonemas em suas mesas. Parville tem o seu próprio escritório, e há uma série de salas de arquivo cheias de armários robustos. Há poucos materiais comprometedores aqui, ainda que um teste de Usar Biblioteca permita a um herói descobrir que a Caduceus está interessada na Ilha das Cobras, na costa do Brasil (ver **Capítulo 8: Ilha das Cobras**), e que Meadham tem agentes vasculhando Calcutá em busca de um artefato antigo conhecido como a Coroa Cobra (ver **Capítulo 7: Calcutá**). A localização da propriedade de Joshua Meadham em Connecticut também pode ser descoberta aqui (Ver **O Solar Meadham**, p. 57).

## CAPÍTULO 2

Recurso: NY 1

Frank De Luca  
Chefe de Segurança  
Edifício Meadham  
Cidade de Nova York

3 de março de 1933

Assunto: Arrombamento na Propriedade de Connecticut, 24 de fevereiro

Meus homens completaram a investigação do furto ocorrido no mês passado no Solar Meadham. As conclusões foram:

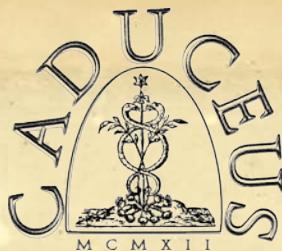
- Não há evidências que membros da Caduceus tenham cometido o furto ou ajudado os invasores.
- Os guardas mortos foram assassinados por meios arcânicos.
- Nada de valor foi levado, todos os cômodos foram revistados extensivamente.
- A profanação do templo sugere que os intrusos eram inimigos do Pai das Serpentes.
- A ausência de cobras mortas no templo indica que os intrusos não temiam o veneno das serpentes.

Todos esses fatores indicam que a Noite Interior estava envolvida. Considerando a natureza pública do Solar Meadham, será difícil defendê-lo caso eles regressem. Nenhum material relacionado às operações da Caduceus deverá ser armazenado no Solar no futuro próximo. Quaisquer artefatos ou textos religiosos deverão ser levados para o sétimo andar do Edifício Meadham, e todos os materiais científicos e espécimes deverão ser guardados no laboratório no porão inferior. Todos os documentos sensíveis deverão ser mantidos no cofre pessoal do sr. Meadham.

Considerando que não seremos capazes de realocar o templo, manteremos uma presença na Propriedade de Connecticut. Recomendo que aumentemos a segurança na propriedade em três homens por turno e dobraremos a frequência das patrulhas. Precisaremos recorrer a guardas humanos por falta de recursos, então irei examiná-los pessoalmente.

Também será essencial providenciar substitutos para os cães de guarda treinados que os intrusos mataram. Posso por obséquio solicitar que não tentemos usar os lagartos híbridos que experimentamos no ano passado? O sibilar deles atraiu a atenção dos vizinhos, e Jenkins precisou amputar o braço após o incidente.





Dr. Victor Gonçalves  
Chefe de Pesquisa da Caduceus  
Edifício Meadham  
Cidade de Nova York

6 de março de 1933

#### Resumo da Pesquisa na Coroa Cobra

Embora ainda tenhamos que determinar se há alguma verdade nos rumores da Coroa Cobra ter ressurgido em Calcutá, minha equipe de pesquisa conseguiu descobrir muitos detalhes sobre o objeto e seus poderes na nossa biblioteca. Os principais fatos que reunimos de várias fontes podem ser resumidos da seguinte forma:

- A Coroa Cobra foi criada pelo povo serpente antes da história registrada. De acordo com vários mitos e textos históricos, ela confere ao seu portador o poder de comandar cobras e répteis. Não há indicativo que esse controle se estenda para o povo serpente.
- Colocar a Coroa envolve algum tipo de teste ou provação. Só aqueles que são considerados dignos ganharão seus poderes.
- A Coroa Cobra é supostamente acompanhada pelo Cetro Serpantino. Ambos estão supostamente localizados no "Templo da Sonhadora", na Bolívia. Conseguiremos confirmar isso quando a nossa equipe de campo nos trouxer a sonhadora.
- Levando em conta os relatos de aparições da Coroa na Ásia pelos últimos dois mil anos, parece provável que ela foi roubada há muito do templo. Não há menções do Cetro Serpantino ter sido visto junto com ela.

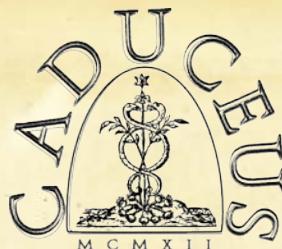
Considerando seu interesse pessoal pela Coroa Cobra, tomei a liberdade de colocar uma das aeronaves da companhia em espera para levar você a Calcutá assim que confirmarmos que não se trata de outra pista falsa. Eu também reservei uma suite no Great Eastern Hotel pelos próximos dois meses, para garantir que ela esteja disponível caso seja necessário.

Nossos informantes em Calcutá nos alertaram que a Noite Interior está ativa na região e que sua filha também está interessada em ganhar controle da Coroa. Eu sugiro que você trate essa situação com cuidado.

Gonçalves

## CAPÍTULO 2

Recurso: NY 3



Dr. Sérgio Cerqueira  
Chefe De Estação  
Escritório de Campo da Caduceus  
Santos  
Brasil

27 de Fevereiro de 1933

Atualização da Missão: Ilha da Queimada Grande

A pesquisa do Dr. Gonçalves se mostrou correta. Após seguirmos as suas sugestões, a equipe de campo na Ilha da Queimada Grande conseguiu estabilizar o portal. Infelizmente, eles foram incapazes de confirmar se o ponto de saída está localizado em Mu e tiveram que fechar a passagem pelo futuro próximo.

O que nossa equipe de pesquisa não conseguiu determinar foi se o portal, ou seu ponto de saída, está sendo protegido. Pouco depois de abri-lo, a equipe de campo foi atacada por uma grande criatura reptiliana não identificada. Esta criatura se mostrou não só violenta, mas também capaz de realizar algum ato de feitiçaria que resultou na morte de todos os membros, menos um. Os corpos foram despedaçados, na maioria dos casos até o ponto de ficarem irreconhecíveis.

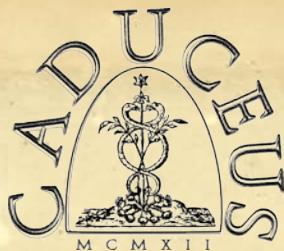
Desde então, repomos a equipe de campo, e desejamos seguir com cuidado. Você é capaz de oferecer qualquer conselho sobre a natureza dessa entidade e como ela pode ser neutralizada?

Dr. Cerqueira

Isso soa como o Velho Inimigo, ainda guardando rancor pelos seus ancestrais terem se utilizado do Deus deles. Esperávamos que eles tivessem abandonado Yaddith-Glo nos milênios desde o desaparecimento de Mu, mas aparentemente eles são persistentes.

Pode ser que a natureza deles seja reptiliana o bastante para que a Coroa Cobra forneça um meio de controlá-los ou neutralizá-los. Aconselho que os esforços de busca em Calcutá sejam intensificados, pois pesquisas recentes apoiam nossa conjectura de que essa é a localização mais provável da Coroa.

Gonçalves



Dr. Victor Gonçalves  
Chefe de Pesquisa da Caduceus  
Edifício Meadham  
Cidade de Nova York

30 de abril de 1933

#### Atualização sobre as atividades da Noite Interior

Nossos informantes dentro da Noite Interior forneceram recentemente as últimas informações que eu precisava para desvendar o escopo de suas atividades recentes. Lamento informá-lo de que a situação é ainda pior do que pensávamos.

Sashannal parece estar replicando nossos esforços para alcançar Mu. Ela também pode estar monitorando as nossas atividades, pronta para tomar o Portal assim que ele for estabilizado. No mínimo, recomendo que prossigamos com a contramedida extrema que discutimos utilizar em torno da Ilha da Queimada Grande. Isso deve, pelo menos, impedir qualquer navio não autorizado de se aproximar da ilha.

Chegando a Mu, parece que o plano da Noite Interior é devolver a ilha para o nosso plano de existência e ativar a cadeia de vulcões que seus ancestrais construiram na Cidadela (com o que alguns de nossos pesquisadores mais impressionáveis chamaram de "O Dispositivo do Juizo Final".)

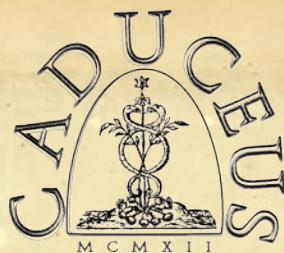
Se a Noite Interior tiver sucesso, nossa estimativa é que a superfície da Terra permaneceria inabitável por séculos. Isso não afetaria apenas a minha raça, mas também a sua. A Noite Interior parece ter acesso a instalações subterrâneas que os permitirão sobreviver enquanto o resto de nós perece.

Sob nenhuma circunstância devemos permitir que Sashannal ou qualquer outro membro da Noite Interior ganhe acesso à Cidadela. Se eles tiverem algum outro meio desconhecido de acessar Mu antes de nós, não só nossos planos estarão em perigo — mas a nossa própria existência.

Gonçalves

## CAPÍTULO 2

Recurso: NY 5



Dr. Victor Gonçalves  
Chefe de Pesquisa da Caduceus  
Edifício Meadham  
Cidade de Nova York

3 de maio de 1933

### Atualização sobre as atividades da Sonhadora

Após termos conversado com os funcionários e agentes que interagiram com Tyranissh (frequentemente chamada de "A Sonhadora" por esses indivíduos), acreditamos ter descoberto alguns fatos preocupantes.

- A lealdade de Tyranissh não está com Yig ou Tsathoggua, mas com Ghatanothoa. Isso a torna um elemento imprevisível no conflito atual.
- Assim que soube do cisma entre nossa fé e os adoradores da abominação, ela se tornou abertamente hostil a ambos os lados. Tyranissh acredita que o seu povo "perdeu o caminho" e que é o papel dela "corrigir os problemas que vocês criaram".
- Ela tem apresentado um grau inquietante de interesse nas nossas experiências com tecnologia de hibridização. Na verdade, se suas alegações são confiáveis, ela pode até mesmo ter inventado esta tecnologia durante seus dias em Mu.
- Em conversas com alguns dos seus confidentes, Tyranissh expressou interesse em retornar a Mu e, em particular, à Cidadela. Junto com seu interesse na tecnologia de hibridização, isso me faz temer que ela tenha planos de fazer uso das instalações para mudar esse planeta em uma escala inimaginável.
- Ela também desenvolveu uma obsessão com a localização da Coroa Cobra. É possível que ela tenha os mesmos planos que nós.

Minha recomendação é que Tyranissh seja tratada como um elemento hostil. Ela é útil demais como um elo para o passado para ser eliminada por completo, mas não podemos confiar de forma alguma na cooperação dela. Meu temor é que ela se torne uma ameaça tão grave aos nossos planos quanto Sashannal.

Gonçalves



Dr. Victor Gonçalves  
Chefe de Pesquisa da Caduceus  
Edifício Meadham  
Cidade de Nova York

10 de abril de 1933

Pesquisas sobre as instalações disponíveis na Cidadela.

Antes de apresentar meu relatório, por favor, me desculpe pela escassez de detalhes. Tem sido inesperadamente difícil achar registros escritos sobre a Cidadela. A maior parte das informações que conseguimos coletar vem de Tyranissh, e temo que suas crenças heréticas e hostilidade à nossa organização faz dela uma fonte não-confiável. Assumindo que a Cidadela sobreviveu aos últimos dez mil anos, podemos esperar as seguintes coisas:

- A quantidade de energia disponível à Cidadela e seus sistemas é praticamente ilimitada. Os poucos escritos antigos que conseguimos juntar citam que seus ancestrais conseguiram canalizar o poder de um deus. Considerando a localização de Yaddith-Gho e a reação hostil de Tyranissh quando pressionada por detalhes, podemos presumir que o deus em questão é Ghataonthoa.
- A proximidade com Ghataonthoa representa um perigo em potencial. Múltiplas fontes alertam sobre a "maldição" que afeta aqueles que contemplam essa divindade. O incidente recente no Solar Meadham indica que isso não é uma mera superstição.
- Tyranissh confirmou que há fábricas de grande escala na Cidadela. Parece que poderíamos criar qualquer agente biológico que você precisar. Também há instalações para a construção de entidades biomecânicas, e Tyranissh acredita que elas permitiriam a criação em massa dos insetos.
- Há mecanismos posicionados para a manufatura e controle de esferas de transporte. Nós acreditamos que elas possam estar conectadas à operação do assim chamado "Dispositivo do Juizo Final".
- Há sistemas de defesa automatizados protegendo a Cidadela, mas eles podem estar inativos. Tyranissh viu a Cidadela pela última vez muito antes de Mu ter se perdido, e é incapaz de confirmar os relatos sobre novos meios de defesa, mais poderosos que os antigos.

Correndo o risco de estar sendo muito direto, eu poderia solicitar que você compartilhe comigo como planeja usar essas instalações? Posso fornecer conselhos muito mais úteis se souber quais são os recursos que você vai precisar.

Gonçalves

## 7º E 8º ANDAR

Os heróis ganham acesso ao 7º e 8º andar após terem sido iniciados no segundo nível da Caduceus. É aqui onde acontece o verdadeiro planejamento das missões. Estes escritórios estão cheios de mapas, notas e recortes presos a paredes e tábua de cortiça, pilhas de livros antigos, artefatos ancestrais de todo o mundo, além de cadernos rabiscados com diagramas estranhos.

A equipe desses andares é responsável por rastrear os movimentos da Noite Interior, tentando impedir seus planos antes deles começarem; isso envolve agregar informações de jornais, informantes pagos e espiões dentro da organização, assim como estudar textos antigos e tabuletas contendo detalhes sobre o Segundo Império do Povo Serpente. Conversando com funcionários desses andares, os heróis encontrarão pessoas vindas da inteligência militar, escritórios de jornais, empresas de investigação privada e dos saguões da academia.

Os escritórios estão fervendo de atividade — retrate-os como uma sala de notícias movimentada, com telefones desligando constantemente, pessoas gritando perguntas e respostas através da sala, e reuniões improvisadas ocorrendo em torno de mesas. O ar é denso com fumaça de cigarro. A maior parte do escritório é aberta, mas planejadores seniores têm salas privadas. Outras portas levam a depósitos, salas de arquivo e salas de reuniões. Há também uma sala à prova de som no 8º andar onde um pequeno grupo de operadores de rádio permanece em contato com as várias equipes de campo ao redor do mundo.

Após voltar de Bornéu do Norte (ver **Capítulo 3**), onde seu encarregado anterior provavelmente encontrou um final inoportuno, os heróis ganharão um novo encarregado que atuará desses escritórios. O dr. Victor Gonçalves é um médico brasileiro, e é um dos humanos de posto mais alto na Caduceus. Gonçalves foi iniciado no Culto de Yig, mas não faz ideia do verdadeiro objetivo da Caduceus. Ele lida com a maioria das instruções de missões e relatórios; atuando como contato para todos os pedidos que os heróis fizerem para informações, equipamentos ou financiamento.

Dr. Gonçalves recebeu ordens de usar os heróis para frear os planos da Noite Interior, mas é lembrado que eles são descartáveis. Se os heróis descobrirem demais ou fizerem perguntas erradas, o dr. Gonçalves vai providenciar para que sofram um acidente fatal.

### O Depósito

Itens trazidos de volta por equipes de campo são mantidos em um depósito no 7º Andar. Uma vez examinados e catalogados, os objetos mais úteis são mantidos pela cabala interior, entregues a pesquisadores para ajudar em seu trabalho ou, em raras ocasiões, concedidos às equipes de campo.

O processo de identificação de todos estes itens exigiria mais recursos do que a Caduceus pode dispor nas fases

finais de seu plano, de modo que o armazém está bastante desordenado. As prateleiras de metal rangem com pastas abarrotadas de documentos velhos e novos; antigas esculturas e tabuletas de argila, geralmente de origem ofídica; itens de tecnologia estranha, embora a maioria estejam sem funcionar após milênios de desuso; jarros e frascos cheios de líquidos e amostras biológicas.

A maioria desses itens são lixo, e encontrar qualquer coisa útil aqui é uma questão de sorte. Qualquer pessoa que passe algumas horas passeando pelas prateleiras pode tentar um teste de Sorte: com sucesso, jogue 1D6 na tabela seguinte para ver o que o herói descobriu. Cada entrada é explicada em mais detalhes na seção de artefatos do **Apêndice B**.

1. Os Cinco Venenos Mortais (p. 249)
2. Uma caixa ornamentada de cobre, verde pela oxidação, contendo três Víboras Aladas (p. 250)
3. Pistola de Chamas (p. 253)
4. A Sentinel de Jade (p. 250)
5. Um Manipulador Gravitacional dos Seres Ancestrais (p. 253)
6. Três Presas Voadoras (p. 250)

Um teste Difícil de **Encontrar** também revela um livro gasto, de lombada partida e com páginas caindo, enfiado embaixo de uma pilha de panfletos espiritualistas. Esse livro é uma edição original do *Manuscrito de Sussex (Livro Básico de Chamado de Cthulhu, p. 230)*, recuperado da coleção de um britânico ligado à organização que tinha sido chantageado pela Noite Interior para trabalhar como consultor para eles. Depois disso, o homem encontrou uma morte violenta.

### Sala de Arquivo

Esta sala grande contém fileiras de arquivos de metal. Os documentos armazenados aqui são materiais de pesquisa e registros de missões. Como estes arquivos são acessíveis apenas por humanos de confiança, pois tratam das verdadeiras missões da Caduceus, neles há poucos indícios de trabalho médico nas faturas, manifestos de envio e outros documentos relacionados. Tudo o que diga respeito às atividades secretas da cabala interior, no entanto, é mantido na sala de arquivo no 17º andar, ou no próprio escritório de Meadham.

Embora o sistema de arquivo esteja bem-organizado, há muita papelada, e pode levar algum tempo para os heróis encontrarem algo, a menos que saibam especificamente o que estão procurando. Este é um bom local para oferecer aos heróis uma segunda chance de tomar conhecimento de informações que eles tenham deixado passar em outros momentos, especialmente questões envolvendo a Noite Interior, Tyranish ou a história do povo serpente. Reiterando: o arquivo do 17º andar normalmente é a única fonte de informações sobre a Ilha das Cobras, a Coroa

Cobra ou outras informações que Joshua Meadham prefere guardar para si mesmo.

Os heróis também podem usar os registros contidos aqui para ajudar em pesquisa sobre os Mythos. Qualquer um que passe um dia lendo os papéis aqui pode fazer um teste de **Usar Biblioteca** em vez de um de Mythos de Cthulhu para tentar aprender mais sobre um tópico de interesse; se o sucesso for Sólido (ou melhor), o herói também encontra um feitiço à escolha do Guardião.

## OS PORÕES INFERIORES

O edifício Meadham até tem um porão convencional guardando o que se esperaria encontrar em uma construção como essa — suprimentos de manutenção, depósito, caldeiras etc. — mas, além desse, há dois níveis adicionais de porões, escondidos da maioria dos funcionários da Caduceus. O elevador privado que eleva até o escritório de Joshua Meadham no 18º andar também vai a esses andares; é necessário ter uma chave para entrar nele e operá-lo. Isso pode ser ignorado com um teste combinado bem-sucedido de **Chaveiro** e **Consertos Elétricos**. Uma escadaria atrás do balcão de segurança principal também leva aos porões secretos. A porta dessa escadaria está sempre trancada, e o lugar é vigiado 24 horas por dia.

Desses dois porões, o primeiro é usado para sediar laboratórios, majoritariamente designados para testar artefatos, produtos químicos e entidades trazidas pelas equipes de campo. A avaliação inicial de Tyranish ocorrerá aqui, assim como o exame da caixa cerebral e quaisquer produtos químicos encontrados no Capítulo da Islândia.

O segundo porão é preenchido com laboratórios e gaiolas de retenção. Um corredor contém uma porta que leva à instalação no Congo (ver **Capítulo 6: Congo Belga**). Algumas cobaias humanas podem ser encontradas no porão inferior, submetidas a experimentos de controle mental ou bombeadas com agentes de crescimento ou petrificação para avaliar os seus efeitos na fisiologia humana.

Quando não estão envolvidas em experiências ativas, as cobaias, sejam elas humanas, animais ou seres do Mythos, são mantidas nas gaiolas de contenção. Além de humanos parcialmente petrificados, camundongos do tamanho de pôneis e voormis com parafusos e fios colocados em seus crânios, há uma fileira de gaiolas de ferro contendo variantes mutantes de Rose Meadham. A Caduceus vem tentando usar seu material genético com o objetivo de criar uma substituta mais maleável, capaz de semear o caos dentro da Noite Interior. A mistura do material genético de humanos e pessoas-serpente, usada para modificar cobaias humanas contra a vontade delas, resultou em criaturas que parecem meio derretidas, ou com membros que crescem nas áreas erradas de seus corpos, ou sem pelos, totalmente cobertos por escamas (incluindo os olhos), ou que choram em vozes lamuriantes, rasgando seus rostos com as garras que costumavam ser seus dedos.

A sala em que Tyranish será mantida, caso seja recuperada pelos heróis, é significativamente mais agradável. Ela é decorada com murais e filigranas do povo serpente, cujo estilo lembra a câmara no templo boliviano onde ela foi descoberta no **Capítulo 1**.

## SEGURANÇA DO EDIFÍCIO

Há seguranças armados o tempo todo. A maioria são humanos normais que acreditam estar trabalhando para uma organização de ajuda humanitária e que não fazem ideia do que a Caduceus realmente é. As exceções são os guardas dos porões inferiores e dos 17º e 18º andares; sempre há, pelo menos, dois deles em ronda o tempo todo. Geralmente pessoas-serpente disfarçadas, embora às vezes a Caduceus use humanos para aumentar seus números.

## O SOLAR MEADHAM, CONNECTICUT

A casa de campo em Nova Canaã, Connecticut, também é parte da Caduceus. Embora a maior parte do mundo só conheça essa casa e suas dependências como uma residência pessoal, ela agora serve como um templo dedicado a Yig usado pelos membros de alta patente da Caduceus.

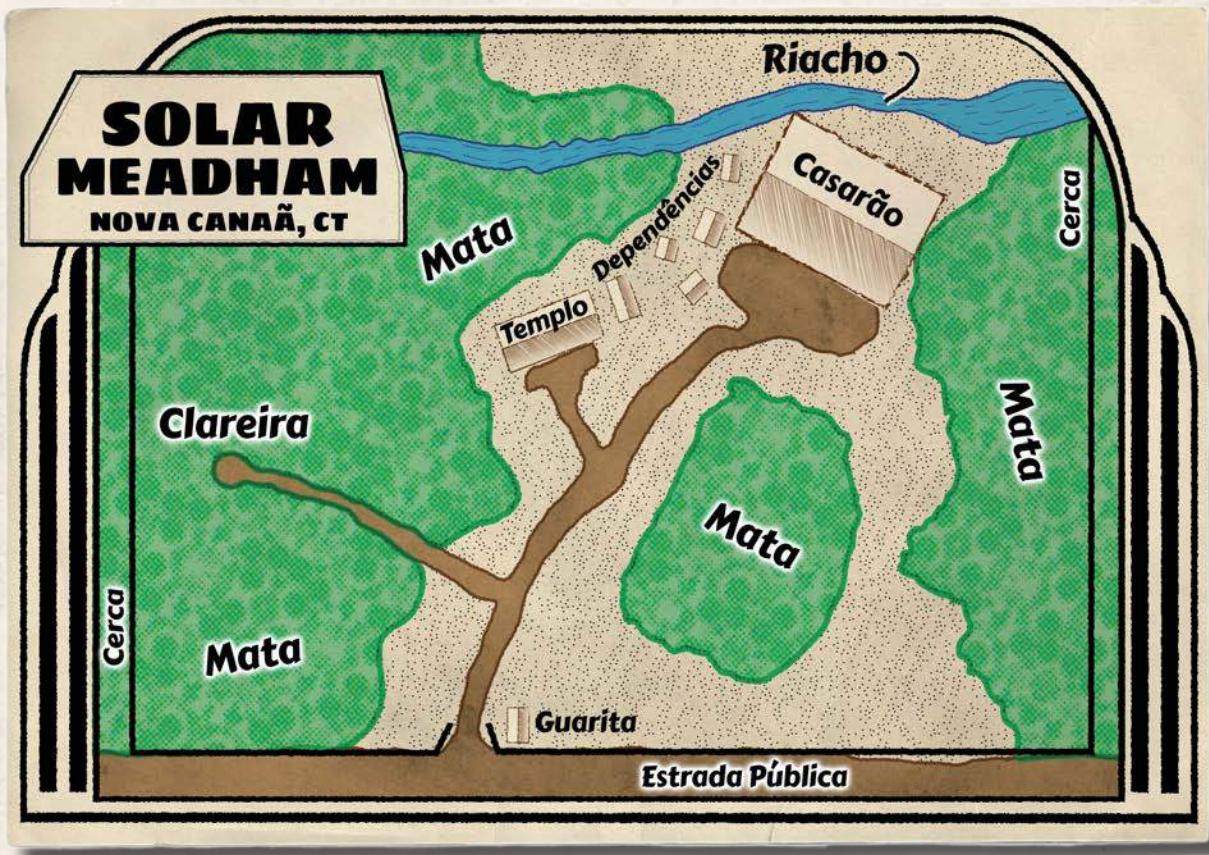
## ÁREAS DA PROPRIEDADE

A propriedade de Meadham tem 16 hectares de terreno privado, a maioria dos quais são arborizados. Uma cerca alta rodeia a propriedade central, com arame farpado no topo. Quando o templo está sendo usado em cerimônias, Joshua Meadham traz guardas de confiança para vigiar o terreno.

### A Clareira

Há uma trilha de terra através da mata que é larga o suficiente para permitir a passagem de veículos; sulcos profundos e marcas de pneus de veículos pesados se destacam na lama. Um teste de **Rastrear** ou **Mundo Natural** revela que, pelo tamanho das plantas que crescem nela, a trilha tem sido pouco usada nas últimas semanas.

O caminho segue através da floresta até uma clareira. O solo é lامacente e desnível em alguns lugares, e há troncos de árvores derrubadas na beira da estrada. O centro da clareira é escurecido e queimado como se tivesse sido atingido por um raio. Esses padrões irradiam pela clareira em raios retorcidos. As marcas carbonizadas são os resíduos das tentativas iniciais de Joshua Meadham de abrir um portal para Mu.



Nesse momento, Joshua Meadham e seus seguidores aprenderam algo à força: qualquer tentativa de usar o feitiço Portal para estabelecer um elo com Mu termina em desastre. A presença do deus Ghatanotha em Mu age como um para-raios. Quando o Portal abre caminho pelas camadas das dimensões elevadas entre nosso mundo e o bolsão universal onde Mu está, o feitiço se liga à fonte mais forte de energia mágica que consegue encontrar, conectando-se diretamente a Ghatanotha. Isso faz com que aqueles que estão na presença do portal sejam afetados como se estivessem fitando o próprio Ghatanotha, e sua carne endurece até virar uma prisão viva para a mente dentro dela.

A clareira é cercada pelo que parecem ser estátuas. São pessoas-serpente, e suas peles tornaram-se rígidas, parecidas com couro. Elas ainda estão vivas, presas onde estão, incapazes de se mover ou morrer. Quem as examinar verá seus olhos se moverem em um gesto inconfundível de pânico; todas as outras partes estão petrificadas. Perceber que as estátuas ainda estão vivas provoca um teste de **Sanidade** (perda de 1/1D6 pontos). Não há mais nenhum perigo na clareira, mas Meadham e seus seguidores evitam essa área por medo e desgosto.

### Os Barracões

Vários barracões cercam a casa principal, cheios de gaiolas com roedores e ração para animais. Alguns foram negligenciados à medida que a propriedade caiu em desuso, e os animais dentro estão mortos e putrefatos.

### A CASA PRINCIPAL

À medida que os trabalhos para a meta final têm se acelerado, qualquer pretensão de que a propriedade fosse uma casa desapareceu. O edifício principal em si é usado apenas como um refeitório e dormitório para aqueles que frequentam cerimônias no templo, os luxuosos quartos estão cheios de sacos de dormir e tapetes, enquanto as cozinhas e sala de jantar foram tomadas por gaiolas cheias de roedores vivos.

Cômodos como a biblioteca, sala de estar e sala de bilhar foram abandonados, com capas para poeira sobre a mobília e teias de aranha nos cantos dos quartos.

## O TEMPLO

Esta estrutura independente parece ser uma grande casa de hóspedes. Está fechada o tempo todo e tem portas de aço robustas, disfarçadas por painéis de madeira. Dentro dela fica o Templo de Yig, usado pela cabala interior da Caduceus.

Há uma única sala dentro da estrutura. No centro, centenas de serpentes venenosas se agitam numa vasta sala rebaixada, cercada por degraus. Uma enorme estátua de pedra dourada do Pai das Serpentes se ergue do poço, com um altar que lembra a arquitetura asteca perante ela. Somente oferendas de animais mortos, ouro e sangue são depositadas no altar: não há vestígios que indiquem sacrifícios.

Murais nas paredes retratam Yig se erguendo perante o mundo e devorando os indignos como se fossem ratos. Um teste de **Mythos de Cthulhu** indica que essa representação de Yig é significativamente maior e mais feral que o comum; isso talvez simbolize que os habitantes de Mu adoravam uma forma primordial do deus.

## O RITUAL DE INICIAÇÃO

Se um herói se provar digno e leal, a Caduceus pode oferecer a ele a oportunidade de se juntar ao círculo interno da organização, tornando-se um adorador de Yig.

Essa, claro, não é a verdade completa — o povo serpente considera qualquer humano que concorde em se tornar um adorador de Yig como pouco mais do que um idiota útil. Entretanto, esse método continua a ser uma forma eficaz de manter agentes valiosos dentro da organização. Se um herói recusar esta oferta, a cabala vai passar a considerá-lo indigno de confiança.

Se os heróis decidirem entrar no culto de Yig, a cerimônia acontece nesse templo. Meadham, Gonçalves e outros membros do alto escalão da Caduceus vão escoltá-los até a propriedade tarde da noite. Os iniciados são despidos e banhados com um barril de água de chuva ligeiramente estagnada antes de serem vestidos com trajes finos, quase transparentes, feitos de pele de cobra.

Antes de entrarem no templo, os iniciados são instruídos a beber de um cálice dourado que tem a forma de cabeça de cobra, com rubis fazendo as vezes de olhos. Ele contém uma versão destilada do veneno do povo serpente, que age como um alucinógeno poderoso. Qualquer um que beba dele precisa passar em um teste Difícil de CON ou será acometido por espasmos dolorosos pelas próximas 24 horas; esses espasmos adicionam um dado de penalidade a todos os testes até que os efeitos passem. Além disso, qualquer um que falhar nesse teste sofre de delírios durante o período, como se estivesse tendo um acesso de loucura.

O ritual propriamente dito requer que os heróis sejam levados para o templo, através do mar de cobras venenosas (nenhuma delas atacará os heróis, a menos que sejam provocadas) até o altar. Aqui, Meadham envolve os iniciados em ainda mais pele de cobra, até que estejam completamente

atados — simbolicamente, sem membros. Os iniciados então devem se libertar, emergindo no Poço das Cobras; isto provoca um teste de **Sanidade** (perda de 0/1D6 pontos).

Ao longo desse processo, os outros participantes cantam em naacal, celebrando o renascimento dos iniciados como filhos de Yig. Qualquer um que esteja sofrendo delírios nesta fase pode sentir que está sendo devorado por uma serpente gigantesca, para então renascer como uma de suas crias.

Se os heróis desistirem da celebração em qualquer estágio dela, não enfrentarão nenhuma represália imediata, mas receberão um dado de penalidade em todas as perícias sociais com Joshua Meadham, Gonçalves ou outros membros da cabala interna, refletindo a falta de confiança.

Heróis iniciados no Culto de Yig recebem uma forma limitada de proteção contra cobras, sofrendo apenas metade do dano de qualquer veneno de cobra ou pessoa-serpente. Nenhuma cobra jamais atacará um iniciado sem provocação — embora isso não impeça ataques de pessoas-serpente. Se um iniciado atacar uma cobra ou pessoa-serpente sem provocação, ele não só perderá a proteção, como também todas as serpentes e outras criaturas adoradas por Yig passarão a atacá-lo de imediato.

Quem for submetido à iniciação também recebe 1D6 pontos de Mythos de Cthulhu e 1D10 pontos de Outra Língua (Naacal) para refletir a sua compreensão mais profunda dos mistérios de Yig.

## A QUESTÃO DA MÁFIA, NOVA YORK

Após a Guerra Castellammarese entre várias famílias da máfia na cidade de Nova York, a família Bonanno dominou as operações de jogos ilegais, agiotagem e narcóticos da cidade. A Noite Interior viu neles as marionetes ideais para usar em seu conflito contra o Culto de Yig e a Caduceus.

Para isso, a Noite Interior matou um mafioso de médio escalão, Martino Bresciani, e o substituiu por um de seus agentes. Ele disse aos seus superiores na família Bonanno que uma operação rival de drogas estava atuando em um depósito nas docas de Red Hook. Segundo ele, as drogas estavam sendo contrabandeadas para a cidade através de carregamentos vindos da África.

Na realidade, a doca é um armazém da Caduceus. É nela que o Culto de Yig armazena alguns dos seus equipamentos maiores, como os que usaria para construir seu laboratório na África (ver **Capítulo 6: Congo Belga**), e também alguns mosquitos geneticamente modificados. Esses insetos foram parte de uma experiência inicial para encontrar uma forma de propagar a doença que escravizaria a humanidade. O problema com esses mosquitos é que os experimentos que os transformaram em portadores semieficazes para a doença também reduziram drasticamente sua expectativa de vida.



Ainda que os insetos sejam completamente ineficazes para uso em larga escala, os cientistas do povo serpente da Caduceus acreditam que os mosquitos podem se tornar uma arma útil para ataques cirúrgicos (com um pouco de trabalho). Eles têm tentado manter um estoque de mosquitos, reproduzindo substitutos, mas seus esforços têm sido apenas parcialmente bem-sucedidos. Como o tempo de vida dos mosquitos é muito curto, seu número está lentamente diminuindo. A criação de novos substitutos está demorando muito.

Os mosquitos foram enviados para uma instalação de armazenamento nas Docas de Red Hook. De lá, pequenos lotes são levados ocasionalmente para os laboratórios abaixo do Edifício Meadham para serem usados em mais experimentos genéticos. Manter os mosquitos na doca garante que, caso haja uma falha na segurança, eles não vão afetar o Edifício Meadham. Em vez disso, a imprensa registraria o ocorrido como um surto de uma doença estranha na favela de Red Hook, surgido devido às condições precárias do lugar.

Rose Meadham tinha conhecimento do armazém e seu conteúdo antes de abandonar a Caduceus. Rose espera fazer a máfia atacar o armazém os convencendo de que a Caduceus é uma ameaça às operações e que isso, no fim, vai levar a uma represália maior na sede da Caduceus. Entretanto, os humanos não são tão fáceis de manipular quanto ela esperava. Francesco Garofalo, o subchefe da família Bonanno que recebeu as informações sobre o armazém, decidiu investigar a situação em vez de simplesmente sair atirando a esmo. Ele instruiu outro mafioso, Giovanni Bonventre, a arrumar alguém da Caduceus para esclarecer a situação. Os dois decidiram pressionar os heróis. Esses eventos provavelmente culminarão em um ataque ao Edifício Meadham, idealmente no fim da campanha.

## INTRODUÇÃO DOS HERÓIS

Este subcenário começa quando os heróis estiverem na Cidade de Nova York, entre as missões para a Caduceus, assim que começarem a manifestar entre eles preocupações sobre a natureza e intenções da organização. Assim sendo, provavelmente ainda serão membros da Caduceus a essa altura. Mesmo se os heróis tiverem abandonado a organização bem cedo na campanha (aliando-se ou não a Tyranish), ou tiverem se unido à Noite Interior, os eventos nesse capítulo deverão ocorrer de forma similar.

## DRAMATIS PERSONAE: A MÁFIA

### **Giuseppe "Joseph" Bonanno, 28 anos, Chefe**

Bonanno é o chefe da família Bonanno, nascido na Sicília. Após a Guerra Castellammarese, Giuseppe Bonanno, então com 26 anos, tornou-se um dos chefes mais jovens de todos os tempos. Ele foi premiado com a maior parte da antiga família Maranzano, que se tornou a família Bonanno. Giuseppe é um dos membros fundadores do grupo “A Comissão”, estabelecido para arbitrar disputas entre gangues.

- **Descrição:** agradável, carismático, bem-vestido, com cabelo penteado para trás. Anda com uma confiança que beira a arrogância.
- **Características:** está sempre no comando, independentemente da situação ou com quem esteja lidando. Ele quer que as pessoas o respeitem. Se não, vai garantir que aprendam uma lição pela falta de educação. Bonanno tem o apelido de “Zé Banana”, mas detesta isso. Usar esse apelido ou desrespeitar a sua autoridade vai deixá-lo zangado.
- **Ganchos de interpretação:** Bonanno é totalmente a favor de usar terceiros (como os heróis) para fazer qualquer trabalho sujo — ele só não quer que eles saibam disso, ou poderiam tentar cobrar um preço desconfortável.

### **Phillipe Rappa, 40 anos, Conselheiro**

Rappa é o Consigliere da família Bonanno. Ele está ativamente envolvido em uma das frentes de negócios mais populares da família Bonanno: confecção de roupas. Ele é coproprietário da Companhia de Casacos R&F, com sede no Brooklyn, embora sua influência se estenda a outras empresas da indústria. Giuseppe Bonanno é um parceiro da empresa.

- **Descrição:** alto, esbelto, bem-vestido, com um cheiro de loção pós-barba de alta qualidade. Tem olhos escuros e intensos.
- **Características:** um homem quieto, que prefere ouvir a falar na maioria das situações. Ele está sempre atento e pronto para agir. É um conselheiro brilhante com uma mente afiada e analítica.
- **Ganchos de interpretação:** se os heróis estiverem sendo evasivos ou omitindo informações, Rappa vai notar e começará a fazer perguntas cirúrgicas para descobrir a verdade.

F  
D  
X  
S  
P  
f  
C  
A  
P  
H  
A  
V  
I  
A  
V

## FAMÍLIAS DA MÁFIA AMERICANA

**Chefe** (ou Don): o líder da família. Uma figura ditatorial, recebe uma parte dos lucros de cada operação realizada por um membro de sua família.

**Consigliere**: o braço direito do Chefe e seu conselheiro. Age como mediador em disputas entre membros da família. Tecnicamente, é o terceiro membro mais graduado da família.

**Subchefe**: apontado diretamente pelo Chefe, controla as operações diárias da família criminosa. Em troca, recebe uma porcentagem da parte do Chefe nas operações. São os primeiros na linha hierárquica a substituírem o Chefe, caso algo aconteça a ele.

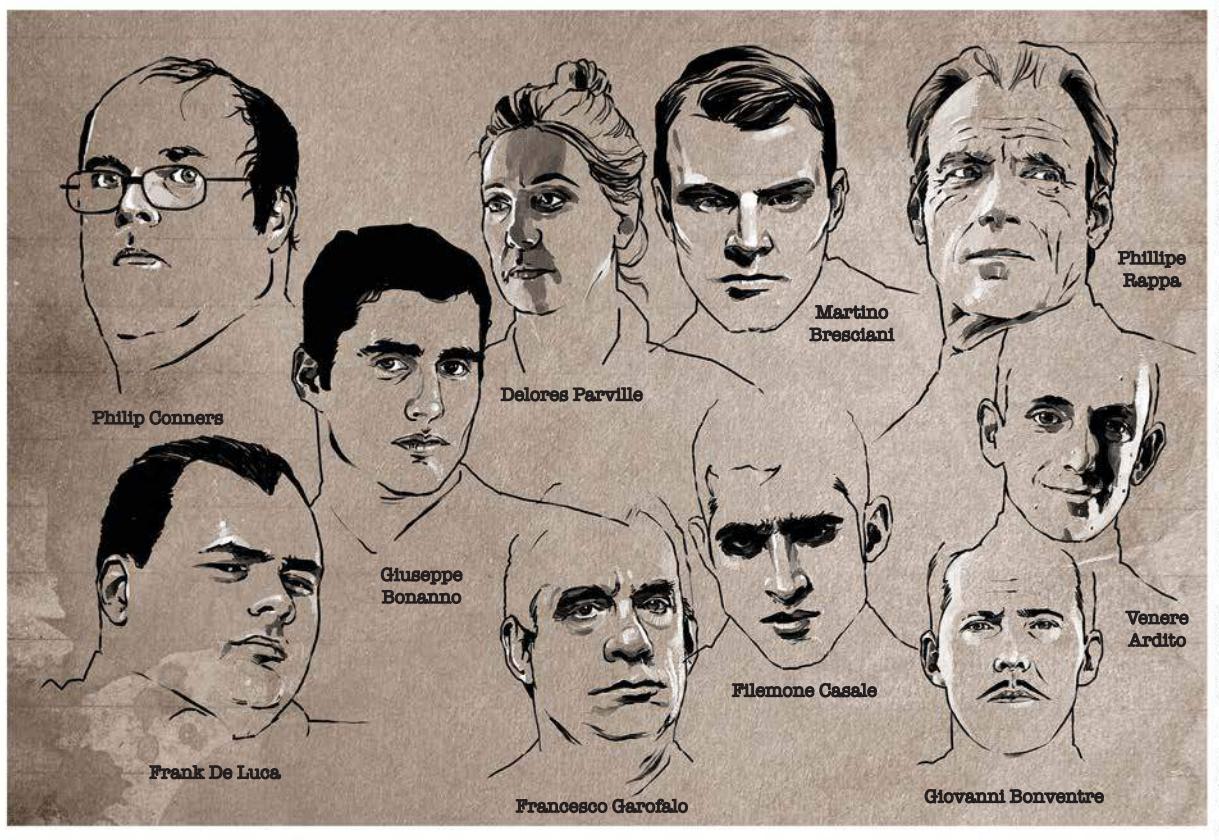
**Caporegime** (ou Capo, Capitão): mafioso encarregado de “equipes” individuais (grupos de 10-20 soldados, com muitos associados abaixo deles). São nomeados pelo chefe, mas reportam ao Subchefe. Dependendo de quantas pessoas tenham em sua equipe, podem, por vezes, exercer mais poder do que alguns de seus superiores.

**Soldados**: tradicionalmente, precisam ter ascendência italiana completa. Os Soldados realizam os trabalhos principais da Máfia (por exemplo, agressão, assassinato, extorsão, intimidação, etc.). Em troca, recebem pontos de extorsão rentáveis para atuarem em nome do seu Caporegime e têm acesso total à rede de conexões e poder de sua família.

**Associado**: estes indivíduos não são mafiosos por completo, mas trabalham para a família. Podem executar algumas das atividades de um Soldado, ou podem ser encarregados de realizar tarefas mais corriqueiras. São especialmente úteis porque podem ser usados para desviar a atenção da família. Os não-italianos nunca sobem para além deste nível, mas podem obter algum grau de poder nessa função.

## NOVA YORK

Principais NPCs de Nova York, por Jonathan Wyke



### Francesco “Frank Caroll” Garofalo, 42 anos, *Subchefe*

Depois da Guerra Castellammarese, Garofalo foi apontado como Subchefe da família Bonanno e está envolvido com o estabelecimento de várias rotas de tráfico que a família usa para trazer bens a Nova York. Ele também é responsável por ordenar inúmeros assassinatos contra os inimigos da família. Considerando seu envolvimento com o tráfico de drogas, ele acha suspeito que nunca tenha ouvido falar de nada ocorrendo em Red Hook antes de Bresciani ter falado. Por causa disso, encarregou Bonventre de sondar a situação por ele.

- **Descrição:** terno elegante, cabelo bem penteado com entradas e uma face enrugada mais adequada para expressões austeras do que joviais.
- **Características:** ao contrário do que sua aparência sugere, ele normalmente é sorridente e amistoso, e passa a impressão de ser um indivíduo inofensivo. Na realidade é um criminoso com um coração de pedra e não vê problema em matar quem fique em seu caminho.
- **Ganchos de interpretação:** deseja que os heróis investiguem a Caduceus — mas ficará de olho neles.

### Giovanni “John” Bonventre, 32 anos, *Caporegime*

Bonventre é o tio de Giuseppe Bonanno. Ele se tornou um Caporegime quando Bonanno ganhou o controle da família após a Guerra Castellammarese. Bonventre tem vários empreendimentos, incluindo uma fazenda de latícios, uma confecção de roupas e o Café Green Garden, localizada na Central Avenue, nº 141, no Brooklyn. Ele foi encarregado por Garofalo de investigar a questão em Red Hook.

- **Descrição:** bem arrumado, usa um terno de negócios, olhos pequenos, mas perfurante. Tem entradas, testa alta e um bigode fino.
- **Características:** ele trata tudo como negócio, e trata todos os negócios como uma guerra. Ele nunca toma uma decisão precipitada, nunca entra em uma situação sem conhecer todos os fatos e planeja cuidadosamente cada movimento. Ele é educado e eficiente.
- **Ganchos de interpretação:** ele sondará os heróis para descobrir quais são suas verdadeiras lealdades. Ele quer que os heróis o ajudem a atingir a Caduceus onde dói mais.

F:

C:

X:

H:

V:

+

N:

+:

Φ:

L:

R:

:

### **Martino Bresciani (Hlysa), aparenta ter 35 anos, homem-serpente se disfarçando de mafioso**

Um Caporegime na família Bonanno, Bresciani nasceu na Sicília e imigrou para o Brooklyn com sua família quando era criança. Ele se envolveu com a máfia quando era adolescente, tornando-se um dos principais assassinos de Maranzano. Ele continua a executar assassinatos seguindo as instruções de Garofalo.

Bresciani foi devorado por Hlysa, um homem-serpente, que tomou o seu lugar usando o feitiço A Pele Nova da Serpente (ver Apêndice B, p. 257). Ele afirma ter recebido uma dica de uma de suas fontes acerca de uma operação de drogas em Red Hook, e passou essa informação pela hierarquia da máfia até chegar a Garofalo. Quando confrontado com a perspectiva de derrota ou destruição, ele vai lançar o feitiço Tornar-se a Escuridão como um último gesto de desafio.

- **Descrição:** altura média, musculoso, com ombros largos. Usa um terno escuro como a noite, camisa, gravata e chapéu.
- **Características:** muito sério, raramente sorri ou parece feliz; age como um soldado. Sua natureza como pessoa-serpente é insinuada pelo fato de que não pisca.
- **Ganchos de interpretação:** se for exposto como um agente da Noite Interior, ele vai tentar convencer os heróis de que a Caduceus é maligna e deve ser impedida.

### **Filemone Casale, 36 anos, Capanga da máfia**

Casale é um soldado a serviço de Bonventure. Ex-membro do exército italiano, ele foi dispensado com desonra por agredir um oficial superior. Após isso, Casale rapidamente se envolveu com a Máfia como um capanga. Depois de imigrar para a cidade de Nova York, foi posto em contato com Bonventure, e tem trabalhado com ele desde então. Casale foi encarregado por Bonventure com a tarefa de descobrir o que puder sobre os heróis.

- **Descrição:** alto e musculoso, usa um terno apertado que já viu dias melhores. Suas sobrancelhas quase se encontram sobre seus olhos escuros e afundados nas órbitas.
- **Características:** depende da força bruta e da ignorância para fazer o trabalho e tem ambos em abundância. Na maior parte do tempo, parece estar a um instante de ficar com raiva.
- **Ganchos de interpretação:** fica irritado com os heróis bem rápido se eles não fizerem exatamente o que ele disser. Vai falar para os heróis fazerem algo apenas uma vez; na segunda, usará os punhos.

### **Venere Ardito, 34 anos, Capanga da máfia e arrombador de cofres**

Ardito é um soldado que trabalha para Bonventure. Outrora um ladrão na Itália, foi recrutado pela Máfia e desde então se tornou um especialista em arrombamento de cofres e

explosivos. Após a investida de Mussolini contra a Máfia, ele fugiu para a América, onde se uniu à família Maranzano. Ardito logo se viu sob a proteção de Bonventure, e ficou nessa posição desde então. Bonventure deu a ele a tarefa de invadir a casa dos heróis para descobrir o que puder sobre a ligação deles com a Caduceus.

- **Descrição:** baixo e magro, com cabelo preto oleoso, olhos pequenos e pele cheia de espinhas.
- **Características:** um especialista que prefere trabalhar sozinho em vez de fazer parte de uma equipe. Ele acatará ordens, mas frequentemente acha que seu julgamento é melhor do que o dos outros (daí o desejo de trabalhar sozinho).
- **Ganchos de interpretação:** se os heróis conseguirem desarmá-lo ou dominá-lo, vai se dobrar como um galho seco e fará qualquer coisa que eles disserem, pois não aguenta dor.

## **SOMBRA**

Assim que os heróis começarem a ter suspeitas sobre a Caduceus, eles se sentirão vigiados enquanto andam pelas ruas de Nova York. Eles não reconhecem nenhum rosto na multidão — sugerindo que isso pode não ser coisa da Caduceus —, mas o sentimento persiste. Um teste Extremo de **Encontrar** revela um mafioso de baixo escalão observando-os da entrada de um metrô ou algo do tipo. A frequência da vigilância provavelmente crescerá rapidamente.

Todas as vezes, o mafioso conseguirá desaparecer na multidão, tornando muito difícil — mas não impossível — pegá-lo. Se os heróis tiverem sucesso em uma perseguição, podem pegar o espião, mas qualquer interrogatório subsequente revelará que ele é pouco mais do que um peão descartável (um dos associados não-sicilianos da máfia) que não sabe nada. Tudo o que o criminoso pode dizer é que ele recebeu ordens para vigiar os heróis e relatar o que visse para seu chefe (Ardito). Se os heróis conseguirem que ele descreva o chefe, com contatos na força policial poderão identificá-lo rapidamente como Venere Ardito. Além disso, contatos na polícia podem confirmar que Ardito é um pequeno criminoso com antecedentes de roubo e assalto à mão armada com suspeitas de ter envolvimento com a Máfia.

Os sentimentos de estarem sendo observados e vigiados logo serão seguidos por relatos dos vizinhos ou amigos próximos dos heróis de que alguém visitou suas residências enquanto eles estavam fora, durante sua última missão. Amigos e vizinhos podem identificar Casale, afirmando o quanto intimidados se sentiram por ele. Casale os sondou com perguntas como “onde eles estão?”, “quando é que eles voltam?”. Alguns podem ter ouvido rumores sobre Casale, alertando os heróis para terem cuidado com o homem, que, dizem, “matou mais pessoas do que a gripe espanhola”.

Logo após esses eventos, Casale vai abordar o herói com a menor Sorte do grupo. Idealmente, essa reunião deve ocorrer em um lugar público. Casale será barulhento e amigável de uma maneira exagerada, agindo como se o herói fosse um velho amigo que ele não via há anos. Ele vai aproveitar a oportunidade para fazer algo pequeno para ajudar o herói, como pagar uma conta de restaurante, uma corrida de táxi, e assim por diante. Se for questionado sobre por que está fazendo isso, dirá apenas que está ajudando um amigo, “porque é isso que os amigos fazem”.

Se o Guardião desejar, repita esse tipo de encontro para outros heróis. Esses eventos dão a Casale uma razão para voltar mais tarde. Afinal de contas, ele fez algo por eles, agora eles devem fazer algo por ele.

## CONVITE PARA UM JANTAR

Após o seu retorno a Nova York depois de uma das suas missões a serviço da Caduceus, os heróis recebem de Casale um convite para jantar, insistindo que eles devem comparecer como bons amigos que são. O jantar está marcado para a mesma noite no Green Garden Café, no Brooklyn.

Se os heróis chegarem na hora marcada, verão uma placa na janela dizendo que o café está fechado, mas ainda há atividade em seu interior. Na verdade, há cinco mesas sendo servidas. Cada mesa tem três Associados vestidos com ternos de negócios, comendo suas refeições. Um teste de **Encontrar** revela as formas inconfundíveis de pistolas em coldres de ombros, escondidos embaixo de suas jaquetas.

Antes que os heróis mudem de ideia, Casale abre a porta da frente e os leva para dentro, até uma mesa de dez lugares no fundo do café, próxima da cozinha. Lá, Bonanno, Rappa, Garofalo e Bonventure estão jantando. A essa altura, qualquer herói com antecedentes ou conexões criminais pode tentar um teste de **Saber**: um sucesso indica que estão cientes de que os quatro homens à mesa são os membros mais poderosos da Família Bonanno.

Bonventure convida os heróis a se sentarem de frente para ele na mesa, de modo que estejam de costas para a fachada do café. Ele apresenta a si mesmo e seus amigos como empresários locais que desejam fazer uma proposta atraente para os heróis. Poderia até se dizer... que será uma oferta que eles não poderão recusar. Com isso, os heróis recebem os cardápios e são convidados a pedir algum prato italiano refinado.

Se um dos heróis contradizer a descrição deles como “empresários” comentando sobre a Máfia, Bonanno simplesmente sorri e faz que sim com a cabeça, aparentemente concordando. “Como diz o meu amigo”, e nessa altura o sorriso some do seu rosto, “somos empresários”.

O objetivo da Máfia com o encontro é convencer os heróis a ajudá-los a se infiltrar na Caduceus, de modo que possam descobrir mais sobre o suposto tráfico de drogas em Red Hook. Garofalo fará um monte de perguntas, com

Bonventure pedindo mais detalhes conforme necessário. Eles começam pedindo informações sobre o envolvimento dos heróis com a Caduceus. A entrevista não é uma cena rígida e o Guardião deve permitir que ela flua naturalmente. Para ajudar a manter o ritmo, as seguintes perguntas podem ser feitas:

- O que vocês fazem para a Caduceus?
- A Caduceus parece ter um desejo genuíno de ajudar os necessitados ao redor do mundo?
- Se não, por que vocês acham isso?
- Para onde vocês viajaram nos últimos meses? Já estiveram na África?
- Durante as suas viagens, foi solicitado que vocês trouxessem algo de volta para a Caduceus?

Rappa se mantém quieto durante a conversa, ocasionalmente olhando e assentindo para Bonanno, que também permanece mais ou menos quieto, para confirmar que os heróis estão dizendo a verdade. Se em qualquer momento um dos heróis mentir (a não ser que seja para esconder a existência das pessoas-serpente), peça um teste resistido de **Lábia** contra a **Psicologia** (85%) de Rappa.

Se Rappa achar que estão mentindo, ele olha para Bonanno e balança a cabeça. Bonanno então pergunta educadamente aos heróis se eles têm certeza do que estão afirmando, ou se gostariam de reconsiderar a resposta. Repetir a mentira leva a uma escalada da tensão, com Bonanno colocando um revólver na mesa enquanto diz que não gosta quando as pessoas mentem para ele. “Você não mentiram para mim, não é?”, ele pergunta aos heróis. Isso leva a um teste resistido contra a **Intimidação** de Bonanno, usando a própria **Intimidação** dos heróis ou então **Psicologia**. Se Bonanno vencer, ele sorri e diz que está satisfeito que os heróis concordam com ele — depois disso, vai estar menos disposto a oferecer favores no decorrer das negociações. Se os heróis vencerem o teste resistido, Bonanno sorri, elogia os heróis por sua força de vontade e deixa a questão para lá. De qualquer forma, ele guarda a arma e continua a conversa (ver **O X da Questão**).

**Nota do Guardião:** essa cena não foi planejada para terminar em um tiroteio. A tensão deve aumentar, mas não explodir; no minuto em que armas forem puxadas, os mafiosos vão recuar. Isso vai ferir o orgulho deles, mas antes isso do que uma bala no peito. O Guardião deve fazer o seu melhor para retomar as discussões, reduzindo o nível de antagonismo, ao mesmo tempo em que faz os heróis sentirem que não têm escolha a não ser aceitar as exigências dos gângsteres.

F:

C:

X:

H:

D:

T:

N:

A:

P:

H:

R:

V:

## O X da Questão

Eventualmente deve ficar claro que os mafiosos estão insinuando que as operações da Caduceus não são tão altruístas quanto parecem. Garofalo explica que chegou ao conhecimento deles que a Caduceus está contrabandeando drogas para Nova York; e isso é algo que ele e seus associados não podem permitir que continue.

Nenhum dos homens nega querer controlar o comércio de drogas, mas justificam essa intervenção dizendo que não querem ver drogas de origem desconhecida ou de qualidade duvidosa nas ruas, pois elas poderiam acabar matando pessoas — e isso seria mau para os negócios. É claro que a verdadeira intenção da Máfia é manter o monopólio das drogas, mas eles estão apelando para a bondade dos heróis, tentando levá-los a tirar das ruas substâncias potencialmente mortais.

Se os heróis perguntarem “por que nós?”, Garofalo diz que as autoridades provavelmente não vão querer manchar o bom nome da Caduceus; assim, eles mesmos precisam fazer a lei ser cumprida. Os heróis são uma forma de investigar os segredos da organização.

Garofalo diz aos heróis que ele e seus amigos querem descobrir mais sobre as drogas que estão entrando na cidade. Pode ser que eles tenham simplesmente recebido algumas informações ruins — carregamentos de drogas médicas podem ter sido confundidos com carregamentos de narcóticos. Ou os rumores podem ser verdadeiros e a Caduceus está traficando drogas. Seja lá o que estiver acontecendo, eles querem chegar ao fundo da questão. Em algum lugar da Caduceus, deve haver evidências que expliquem o que está acontecendo em Red Hook. Se os heróis conseguirem encontrar essas provas e levá-las para Bonventure, serão pagos por seus serviços (ver **Negociando um Preço**, a seguir).

Garofalo e seus colegas não revelam mais detalhes além de que o problema está acontecendo em algum lugar de Red Hook. Se os heróis voltarem mais tarde com o endereço do armazém, batendo com a informação de Bresciani, isso os levará a crer que o homem-serpente estava dizendo a verdade.

## Negociando um Preço

Inicialmente, os heróis recebem uma quantia monetária (em notas de banco impossíveis de serem rastreadas) que poderia ser usada para melhorar significativamente a qualidade de vida deles. A oferta inicial de Garofalo será de \$1.000, mas os heróis podem barganhar para melhorar esse valor. As negociações serão conduzidas usando um teste resistido de **Persuasão** contra Bonanno (60%). Se os heróis vencerem o teste, o valor pode ser aumentado para \$2.000. Um fracasso faz com que a oferta permaneça em \$1.000. Se os heróis forcarem o teste e falharem, a oferta é reduzida a \$500. Se forem totalmente contra qualquer acordo, veja **Recusando-se a Ajudar**, a seguir.

Se os heróis não estiverem interessados em dinheiro, podem barganhar outras recompensas. No entanto, se

tiverem sido pegos mentindo antes, sofrerão um dado de penalidade nos testes de Persuasão. Algumas alternativas em potencial constam a seguir (observe se os heróis ganham ou perderam o teste resistido durante a negociação):

### Armas

- Sucesso:** acesso a armas poderosas ou explosivos (ao critério do Guardião).
- Fracasso:** permite acesso a armas de fogo fracas (pistolas de pequeno calibre, espingardas, etc.).

### Favores

- Sucesso:** os heróis poderão chamar a família Bonanno para realizar um único favor (eles vão mobilizar até uma dúzia de Soldados armados para ajudar os heróis ou algo de nível equivalente).
- Fracasso:** só oferecerão assistência indireta, através de Associados que não serão colocados em perigo.

### Informação

- Sucesso:** os heróis podem pedir que a Máfia tente descobrir algumas informações secretas que podem ajudá-los na campanha (ao critério do Guardião). Naturalmente, conhecimento arcano não está no âmbito da Máfia, por isso o Guardião deve apenas fornecer informações que estariam disponíveis a partir de uma perspectiva humana. Por exemplo, isso poderia permitir aos heróis descobrirem informações sobre Rose Meadham, se eles não tiverem conseguido encontrar nada sobre ela por meios convencionais.
- Fracasso:** eles só terão acesso a conhecimentos sobre coisas que os heróis já sabem, mas isso ainda pode ser útil (talvez reforçando ou confirmado informações parciais conhecidas pelos heróis).

Se os heróis pedirem outra coisa, o Guardião é encorajado a buscar formas de acomodar o pedido, a depender da jogada que os heróis conseguiram e da capacidade da Máfia.

Se os heróis recusarem o pagamento, mas ainda quiserem ajudar, Bonanno agradece a eles sinceramente. Ele não quer deixar que os heróis partam sem concordar em ajudá-lo. Se os heróis estiverem determinados a continuar sua própria investigação mas estiverem dispostos a dividir os resultados com Bonanno através de Bonventure (que se torna seu principal ponto de contato a partir de então), isso é considerado uma opção aceitável.

Assim que um acordo for feito, o jantar termina. Os heróis recebem um número de telefone para entrar em contato com Bonventure, e escutam que só devem entrar em contato com ele quando tiverem algo a relatar. Caso contrário, devem deixar as informações naquele restaurante, onde serão coletadas.

### Se Recusando a Ajudar

Se Bonanno não conseguir convencer os heróis a agir conforme solicitado, ele aperta suas mãos e o jantar acaba. Nos dias seguintes, o descontentamento de Bonanno se torna aparente quando ele organiza suas forças para exercer pressão sobre os heróis. Amigos e vizinhos têm suas casas invadidas, têm os carros vandalizados, e chegam a ser presos por posse de drogas (plantadas pelos criminosos). Isso aumenta até chegar a ameaças e atos de violência contra os amigos dos heróis, levando alguém a ser hospitalizado. Casale vai aparecer ocasionalmente para os heróis, lembrando a eles que tudo isso pode parar a qualquer momento — basta eles concordarem em ajudar.

Caso os heróis decidam enfrentar a Máfia em resposta a esses atos, devem perceber logo que estão lutando uma batalha difícil. Podem conseguir pegar Associados e Soldados, mas nunca serão capazes de incriminar aqueles em postos mais altos da cadeia de comando. Quando um mafioso da linha da frente cai, outro está pronto para tomar o seu lugar. Eles devem perceber logo, para benefício de si mesmos e de seus amigos, que precisam ajudar a Máfia.

## INVESTIGANDO RED HOOK

À esta altura, os heróis já sabem que a Caduceus atua nas docas de Red Hook. Ir para o local sem mais informações sobre onde procurar termina em longas horas de busca e em um teste Extremo de **Encontrar** para achar o armazém certo. Guardas cuidam da maioria dos armazéns em nome de uma vasta gama de empresas, e não vão gostar de ninguém bisbilhotando e parecendo suspeito. Assim sendo, os heróis devem considerar outras linhas de investigação antes de irem para a região.

Se os heróis questionarem os contatos e amigos que têm no Edifício Meadham sobre o fornecimento de suprimentos e logística, serão direcionados ao gabinete de Philip Connors no 7º andar. Como o acesso ao 7º e 8º andares é restrito, os heróis terão mais chances de ver Connors quando estiverem no 7º andar participando de uma reunião antes de serem enviados para outra missão. Assim que o encontro de missão estiver completo, eles podem procurar Connors em seu escritório com vista para a frente do edifício.

Connors geralmente está em sua mesa, fumando um cigarro atrás do outro e tentando afastar a fumaça para poder encontrar a papelada que precisa no momento. Qualquer comentário feito sobre a fumaça do cigarro é respondida com: “Não sabia que faz bem para sua saúde? Ajuda com a minha maldita tosse”. Conversar com Connors, talvez depois de lhe oferecer um incentivo (como um bom conhaque ou charutos caros), permite que os heróis descubram um pouco mais sobre como a Caduceus obtém seus suprimentos médicos.

Connors pode confirmar que a organização possui uma série de depósitos para produtos farmacêuticos ao longo das Costas Leste e Oeste dos Estados Unidos, prontos para transportar suprimentos ao redor do mundo assim que for necessário. Um desses depósitos está em Red Hook, onde a Caduceus conta com armazéns, mas até onde Connors sabe, eles só operam a partir de um. O outro armazém é mantido e vigiado pela segurança, mas está atualmente vazio. Informaram a ele que Joshua Meadham deseja manter o segundo depósito a postos caso precisem de mais espaço para guardar coisas, pois a Caduceus pode crescer para além das capacidades do Edifício Meadham.

Toda a papelada do escritório de Connors confirma a posição oficial de que o armazém está vazio. Esses documentos também confirmam que o armazém “vazio” tem 30 guardas constantemente atribuídos a ele na folha de pagamento da empresa (operando em três turnos de 10 guardas de cada vez), o que deve soar aos heróis como excessivo — especialmente considerando que o armazém “ocupado” tem apenas um guarda por turno.

Se os heróis tiverem a oportunidade de examinar a papelada, encontrarão registros e um calendário que mostram entregas entrando e saindo do Armazém 2 muito rapidamente, o que parece confirmar que ele está vazio — nada que entra nele parece ficar por muito tempo.

Comparando esses registros, um teste de **Encontrar**, **Contabilidade** ou **Usar Bibliotecas** revela anomalias. Algumas remessas são entregues ao armazém em grandes navios; no entanto, apenas um único navio menor as retira de lá para o seu destino final. Simplesmente não é possível que o navio menor consiga transportar a quantidade de carga que chega. O denominador comum é que ftalato de dimetila\* está listado em cada carregamento (essas são entradas falsificadas, disfarçando a entrega e armazenamento da arma biológica).

\* Um teste de **Ciência (Química ou Farmácia)** reconhece ftalato de dimetila como um líquido oleoso incolor que possui um leve odor aromático, sendo usado como repelente de insetos desde 1929.

**Nota do Guardião:** na verdade, o Armazém 2 é o local onde o Culto de Yig armazena seus equipamentos secretos, incluindo uma arma biológica e uma colônia de mosquitos mutantes.

### O ARMAZÉM: TÉRREO

Considerando que os heróis só terão a chance de falar com Connors após receberem as instruções de uma missão, é provável que tenham pouco tempo para relatar o ocorrido para Bonventure antes de partirem de Nova York para a próxima tarefa. Alternativamente, eles podem repassar seus achados para a Máfia quando voltarem.

## CAPÍTULO 2

F:

V

X

H

V

+

N

+

Φ

H

R

?

V

Assim que Bonventure for informado sobre o segundo armazém vazio em Red Hook, ele confirma com os heróis que isso bate com as informações que recebeu. O fato de dele ser listado como “vazio” é um sinal gritante de que algo desagradável está acontecendo por lá. O homem informa que está planejando levar sua equipe consigo (consistindo de 12 Soldados e 24 Associados) para olhar ambos os depósitos. Ele convida os heróis para irem junto, caso queiram ver por si mesmos o que está acontecendo ali.

Bonventure não falará isso abertamente, mas ele deixa implícito que sua equipe não vai ter problemas em matar até o último guarda para entrar no armazém. Se os heróis quiserem minimizar as mortes, Bonventure ficará feliz em ter a ajuda deles para organizar a invasão; o conhecimento que eles têm, como membros da Caduceus, sobre o armazém pode ser usado para acalmar os Soldados que queiram chegar atirando.

Bonventure e sua equipe se reúnem em um terreno baldio a dois quarteirões das docas, chegando em uma série de carros, cada um cheio de homens com capas e chapéus. Não é difícil ver que todos portam metralhadoras Thompson. Bonventure apresenta os heróis à equipe e informa aos seus homens que os personagens dos jogadores vão assumir o comando durante o ataque. O mafioso diz que isso é para construir confiança com seus novos amigos, mas, na realidade, ele já informou seus homens para manter os heróis à vista a todo instante. Se as coisas ficarem feias, os seus homens têm ordens para “lidar com os forasteiros”, caso os heróis estejam levando a Máfia para uma emboscada no armazém.

Assim, reunida e informada, a equipe se dirige para as docas à meia-noite. Bonventure vigia à distância com Casale e Ardito. O Armazém 1 está às escuras, a força de trabalho foi para casa há horas e o próximo carregamento só deve chegar na manhã seguinte. Um segurança solitário, na casa dos 50 anos, adormeceu em seu posto dentro do edifício; seria preciso um terremoto para despertá-lo de seu sono. Uma busca rápida ao interior do Armazém 1 confirma que ele é mesmo um depósito farmacêutico.

O Armazém 2 está com as luzes acesas do lado de fora e dois guardas patrulhando o perímetro: um em sentido horário, o outro em anti-horário. Suas rotas se encontram na entrada principal dos escritórios, na frente do prédio, e também na extremidade oposta, de frente para a água, nas portas largas de carga e descarga. Todos os guardas presentes nesse armazém são membros do Culto de Yig.

Dentro do Armazém 2, os escritórios estão vazios, mas o armazém em si está tudo, menos vazio. Caixas de madeira estão empilhadas em cima umas das outras, ficando bem altas. Há centenas de caixas formando um sistema de passarelas, cobrindo mais de dois terços do espaço central do lugar. O restante do espaço está desobstruído, ficando em volta das enormes portas que se abrem para a água, onde os navios podem depositar sua carga.

No canto ao lado dessas portas, escadas levam a uma plataforma elevada que tem vista para todo o interior do armazém, bem como para a área do porão. Aqui, um painel de operações controla as portas da baía, uma rede de guindastes no teto para mover caixotes e uma grande escotilha no chão da área livre em frente às portas da baía. A escotilha permite que equipamentos maiores sejam baixados para o porão através dos guindastes.

Se os heróis decidirem abrir as caixas, não encontrarão drogas. Em vez disso, descobrirão uma vasta gama de equipamentos de escavação e terraplenagem, materiais de construção (chapas de metal e vigas), e assim por diante. Uma pilha de caixotes contém um enorme estoque de dinamite usado para detonar rochas; há o suficiente para explodir o armazém inteiro. Nas proximidades, há uma caixa de sinalizadores (que podem vir a ser úteis mais tarde, ver “**O Viveiro dos Mosquitos**”, a seguir).

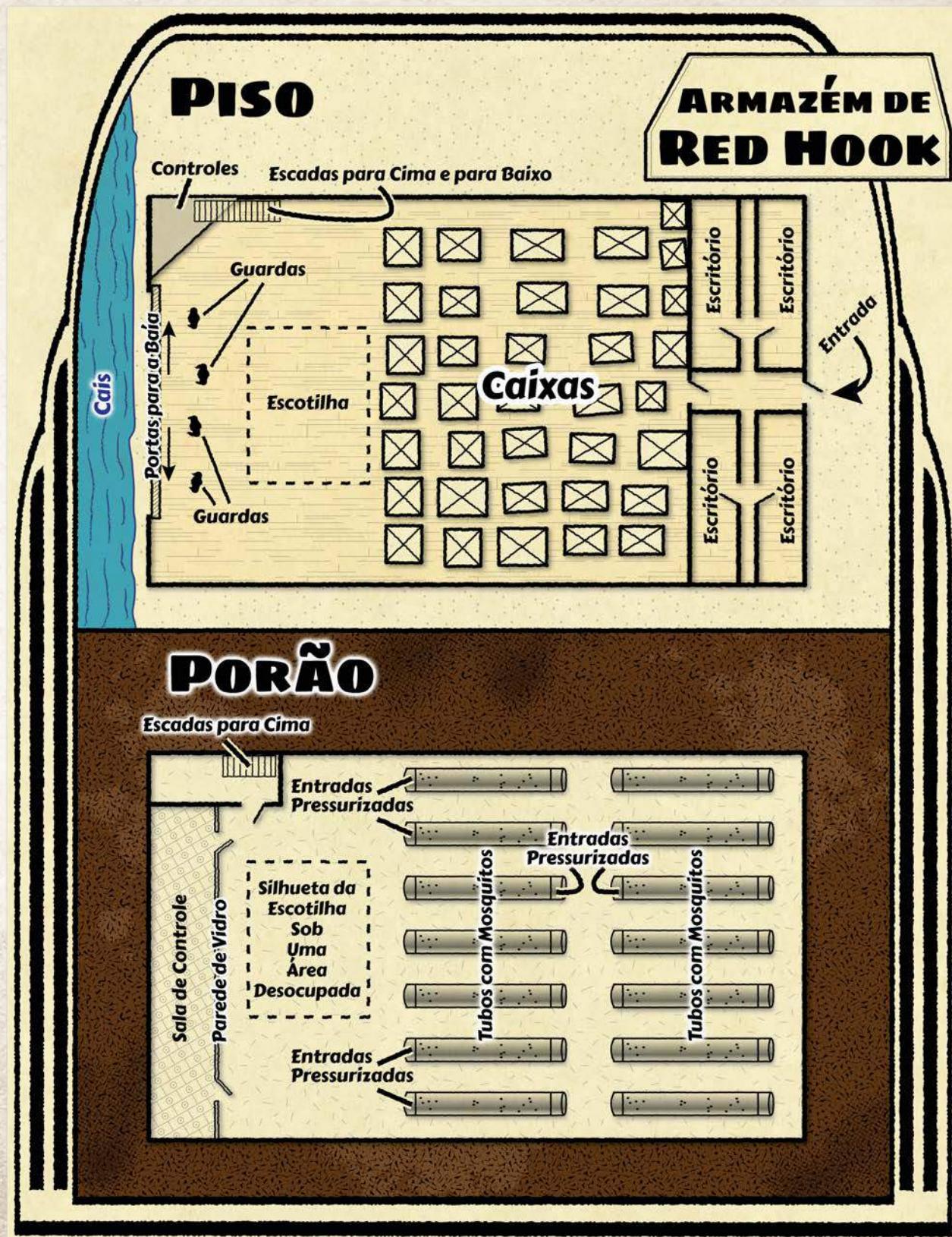
Com um teste de **Sorte**, um dos caixotes abertos contém componentes de um dos reatores nucleares do povo serpente, bastante similares aos que podem ser encontrados no laboratório do **Congo Belga** (ver Capítulo 6: Congo Belga). Com um teste Regular de **Ciência (Física)** ou um teste Difícil de **Consertos Mecânicos** (a dificuldade é Regular para quem tiver o talento Ciência Estranha, pois é possível identificar que os componentes fazem parte de um reator nuclear), a função das peças pode ser determinada como sendo parte de algum tipo de gerador.

Na parte de trás do armazém, posicionados junto às portas da baía, há quatro guardas, com mais dois patrulhando ao redor das caixas. Os outros dois guardas estão no porão, vigiando os mosquitos. Se os heróis ou a Máfia tentarem entrar através das portas da baía, será necessário um teste Extremo de **Furtividade** devido à falta de cobertura. Se alguém falhar nesse teste, o alarme é soado e todos os guardas restantes (exceto os dois guardas no porão, que permanecem onde estão) tentam neutralizar os intrusos. Os guardas têm ordens para matar qualquer invasor e estão armados com pistolas automáticas .32. Os cadáveres podem ser usados como alimento para os mosquitos mais tarde.

Mover-se através das caixas exige um teste de **Furtividade** para evitar os guardas. Um sucesso permite que os heróis avancem ou façam um ataque surpresa contra um guarda em patrulha, embora precisem ser silenciosos durante o combate para evitar o alarme.

### O Armazém: Porão

Quando os heróis chegarem ao nível do porão, é provável que os guardas ou um mafioso menos discreto já tenha disparado pelo menos um tiro, levando os dois guardas no porão a agir. Ao ouvir os tiros, os homens usam um rádio para informar seus superiores no Edifício Meadham que o armazém está sob ataque. Consequentemente, por controle remoto, o povo serpente inicia o processo de abrir os viveiros dos mosquitos. Em instantes, o enxame será libertado.



## CAPÍTULO 2

F:

V

X

H

V

A

N

V

A

P

H

R

V

Assim, enquanto os heróis descem para o porão, os dois guardas estão tentando selar um par de portas pesadas (que correm sobre trilhos) levando à câmara onde os mosquitos são mantidos. Esses homens estão com dificuldades, pois as portas estão emperradas. Compreendendo que os mosquitos estão prestes a ser liberados, eles decidiram fugir e estão tentando fechar as portas atrás deles. Esses guardas vão entrar em pânico assim que verem os heróis. Temendo que os invasores impeçam as portas de serem fechadas, os guardas abrirão fogo, provavelmente resultando na morte deles quando os heróis e os mafiosos contra-atacarem.

Ao passarem pelas portas, os heróis encontram uma câmara bem grande. Dentro, suspensos do teto, estão enormes recipientes pressurizados. Tubos correm a partir destes recipientes e fluem para enormes canos de vidro, com 1,80 m de diâmetro e 100 metros de comprimento, contendo os mosquitos mutantes (cada um tem o tamanho de um punho). Os mosquitos estão voando em uma nuvem verde (a arma biológica). A base de cada tubo está cheia de nutrientes líquidos que mantêm o enxame vivo. As escotilhas no final de cada tubo permitem acesso a eles — e em alguns deles há os restos quase mumificados de invasores alimentados aos mosquitos, que drenaram seus fluidos corporais.

Na extremidade da câmara, atrás de uma parede de vidro, há uma sala de controle. Nela, o aparelho de rádio ligado ao Edifício Meadham foi deixado balançando contra a parede, zumbindo com estática. Bancos de dados mostram que os vários recipientes contendo a arma biológica foram esvaziados nos tubos dos mosquitos. Uma contagem regressiva no centro da tela mostra que eles têm 10 segundos (cerca de 3 rodadas de combate) antes que as escotilhas nos tubos se abram.

Após as escotilhas se abrirem, os mosquitos inundarão o armazém, atraídos para qualquer ser vivo dentro dele. Eles se agarram em massa aos seus alvos, drenando sangue. É necessário um teste de **Esquivar** a cada rodada para evitar ser coberto por mosquitos; um falha significa que os mosquitos pousam no alvo, drenando 1D10 pontos de FOR (em perda de sangue). Além disso, o herói precisará fazer um teste Extremo de CON: uma falha faz com que seja afetado por uma dose concentrada da arma biológica, perdendo 1D10 pontos de INT. Testes de **Esquivar** nas rodadas posteriores representam evitar mais mosquitos e sacudir aqueles que já estão no herói.

O efeito da perda de FOR e INT é apenas temporário. Os pontos perdidos são recuperados à taxa de 1 por hora. No entanto, se um herói chegar a 0 de FOR, ele morre de perda de sangue. Se chegar a 0 de INT, torna-se exatamente o que o povo serpente deseja — um servo sem atividade cerebral. Nessa altura, o dano é irreversível.

Os heróis têm a chance de se esquivar dos mosquitos, mas os capangas da máfia não serão tão sortudos. Os personagens verão os mosquitos descendo sobre os mafiosos e drenando-os até a morte (teste de **Sanidade**, perda de 0/1D4 pontos).

Rapidamente fica claro que atacar o enxame sem armas de efeito em área é inútil.

A menos que os heróis tenham tido uma intuição notável e se armado com lança-chamas, a melhor forma de matar o enxame de mosquitos é explodir o armazém usando o estoque de dinamite encontrado nas caixas. Montar um fusível é uma maneira mais segura, mas vai levar várias rodadas e envolve o risco de exposição prolongada aos insetos. Uma forma mais dramática de detonar a dinamite seria disparar um foguete de sinalização em uma caixa enquanto os heróis saem pelas portas da baía. A onda de choque resultante vai arremessar todos pelo ar e para dentro das águas enquanto a bola de fogo envolve todos os mosquitos.

Se os heróis tentarem fugir da cena sem destruir o enxame, um mafioso, atirando loucamente em uma nuvem de mosquitos que se aproxima dele, atinge accidentalmente o estoque de dinamite. A menos que os heróis já tenham escolhido mergulhar na baía para escapar dos insetos (minimizando os danos da explosão), há uma chance de serem pegos na explosão resultante — peça um teste de **Sorte**: um sucesso significa que o herói sofre apenas 1D6 de dano; um fracasso resulta em 4D6 de dano.

### A Poeira Baixa

Bonventure testemunha a explosão e se encontra com os heróis (talvez enquanto eles saem da água ou fogem através das docas). O som de caminhões de bombeiros e sirenes podem ser ouvidos à distância. Bonventure pode levar os heróis para longe da cena em seu carro, antes que as autoridades cheguem. Ao fazer isso, ele vai querer saber todos os detalhes sobre o que aconteceu dentro do armazém.

Ele fica compreensivelmente cético sobre histórias de mosquitos mutantes e nuvens venenosas, mas não vai acusar ninguém de mentira. Em vez disso, ele diz que vai cuidar da bagunça, mas insiste que os heróis saiam da cidade por um tempo, caso a polícia venha fazer perguntas. Assim, incentivados a deixar a cidade, os heróis estão em uma posição ideal para entrar de cabeça em outra missão para a Caduceus (presumindo que desejem isso — seja para reunir mais provas ou para destruir a organização por dentro).

## CONFRONTANDO BRESCIANI

Quando os heróis retornarem a Nova York, vindos de sua missão seguinte, Casale logo os chama. Pela primeira vez, eles podem ver que o mafioso está visivelmente preocupado. O homem pede (em vez de mandar) que os heróis venham com ele até o Green Garden Café, no Brooklyn. O restaurante está fechado novamente, mas, desta vez, as únicas pessoas no interior dele são Bonventure e Bresciani.

Bonventure explica que seus homens encontraram os restos de algumas das “coisas-inseto” (mosquitos mutantes)

perto do armazém, bem como os corpos de alguns de seus homens que foram lançados na baía. Ele quer que os heróis contem seu lado da história. Bonventre está furioso com Bresciani, pois o responsabiliza pela morte de sua equipe no armazém.

Este encontro dá aos heróis a chance de interrogar Bresciani e descobrir seu lado da história. Ele afirma que recebeu uma dica anônima de que drogas estavam entrando no armazém e acreditava que a família deveria fazer algo para proteger a sua operação. Um teste de **Encontrar** revela que Bresciani não pisca durante o interrogatório, enquanto um de **Psicologia** detecta que ele não está suando. Se qualquer uma dessas coisas for notada, os heróis podem decidir confrontá-lo e dar o primeiro golpe; qualquer dano infligido a Bresciani fará com que o feitiço A Pele Nova da Serpente falhe, revelando Hlysa, a verdadeira aparência do homem-serpente. Se não, Bonventre pode ficar furioso e dar um soco em Bresciani em um momento dramaticamente apropriado, gerando o mesmo resultado.

**Nota do Guardião:** após Bresciani ser revelado como Hlysa, Casale e Bonventre automaticamente são bem-sucedidos em seus testes de **Sanidade** por encontrar a forma verdadeira de Hlysa (perda de 0/1D6 pontos).

Hlysa, percebendo que está em menor número, tenta se render, afirmando que deseja oferecer um acordo. Ele revela que conversou com Venere Ardito enquanto os heróis estavam fora da cidade, e convenceu Ardito de que a Caduceus foi responsável pelas mortes de seus amigos no armazém. Ardito, juntamente com alguns dos membros da equipe de Bresciani, foram se vingar de todos no Edifício Meadham — agora mesmo. Ele tinha a esperança de que a Máfia tomasse uma ação direta, mas Hlysa explica que precisou de um pouco de incentivo após o incidente no armazém.

Se os heróis concordarem em deixá-lo ir, ele explica o plano de ataque da Máfia. Ardito e os homens de Bresciani entraram no Edifício Meadham se disfarçando da equipe de limpeza, para poder plantar bombas (fabricadas por Ardito) em todo o edifício. Ouvindo isso, Bonventre diz aos heróis que Ardito tem que ser impedido; ele não permitirá que o sangue de inocentes manche suas mãos (e também não deseja a investigação policial decorrente). Hlysa ri disso, dizendo que a Caduceus está longe de ser inocente, e que basta os heróis irem para o porão do Edifício Meadham e atravessar a porta no final do corredor bem iluminado lá embaixo para descobrir quão inocente a Caduceus é. “Considerem isto um presente de Rose Meadham”, diz ele.

Se os heróis deixarem Hlysa ir, correm o risco de encontrá-lo de novo se enfrentarem a Noite Interior mais tarde na campanha. Se escolherem atacar o homem-serpente após essas informações serem reveladas, ele tenta conjurar o feitiço Tornar-se a Escuridão (ver **Apêndice B**, p. 257), transformando-se em uma prole amorfa para tentar matar todos no restaurante.

## NOTA DOS JOGOS DE TESTE

Durante os jogos de teste, dois jogadores se juntaram ao jogo durante este capítulo. A relação entre os heróis já existentes e a Máfia não era boa. O Guardião tomou a liberdade de começar a próxima sessão com os heróis já existentes despertando de cabeça para baixo, presos ao teto de um matadouro, tendo sido drogados e capturados pela Máfia. O Guardião forneceu aos dois novos jogadores um relatório privado; eles eram detetives particulares trabalhando para uma mulher (Rosa Meadham usando um pseudônimo), com a tarefa de investigar um grupo de malfeiteiros (os heróis já existentes) e seu envolvimento com uma organização perigosa chamada Caduceus. Para cumprir esse objetivo, os novos heróis foram informados que eles tinham se infiltrado na Máfia, e estavam prestes a interrogar alguns prisioneiros. A essa altura da campanha, os jogadores já existentes tinham realizado várias missões e estavam associados a uma epidemia em Bornéu, destruição maciça na Islândia, e outras ocorrências que levaram à perda de vidas. Os novos jogadores receberam uma lista desses “crimes contra a humanidade” e foram postos perante seus prisioneiros. Isso foi o começo de uma grande cena de jogador contra jogador que então se desdobrou e culminou com os heróis se unindo e, em seguida, lutando uma batalha encarniçada contra a Máfia.

**Nota do Guardião:** se os heróis seguirem as direções de Hlysa e entrarem no corredor do porão, dê aos heróis uma pista para o **Capítulo 6: Congo Belga**.

## ATAQUE AO EDIFÍCIO MEADHAM

Ardito está acompanhado por dez Soldados (todos humanos) da equipe de Bresciani. Eles foram convencidos de que a Caduceus é responsável pela morte de seus irmãos nas docas de Red Hook — e estão determinados a fazer com que a organização pague por isso.

Eles se infiltraram pela entrada de serviço na parte de trás do edifício, apagaram o pessoal de limpeza e tomaram seus uniformes. Os verdadeiros funcionários estão amarrados e inconscientes na traseira de uma van a poucos quarteirões de distância. Enquanto isso, a equipe se espalhou pelo edifício, realizando as tarefas de limpeza da melhor forma possível para evitar suspeitas. Eles têm chaves de acesso aos

## CAPÍTULO 2

F:

escritórios de nível baixo a médio, onde estão plantando maletas pretas aparentemente inofensivas (contendo as bombas) em lugares fora das vistas dos funcionários.

Há dez maletas no total. Após escondê-las pelo local, eles pretendem sair por onde entraram. As bombas estão programadas para explodir dez minutos depois, cada uma causando 10D6 de dano em um raio de seis metros. O momento do ataque é deixado em aberto, dando ao Guardião a flexibilidade de narrar a cena em qualquer hora do dia ou da noite, conforme for mais adequado.

As bombas estão escondidas debaixo de lençóis nos carrinhos de limpeza, que os mafiosos disfarçados espalharam por vários andares. Todas estão trancadas e cheias de TNT, com um cronômetro que pode ser ouvido através das maletas. Eles colocaram uma bomba em cada um dos primeiros dez andares acessíveis acima do nível do solo (ou seja, os andares 2 a 6, e 9 a 13).

### Ardito

Quando os heróis chegam ao Edifício Meadham, a equipe de Ardito já está lá dentro. Do lado de fora, servindo de vigia, está o próprio Ardito. A quantidade de tempo que os heróis têm antes que as bombas explodam depende do quanto rápido eles chegarem vindo do Green Garden Café. Utilizar o transporte público ou falhar em um teste de **Dirigir Automóveis** significa que os heróis terão menos de 15 minutos, pois os mafiosos plantarão a última bomba e em breve sairão do edifício. Com um sucesso em **Dirigir Automóveis**, os heróis terão 30 minutos antes das explosões.

O Guardião não deve cronometrar o que os heróis fazem minuto a minuto; o que importa aqui é o tempo necessário para evacuar o edifício e/ou procurar as bombas, caso os heróis desejem localizá-las.

Ardito está estacionado do outro lado da rua do Edifício Meadham, vigiando quaisquer sinais de perigo (como a polícia ou vários seguranças se reunindo no lobby). Ele vai buzinar bastante alto caso veja algo suspeito. Isso alerta a maioria dos mafiosos que estão no interior do prédio.

Se os heróis se aproximarem do edifício, um teste de **Encontrar** faz perceberem Ardito do outro lado da rua. Caso queiram confrontá-lo, é necessário realizar um teste resistido da **Furtividade** dos heróis contra o **Encontrar** (40%) de Ardito. Se os heróis vencerem, podem mantê-lo no carro sem ter nenhuma forma de escapar. Se Ardito vencer, ele salta do veículo e corre para o City Hall Park, que fica próximo ao Edifício Meadham. O mafioso sabe que os heróis já trabalharam com a Máfia antes, mas eles ainda estão conectados (mesmo que apenas por associação passada neste ponto) com a Caduceus; assim, Ardito acredita que eles são uma ameaça. Qualquer aparição repentina dos heróis o faz entrar em pânico e fugir o mais rápido que pode.

Se Ardito começar a correr, uma cena de perseguição no City Hall Park começa. O Guardião é encorajado a detalhar a perseguição, usando as ruas, o parque arborizado e a prefeitura para dar sabor à cena (ver a próxima caixa de texto

## PERSEGUIR: VENERE ARDITO

- CON 50
- DES 90
- MOV base 9
- Perícias: Escalar 75%, Saltar 75%, Encontrar 40%, Furtividade 90%

para as estatísticas de perseguição de Ardito). Se Ardito ficar quatro locações à frente dos heróis, ele escapa. Se os heróis capturarem Ardito ou simplesmente o impedirem de correr logo de início, um teste de **Intimidação** ou **Persuasão** o faz revelar seu plano de ataque. Alternativamente, se os heróis perderem Ardito de vista, uma busca em seu carro revela um uniforme extra de limpeza, permitindo que deduzam o disfarce que os capangas usaram para ganhar acesso ao Edifício Meadham.

Se Ardito for capturado, os heróis também podem convencê-lo a cancelar o ataque com um teste Difícil de **Persuasão** — o que faz o mafioso entender que foi enganado, e que os inocentes no prédio não têm nenhum envolvimento com as mortes em Red Hook. Fazê-lo redencionar o ataque contra a “ameaça real” dentro do edifício Caduceus requer um sucesso de **Persuasão**. Em ambos os casos, ele acompanha os heróis para mudar o plano de ataque. Caso um herói queira soar a buzina do carro para atrair os mafiosos para fora, Ardito os alerta que isso só vai resultar em fatalidades civis, pois sua equipe vai acreditar que há problemas a caminho, obrigando-os a lutar para sair.

Claro, há a possibilidade de que os heróis possam simplesmente deixar o ataque ao Edifício Meadham acontecer, especialmente se acreditarem que a organização é inherentemente maligna. Entretanto, o Guardião deve lembrar aos heróis que há centenas de pessoas inocentes trabalhando no prédio — pessoas que sequer imaginam a verdadeira natureza da Caduceus. Se eles não impedirem o ataque, estarão condenando pessoas inocentes à morte certa. Se os heróis entenderem isso e ainda permitirem que o ataque continue, notícias das mortes e do bombardeio inundam os jornais nos dias seguintes, com fotografias angustiantes dos trabalhadores mortos nas explosões. Nesse caso, o Guardião deve impor uma perda de Sanidade de 1D10 pontos aos heróis, e considerar corromper qualquer elemento pertinente de seus antecedentes.

## Intervenção

Os mafiosos disfarçados se espalharam dentro do prédio, cada um deles foi plantar bombas em um andar diferente. Não é difícil encontrá-los, já que seus uniformes brancos se destacam na multidão. O primeiro mafioso que os heróis acharem ainda não terá plantado a sua maleta, permitindo que eles façam um teste de **Encontrar** para vê-la e deduzir como as bombas foram escondidas (a não ser que Arditó já tenha explicado esse processo). Caso eles não tenham o apoio de Arditó, os heróis precisarão ser bem-sucedidos em um teste Difícil de **Lábia, Intimidação ou Persuasão** para convencer os capangas a abandonar o plano (ou mudá-lo, caso os heróis decidam bombardear os andares superiores do edifício). Se Arditó estiver com os heróis, ele atesta que os personagens são confiáveis, e nenhum teste é necessário.

Para poupar tempo, convencer um dos soldados faz com que todos os outros também acatem. O grupo se reúne na entrada de serviço na parte de trás do edifício — trazendo consigo as maletas que contêm as bombas. Usando os explosivos, os heróis podem causar danos sérios ao prédio. O que eles fazem a partir deste ponto depende dos jogadores. Cada maleta tem uma chave na fechadura, que, quando é girada e removida, ativa a contagem regressiva.

Falhar em convencer um mafioso resulta em um tiroteio. O gângster saca uma metralhadora Thompson que estava escondida no carrinho e dispara. O som de tiros acaba atraindo os outros soldados para o confronto, juntamente com os seguranças da Caduceus. Isso pode acabar em um banho de sangue muito rapidamente, deixando os heróis com pouco tempo para encontrar as bombas ou evacuar o edifício.

Disparar um alarme de incêndio é a melhor chance que os heróis têm de evacuar o edifício antes que as bombas explodam, pois essa evacuação vai levar apenas 5 minutos. Procurar pelas bombas leva mais tempo; os heróis têm apenas alguns minutos para revistar todo o edifício (considerando que os heróis têm apenas 15 ou 30 minutos ao todo, dependendo da rapidez com que chegaram). Assuma que revistar um andar demora 5 minutos. Um teste Extremo (se eles não souberem o que estão procurando) ou Difícil (se eles tiverem visto uma maleta) de **Encontrar** revela a localização das bombas. Se eles souberem onde e o que procurar, leva apenas 1 minuto para revistar cada andar (as maletas são plantadas perto da escadaria/elevadores em cada andar) com um teste Regular de **Encontrar**.

Se os heróis não encontrarem todas as bombas antes que o tempo se esgote e não tiverem saído do prédio, cada herói recebe 10D6 de dano se estiverem em um andar com uma bomba, ou metade desse dano se tiverem sucesso em um teste de **Sorte**.

Desarmar as bombas exige um teste de **Demolições ou Consertos Elétricos**. Alternativamente, Arditó pode desarmar as bombas sem a necessidade de um teste. Um Desastre resulta em uma detonação prematura e o herói provavelmente precisará ter pelo menos 30 pontos de Sorte restantes para escapar da morte (ver **Evitando a Morte Certa**, p. 61, *Cthulhu Pulp*).

## CONCLUSÃO

Se um tiroteio começar, os heróis podem usar a distração como meio para invadir os andares restritos do Edifício Meadham (o Guardião deve consultar as informações sobre os **Andares 17 e 18** nas páginas 49 e 47). Alternativamente, os heróis podem usar a distração para entrar no porão e, em seguida, se verem no Congo Belga (ver **Capítulo 6: Congo Belga**).

Nos dias seguintes, dependendo de como os heróis lidaram com a situação, os jornais podem se interessar pelo que aconteceu dentro do Edifício Meadham. Se vier a público que os heróis resolveram a situação sem qualquer perda de vida, eles podem ser saudados nos meios de comunicação pelos seus feitos; no entanto, se apoiaram o ataque e houve testemunhas sobreviventes disso, poderão encontrar as suas fotos nas primeiras páginas dos jornais como alguns dos mais procurados da cidade de Nova York. Cabe ao Guardião decidir o quanto isso ajuda ou atrapalha os heróis — certamente, a quantidade de atenção deve levá-los a sumir de cena por um tempo, deixando a cidade para realizar uma nova missão para a Caduceus.

No caso de um ataque a bomba de qualquer tipo ocorrer no Edifício Meadham, quaisquer membros remanescentes do Culto de Yig abandonam o edifício. Os principais PNJs da campanha não devem estar no edifício no momento do ataque, pois ainda têm papéis a desempenhar na história e ainda confrontarão os heróis. A base de operações do culto se torna o Solar Meadham em Nova Canaã, Connecticut. Se os heróis descobrirem isso e optarem por lutar lá, o Guardião é encorajado a usar as informações contidas em **O Solar Meadham, Connecticut** (ver p. 57).

Se os heróis ainda estiverem trabalhando com a Caduceus a essa altura, o dr. Gonçalves vai dar a eles um número de telefone para contato (que fica no Solar Meadham). Eles serão instruídos a ligar uma vez por dia para receberem atualizações sempre que estiverem em Nova York. Se Gonçalves precisar se encontrar com os heróis pessoalmente, talvez para passar instruções de uma missão, só vai convidá-los para o solar se eles tiverem sido iniciados no culto de Yig; caso contrário, conduzirá as reuniões em terreno neutro.

Possíveis encontros incluem:

- Uma caminhada no Central Park.
- Sentar em um banco com vista para o East River.
- Almoço no Hudes Deli no Upper West Side (Gonçalves gosta do pastrami que servem).

## CAPÍTULO 2

F:

C:

X:

H:

F:

+

N:

A:

L:

R:

V:

### Recompensas

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

- Destruir o enxame de mosquitos mutantes no armazém da Caduceus: +1D6 pontos de Sanidade.
- Matar Hlysa: +1D6 pontos de Sanidade.
- Libertar Hlysa: -1D4 pontos de Sanidade.
- Salvar a vida de inocentes no Edifício Meadham, seja por evacuar o prédio ou evitar o atentado por completo: +1D10 pontos de Sanidade.
- Falhar em impedir a perda de vidas inocentes no Edifício Meadham quando poderiam ter agido: -1D10 pontos de Sanidade.
- Redirecionar o atentado para os andares superiores do Edifício Meadham, visando apenas o Culto de Yig: +1D4 pontos de Sanidade.

# PERSONAGENS E MONSTROS

### PESSOAL DA CADUCEUS

#### Delores Parville, 38 anos, Secretária Leal

FOR 40 CON 65 TAM 55 DES 75 INT 75  
APA 50 POD 50 EDU 60 SAN 37 PVs 12  
DX: 0 Corpo: 0 MOV: 8 PMs: 10 Sorte: 0

#### Combate

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

#### Perícias

Administrar Escritório 75%, Charme 40%, Encontrar 40%, Escutar 50%, Intimidão 60%, Psicologia 60%.

#### Phillip Conners, 43 anos, Chefe

##### Farmacêutico

FOR 55 CON 50 TAM 85 DES 60 INT 65  
APA 55 POD 60 EDU 70 SAN 60 PVs 13  
DX: +1D4 Corpo: 1 MOV: 7 PMs: 12 Sorte: 0

#### Combate

Briga	25% (12/5), 1D3 + 1D4 de dano
Esquivar	30% (15/6)

#### Perícias

Administrar Escritório 65%, Encontrar 50%, Lábia 60%.

# MÁFIA

#### Giuseppe "Joseph" Bonanno, 28 anos, Chefe da Máfia

FOR 80 CON 65 TAM 55 DES 60 INT 80  
APA 50 POD 60 EDU 85 SAN 60 PVs 12  
DX: +1D4 Corpo: 1 MOV: 9 PMs: 12 Sorte: 0

#### Combate

Briga	80% (40/16), 1D3 + 1D4 de dano
.38 Automática	65% (32/13), 1D10 de dano
Thompson SMT	65% (32/13), 1D10+2 de dano
Esquivar	50% (25/10)

#### Perícias

Encontrar 60%, Escutar 50%, Intimidação 70%, Lábia 75%, Língua (Italiano) 80%, Nível de Crédito 90%, Persuasão 60%, Psicologia 60%.

#### Phillipe Rappa, 40 anos, Conselheiro da Máfia

FOR 50 CON 70 TAM 60 DES 55 INT 85  
APA 55 POD 55 EDU 85 SAN 55 PVs 13  
DX: 0 Corpo: 0 MOV: 6 PMs: 11 Sorte: 0

#### Combate

Briga	40% (20/8), 1D3 de dano
.38 Automática	55% (27/11), 1D10 de dano
Thompson SMT	40% (20/8), 1D10 de dano
Esquivar	45% (22/9)

#### Perícias

Encontrar 75%, Escutar 65%, Língua (Italiano) 85%, Nível de Crédito 40%, Psicologia 85%.

#### Francesco "Frank Caroll" Garofalo, 42 anos, Subchefe da Máfia

FOR 60 CON 75 TAM 65 DES 70 INT 80  
APA 55 POD 60 EDU 80 SAN 60 PVs 14  
DX: +1D4 Corpo: 1 MOV: 7 PMs: 12 Sorte: 0

#### Combate

Briga	60% (30/12), 1D3 + 1D4 de dano
Automática .32	70% (35/14), 1D8 de dano
Thompson SMT	50% (25/10), 1D10+2 de dano
Esquivar	50% (25/10)

**Perícias**

Encontrar 55%, Escutar 50%, Intimidação 65%, Lábia 65%, Língua (Italiano) 80%, Nível de Crédito 65%, Persuasão 55%, Psicologia 55%.

**Giovanni "John" Bonventre, 32 anos, mafioso de confiança**

FOR 55	CON 60	TAM 70	DES 65	INT 90
APA 60	POD 70	EDU 90	SAN 70	PVs 13
DX: +1D4	<b>Corpo:</b> 1	MOV: 7	PMs: 14	<b>Sorte:</b> 0

**Combate**

Briga	70% (35/14), 1D3 + 1D4 de dano
.38 Automática	50% (25/10), 1D10 de dano
Thompson SMT	40% (20/8), 1D10 de dano
Esquivar	60% (30/12)

**Perícias**

Encontrar 60%, Escutar 50%, Intimidação 60%, Lábia 60%, Língua (Italiano) 90%, Nível de Crédito 45%, Persuasão 50%, Psicologia 55%.

**Filemone Casale, 36 anos, músculo da máfia**

FOR 85	CON 70	TAM 80	DES 60	INT 70
APA 45	POD 50	EDU 60	SAN 50	PVs 15
DX: +1D6	<b>Corpo:</b> 2	MOV: 8	PMs: 14	<b>Sorte:</b> 0

**Combate**

Briga	80% (40/16), 1D3 + 1D4 de dano
Espingarda Calibre 12	50% (25/10), 4D6/2D6/1D6 de dano
Esquivar	30% (15/6)

**Perícias**

Encontrar 35%, Escalar 50%, Escutar 35%, Intimidação 80%, Língua (Italiano) 70%, Saltar.

**Venere Ardito, 34 anos, mafioso abridor de cofres**

FOR 50	CON 50	TAM 45	DES 90	INT 90
APA 50	POD 70	EDU 80	SAN 70	PVs 9
DX: 0	<b>Corpo:</b> 0	MOV: 9	PMs: 14	<b>Sorte:</b> 0

**Combate**

Briga	25% (12/5), 1D3 de dano
Automática .32	35% (17/7), 1D8 de dano
Esquivar	90% (45/18)

**Perícias**

Chaveiro 85%, Consertos Elétricos 60%, Consertos Mecânicos 60%, Demolições 70%, Encontrar 40%, Escalar 75%, Furtividade 90%, Lábia 40%, Prestidigitação 80%, Saltar 75%.

**Associados da Máfia, Soldados da Máfia e Seguranças da Caduceus**

FOR 40	CON 50	TAM 50	DES 45	INT 30
APA 30	POD 30	EDU 40	SAN 30	PVs 10
DX: 0	<b>Corpo:</b> 0	MOV: 7	PMs: 6	<b>Sorte:</b> 0

**Combate**

Ataques por rodada: 1	
Briga	35% (17/7), 1D3 de dano
Thompson SMT*	30% (16/6), 1D10+2 de dano
.32 Automática*	30% (16/6), 1D8 de dano
Esquivar	25% (12/5)

\*Thompson para Soldados da Máfia, Automática .32 para seguranças e Associados da Máfia.

**Armadura:** nenhuma.

**Perícias:** nenhuma.

**Martino Bresciani (Hlysa), aparenta ter 35 anos, homem-serpente disfarçado de mafioso**

FOR 80	CON 70	TAM 60	DES 60	INT 90
APA 65*	POD 60	EDU —	SAN —	PVs 13
DX: +1D4	<b>Corpo:</b> 1	MOV: 9	PMs: 12	<b>Sorte:</b> 30

\*Como humano.

**Combate**

Ataques por rodada: 1 (variedade comum de ataques desarmados disponíveis para humanóides)

**Mordida:** injeta veneno, fazendo com que o alvo precise ser bem-sucedido em um teste Extremo de CON para não sofrer 1D8 de dano.

Lutar 75% (37/15), 1D3 + 1D4 de dano

Mordida 55% (27/11), 1D8 de dano + veneno

Esquivar 50% (25/10)

**Perícias**

Dirigir Automóveis 50%, Encontrar 70%, Escutar 70%, Furtividade 50%, Intimidação 40%, Língua: Italiano 70%.

**Armadura:** 1 ponto de escamas.

**Feitiços:** A Pele Nova da Serpente, Tornar-se a Escuridão (ver Apêndice B, p. 257 em diante)

**Perda de Sanidade:** 0/1D6 de pontos de Sanidade por encontrar uma pessoa-serpente.