

NOVOS ARTEFATOS, TECNOLOGIA, TOMOS E FEITIÇOS

ARTEFATOS

CETRO SERPENTINO, O

Aparição na campanha: Capítulo 1: Bolívia, Capítulo 7: Calcutá

Um cetro ornamentado, com cerca de 1 metro de comprimento, feito de ouro, com uma pérola do tamanho de um punho mantida no lugar pela forma em espiral de uma cobra dourada. Qualquer pessoa que segure o cetro precisa ser bem-sucedido em um teste de **Mythos de Cthulhu** ou em um teste Extremo de **POD** (que se torna um teste Regular se ele ou ela também estiver usando a Coroa Cobra). Se o teste de POD falhar, o indivíduo é assolado por visões de cobras até que solte o cetro. A pessoa desenvolve imediatamente Ofidiofobia (medo de cobras) e será atacada pela próxima cobra que cruzar o seu caminho. Se o teste de POD for bem-sucedido, o portador dominou o Cetro Serpentino. Ao segurar o artefato, seu portador tem a oportunidade de investir 10 pontos de magia nele — sem, no entanto, saber qual será o efeito desse ato. Se o portador concordar, seu sacrifício de 10 pontos de magia convoca todas as cobras em um raio de um quilometro e meio. Essas serpentes não atacam o portador (a não ser que sejam provocadas), mas tampouco se submetem ao seu comando. O cetro aumenta o poder da **Coroa Cobra** (p. 249).

CHICOTE DA DOR

Aparição na campanha: Capítulo 1: Bolívia

Feito de algum tipo de pele reptiliana bronzeada e coberto com espinhos brancos afiados que se assemelham às presas de uma serpente. Os voormis aprenderam a temer estes chicotes, que foram empunhados pelos seus mestres do povo serpente em eras passadas.

Os chicotes causam 1D3 de dano + metade do dano extra. Se for ferido pelo chicote, o alvo precisa fazer um teste **Difícil** de CON ou sucumbir à agonia e fica incapacitado por 1D6 rodadas. O chicote tem um alcance de 3 metros e meio. Se os heróis desejarem usar o chicote, use a perícia Lutar (Chicotes) (05% de chance básica).

CORAÇÃO DE YIG, O

Aparição na campanha: Capítulo 8: Ilha das Cobras

Uma pedra de jade do tamanho e da forma do coração de uma grande píton, esculpida com sigilos da pessoa-serpente e detalhes em ouro. O Coração de Yig permite que seu manipulador drene 1D10 pontos mágicos por rodada a partir de um alvo, que deve estar em contato físico com o Coração. A área tocada pelo coração estremece e a pele fica seca e escamosa. Os pontos de magia drenados podem ser usados pelo proprietário do coração para conjurar feitiços, bem como para outros fins mágicos. O coração pode conter um máximo de 50 pontos de magia — atualmente ele tem 35 pontos.

COROA COBRA, A

• Aparição na campanha: Capítulo 7: Calcutá

A Coroa Cobra já foi usada pelos Reis Magos da antiga Mu e possui grande poder. O caminho para Mu é protegido por terríveis guardiões — os hediondos lloigor, entidades que atacam aqueles que abrem o Portal para o continente perdido. Embora os lloigor geralmente sejam intangíveis, eles são reptilianos o bastante em seu aspecto físico para estarem sujeitos ao poder da Coroa Cobra. Isso significa que a coroa é a chave para removê-los do Portal. Assim, esse artefato é muito desejado por Joshua e Rose Meadham, bem como Tyranish; a busca pela coroa é uma tarefa de tal importância que nenhum deles está disposto a delegá-la a seus asseclas.

Fisicamente, a coroa é mais sólida do que a maioria dos artefatos refinados do povo serpente que os heróis encontrarão: é uma espessa cúpula de ouro, com cerca de 20 centímetros de altura. O metal sofreu amassados e arranhões ao longo dos anos, mas ainda resplandece com joias e esculturas ofídicas. Seis najas com olhos de rubi cercam a frente da coroa, seus capuzes estão abertos e suas caudas apontadas para baixo ao longo da borda. A coroa pesa cerca de cinco quilos e meio, tornando-a desconfortável para a maioria dos humanos.

Quando um ser humano ou híbrido usa a Coroa Cobra, os ornamentos de ouro em forma de serpentes se contorcem, fazendo com que suas caudas perfurem o crânio do usuário, causando 2D10 de dano no processo; pessoas-serpente completas são poupadadas dessa provação, pois já são consideradas dignas de trajar a coroa devido à sua natureza ofídica. A partir desse ponto, a coroa só pode ser removida através de uma cirurgia em seu último portador, esteja ele vivo (o que causa mais 2D10 de dano, a menos que o cirurgião tenha sucesso em um teste Difícil de Medicina) ou morto.

Se o portador da coroa sobreviver à provação inicial, o artefato concede os seguintes poderes:

- Controle de animais reptilianos próximos (não inclui pessoas-serpente) com um valor combinado de POD até 200. Se o portador também tiver o Cetro Serpentino (p. 248), esse chega a 600 POD.
- O usuário ganha um dado de bônus em todos os testes de POD.
- Serpentes não atacarão o portador, que agora é imune a todos os venenos de cobra (incluindo o do povo serpente).
- Todas as cobras próximas são atraídas para o usuário e procuram repousar com ele enquanto dorme.
- Um aumento imediato de 1D10 pontos na perícia Mythos de Cthulhu e 1D20 pontos em Outra Língua (Naacal).

CINCO VENENOS MORTAIS, OS

• Aparição na campanha: Capítulo 2: Nova York

Uma caixa de jade, de 15 cm de comprimento, esculpida com formas e sigilos ofídicos. Dentro da caixa há cinco frascos de pedra, cada um contendo seis doses de veneno (ver a seguir). Cada frasco é inscrito com um símbolo que dá o nome do veneno; os nomes são derivados do naacal e podem ser entendidos com um teste de **Mythos de Cthulhu** ou um Difícil de **Outra Língua (Naacal)**.

Os vários venenos são derivados de cobras de todo o mundo, misturados com sangue de pessoas-serpente em cavernas que nunca viram luz, e aprimorados através de feitiçarias perdidas em eras passadas.

Cada um dos venenos pode ser dado a uma vítima através de comida, bebida, injeção ou ferimento (o veneno seria aplicado a uma arma de lâmina). Alvos maiores requerem mais veneno — uma dose adicional é necessária para cada 50 pontos de TAM além de 100.

Veneno Ressecador: este veneno seca os fluidos corporais do alvo a um ritmo não natural. O alvo deve fazer um teste Difícil de **CON**: em caso de falha, toda a umidade no corpo do alvo começa a secar, causando 4D10 de dano; em caso de sucesso, o dano é reduzido pela metade. O processo demora 1D10 minutos. Se o alvo morrer como resultado desse veneno, seu corpo se desfaz em pó. Testemunhar uma morte tão horrível provoca um teste de **Sanidade** (perda de 0/1D6 pontos).

Veneno Acidificador: transforma os fluidos corporais de um alvo em um ácido potente. O alvo deve fazer um teste Difícil de **CON**: em caso de falha, ele ou ela começa a dissolver-se de dentro para fora, sofrendo 4D10 de dano; em caso de sucesso, o dano é reduzido pela metade. O processo demora 1D10 minutos. Se o alvo morrer, o ácido vaza do corpo durante os próximos 1D6 minutos, dissolvendo tudo que tocar. Testemunhar uma morte tão horrível provoca um teste de **Sanidade** (perda de 0/1D6 pontos).

Veneno Explosivo: quem ingerir este veneno ou tiver ele injetado no corpo deve fazer um teste Difícil de **CON** ou vai explodir 1D10 minutos depois. O primeiro sinal são cãibras abdominais, seguidas rapidamente de dor intensa e inchaço em todo o corpo da vítima. A pele do alvo fica vermelha, como se estivesse queimada pelo sol, e quente ao toque. Se o alvo conseguir passar no teste, os sintomas começam a passar nas próximas 1D6 horas. A explosão daqueles fatalmente envenenados é total e repentina, com carne, ossos e vísceras explodindo de modo súbito. Quem estiver dentro de um metro e meio da explosão precisa passar em um teste de **Esquivar** ou sofre 1D6 de dano devido aos fragmentos de osso voando por todos os lados, além do evento provocar um teste de **Sanidade** (perda de 0/1D6 pontos).

F:

C:

X:

H:

D:

+

N:

+:

Φ:

L:

R:

V:

Veneno Matador de Mentes: este é o único dos cinco venenos que não foi projetado para ser fatal. A vítima precisa fazer um teste Difícil de CON ou perder permanentemente 6D10 pontos de INT ou de POD; passar no teste reduz o efeito pela metade e permite que o alvo se recupere após um dia (os seus atributos retornam aos valores normais). Se um alvo perder metade de seu INT ou POD devido ao veneno, fica extremamente sugestionável e precisa fazer um teste de POD para resistir a qualquer ordem dada a ele. Se a INT do alvo for reduzida a zero, ele se torna um zumbi sem cérebro, incapaz de resistir a qualquer comando direto.

Veneno Esfolador: faz com que um alvo humano perca a sua pele. Se o alvo não tiver sucesso em um teste Difícil de CON, sua pele começa a se soltar da carne, causando 4D10 de dano e reduzindo permanentemente sua APA a zero. O processo demora 1D10 minutos. Quem perder toda a pele e sobreviver passará por agonia constante e precisará de cuidados médicos contínuos desse momento em diante. Testemunhar uma morte tão horrível provoca um teste de **Sanidade** (perda de 0/1D6 pontos). Se o alvo passar no teste de CON, o dano é reduzido pela metade e a perda de APA é limitada a 4D10 pontos; sua pele ainda está ligada ao corpo, embora fique avermelhada, flácida e solta, fazendo com que ela fique mudando de posição de forma alarmante.

Nota do Guardião: heróis que venham a possuir os Cinco Venenos Mortais podem tentar descobrir os efeitos de cada uma das toxinas. Como citado anteriormente, um teste de **Mythos de Cthulhu** ou um Difícil de **Outra Língua (Naacal)** permite que os símbolos dos frascos sejam interpretados. Alguns heróis com experiência científica podem querer analisar os conteúdos, o que requer tempo e equipamento adequados, além de um teste combinado de **Ciência (Biologia)** e **(Química)** (esses testes podem ser ignorados se o herói conseguir construir um “analisador de veneno” através do uso de ciência estranha). Se ele ou ela for bem-sucedido, o herói será capaz de criar mais doses dos venenos. Os ingredientes para cada dose custam \$100 x 1D6. São necessários 1D3 dias e acesso a um laboratório bem abastecido para preparar cada dose.

FLAUTA DE TSATHOGGUA

Aparição na campanha: Capítulo 1: Bolívia

Mais para um apito, este pequeno instrumento de sopro é feito de alguma pedra preta não identificável. Quando soprada e alimentanda com 3 pontos de magia, convoca qualquer prole amorfã ou cães-serpente em um raio de 5 quilômetros. Observe esse instrumento que não oferece nenhuma forma de controle sobre as criaturas convocadas.

PRESA VOADORA

Aparição na campanha: Capítulo 2: Nova York

Uma arma de arremesso criada pelo povo serpente. Consiste de um espeto de metal curto em formato de cobra. Tem um alcance de 9 metros e seu uso exige a perícia Arremessar. Quando jogada, as presas voadoras causam dano mínimo (1D3 pontos), mas infligem uma dor agonizante. Quem for atingido precisa ter sucesso em um teste Difícil de CON ou cair no chão em agonia por 1D6 rodadas, ficando efetivamente incapacitado.

SENTINELA DE JADE, A

Aparição na campanha: Capítulo 2: Nova York

Uma pequena estátua de jade, com cinco centímetros de altura e dois de diâmetro. A estátua tem a forma de uma cobra enrolada, com duas joias vermelhas fazendo as vezes de olhos, olhando para frente. A Sentinela de Jade pode ser compelida a lembrar tudo o que vê por um curto período (o usuário deve alimentá-la com um ponto de magia para cada hora gravada).

A próxima pessoa-serpente ou ser humano que pegar a estátua tem sua mente inundada com as imagens que a Sentinel testemunhou, ficando imobilizada por um minuto para cada hora gravada. Se a pessoa não esperava isso, deve fazer um teste de **Sanidade** (perda de 0/1 pontos), assim como qualquer teste de Sanidade adicional para horrores que a Sentinel possa ter observado e gravado.

Como uma cobra, a Sentinel só pode enxergar e saborear o ar à sua volta. As suas memórias não incluem som nem qualquer outra informação sensorial. Qualquer pessoa que recupere suas memórias precisa passar em um teste de INT para escolher informações específicas no caos de imagens e sentidos reptilianos; se falhar, o usuário fica sobrecarregado e precisa fazer um teste de **Sanidade** (perda de 0/1 pontos).

VÍBORAS ALADAS

Aparição na campanha: Capítulo 2: Nova York

Estas esculturas de jade pequenas e elaboradas, com cerca de 10 cm de comprimento, se assemelham a cobras estilizadas, com corpos ondulados e caudas afiadas. Elas podem ser utilizadas como facas de arremesso (usando a perícia Arremessar). Quando energizadas com 5 pontos de magia, elas se enterram na vítima após um ataque bem-sucedido.

Se for atingido, o alvo pode tentar um teste combinado Difícil de **DES** e **FOR** durante sua próxima ação disponível para agarrar a Víbora Alada e evitar que ela afunde em sua carne. Em caso de falha, a adaga animada abre caminho até o coração da vítima, causando 1D6 de dano por rodada até que seja arrancada de seu corpo (exigindo um teste Difícil de Primeiro Socorros ou Medicina) ou mate ela.

TECNOLOGIA

ARMA DE PETRIFICAÇÃO

Aparição na campanha: Capítulo 5: Islândia

Este dispositivo parece o cruzamento entre uma espingarda curta e uma seringa. O núcleo é um cilindro de vidro cheio de um fluido viscoso cinza-prateado, rodeado por uma peça de metal detalhada no estilo artístico típico do povo serpente. Uma das extremidades da arma acaba em uma agulha de metal afiado. Há ainda um cabo um pouco maior do que uma mão humana poderia usar de maneira confortável. Quando a agulha é pressionada em qualquer coisa que ofereça resistência, ela começa a expelir o fluido cinza-prateado através da ponta. A substância é um agente de petrificação que o povo serpente criou, milênios atrás, para controlar e destruir suas criações monstruosas. A cada rodada em que a agulha for pressionada em um organismo vivo, ela injeta fluido suficiente para diminuir do alvo 1D10 × 5 pontos de DES. A carne da vítima transforma-se em pedra a partir do ponto de injeção, irradiando o efeito. Após a DES do alvo atingir zero, ele é completamente petrificado. O efeito desaparece naturalmente — mas este processo leva séculos para acontecer.

A arma de petrificação pode ser empunhada em combate usando a perícia de **Lutar (Briga)**. Ela não pode ser usada como arma de longo alcance.

BASTÃO LASER

Aparição na campanha: Capítulo 6: Congo Belga

Estas armas se assemelham a tubos dourados, do comprimento de um cabo de vassoura longo. Mecanicamente, funcionam como Raios da Morte (ver *Cthulhu Pulp*, p. 88). São operados girando metade do tubo em 90 graus, que então dispara um raio laser da extremidade oposta.

O raio laser ignora armadura mundana (ou seja, esse efeito não é aplicável a monstros do Mythos de origem extraterrestre) e provoca 1D10+5 pontos de dano por calor. Cada bastão pode realizar 8 disparos antes de precisar ser recarregado por 10 horas. Devido ao seu comprimento, a perícia Armas de Fogo (Rifles/Espingardas) é necessária para usá-los.

COLARES ESCRAVIZADORES DE VOORMIS

Aparição na campanha: Capítulo 5: Islândia

Estes colares intrincados de metal são projetados para manter os voormis escravizados sob controle através de um reforço negativo constante. Os colares dão um choque elétrico forte toda vez que detectam o som da palavra “obedecer” em naacal, causando 1D8 de dano junto com uma dor agonizante, o que força a vítima a fazer um teste de **CON** para permanecer consciente; caso contrário, ficará inconsciente por 1D6 rodadas.

O estilo aparentemente delicado e ornamental dos colares esconde uma durabilidade que torna sua remoção difícil e perigosa. Fazer isso exige um teste combinado Difícil de **Consertos Elétricos** e **Consertos Mecânicos**; uma falha faz com que o colar dê um choque tanto em quem estiver usando-o quanto na pessoa tentando removê-lo. Cada colar tem 20 pontos de vida e também solta uma descarga elétrica se for danificado.

O colar é ajustável e pode ser usado em humanos ou pessoas-serpente. O povo serpente evita usar os colares em humanos, pois as descargas são fortes demais para eles.

COMUNICADOR PSÍQUICO

Aparição na campanha: Capítulo 9: Mu

Este dispositivo, criado por seres ancestrais, assemelha-se a uma estrela estilizada construída a partir de línguas prateadas contorcidas. Ele é projetado para criar ligações psíquicas entre duas criaturas sencientes. Se um herói tomar posse desse aparato, energizá-lo com 5 pontos de magia e olhar para outra criatura senciente ou pensar sobre uma entidade que conheça, o dispositivo conecta suas mentes por 1D10 minutos. O custo em pontos de magia é dobrado se o alvo estiver a mais de 15 km de distância e aumenta para 20 se estiverem a mais de 150 km. Não é possível usar o dispositivo para se comunicar com inteligências em outros planetas ou planos de existência. A conexão dura 1D10+10 rodadas e pode ser resistida com um teste resistido de **POD**.

Os heróis podem tentar usar esse dispositivo para se comunicar com entidades não-humanas, incluindo seres ancestrais, mas os testes de perícias sociais sofrem um dado de penalidade devido à dificuldade em entender processos de pensamento alienígenas. O dispositivo também pode ser usado para controlar um único shoggoth, desde que o herói tenha sucesso em um teste resistido de **POD** contra a monstruosidade.

F:

C:

X:

H:

D:

+

N:

+:

P:

H:

R:

V:

DISPOSITIVO DE HAFTORANG

Aparição na campanha: Capítulo 3: Bornéu do Norte, Capítulo 7: Calcutá, Capítulo 9: Mu

Exteriormente, este dispositivo parece ser uma caixa de mogno com as dimensões de uma caixa de chá padrão (50 x 50 x 75 centímetros). Ele é posicionado “de lado”, com uma das quatro faces maiores composta por uma tampa de duas partes, fixada por dobradiças de latão nos lados mais longos. Um disco de bronze rotativo, com uma estrela de quatro pontas inscrita, mantém a tampa presa.

As quatro faces em torno do exterior da caixa estão inscritas com padrões de estrelas, que um teste de **Astronomia** revela ser as constelações de Leão (face norte), Touro (face leste), Peixe Austral (face sul) e Escorpião (face oeste). Em cada face, fios de prata incrustados na madeira formam as linhas entre as estrelas. A maioria das estrelas são marcadas com citrina (quartzo amarelo), exceto Regulus (Leão), Aldebarão (Touro), Fomalhaut (Peixe Austral) e Antares (Escorpião), que são marcadas por rubis. O teste de Astronomia citado também revela que estas são as “Estrelas Reais” — de acordo com a antiga sabedoria persa, elas são as guardiãs do céu, tendo os nomes de Venant, Tascheter, Haftorang e Satevi, e acreditava-se que elas tinham o poder sobre o bem e o mal.

Em ambas as metades da tampa, dois peixes estão esculpidos, incrustados com ouro. As bocas de ambos estão abertas e apontadas uma para a outra, com o disco de bronze que mantém a caixa fechada entre eles (correspondente à posição de Fomalhaut na constelação Peixe Austral).

O disco de latão deve ser rodado 360 graus para abrir a tampa. O interior da caixa é preenchido com uma série complexa de aros rotativos, discos, rodas e engrenagens. Todos são feitos de bronze e inscritos com sigilos astrológicos que traçam vários caminhos através da esfera celeste. O mecanismo como um todo se assemelha a uma estranha esfera armilar, com um grande tetraedro no centro, feito a partir de um único rubi, aproximadamente do tamanho de um punho cerrado.

Uma série de seis mostradores, três em cada extremidade do interior da caixa, são marcados com os números 1 a 10 em persa. Após serem girados, todos começam a clicar e virar, implicando que medem, de alguma forma, a passagem do tempo.

Função

O Dispositivo de Haftorang é uma arma poderosa no arsenal da Caduceus, capaz de destruir completamente tudo em uma área entre 1 e 15 quilômetros de diâmetro centrada no aparato. Ele cria um portão através do qual uma porção de Cthugha, o Grande Antigo flamejante que reside perto da estrela Fomalhaut, é convocado, reduzindo a área a pouco mais do que uma cratera forrada por vidro.

Os seis mostradores dentro do dispositivo controlam o tamanho da área a ser destruída, a duração da contagem regressiva até o Portal se abrir (indo de instantâneo até 24 horas), e quanto tempo o Portal permanece aberto (de 1 a 10 minutos). A menos que o manuseador seja instruído sobre como operar esses artefatos, é necessário um teste de **Astronomia, Demolição, Ciência (Matemática)**, ou um teste Difícil de INT para armá-lo ou desarmá-lo pela primeira vez. Se este teste for forçado e falhar, isso pode acarretar em uma ativação imediata. Caso contrário, será ativado após um período de tempo determinado pelo Guardião.

Após a ativação, quando o Portal é aberto, uma série de ondas de fogo devastadoras engole tudo na área. É possível fugir desse efeito com a ajuda de um veículo motorizado ou de um avião que se move em alta velocidade, o que exige um teste Difícil de **Dirigir Automóveis** ou **Pilotar**, respectivamente. Qualquer coisa apanhada pelas ondas de fogo é incinerada instantaneamente. Testemunhar a ativação de um Dispositivo de Haftorang provoca um teste de **Sanidade** (perda de 1D3/1D20 pontos).

Regra opcional: estes dispositivos são, naturalmente, destruídos quando ativados, mas mesmo em outras circunstâncias são bastante frágeis. Cada dispositivo tem 10 PVs. Quando o aparelho recebe um golpe capaz de destruí-lo, é necessário um teste coletivo de Sorte para evitar uma ativação imediata. Solavancos especialmente fortes, que causem 3 ou mais pontos de dano, podem danificar o mecanismo, acionando uma contagem regressiva que inicialmente não pode ser desarmada. Entretanto, se assim o Guardião decidir, pensamento rápido e testes apropriados por parte dos heróis podem interromper a contagem regressiva.

Nota do Guardião: um Dispositivo de Haftorang é uma arma muito perigosa, que pode mudar o rumo da campanha se cair nas mãos dos heróis. Da mesma forma, uma ativação acidental de um desses mecanismos também pode ser prejudicial para a campanha. Se o Guardião não estiver confortável em lidar com as consequências da ativação do dispositivo, ou se isso estiver prestes a encerrar a campanha antes da hora, é possível narrar que um mau funcionamento leva a uma ativação limitada, ou mesmo uma interrupção completa.

ESFERAS DE TRANSPORTE

Aparição na campanha: Capítulo 1: Bolívia, Capítulo 5: Islândia, Capítulo 9: Mu

Estas esferas vítreas viajam pelo ar a 500 km por hora. São grandes o suficiente para transportar um ser humano, ou duas pessoas com um TAM combinado de até 120. A menos que a esfera esteja cheia do fluido oxigenado, quem estiver em seu interior sofre 2D10 de dano durante a viagem,

sendo jogado de um lado para o outro à medida em que o veículo muda de velocidade e direção. Um outro perigo, mais discreto porém ainda mais letal, é que essas esferas são seladas hermeticamente, o que faz com que elas, a menos que estejam cheias do fluido rico em oxigênio, só tenham ar suficiente para uma pessoa respirar durante 30 minutos.

É possível se sintonizar a uma esfera com um teste de **POD**, o que permite controlar conscientemente o movimento do veículo.

MANIPULADOR GRAVITACIONAL

Aparição na campanha: Capítulo 2: Nova York, Capítulo 9: Mu

Projetado e utilizado pelos seres ancestrais, o manipulador pode aumentar ou reverter o efeito gravitacional em um alvo, esmagando-o como um inseto ou fazendo com que flutue. Na primeira vez que um herói tentar usar um manipulador gravitacional, peça um teste combinado de **Mythos de Cthulhu** com um Extremo de **INT** para determinar se o herói consegue operar o dispositivo com sucesso; em usos subsequentes, ele só precisa de um teste Difícil de **INT** para operar a arma e selecionar o alvo apropriado (trate isso como um ataque normal). Se o teste resultar num Desastre, o manipulador gravitacional ataca o usuário ou o aliado mais próximo — dependendo de quem tiver o menor valor de Sorte no momento.

O usuário tem a opção de aumentar ou diminuir brevemente a gravidade ao redor de um alvo específico. Se o teste resultar em um Desastre, jogue 1D6 para determinar o resultado: de 1–3, a gravidade é aumentada, enquanto em 4–6 ela é revertida.

Os efeitos do aumento ou reversão da gravidade em um alvo são imprevisíveis. Para determinar o dano que a vítima sofre, jogue 1D4 e, depois, jogue o resultado disso em D10s de dano. Isto pode representar o alvo sendo jogado para cima e depois largado no ar, ou sendo esmagado como se estivesse sendo espremido por um punho gigante invisível.

Um manipulador gravitacional também pode ser direcionado contra objetos inanimados, causando o mesmo intervalo aleatório de dano.

TRAJE AMBIENTAL

Aparição na campanha: Capítulo 5: Islândia

Ainda que os trajes ambientais tenham contornos humanos, parecem ser pouco mais do que um monte de pele com uma camada espessa de gordura por baixo. A pele é quente ao toque e ligeiramente pegajosa. Há poucos sinais de sangue, apesar do corte vertical que vai do pescoço para o abdômen; esse talho é completamente limpo e liso, e se alguém pensar em fechar as bordas, elas se selam. Há outro corte no pescoço, permitindo que a “cabeça” seja posta no

lugar ou usada como capuz. A cabeça parece ser a de um bebê, com feições não formadas, mas maior do que a de um adulto humano normal e não tem crânio. Seus olhos olham ao redor a esmo e a boca emite um som balbuciente. Ver um traje desses sendo usado provoca um teste de **Sanidade** (perda de 1/1D6 pontos).

Esses trajes ambientais carnudos são usados por pessoas-serpente para se proteger de ambientes frios (como o da Islândia) e são organismos vivos, criados a partir de seres humanos. O processo de conversão remove o esqueleto e a maioria dos órgãos internos, substituindo-os por análogos artificiais que ocupam menos espaço. O processo também aumenta muito a quantidade de gordura subcutânea, enquanto a pele é expandida, tornando-se grande o suficiente para o povo serpente usar os trajes confortavelmente. O processo deixa esse equipamento parecendo um grande bebê oco.

Ainda que os trajes tenham apenas o menor vestígio de consciência, eles ocasionalmente balbiciam e choram. Ainda têm olhos humanos em seus rostos deformados, mas eles parecem vazios.

Devido ao sangue frio, pessoas-serpente que estejam em ambientes gelados — o que inclui qualquer lugar na Islândia além das salas aquecidas da instalação de pesquisa subterrânea — sofrem um dado de penalidade em todas as ações físicas, a menos que sejam mantidas aquecidas por um traje ambiental. Em teoria, um humano poderia vestir um desses artefatos horríveis para suportar o frio, mas a experiência não será agradável.

PISTOLA DE CHAMAS

Aparição na campanha: Capítulo 1: Bolívia, Capítulo 5: Islândia, Capítulo 9: Mu

O povo serpente original que construiu a Cidadela em Mu usava estas armas pequenas, mas mortais, e algumas sobreviveram até o presente. São pistolas de metal minuciosamente moldadas na forma de uma serpente enrolada. A arma se enrosca no pulso do seu usuário, como se estivesse viva, e é disparada por vontade psíquica. Duas pequenas pedras vermelhas (os olhos da serpente) se iluminam quando o aparato é disparado, e uma bola de fogo pequena, mas intensa, sai voando pela boca da serpente.

A perícia **Pistolas** é usada para manear pistolas de chamas. O povo serpente da Cidadela, naturalmente, tem experiência com essas armas, o que lhe concede 40% em seu uso. A arma pode ser disparada até três vezes por rodada, aplicadas as regras normais para tiros múltiplos; cada tiro requer 1 ponto de magia para ser disparado. Cada bola de fogo causa 1D10 de dano e, em caso de acerto, o alvo precisa fazer um teste de **Sorte** para não pegar fogo. Trate ataques resultantes de sucesso Extremo como empalmamentos, representando um aumento no dano.

Pistolas de chamas são sintonizadas com sistemas nervosos do povo serpente. Qualquer humano que tente usar uma dessas armas sofre um dado de penalidade no ataque, com o risco de que um Desastre faça a arma explodir, causando 2D10 de dano por fogo e, possivelmente, fazendo o usuário pegar fogo (um teste de Sorte para evitar isso). Heróis que tenham passado pelo processo de hibridização (ver Apêndice C) não sofrerão essa penalidade.

TOMOS

ANAIS DE MU, OS

Aparição na campanha: Capítulo 1: Bolívia

Estes pergaminhos frágeis estão escritos em naacal e contam a história de Mu e da ascensão da raça usurpadora, a humanidade, em Valúisia. O povo serpente tem opiniões divergentes sobre os humanos. Uma facção viu o futuro da sua raça na coexistência com os humanos, chegando ao ponto de misturar o seu material ao da humanidade. Eles construíram um templo sobre um vulcão morto, usando o poder arcano contido em sua cratera para abastecer seus motores de transformação. O resto do povo serpente viu a raça humana como um flagelo a ser erradicado, temendo que o cruzamento contaminaria a linhagem pura do povo serpente. O conflito resultante levou ao crescimento de facções extremistas e a uma guerra civil.

Os pergaminhos também descrevem um ataque à Cidadela de Mu por uma raça alienígena. Esse ataque de alguma forma resultou numa ruptura no tecido da realidade, separando Mu do resto da Terra. Muitas das pessoas-serpente se viram incapazes de voltar para sua casa em Mu, fadadas a viver no mundo dos humanos. As passagens finais falam do Escolhido: uma pessoa-serpente cujo destino é unir o seu povo e levá-lo de volta para seu lar na gloriosa Mu.

Os Anais de Mu

- Língua: Naacal
- Mythos de Cthulhu (Leitura Inicial): +1%
- Mythos de Cthulhu (Estudo Completo): +3%
- Nível de Mythos: 12
- Tempo de Leitura: 1 semana
- Custo de Sanidade: 1D4
- Feitiços: Invocar/Vincular Prole Amorfa

EVANGELHO DE YIG

• Aparição na campanha: Capítulo 4: Oklahoma

Inglês, Reverendo Kornfield, 1933

Um tomo grande encadernado em couro, originalmente uma Bíblia padrão. As margens contêm muitas notas e desenhos escritos à mão. Algumas passagens bíblicas foram alteradas, enquanto outras foram apenas riscadas e substituídas por completo por novos trechos escritos à mão.

EVANGELHO DE YIG

- Perda de Sanidade: 1D6
- Mythos de Cthulhu (Leitura Inicial): +2%
- Mythos de Cthulhu (Estudo Completo): +4%
- Nível de Mythos: 18
- Tempo de Estudo: 7 dias
- Feitiços: Contactar Yig

Quem fizer uma leitura inicial desses excertos também ganha +2 percentis em Outra Língua (Naacal).

EXCERTOS DO TEXTO DE R'LYEH

• Aparição na campanha: Capítulo 2: Nova York

Inglês, Pesquisadores da Caduceus, 1932

Este tomo encadernado em couro contém algumas centenas de folhas de papel e várias fotografias. Algumas das folhas são datilografadas, mas a maioria é escrita à mão. O documento possui mais de um tipo de papel: parte dele é feita do papel artesanal áspido, amarelado e rachado, além de alguns pedaços de velino. Muitas das folhas estão soltas, mas a maioria está presa por cordas.

A maior parte do texto está em inglês, mas algumas passagens estão em chinês e há notas soltas em naacal ao longo do texto. As fotografias são de antigas tábuas de argila chinesas, cobertas com texto e imagens cuneiformes medonhas, retratando sítios arqueológicos em todo o mundo.

Mesmo que um herói não compreenda naacal, a presença de símbolos do povo serpente nas margens indica pontos importantes do texto. Esses trechos tratam do suposto afundamento de Mu sob as ondas do Oceano Pacífico. Memorandos anexados pelo Dr. Gonçalves e outros pesquisadores citam outras fontes, incluindo as gravuras nas fotografias, para tecer uma narrativa alternativa. Na versão dos pesquisadores, o povo serpente de Mu tinha desenvolvido um “Dispositivo do Juízo Final” que poderia mergulhar o mundo em uma noite eterna, destruindo todas as outras formas de vida sapiente da Terra enquanto o povo serpente se refugiava em cidades subterrâneas. Confrontada com a perspectiva de ser extermínada, uma das outras raças sapientes do Mythos encontrou uma forma de arrancar Mu da realidade e isolá-la o continente em outra dimensão (um bolsão dimensional). Os terremotos e tsunamis cataclísmicos

que resultaram do desaparecimento repentino de uma massa de terra do tamanho de Mu criou as lendas humanas de um misterioso continente perdido sob as ondas.

Alguns dos documentos datilografados fazem referência à construção de um portal no Edifício Meadham, em Nova York, e também a operações mais recentes numa ilha chamada Ilha da Queimada Grande, próxima da costa do Brasil.

Extratos do Texto de R'lyeh

- Perda de Sanidade: 2D4
- Mythos de Cthulhu (Leitura Inicial): +4%
- Mythos de Cthulhu (Estudo Completo): +8%
- Nível de Mythos: 40
- Estudo: 4 semanas
- Feitiços: Contactar Ghathothoa, Contactar Abissais, Contactar Lloigor, Maldição da Pedra, Aperto de Cthulhu, Onda do Oblívio.

Quem fizer uma leitura inicial desses excertos também ganha +5 percentis em Outra Língua (Naacal).

NOITE MAIS PROFUNDA, A

- Aparição na campanha: Capítulos 2–9

Naacal, Rose Meadham/Sashannal, 1928–1933 (inacabado)

Desde sua conversão religiosa, Sashannal tem trabalhado em seu próprio livro sagrado dedicado à adoração de Tsathoggua. Durante seu tempo com a Caduceus e a Noite Interior, Sashannal aprendeu muito sobre o Mythos, e suas notas trazem muitos detalhes ecléticos cobrindo tópicos não relacionados com Tsathoggua ou até mesmo com o povo serpente.

Sashannal não é uma escritora talentosa, e o seu avanço tem sido lento. Seu manuscrito está principalmente em naacal, e preenche seis cadernos de couro. As notas são uma massaroca de anotações cruzadas e símbolos crípticos que significam algo para Sashannal, mas não para qualquer outra pessoa. Muitas páginas estão rasgadas, e páginas e recortes de outras fontes estão guardadas dentro do material, aparentemente de forma aleatória.

A Noite Mais Profunda

- Perda de Sanidade: 1D6
- Mythos de Cthulhu (Leitura Inicial): +2%
- Mythos de Cthulhu (Estudo Completo) +5%
- Nível de Mythos: 20
- Estudo: 2 semanas
- Feitiços: Contactar Tsathoggua, Contactar Prole Amorfa, Encarquilhar, Proteger a Carne.

PACOTE DE ORIENTAÇÃO DA CADUCEUS

Aparição na campanha: Capítulo 2: Nova York, Capítulo 3: Bornéu do Norte

O pacote de orientação é uma coletânea de páginas datilografadas guardadas em uma pasta azul. A fonte da letra é grande e as linhas são amplamente espaçadas, tornando a leitura muito fácil. Há três níveis de operação dentro da Caduceus que ditam o nível de relatório que o agente recebe:

- **Nível Um:** agentes responsáveis pela caridade médica mundana.
- **Nível Dois:** agentes que lutam contra ameaças do Mythos, principalmente as maquinações do povo serpente. Os recrutas passam para este nível depois da verificação.
- **Nível Três:** o círculo interno de Joshua Meadham.

Relatório do Nível Um:

O texto descreve a história da Caduceus. Em 1912, Joshua Meadham, da cidade de Nova York, vendeu o império farmacêutico que havia construído ao longo dos últimos trinta anos. Com os lucros, ele criou a Fundação Caduceus. Vários artigos de jornal estão presentes no relatório, cada um detalhando a ajuda que a Caduceus prestou a pessoas em todo o mundo após epidemias, desastres naturais e guerras.

Relatório do Nível Dois:

O texto descreve de forma resumida as informações que a Fundação Caduceus supostamente foi capaz de reunir sobre o povo serpente. Parece que são nativos da Terra, tendo erguido impérios perdidos na história, civilizações que tiveram seu ápice muito antes da ascensão da humanidade. Um cisma religioso ocorrido há muitos milênios dividiu a espécie em duas facções. Um lado adora uma entidade chamada Yig, o pai das serpentes (potencialmente o progenitor da raça). O outro venera uma entidade conhecida como Tsathoggua, uma monstruosidade maléfica semelhante a um sapo que se deleita em atos malignos e atrocidades. Essa segunda facção se refere a si mesma como “A Noite Interior”.

A Caduceus descobriu, em suas experiências de campo, que os adoradores de Yig estão satisfeitos em se esconder da humanidade bem abaixo do solo, em cidades subterrâneas. Eles sabem que começar uma guerra com a humanidade pode terminar em derrota, apesar de sua tecnologia imensamente superior. Inversamente, as evidências que a Caduceus reuniu sugerem que a Noite Interior (que foi responsável pelo ataque a Joshua Meadham) está trabalhando em um plano que trará ruína para a raça humana. Os detalhes desse plano ainda não são conhecidos, mas é imperativo que os servos de Tsathoggua sejam derrotados o mais rápido possível. A Noite Interior está organizando e coordenando esforços para destruir a humanidade por todo o globo. Talvez não haja tempo suficiente para isso.

F:

Algumas das fontes mencionadas neste documento estão escritas em naacal (há notas de tradução junto). Quem estudar esses relatórios por um dia ganha mais 10 percentis em Outra Língua (Naacal).

Relatório de Informações do Nível 2

- Perda de Sanidade: 1D4
- Mythos de Cthulhu: +5%
- Nível de Mythos: 10
- Tempo de Estudo: 2 horas
- Feitiços: nenhum

Relatório de Nível 3:

Mais detalhes são fornecidos estritamente conforme necessidade. Quando o círculo interno da Caduceus acreditar que um agente do Nível Dois está pronto para a promoção e para as responsabilidades adicionais que isso implica, a pessoa será notificada quando o momento for apropriado (ver **Ritual de Iniciação**, p. 59, **Capítulo 2: Nova York**).

Após a iniciação, o relatório de Nível Três é realizado verbalmente, e quaisquer ganhos em Mythos de Cthulhu ou outras perícias vêm do próprio ritual de iniciação. Qualquer pessoa que alcance no Nível 3 da organização também recebe uma cópia do documento **Atualização sobre as Atividades da Noite Interior** (Recurso: Nova York 4, ver p. 53).

TRANSMISSÕES DE KORNFIELD (UM ÁUDIO-TOMO DO MYTHOS)

- Aparição na campanha: Capítulo 4: Oklahoma

Inglês e Naacal, Reverendo Kornfield, 1933, discos 78-rpm

O Reverendo Kornfield, de Bingham, Oklahoma, faz uma nova gravação por semana no telégrafo de Bingham. As gravações são entregues na Rádio KFOC na cidade de Oklahoma e transmitidas várias vezes durante a semana seguinte. Um ouvinte pode fazer um teste de POD uma vez por dia: com um Sucesso Crítico (01) ele começa a entender a língua sendo falada, ganhando 1D10 pontos em Outra Língua (Naacal); além disso, também se vê atraído para Bingham. As gravações completas, se escutadas, funcionam da mesma forma que um tomo.

Transmissões de Kornfield

- Perda de Sanidade: 1D4
- Mythos de Cthulhu: +1/+3%
- Nível de Mythos: 12
- Tempo de Estudo: 2 dias
- Feitiços: Contactar Yig

NOVOS FEITIÇOS

CONSTRIÇÃO DE YIG

- **Custo:** 2 pontos de magia por rodada; 1D10 pontos de Sanidade
- **Tempo de conjuração:** 10 minutos

Para um indivíduo ser afetado por esse feitiço, ele precisa ter estado sob o olhar de Yig. O conjurador precisa preparar uma tinta especial, feita de veneno de serpente, jade moída e mercúrio, e então desenha um sigilo com essa mistura, representando o olho de Yig. Nas próximas 24 horas, aqueles que olharem o sigilo o verão piscar, e a partir deste momento, poderão ser alvos do feitiço Constrição de Yig.

O conjurador então realiza um ritual, invocando os nomes secretos de Yig e queimando um incenso feito de ervas alucinógenas e veneno de cobra. Após dez minutos de cânticos, ele poderá realizar um ataque mágico.

Onde quer que o alvo esteja, sua sombra ganha vida, esticando-se como uma serpente, que se enrola em torno da vítima, esmagando-a. Para cada rodada que ficar presa, a vítima perde 1D10 pontos de magia; após ela ficar sem pontos de magia, passa a perder pontos de vida, como se estivesse conjurando um feitiço — essa perda se dá porque a vítima está sendo esmagada por uma grande serpente de escuridão, que lentamente tritura os ossos e órgãos do alvo. Sangue escorre da boca da vítima, sufocando seus gritos de agonia, até que ela morra ou o conjurador fique sem pontos de magia.

O alvo pode tentar resistir à constrição para se libertar, o que exige um teste resistido da sua FOR contra o POD do conjurador. Entretanto, isso não resolve o problema; um sucesso só dá uma rodada de folga ao alvo antes das sombras se fecharem novamente sobre a vítima.

As únicas defesas possíveis contra o feitiço são matar o conjurador, recuar para algum lugar que esteja em completa escuridão (onde não lançará uma sombra que possa atacar); ou, possivelmente, um uso espontâneo da perícia Mythos de Cthulhu (um apelo a Yig por misericórdia pode funcionar, por exemplo).

CONTACTAR YIG (VARIANTE)

- **Custo:** 5 de POD; 1D6 pontos de Sanidade
- **Tempo de conjuração:** 1D6+4 rodadas

Como parte da conjuração deste feitiço, é necessário preparar uma poção vermelha nociva a partir das glândulas venenosas de uma serpente sagrada de Yig. Uma vítima sacrificial é forçada a beber a poção, que induz espasmos musculares dolorosos. Durante as convulsões, a vítima do sacrifício é amarrada a um altar, enquanto os asseclas entoam o ritual.

A chance de o conjurador entrar em contato com Yig é igual à metade do seu POD (subtraídos os 5 pontos de POD pela conjuração do feitiço). Se o conjurador for bem-sucedido em um teste Difícil de POD, uma cobra se forma a partir dos intestinos da vítima sacrificial e irrompe de seu corpo. Yig conversa com o conjurador por alguns minutos através dessa serpente horrível. É improvável que Yig revele algo de valor a conjuradores que não o cultuem.

Quando o pai das serpentes vai embora, os intestinos restantes da vítima de sacrifício rastejam para fora do corpo sob a forma de 2D10 cobras (Ver *Livro Básico de Chamado de Cthulhu*, p. 339).

CONTROLAR SOMBRA

- **Custo:** 4 pontos de magia ou mais; 1D3 pontos de Sanidade
- **Tempo de conjuração:** 3 rodadas

Permite ao conjurador manipular sombras dentro de seu campo de visão (incluindo a sua própria). O conjurador deve entoar cânticos sobre uma vela acesa em uma sala sem nenhuma outra fonte sem luz, para então apagá-la com um sopro, mergulhando a si mesmo em uma escuridão absoluta.

O efeito dura inicialmente 1D4 horas, mas pode ser estendido à taxa de 1 ponto de magia por hora, conforme o conjurador desejar. Um teste de POD é necessário para manipular sombras dentro do campo de visão, alterando seus contornos, direção, tamanho e assim por diante. Após ser manipulada, a sombra permanece na sua nova forma até que o feitiço termine. Após isso ela volta para sua forma natural.

Este feitiço funciona em conjunto com Consumir Semblantes para disfarçar a verdadeira natureza do conjurador, mas também tem outros benefícios. Ele pode provocar testes de Sanidade em alvos que veem sua própria sombra agir anormalmente (perda de 0/1D3 pontos). O conjurador pode fazer as sombras o envolverem, concedendo um dado de bônus em testes de Furtividade. O feitiço também pode ser usado para permitir que a sombra do conjurador ataque outros seres insubstanciais feitos de sombras ou escuridão, usando a perícia Lutar (Briga) do feiticeiro e causando dano igual aos seus ataques desarmados comuns.

PELE NOVA DA SERPENTE, A

- **Custo:** 10 pontos de magia; 10 de POD; 1D10 pontos de Sanidade
- **Tempo de conjuração:** 1D10 minutos

Este feitiço é uma variante do “Consumir Semblante” (ver *Livro Básico de Chamado de Cthulhu*, p. 250) e funciona da mesma forma, salvo algumas exceções. A diferença é que leva apenas minutos, em vez de dias, para conjurá-lo. O conjurador precisa consumir toda a carne da vítima (algo que pode ser feito rapidamente por algumas espécies). Além disso, a sombra do conjurador corresponde à forma da pessoa consumida. No entanto, seu corpo mantém algumas características originais (no caso, pessoas-serpente), que podem se manifestar como uma necessidade de se manter aquecido (por exemplo, banhos de sol), uma pele fria e seca ao toque, ou nunca piscar (considerando que as cobras não têm pálpebras). Mas fora esses “detalhes”, o disfarce é perfeito. Assim como acontece com a versão visceral de Consumir Semblante, este feitiço permite que o conjurador ganhe as memórias do alvo.

Nota do Guardião: este feitiço permite que Sahrizan saiba como operar o Dispositivo de Haftorang (ver **Capítulo 3: Bornéu do Norte**). Ele também permite que Hlysa conheça a estrutura e operações da família Bonanno (ver **Capítulo 2: Nova York**).

TORNAR-SE A ESCURIDÃO

- **Custo:** todos os pontos de magia restantes; todos os pontos de POD restantes; todos os pontos de Sanidade restantes
- **Tempo de conjuração:** 1 rodada

Este feitiço é uma forma de auto sacrifício. O conjurador entoa uma breve oração dedicada a Tsathoggua e deixa o poder desse deus sombrio fluir através de si. Seu corpo se funde em uma poça de escuridão pegajosa à medida em que é irreversivelmente transformado em uma prole amorfa de Tsathoggua.

1D3 rodadas após lançar o feitiço, o conjurador é totalmente transformado. Se ele for morto dentro das primeiras 1D3 rodadas (durante as quais ela usa suas estatísticas originais), a transformação é interrompida. Após a transformação ser concluída, o Guardião deve consultar as estatísticas da prole amorfa no *Livro Básico de Chamado de Cthulhu* (p. 293).

F:

C:

X:

H:

D:

T:

W:

A:

L:

R:

E:

V:

TROCAR DE PELE

- **Custo:** 10 pontos de magia (+5 pontos de magia por dia adicional)
- **Tempo de conjuração:** 1 hora

Este feitiço é o ápice da expressão “lobo em pele de cordeiro”. O conjurador precisa da pele fresca do ser que deseja imitar. A pele deve vir de uma criatura com o mesmo valor de corpo que o conjurador. O feiticeiro veste a pele do seu alvo e, em seguida, conjura o feitiço, gastando 10 pontos de magia. À medida que o feitiço é conjurado, a pele se molda ao corpo do conjurador.

O efeito do feitiço é criar uma ilusão que torna o disfarce muito fiel. O conjurador realmente parece ser a pessoa à qual a pele pertencia. Troca de Pele dura um dia e a ilusão pode ser estendida indefinidamente ao custo de 5 pontos de magia por dia.

Qualquer pessoa que esteja perto do feiticeiro pode tentar um teste de **Encontrar**: em caso de sucesso, ele ou ela percebe que a pele do conjurador tem uma aparência estranha. Se alguém quiser olhar mais detalhes, precisa passar em um teste resistido de POD contra o conjurador: em caso de sucesso, o espectador vê através da ilusão; caso contrário, ela é mantida.

Se o feiticeiro sofrer dano e a pele for danificada, todos os observadores presentes vislumbram a verdadeira forma do farsante. Caso isso aconteça, o conjurador seria sábio em remendar os rasgos para preservar seu disfarce (essa reparação custa pontos de magia adicionais; 1 para lesões menores, 5 para ferimentos maiores).

As pessoas-serpente geralmente usam este feitiço; ele não é tão eficaz quanto Consumir Semblante, mas é mais rápido e mais simples. Observe que, ao contrário de Consumir Semblante, a sombra do ladrão de peles corresponde à sua forma ilusória.

