

CHAMADO de CTHULHU®

Um Farol na Escuridão

Quando as luzes
se apagam

Leigh Carr
e Lynne Hardy

Homenagem a Greg Stafford, 10 de Out, 2019
#WeAreAllUsDay

18

EDITORIA
NEW ORDER

CHAOTIC
INC.

Um
**Farol na
Escuridão**
Quando as luzes
se apagam

**Leigh Carr
e Lynne Hardy**



CRÉDITOS

Autores

Leigh Carr e Lynne Hardy

Editor

Lynne Hardy

Arte da Capa

Victor Leza

Arte Interna

Victor Leza

Cartografia e Recursos

Matt Ryan

Diagramação

Nicholas Nacario

Revisão

Keith Mageau

Diretor Criativo de Chamado de Cthulhu

Mike Mason

Agradecimentos Especiais

Agradecimentos especiais para nossos jogadores Hannah Butler, Emma Catan, Rebecca Catan, Lu, Jules Pai, e Samantha Sloan.

Créditos Específicos

Um Farol na Escuridão foi escrito por Leigh Carr com desenvolvimento e material adicional por Lynne Hardy.

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Editores

Anesio Vargas Júnior e Alexandre "Manjuba" Seba

Tradução

Victor Burgos

Diagramação

Thiago Souto Queiroz

Revisão e Preparação de Texto

Renan Barcellos e Thiago Souto Queiroz



Esse suplemento é idealmente utilizado com RPG *Chamado de Cthulhu* (7ª Edição), disponível separadamente.

Um Farol na Escuridão é marca registrada © 2019 por Chaosium Inc. Todos os direitos reservados.

Call of Cthulhu (7th Edition) © copyright 1981, 1983, 1992, 1993, 1995,

1998, 1999, 2001, 2004, 2005, 2015, 2019 Chaosium Inc. Todos os direitos reservados.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc., e o dragão da Chaosium são marcas registradas da Chaosium Inc.

A Chaosium reconhece que créditos e direitos autorais para o Mythos de Cthulhu podem ser difíceis de identificar, e que alguns elementos do Mythos podem estar em domínio público. Se você tiver correções ou adições aos créditos fornecidos aqui, por favor, entre em contato conosco via mythos@chaosium.com.

Essa é uma obra de ficção. Esse livro inclui descrições e representações de lugares, eventos e pessoas reais; esses elementos podem não estar apresentados precisamente e em conformidade com a natureza real desses lugares, pessoas e eventos, sendo reinterpretados pelas lentes do Mythos de Cthulhu e do jogo *Chamado de Cthulhu* em geral. Nenhuma ofensa a ninguém vivo ou morto, ou aos habitantes de qualquer um desses lugares, é intencional.

Esse material está protegido pelas leis de direitos dos Estados Unidos da América. Reproduções dessa obra por quaisquer meios sem permissão por escrito da Chaosium Inc., salvo o uso de trechos curtos em resenhas e a cópia de fichas de personagens e recursos para uso durante o jogo, são expressamente proibidos.

Chaosium Inc.

3450 Wooddale Court

Ann Arbor, MI 48104

Find more Chaosium products at chaosium.com

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	5
DESCRIÇÃO DO CENÁRIO.....	6
SOBRE OS INVESTIGADORES	6
PANO DE FUNDO	8
PREPARAÇÃO.....	9
COMEÇO: ÁGUAS TURBULENTAS.....	9
O FAROL MORTO	10
UM ATAQUE ANFÍBIO.....	20
CONCLUSÃO	21
RECOMPENSAS	22
EPÍLOGO	22
FILEIRAS DOS MONSTROS	22
RECURSOS REUNIDOS.....	24
FICHAS DE PERSONAGENS PRÉ-CONSTRUÍDOS	30



UM FAROL NA ESCURIDÃO

Quando as luzes se apagam

INTRODUÇÃO

Bem-vindo a *Um Farol na Escuridão*, o cenário de *Chamado de Cthulhu* deste ano para o primeiro "Greg Stafford Day" — um dia para celebrar a vida e obra de Greg e da Chaosium, que ele fundou em 1975. Esperamos que você consiga juntar alguns amigos para apreciarem juntos esse cenário.

Um Farol na Escuridão se passa em Beacon Island, ilha próxima a Rockport, Massachusetts, em 12 de abril de 1926. A intenção é que ele seja um cenário introdutório curto para Guardiões novatos, novos jogadores, ou ambos! Jogadores e Guardiões experientes também podem encontrar coisas interessantes aqui. Este cenário foi feito para ser jogado em apenas uma hora, sendo ideal para quem está sem tempo para uma sessão mais longa, ou quem está começando a criar confiança para grandes histórias em *Chamado de Cthulhu*.

Apesar de *Um Farol na Escuridão* ser apresentado como um cenário independente e vir com quatro investigadores pré-construídos (permitindo que você mergulhe de cabeça na aventura), também pode ser o começo de uma nova campanha, pois junta completos estranhos e os mergulha no mundo do Mythos de Cthulhu antes que tenham tempo de respirar. Há um mistério a ser desvendado, uma ameaça a ser vencida e um vislumbre dos verdadeiros horrores que espreitam na escuridão: todos os temas chave de um bom cenário de *Chamado de Cthulhu*!

NARRANDO O JOGO

Antes de jogar *Um Farol na Escuridão*, você vai precisar se familiarizar com as regras da sétima edição de *Chamado de Cthulhu*: seja através do *Livro do Guardião de Chamado de Cthulhu*, do *Guia de Jogo Rápido* (disponível gratuitamente no site da New Order) ou do *Call of Cthulhu Starter Set* (não publicado no Brasil).

Após estar satisfeito com as regras, você, como Guardião, deve ler o cenário inteiro e fazer qualquer anotação necessária sobre o ritmo e o momento de usar situações específicas para garantir que será capaz de narrar o jogo tão bem quanto possível. Pode ser algo tão simples quanto listar uma série de itens em uma folha de papel, cobrindo eventos chave, ou pode ser algo mais detalhado — você sabe o que funciona melhor para você mesmo. E se estiver começando a narrar agora, pode ser interessante tentar várias abordagens diferentes para descobrir qual se adequa melhor ao seu estilo.

Estrutura do Cenário (página 6) sugere o ritmo para jogar *Um Farol na Escuridão* como uma partida de uma hora para quatro jogadores. Também são fornecidas sugestões na sessão **Sobre os Investigadores** (página 6) sobre quais investigadores usar caso tenha menos de quatro jogadores. Dois é a quantidade mínima recomendada de jogadores para *Um Farol na Escuridão*. O jogo pode acomodar facilmente mais de quatro Investigadores se você precisar, porém isso estenderá o tempo de jogo para possivelmente duas ou três horas.

Caso seus jogadores queiram criar seus próprios Investigadores, ótimo! Certifique-se de estar familiarizado com os tipos de perícias que eles precisarão para tirar o máximo proveito deste cenário e dê uma olhada nos antecedentes dos investigadores pré-construídos para pegar dicas de como amarrar esses personagens recém-criados na história. Dar motivos e explicações para os investigadores estarem onde estão no começo do cenário significa que os jogadores terão chances maiores de se motivarem e se envolverem na trama e, esperamos, se divertir.

Lembre-se de imprimir as fichas de investigador (página 30 em diante) antes começar, e deixe as pessoas escolherem com quem elas querem jogar — isso vai ajudar todo mundo a se engajar com a história. Fora isso, tudo de que vocês precisam são dados, alguns lápis, folhas de papel, e então estarão prontos para começar!

RESUMO DO CENÁRIO

Neste cenário, os investigadores assumem o papéis dos infelizes passageiros de um navio viajando para Rockport, Massachusetts, em 12 de Abril, 1926, uma noite de lua nova. Devido a um problema do farol em Beacon Island, o navio acaba encalhando nas rochas próximas, forçando os investigadores a entrar em um pequeno bote salva-vidas e se dirigir à ilha em busca de refúgio contra a tempestade que está se formando. Infelizmente, perigos ainda maiores os aguardam, conforme se deparam com uma operação de recuperação realizada por abissais híbridos e seus aliados diabólicos. Irão os investigadores sobreviver para contar a história das suas descobertas, ou acabarão sucumbindo às ameaças aquáticas?

ESTRUTURA DO CENÁRIO

Se estiver planejando jogar *Um Farol na Escuridão* como um cenário de uma hora de duração, então o ritmo sugerido é informado abaixo. Se mais de quatro jogadores participarem, ou se seus jogadores desejarem criar seus próprios investigadores (ao invés de usar os personagens pré-construídos disponíveis), ou se você quiser jogar um cenário mais longo, então cada parte listada abaixo tenderá a levar ao menos o dobro do tempo aqui mencionado — e talvez mais.

- **Preparação:** O Guardiã descreve brevemente a premissa do cenário (**Preparação**, página 9) e os personagens pré-construídos disponíveis (ou os tipos de personagens mais apropriados, caso o grupo decida criar seus próprios investigadores). Se houver jogadores novatos na mesa, então o Guardiã também pode dar uma breve explicação sobre as regras de *Chamado de Cthulhu* que serão usadas na sessão, e se forem usar as regras opcionais de *Gastando Sorte* (*Livro do Guardiã de Chamado de Cthulhu*, página 99, ou na caixa **Introduzindo o Gasto de Sorte**, na página 7). Os jogadores escolhem, ou criam, seus investigadores e os apresentam rapidamente aos demais.
- **Começo:** *Águas Turbulentas*: (minutos 5–10 de jogo) depois de sua embarcação afundar, os investigadores pilotam um pequeno barco a remo por águas turbulentas até o farol de Beacon Island. Eles podem descobrir os destroços de um navio naufragado abaixo das águas, outrora destinado à pequena cidade de Insmouth.
- **O Farol Morto:** (minutos 10–40 de jogo) Os investigadores exploram o lugar. Eles podem decidir investigar a ilha ou entrar no Farol. Cada busca traz a descoberta de um cadáver, e pode também levar às carcaças de estranhas criaturas anfíbias. A causa dos assassinatos pode ser descoberta quando eles investigarem as notas e cartas deixadas para trás no escritório do farol.

- **Um Ataque Anfíbio:** (40–55 minutos após o início da sessão) Os investigadores são atacados por estranhas criaturas anfíbias, determinadas a encontrar suas moedas perdidas. A ajuda pode ou não chegar, dependendo das ações prévias dos investigadores.
- **Epílogo:** o cenário termina com um breve epílogo, e então o Guardiã pode responder quaisquer perguntas restantes que os jogadores possam ter.

Se você estiver jogando *Um Farol na Escuridão* como um cenário de uma hora, é importante se certificar de que cada parte será jogada em um tempo próximo ao sugerido. Ajuste o ritmo de acordo com isso, e guie os jogadores a pontos chave ou objetivos, se necessário. Tente garantir que cada jogador receba uma quantidade igual de atenção, de forma que todos tenham sua chance de brilhar na aventura.

No começo do cenário, os jogadores vão ter a opção de dividir o grupo, com parte deles indo explorar a praia enquanto que a outra entra no farol. Se isso acontecer, o cenário levará mais de uma hora para ser concluído. Os investigadores podem se reencontrar posteriormente graças à aparição das criaturas marinhas que estão perambulando pela ilha em busca do ouro perdido que lhes pertence (**Um Ataque Anfíbio**, página 20). Os investigadores também podem manter a posição e enfrentar seus atacantes individualmente, dependendo de que estilo de jogo você estiver usando.

Esse cenário busca enfatizar a importância de achar pistas e desvendar a verdade sobre o que está acontecendo em Beacon Island. Ele também serve para destacar os perigos do combate em um jogo típico de *Chamado de Cthulhu*.

Sobre os Investigadores

Quatro investigadores pré-construídos são fornecidos para *Um Farol na Escuridão*. Cada um deles possui uma razão pessoal ou profissional para estar no barco que se dirige a Rockport, e por isso, se envolverem nos eventos que ocorrerão em Beacon Island.

Se os jogadores decidirem que querem usar esses investigadores ao invés de criar seus próprios personagens, faça com que leiam cuidadosamente suas fichas antes do jogo começar, para que possam usar as informações incluídas nelas para guiar seus investigadores pelo cenário. Cada investigador é apresentado como sendo de gênero neutro, o que significa que os jogadores podem decidir se seus personagens são homens, mulheres ou não-binários. Eles também terão que pensar em um nome.

Por fim, se estiverem usando os investigadores pré-construídos, os jogadores precisam determinar os valores de Sorte desses investigadores. Faça com eles joguem 3D6 e multipliquem o resultado por 5. Eles então devem circular o número apropriado na caixa de Sorte do investigador.

Negociante de Antiguidades

Antigamente em meio à uma vida criminoso, Negociante de Antiguidades virou a página depois que um pente fino quase fez com que fosse para a cadeia anos atrás. Recentemente recebeu uma carta de um velho parceiro de crime, George Cassidy, o zelador do farol de Beacon Island, perguntando se ainda estava disponível para revender objetos estranhos e exóticos.

- **Características:** leal — até certo ponto. Uma pessoa desconfiada e cautelosa, também — tem muito a perder se alguém descobrir sobre seu passado.
- **Ganchos de Interpretação:** descobrir em que tipo de encrenca Cassidy se meteu e ver se consegue fazer ele tomar jeito. De novo.

Agente Federal

Atualmente numa missão em Massachusetts para vigiar quaisquer atividades ilegais ao longo das populares rotas de contrabando da costa leste, Agente Federal está indo rumo a Rockport para uma reunião com o agente Warren Thomas, atualmente disfarçado como Michael Turner, membro da equipe de zeladores do farol de Beacon Island.

- **Características:** com os nervos à flor da pele e um tanto quanto alerta. Tem algo nessa tarefa que não cheira bem.
- **Ganchos de Interpretação:** pegar o relatório com seu amigo, na esperança disso ser o bastante para ganhar uma realocação para um lugar menos sinistro.

Biologista Marinho

Está atualmente terminando um artigo sobre o ambiente marinho fascinante de Rockport. Só precisa de um pouquinho mais de dados antes de poder enviar seu trabalho à Universidade de Boston, motivo de sua presente viagem.

- **Características:** atraente, mas com determinação para provar ser mais do que apenas um rosto bonito.
- **Ganchos de Interpretação:** quer terminar sua pesquisa, e talvez achar evidências de uma nova espécie marinha — uma que possa batizar com seu próprio nome!

Artista

Após uma juventude um tanto transviada, finalmente achou sua vocação e está viajando a Rockport como parte de um tour pela Costa Leste em busca de inspiração para suas pinturas.

- **Características:** extravagante e com seus excêntricos, mas não é uma pessoa boba.
- **Ganchos de Interpretação:** achar algo que inflame suas paixões artísticas. Mas é preciso manter a mente aberta — nunca se sabe quando a inspiração vai surgir, ou de onde virá!

Menos de Quatro Jogadores?

Se tiver apenas dois jogadores e eles quiserem usar os personagens pré-construídos, recomendamos Negociante de Antiguidades

INTRODUZINDO O GASTO DE SORTE

Se estiver mestrando *Um Farol na Escuridão* com o *Guia de Jogo Rápido*, então você pode não estar ciente da regra opcional de **Gastando Sorte** (*Livro do Guardião de Chamado de Cthulhu*, página 99). Pode ser uma adição interessante às regras resumidas que estão sendo usadas, e nós incluímos uma descrição delas para caso queira usá-las em seu jogo — recomendamos que o faça, já que são bastante úteis para lidar com dados azarados e manter a trama caminhando — muito úteis em um jogo curto.

Se decidir usar essas regras, os jogadores não apenas usam esse atributo em testes de Sorte — eles também podem gastá-la como “pontos” para ajustar jogadas de dados. Normalmente isso é feito para transformar fracasso em sucesso, mas também é válido usar o método para alterar o grau de sucesso — de Regular para Sólido, ou de um Sólido para Extremo (pode ser especialmente útil em situações de combate). Para ajustar uma jogada de perícia (mas não um teste de Sanidade ou de Sorte), o jogador pode “queimar” pontos de Sorte, gastando a quantidade necessária para transformar fracasso em sucesso ou aumentar o nível de sucesso.

Por exemplo, se você tiver 40% de Encontrar, mas tirar 50 nos dados (um fracasso), poderia gastar 10 pontos de Sorte para ajustar o resultado para 40, transformando-o em sucesso. Seria um gasto grande de Sorte, a depender do valor de seu atributo, mas em algumas situações pode ser interessante, como para descobrir uma pista ou evitar levar uma surra. O único limite é o quanto de Sorte o jogador quer gastar e o quanto ele tem sobrando. Mas gastar Sorte é uma faca de dois gumes: após ser gasta, ela dificilmente volta, e se o personagem precisar fazer um teste de Sorte mais adiante no cenário, será preciso usar o valor atual (mais baixo), não o inicial! Existem formas de recuperar Sorte em uma campanha duradoura, mas isso não é usado neste cenário.

Seja gentil com seus jogadores, entretanto: não os encoraje a gastar pontos de Sorte em testes banais — deixe eles guardarem seus pontos para quando realmente precisarem. Pontos de Sorte também não podem ser usados para consertar tudo, já que é proibido utilizá-los em jogadas forçadas ou no caso de Desastre, Defeito, jogadas de dano, testes de Sanidade (e também jogadas para determinar quanta Sanidade foi perdida), além de — obviamente — testes de Sorte!

e Agente Federal. Se você tiver três jogadores, então adicione Biologista Marinho ao grupo. Ainda que esse cenário não seja planejado para ser jogado com apenas uma pessoa, se for o caso, sugerimos Agente Federal, mas faça com que suas perícias

UM FAROL NA ESCURIDÃO

Avaliação e Pilotar (Barcos) sejam aumentadas para 50%. Outra opção é que tanto Negociante quanto Agente Federal sejam controlados pela mesma pessoa.

Investigadores Adicionais ou Alternativos

Se o seu grupo tiver mais do que quatro jogadores, então será preciso criar investigadores adicionais para eles. Como os personagens pré-construídos estão todos viajando no barco para Rockport, quaisquer outros investigadores poderiam ser outros passageiros ou membros da embarcação. Isso fornece uma ampla gama de ocupações para escolher. Um capitão ou engenheiro de navios seriam boas opções, fornecendo uma boa gama de Perícias, incluindo lutar, navegação, pilotar barcos e a capacidade de consertar coisas. De repente eles podem ter alguns segredos sombrios ligados à vida marítima que os levou ao trabalho atual — ou possam até mesmo já ter se encontrado com criaturas das profundezas...

Caso seu grupo prefira criar seus próprios investigadores, então tudo que eles precisam é um motivo para estarem no barco rumo a Rockport. Seria bom que pelo menos um deles tivesse alguma ligação com um o zelador do farol de Beacon Island — talvez um amigo por correspondência ou um parente, ou quem sabe um substituto que está indo para Rockport assumir o trabalho no farol. Caso seus jogadores já

tenham investigadores, tudo que você precisa é que colocá-los a bordo do *SS Essex County* em 12 de abril de 1926, o dia em que ele se chocará com as rochas de Folly Point.

Perícias úteis para novos personagens e investigadores já existentes incluem: Avaliação, Arte/Ofício (Pintura ou Desenho), Consertos Elétricos, Armas de Fogo (Pistolas), Primeiros Socorros, Escutar, Chaveiro, Consertos Mecânicos, Medicina, Mundo Natural, Ocultismo, Pilotar (Barcos), Encontrar, Furtividade, e Rastrear.

PANO DE FUNDO

Em 12 de fevereiro de 1926, uma grande tempestade assolou Folly Point, perto de Rockport, Massachusetts. Uma embarcação que navegava rumo a Innsmouth carregando ouro de cultistas de Dagon dos mares do sul estava usando o farol de Beacon Island como guia, para assim evitar as rotas comerciais costumeiras e permanecer fora da vista de olhos curiosos. Infelizmente, houve um problema com a lâmpada do farol, levando a embarcação a colidir em rochas próximas. O choque abriu o seu casco e causou uma pequena, mas destrutiva, explosão na caldeira, afundando o navio e deixando poucos indícios de sua passagem.



Desde o ocorrido, a Ordem Esotérica de Dagon em Innsmouth vem tentando reaver discretamente seu ouro — uma tarefa difícil, dada a proximidade tanto com Beacon Island e com as rotas marítimas de Rockport. Ainda que tenham conseguido reaver a maioria das moedas, algumas delas escaparam do seu alcance, indo parar em vários pontos da costa do continente, e também nas praias na costa norte de Beacon Island. George Cassidy, zelador do farol na ilha, se deparou com uma dessas moedas um dia depois do navio ter afundado e, ao longo do último mês, juntou um bom butim de ouro de Innsmouth graças a buscas cuidadosas e determinadas na praia. Ele também vem tentando descobrir o quanto essas moedas valem no mercado de antiguidades, na esperança de poder vendê-las e fazer um bom pé de meia para garantir seu futuro.

Até agora, os cultistas deixaram os ocupantes do farol em paz, acreditando erroneamente que ninguém na ilha havia achado as moedas perdidas. Ainda que culpem a demora no conserto do farol, não veem sentido em buscar vingança por suas perdas, pois o farol é valioso demais para seus esforços contrabandistas, não sendo uma boa ideia interferir em seu funcionamento.

As coisas mudaram quando a Ordem recebeu uma carta de Cassidy pedindo ajuda para identificar as moedas de ouro e determinar seu valor. Os cultistas decidiram recuperar as moedas que faltavam, já que a investigação incessante de Cassidy iriam sem dúvida chamar atenção indesejada em breve. Eles marcaram o dia da infiltração na ilha para o dia 12 de abril, noite da lua nova, contando que a escuridão adicional lhes conferisse uma vantagem extra durante o ataque.

Após uma rápida incursão, os dois abissais híbridos incumbidos da tarefa capturaram um dos colegas de serviço de Cassidy, Samuel Smith, enquanto ele fugia da ilha após ficar farto de tanta coisa estranha acontecendo. Os abissais híbridos interrogaram e então mataram o pobre Smith, o que confirmou — ou assim eles pensaram — suas impressões iniciais que os outros dois ocupantes da ilha não dariam muito trabalho. Então, na tarde de 12 de abril de 1926, um dos abissais híbridos liderou um grupo de criaturas anfíbias perigosas, conhecidas como alevinos, para se livrar dos funcionários restantes do farol e encontrar a coleção de moedas de Cassidy. O outro híbrido permaneceu em Folly Point, pronto para pedir reforços, se necessário.

Chegando à ilha, um grupo de alevinos perseguiu e matou um agente federal disfarçado de funcionário do farol, Michael Turner, enquanto que o abissal híbrido e outro grupo de alevinos foram atrás de Cassidy. Este último lutou bravamente na sala da lâmpada do farol, conseguindo abater dois alevinos e o abissal híbrido, mas perdendo a vida no processo. Durante a luta, uma bala perdida acertou e destruiu as lentes e lâmpada do farol, deixando o mar ao redor na mais completa escuridão.

Sem seu líder, os alevinos, passaram a vasculhar a ilha em busca das moedas, estúpidos demais para retornar a Folly Point em busca de ajuda.

PREPARAÇÃO

Leia ou explique o texto abaixo para os jogadores:

12 de abril, 1926, 8:15 pm. O farol de Beacon Island, próxima de Folly Point, Massachusetts, parou de iluminar a região cheia de rochas perigosas já faz uns 15 minutos. Como resultado, o SS Essex County, uma embarcação de transporte de carga e passageiros, atingiu as rochas e recebeu danos consideráveis em seu casco.

O navio está afundado, a equipe os direciona para um dos muitos barcos a remo que servem como botes salva-vidas do navio. Conforme vão lhe ajudando, os marinheiros dizem que a melhor aposta é tentar chegar à ilha de Beacon Island — eles duvidam que o continente seja uma boa ideia, já que uma tempestade está se formando. Vocês terão tempo suficiente para chegar à ilha antes das chuvas começarem.

Então, sem mais nenhuma palavra, eles soltam o barco nas águas escuras e agitadas. A única coisa que vocês têm para se guiar é uma pequena luz brilhando na base da imensa silhueta do farol.

Forneça aos seus jogadores uma descrição breve dos investigadores pré-construídos disponíveis (se estiver usando eles) e peça para que escolham um deles. Espere todos lerem a ficha do investigador escolhido e então responda as dúvidas que podem surgir. Não se esqueça de pedir para que cada jogador gere seu valor de Sorte (3D6×5) e o registre na ficha, junto ao nome do investigador. Se os jogadores preferirem criar seus próprios investigadores, trabalhe com eles o motivo para cada um estar num navio noturno rumo a Rockport.

Após tudo isso ser resolvido, peça para que os jogadores descrevam brevemente os seus investigadores uns para os outros. Eles também podem, ou não, revelar quaisquer motivos secretos que os personagens possam ter em sua viagem a Rockport. Com isso você estará pronto para começar o cenário.

COMEÇO: ÁGUAS TURBULENTAS

O barco a remo dos investigadores atinge algo duro em meio às águas escuras. Metal retorcido se alojou em um banco de areia próximo, enquanto que outros destroços espreitam abaixo da superfície. Peça por um teste combinado de **Saber** e **Encontrar**.

- Se o teste de Saber for bem-sucedido, isso sugere que o metal pode ser parte de uma embarcação, ainda que o investigador não se lembre de ter acontecido nenhum naufrágio na região nos últimos tempos.
- Se o teste de Encontrar for bem-sucedido, isso revela que não há marcas identificadoras no metal, e julgando pelo número relativamente pequeno de cracas e da ausência

geral de deterioração, o material obviamente não esteve lá por muito tempo.

- Se ambas forem bem-sucedidas, então os jogadores recebem todas as informações acima.

Um teste de **Pilotar (Barco)** é necessário para afastar o barco a remo dos destroços sem colidir nas rochas próximas. Se o teste for um Desastre ou o jogador falhar em um teste Forçado, o barco acaba sendo perfurado durante as tentativas de desencilhar e começa a afundar, fazendo com que todos tenham que nadar até a praia. O Guardião pode pedir por testes de **Natação** se desejar, mas, como a maioria dos investigadores tende a não ter muitos pontos nessa perícia, há um risco de que um ou mais investigadores possam se afogar antes de alcançar a ilha. Nós sugerimos que, devido à proximidade da ilha, após um bom tempo batendo os braços e as pernas, os investigadores cheguem à terra firme, gelados, ensopados, cansados e doloridos devido ao desafio — dessa forma, se o teste de Natação for feito com sucesso, eles chegam na ilha mais rápido, enquanto que um fracasso significa que ficam sendo jogados de um lado para o outro e então levados até a ilha pela maré.

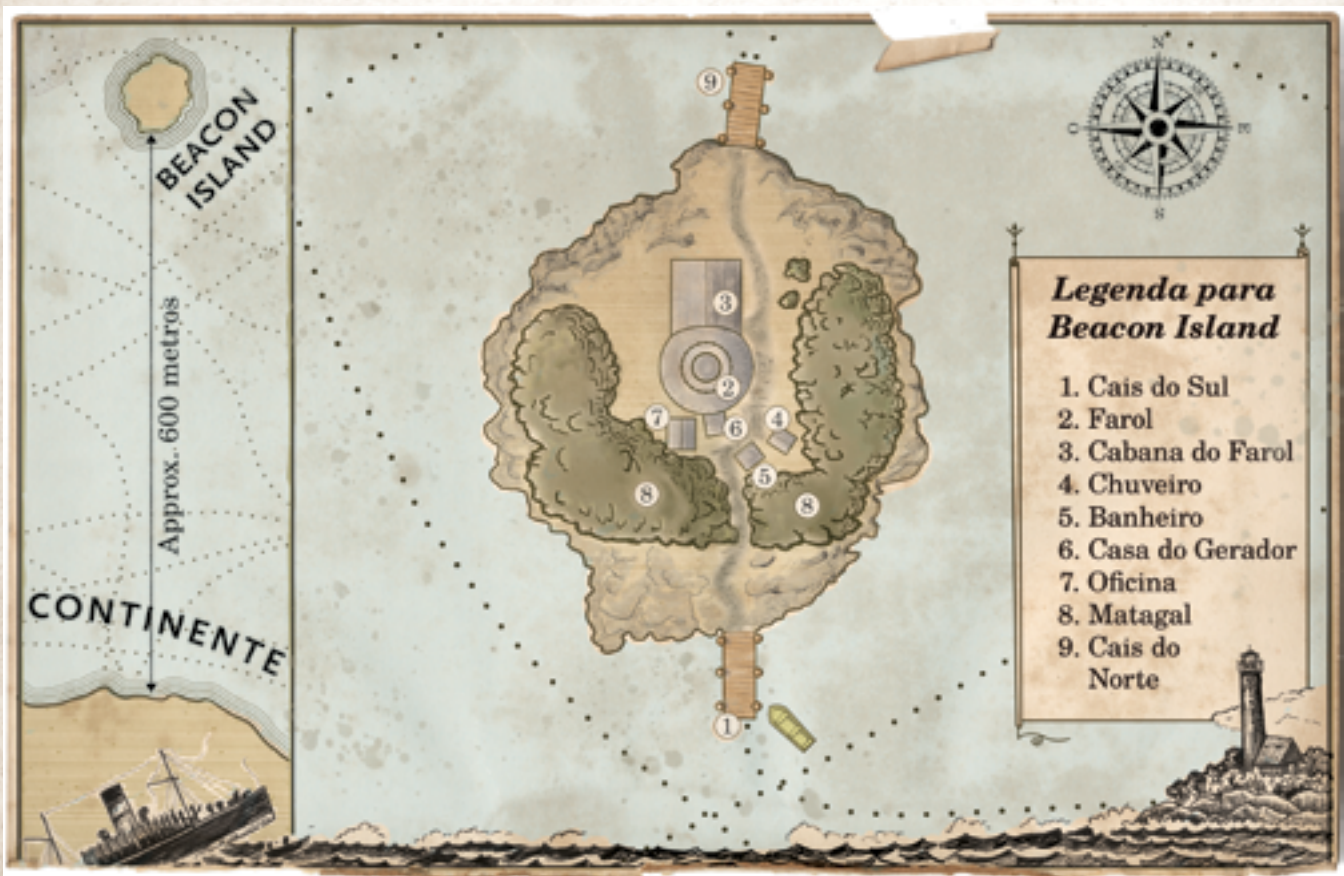
Durante todo o processo, os investigadores conseguem ver claramente luzes na base da estrutura que combina uma cabana e a estrutura do farol.

FAROL MORTO

Um pequeno cais jaz na praia ao norte de Beacon Island. Remando ou nadando até as margens, os jogadores conseguirão divisá-lo na penumbra — é de longe o lugar mais seguro para desembarcar nesse lado da ilha. O cais leva para uma trilha estreita circundada por uma grama alta. O fraco zumbir de um maquinário pode ser ouvido vindo das proximidades. Um teste de **Consertos Mecânicos** ou **Consertos Elétricos** sugere que seja um gerador.

Após andarem um pouco pela trilha, os jogadores logo verão a entrada da cabana do farol. Sua porta frontal está ligeiramente entreaberta, e um brilho firme pode ser visto vindo de dentro de ambos os lados da porta há uma janela, cortinas finas cobrem as duas pelo lado de dentro, mas a luz convidativa também brilha através da que está à esquerda. A trilha continua, dando a volta no farol.

Um teste de **Encontrar** revela pegadas pequenas e enlameadas, parecendo ser de animais, na frente da porta principal da cabana, mas ao lado delas também estão distintas pegadas de botas, apenas parcialmente cobertas por outros rastros. Um teste de **Mundo Natural** ou **Ciência (Biologia ou Zoologia)** conclui que as pegadas pequenas parecem lembrar as de um pato; um sucesso Sólido sugere



que tem algo de estranho nelas, talvez sendo de uma espécie que ainda não foi identificada.

Enquanto os investigadores examinam as pegadas, as ondas do oceano ficam mais revoltas conforme a tempestade da qual os marinheiros alertaram começa a ficar mais forte. A chuva começa a desabar do céu. Se as pegadas não forem seguidas em breve, podem estar perdidas para sempre, pois a tempestade fará com que seja impossível rastreá-las.

Nota do Guardiã: a essa altura, os jogadores podem decidir dividir os investigadores, com alguns seguindo as pegadas (ver **Seguindo as Pegadas**, a seguir) enquanto outros entram na cabana (**A Cabana do Farol**, página 13). Não se sinta na obrigação de impedir que eles se separem — o ataque iminente dos alevinos (**Um Ataque Anfíbio**, página 20) pode ser usado para reunir todos eles novamente dentro da cabana, depois que aqueles do estáo do de fora tenham encontrado o corpo de Turner e a chance de examiná-lo (**O Matagal**, abaixo). Caso seus investigadores se dividam, se certifique de alternar a narração entre os dois grupos conforme eles exploram o lugar, de modo que um grupo não fique sem nada para fazer por muito tempo. Se o grupo se dividir, seja agora ou dentro do farol, o cenário levará mais de uma hora para ser finalizado.

SEGUINDO AS PEGADAS

Um teste de **Rastrear** determina que as pegadas dos animais vieram pela trilha que leva em direção ao matagal, enquanto que as pegadas de botas saem da porta principal da cabana e seguem em direção às árvores. Como estão por baixo, as pegadas de botas devem ter sido feitas primeiro. Segui-las eventualmente leva até o cadáver de Michael Turner, escondido na mata próxima (**O Matagal**, a seguir).

O caminho que segue ao redor da cabana logo se bifurca. Um lado leva para outra porta — a da cozinha. O caminho principal continua levando para além do farol, passando por um rústico chuveiro externo (uma banheira com um chuveiro improvisado e uma cobertura de madeira cobrindo tudo, aparato alimentado por um tanque que reúne água da chuva no topo) e um quartinho de banheiro, antes de seguir através do matagal da ilha até o cais nas margens ao sul.

Saindo da trilha e atrás do farol há dois galpões. O galpão menor contém um gerador elétrico em funcionamento e quantidades generosas de gasolina e lenha. Há um buraco no teto do galpão, logo acima de onde o gerador está. A chuva respinga por ele, caindo no equipamento elétrico abaixo. Todos os materiais necessários para consertar o teto podem ser achados na oficina ao lado, ainda que seja necessário um teste relevante de **Arte/Ofício** (como **Carpintaria**) ou um teste Difícil de **Consertos Mecânicos** para fazer isso.

O segundo galpão, maior, é obviamente uma oficina, guardando

AUMENTANDO A TENSÃO

A todo instante que os investigadores estiverem do lado de fora, eles não estarão sozinhos. Lembre-se, há vários alevinos perambulando pela ilha em busca das moedas perdidas; entretanto, não os revele ainda. Ao invés disso, cultive a tensão e assuste os investigadores, você pode mencionar estranhos farfalhares que não tem nada a ver com o vento, que está ficando cada vez mais forte; formas estranhas vislumbradas no canto dos olhos; e uma sensação distinta de estar sendo observado. Se você realmente quiser, peça um teste combinado de **Escutar** e **Encontrar**, mas se os personagens notarem ou escutarem algo, a coisa já terá desaparecido quando investigarem mais a fundo.

materiais diversos, partes mecânicas, lampiões e uma bancada. Os investigadores poder fabricar rapidamente uma arma usando as várias ferramentas encontradas no lugar; uma arma dessas causa 1D4 pontos de dano (mais qualquer Dano Extra). Também há um martelo, juntamente com pregos e chapas onduladas de ferro, que podem ser usados para consertar o teto do gerador, assim como várias chaves de fenda e cinzéis que serviriam para abrir a gaveta trancada (**O Escritório**, página 13).

O Matagal

Se os investigadores rastream com sucesso as pegadas da trilha, eles logo se deparam com um corpo horrivelmente mutilado — o de Michael Turner. É uma confusão de sangue e vísceras; suas entranhas foram puxadas para fora do corpo, rasgadas e pisoteadas na terra. Junto do cadáver há um lampião quebrado. É evidente que ele morreu recentemente.

Achar o corpo provoca a perda de 1/1D4+1 pontos de Sanidade. Se Agente Federal estiver presente na sessão e encontrar o corpo, então para esse personagem específico a perda será de 1/1D6.

Um teste de **Primeiros Socorros** ou **Medicina** revela o seguinte:

- Um sucesso Regular revela que o corpo de Turner foi provavelmente despedaçado por algum tipo de animal, pois há marcas estranhas de dentes e garras no corpo.
- Um sucesso Difícil revela que Turner pereceu muito recentemente: dentro da última hora, na verdade.
- Um sucesso Extremo revela pequenas agulhas entranhadas em sua pele.

Se as agulhas forem descobertas, então um teste **Ciência (Biologia ou Zoologia)** ou um teste Difícil de **Mundo Natural** leva à conclusão que elas parecem ser algum um tipo de espinha de animal, e que muito provavelmente são venenosas.

Se os investigadores vasculharem o corpo de Turner, eles acham um coldre oculto vazio e um distintivo de agente do governo revelando seu o verdadeiro nome como sendo de Warren Thomas. Se Agente Federal estiver presente, poderá confirmar isso, se assim desejar. Mas é claro, esse investigador pode preferir não revelar ser um agente do governo para os outros, e pode preferir permanecer em silêncio sobre o assunto — por enquanto. Um revólver Smith & Wesson .38 Special jaz emaranhado nas vísceras de Turner; seu tambor possui apenas cinco balas remanescentes, junto de uma cápsula vazia. Seja lá o que tenha atacado Turner, o agente

só teve a chance de dar um disparo antes de cair. O revólver causa 1D10 de dano quando disparado com sucesso.

Cais do Sul

Os investigadores que continuarem a seguir a trilha pela floresta encontram outro cais bastante velho. Amarrado a ele está um barco a remo amarelo. As luzes de uma cidade pequena brilham à distância, e algumas famosas pedreiras de granito de Rockport podem ser vistas a sul-sudoeste.

Um teste de **Encontrar**, junto aos binóculos encontrados em **O Escritório** (página 13), revela o seguinte:

- Um sucesso Regular faz os investigadores notarem uma pequena fonte de luz (uma lanterna possuída pelo abissal híbrido na costa de Folly Point).

INVESTIGADORES INSANOS

Não se esqueça: se um investigador perder 5 ou mais pontos de Sanidade de uma vez, ou acumular uma perda de mais de um quinto da sua Sanidade inicial durante o andamento do cenário, é bem possível que eles acabem temporariamente e indefinidamente insanos. Para que esses números fiquem mais fáceis de acompanhar, os pontos de Sanidade iniciais de cada investigador pré-construído foram listados abaixo, assim como o valor que eles precisam perder para sucumbir à insanidade indefinida. Sugestões de acessos de loucura e ações involuntárias para insanidades temporárias ou indefinidas também estão inclusas — casa acesso de loucura dura 1D10 rodadas.

Negociante de Antiguidades

- **SAN:** 50
- **Insanidade indefinida:** quando perder 10+ pontos.
- **Ação involuntária:** derruba qualquer coisa que esteja segurando.
- **Acesso de Loucura:** paranoia, passa a acreditar que todos sabem sobre seu passado e querem acionar a polícia assim que possível. *“Por que você está me olhando assim, hein? O que você sabe? Diga! Diga!”*

Agente Federal

- **SAN:** 65
- **Insanidade indefinida:** quando perder 13+ pontos.
- **Ação involuntária:** faz um disparo em uma direção aleatória (se estiver portando uma arma) ou arremessa o objeto mais próximo em um alvo aleatório.
- **Acesso de Loucura:** a situação fica pesada demais para aguentar, Agente Federal tenta fugir. *“Eu não aguento mais. Esse lugar. Vocês. Vou embora, e vocês não podem fazer nada para me impedir!”*

Biologista Marinho

- **SAN:** 60
- **Insanidade indefinida:** quando perder 12+ pontos.
- **Ação involuntária:** congela onde está.
- **Acesso de Loucura:** não consegue fazer nada além de recitar nomes de espécies marinhas em um tom rouco de voz. *“Homarus americanus. Callinectes sapidus. Centropristis striata. Prionace glauca. Cynoscion regalis...”*

Artista

- **SAN:** 60
- **Insanidade indefinida:** quando perder 12+ pontos.
- **Ação involuntária:** desmaia por um turno.
- **Acesso de Loucura:** ou Ictiofobia (medo de peixes) ou talassofobia (medo do mar ou de viajar no mar) dependendo do que causou o acesso de loucura.

UM FAROL NA ESCURIDÃO

- Um sucesso Sólido identifica outro barco a remo amarelo aportado em um cais no continente.
- Um sucesso Crítico revela que os dois barcos a remos amarelos parecem ter o mesmo tamanho e estilo.

Nota do Guardiã: em um jogo mais longo, você pode permitir que os investigadores se aventurem até o continente para enfrentar o abissal híbrido, assim como possivelmente encontrar o corpo do pobre Samuel Smith; entretanto, para uma partida de uma hora, recomendamos manter os investigadores restritos à ilha. Talvez o barco amarelo tenha sido danificado pelos mares cada vez mais tempestuosos. Ou as ondas estejam altas demais para tentar chegar no continente em um barco a remo tão pequeno e frágil. Talvez fosse melhor se os investigadores pudessem achar um rádio para pedir ajuda? É claro que, se os investigadores só visitarem a doca sul depois de terem desvendado o mistério e lidado com os alevinos, então o barco a remo poderia servir como seu meio de fuga. Mas o problema é que tem um abissal híbrido esperando por eles do outro lado...

A CABANA DO FAROL

Para além da porta parcialmente aberta, um corredor leva aos quatro cômodos da cabana, dois de cada lado do largo corredor: o escritório, o dormitório, a cozinha e a despensa. No final do corredor há uma escada em espiral que leva até a área de serviço do farol.

Ainda que todos os quartos pareçam ter lâmpadas elétricas, apenas as luzes do escritório estão acesas. Com sorte, investigadores que tenham visto a luz acesa e que tenham escutado ou visto o gerador funcionando normalmente irão se perguntar por que o farol apagou se a eletricidade ainda está funcionando.

O Corredor

O corredor não está atualmente iluminado, então a luz do escritório deve atrair os investigadores. Se a luz do corredor for acesa, a primeira coisa que todos notam são três ganchos para roupas perto da porta, um dos quais tem um casaco de oleado gasto pendurado. Dois pares de galochas estão em uma bandeja rasa abaixo dos ganchos para roupas; há espaço para outro par, enquanto que um par de chinelas jaz ao lado da bandeja. Duas lanternas a óleo pendem de ganchos ao lado do casaco, e também há um gancho vazio, sugerindo que uma lâmpada está faltando.

Enquanto as luzes estiverem ligadas, um teste de **Encontrar** revela duas balas alojadas na porta do corredor — de outra forma, é necessário um sucesso Crítico para encontrar elas. Uma teste de **Armas de Fogo (Pistolas)** ou de **INT** determina que as balas foram disparadas por alguém posicionado a poucos passos da escada em espiral.

Há sangue espalhado no chão, criando uma trilha da porta da cozinha até as escadas — descobrir isso a perda de 0/1 ponto de

Sanidade — onde três grandes moedas douradas estão caídas no chão. Um teste de **Avaliação** identifica que as moedas são feitas de ouro puro. Um dos lados apresenta algum tipo de obelisco, enquanto que o outro lado está coberto por símbolos estranhos e padrões perturbadores. Uma teste de **Ocultismo** determina que os símbolos têm um significado profundo, embora desconhecido para os investigadores, mas que são similares aos usados por tribos religiosas remotas dos mares do sul. Um teste relevante de **Arte/Ofício** ou **Mundo Natural** identifica um tema aquático recorrente nas moedas.

Nota do Guardiã: os testes de **Avaliação**, **Ocultismo**, **Arte/Ofício** ou **Mundo Natural** podem ser combinados se um investigador tiver algumas ou todas as perícias relevantes. Os testes que forem bem-sucedidos revelam a informação associada. E se o investigador falhar em uma parte do teste, outros sempre podem tentar também, se tiverem a perícia apropriada.

O Escritório

O escritório contém três poltronas, situadas mais ou menos no centro do cômodo. Além da porta do corredor, há outra porta levando para a cozinha. Em termos de mobília, além das poltronas, há uma mesa a esquerda da porta que dá para o corredor e uma escrivaninha na parede externa, perto da porta da cozinha. Ambas têm suas próprias cadeiras de madeira próximas a elas. A cadeira da escrivaninha está caída no chão; um teste de **INT** sugere que seu ocupante se levantou com pressa, derrubando-a no processo.

A mesa tem vários livros de histórias marítimas, um livro sobre pássaros, um manual de consertos para o farol, um cachimbo e um saquinho de tabaco, um par de binóculos, um caderno de anotações, tintas guache, pincéis e papel.

O que parece ser uma aquarela recém-terminada também repousa na mesa junto de uma pilha organizada de outras pinturas. O quadro parece mostrar uma janela, uma sombra escura com grandes olhos observa pelo vidro. A janela pode ser facilmente identificada como a mesma do lado da mesa do artista. Ver o quadro provoca a perda de 0/1 ponto de **Sanidade**. Um teste de **Mundo Natural** ou **Ciência (Biologia ou Zoologia)** determina que os olhos da sombra têm uma aparência bulbosa e parecem estar quase nos lados da cabeça, similar à anatomia de um peixe ou um sapo. Um teste relevante de **Arte/Ofício** (como **Pintura** ou **Desenho**) sugere que a obra foi feita apressadamente — a peça não tem o cuidado ou detalhes das outras pinturas na mesa.

Enquanto os investigadores estiverem passando pelas pinturas, outra imagem chama a atenção deles. Ela representa o matagal circundante, pois tem um farol próximo e uma ou duas construções pequenas podem ser vistas. Na escuridão da trilha que leva ao matagal há uma silhueta humana. Ao contrário da primeira pintura, essa é datada: 14 de fevereiro de

UM FAROL NA ESCURIDÃO

1926. Há um esboço correspondente datado do dia anterior no caderno de anotações. Não há esboço da primeira pintura.

A escrivaninha do outro lado do quarto está fechada, mas destrancada. Abri-la revela uma caneca meio vazia de café ainda morno e vários materiais de papelaria: envelopes, selos, papéis, potes de tinta e canetas. Várias correspondências sobre avaliação de moedas de uma variedade de lojas de antiguidades de Rockport preenchem a superfície; as cotações vão de dois a cinco dólares, e são todas datadas do fim de fevereiro de 1926. Se moedas tiverem sido achadas no corredor, então um teste de **Avaliação** revela que, apesar de algumas lojas terem sugerido um preço justo, outras obviamente estavam tentando se aproveitar de quem pediu para avaliar as moedas.

Debaixo de um grande catálogo de moedas há várias cartas de outras lojas de antiguidades, livrarias e universidades. Cada carta começa com “Caro Sr. Cassidy”, seguido por um pedido de desculpas, explicando que o remetente foi incapaz de determinar a origem das moedas descritas nas correspondências recebidas; porém, todas elas afirmam estar ansiosas para ver uma amostra das moedas, a fim de realizar uma análise completa.

Um teste de **Usar Bibliotecas** revela que as cartas estão organizadas em ordem cronológica; a primeira é datada de 8

de março de 1926, enquanto a mais recente é de 2 de abril de 1926. Essa última é de uma Senhorita Anna Tilton da Sociedade de Newburyport (**Recurso: Farol 1**).

A escrivaninha também tem suas gavetas. A da esquerda está aberta, com uma chave girada em uma fechadura — ela tem uma caixa de madeira vazia cujo forro de veludo verde tem a forma de um revólver. Seis balas rodam soltas na mesma gaveta. A da direita está trancada — e pode ser aberta com um teste de **Chaveiro**, ou arrebentada com um teste de **FOR** e uma faca de cozinha, uma chave de fenda ou um cinzel, que podem ser encontrados na oficina do lado de fora da Cabana (**Seguindo as Pegadas**, página 11). Caso seja aberta, a gaveta contém um pequeno diário pertencente a George Cassidy (**Recurso: Farol 2**). Também há um esboço de um obelisco na capa do diário — a mesma imagem encontrada nas moedas (caso os investigadores as tenham visto). O último registro acaba abruptamente, como se Cassidy tivesse sido interrompido enquanto ainda escrevia.

Nota do Guardiã: caso Negociante de Antiguidades esteja presente, reconhecerá a letra de Cassidy e as referências a si (anotação de 16 de fevereiro).

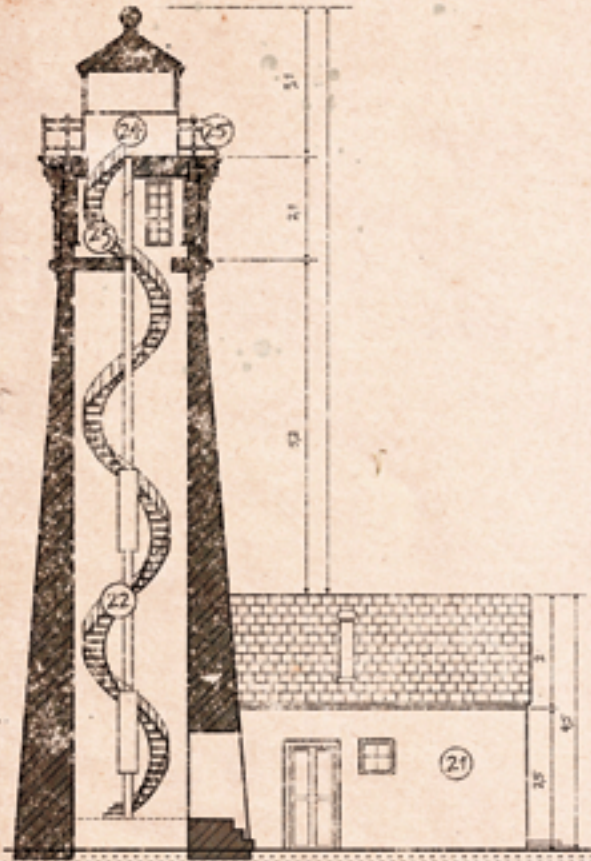


O Escritório da Cabana

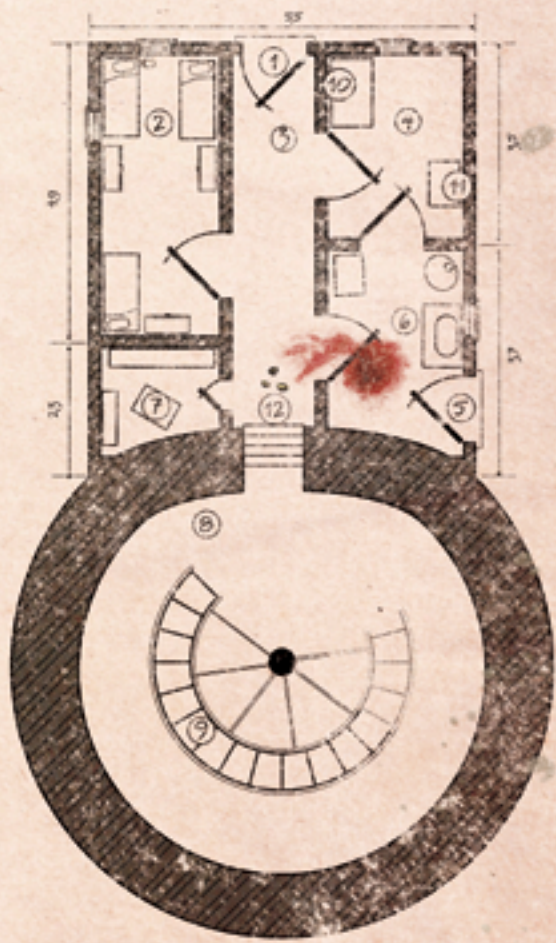
UM FAROL NA ESCURIDÃO

FAROL · DA · ILHA · BEACON ·

HOWARD & ROBESON ····· ARQUITETOS
 FOLLY POINT ····· MASSACHUSETTS



CARACTERÍSTICAS DA PLANTA	
Nº	CARACTERÍSTICA
1	Porta Principal
2	Dormitório
3	Corredor
4	Escritório
5	Porta da Cozinha
6	Cozinha
7	Despensa
8	Farol
9	Escadas para Lanterna
10	Mesa do Artista
11	Escrivaninha
12	Osso de Insmouth



CARACTERÍSTICAS DO PERFIL	
Nº	CARACTERÍSTICA
21	Exterior da Cabana
22	Escadas
23	Área de Serviço
24	Sala da Lâmpada
25	Galeria da Lanterna

PLANTA BAIXA

Mapa do Farol de Beacon Island



A SOCIEDADE DE NEWBURYPORT
NEWBURYPORT CONDADO DE ESSEX MASSACHUSETTS

2 de Abril, 1926.

Caro Sr. Cassidy,

Obrigado por sua carta datada de 28 de fevereiro deste ano.

Eu, de fato, reconheço a moeda que você descreveu. Ou, pelo menos, eu reconheço o estilo de decoração, pois temos uma peça de origem similar aqui no nosso museu em Newburyport. Assim sendo, suspeito que sua moeda venha das redondezas de Innsmouth, e só os moradores dessa cidade ignorante poderiam dizer o verdadeiro valor dela – para eles, pelo menos.

Todavia, se você valoriza sua alma imortal, recomendo fortemente que não entre em contato com os habitantes daquele lugar. Fazer negócios com Innsmouth jamais trará algo de bom. Em vez disso, a Sociedade de Newburyport ficaria feliz em comprar quaisquer moedas que você tiver pelo valor de mercado delas, tão logo sua autenticidade seja confirmada. Se você quiser tomar providências para me visitar aqui no Museu da Sociedade assim que for conveniente para você, posso fazer com que nosso avaliador examine o material, para que possamos determinar um preço justo pela venda.

Novamente, Sr. Cassidy, eu insisto que você não entre em contato com ninguém de Innsmouth sobre seus achados. É realmente o melhor para todos os envolvidos.

Sinceramente,

Sra. Anna Tilton

15 De janeiro de 1126.

Eu acho algo em uma das miralhas romuladas. Uma
moeda! Eu continuei andando e achei outra e mais
então. Eu sei que é ouro. Faltam algumas peças
medievais também. Parece ser de um navio. Deve
ter afundado recentemente, mas não me lembro de ter
visto nada sobre um naufrágio recentemente. E não
sei que ele tenha afundado no transcurso de uma
perda grande e longa também.

É melhor ficar de fora então. Não quero os outros
figuras de elite grande para minha descoberta. Vou
mentar isso depois como uma forma de documentar
meus achados. Essas moedas devem valer uma
fortuna!

16 De janeiro de 1126.

O castelo de moedas que comprei em Kelly Point
é incrível. Mas se tem uma coisa que eu sei é que as
moedas são valiosas. Válas agora.

Para perguntar se consigo ficar no miralho até ter certeza
de que pagarei tudo que preciso ao ilhé. Preciso achar o
nome das partes sobre essas moedas se estão a dobrar as
letras. Talvez deva escrever para algum dos meus
antigos colegas para ver se eles podem me ajudar.
Provavelmente eu deva tentar uma das melhores lojas
algumas de antiguidades em Rockport, enquanto eu
estiver por lá.

18 De março de 1126.

Está ficando difícil achar mais moedas. Os dois
novos membros do grupo não estão ajudando. Fico
difícil procurar sem um mapa. Ainda sim, eu
enchi uma pequena bolsa que eu estou conseguindo
comigo o tempo todo.

8 De abril de 1126.

Vendi uma das partes iguais. Bastei mais uma carta
para Lamsouth e então sou certeza que posso
largar esse ilhé definitivamente de uma vez por todas.

Eu acho que o Michael está na vigília.
Comprei uma cama por via das dúvidas.

11 De abril de 1126.

Smith disse que vai embora de jornal amanhã
de manhã. Ele disse que não se importa se sou
amigo ou contrário, ele está pronto para ir
e não quer ficar aqui. Um par de olhos e
meu para as vigias. Ainda não posso com
aquela malandragem de Michael, então.

Smith disse que a vida quando de novo quando
ele estiver falando com os amigos. Disse que
vai consistir então de ir embora.

Deixei minhas moedas se para ter certeza que
ele não pegou nenhuma delas enquanto eu
tiro de lá.

Eu vi Michael olhando pelo jornal,
aprendendo miralhas romuladas também. Vou ter
que ser um pouco mais cuidadoso.

12 De abril de 1126.

Smith partiu sem uma palavra. Eu e
Michael seguimos e não há ninguém.
Vim levar suas pinturas com ele, o que é
um pouco suspeito. O segredo não
consistia em obter outros de parte. Vou
então dizer mais tarde hoje à noite.

Michael foi embora algo de lado de fora.
Preciso pensar. Fico que tem mais de
que se tivera alguma evidência dele. Pelo
menos eu tenho mais tempo para escrever.
Não sei mais nenhuma notícia de

UM FAROL NA ESCURIDÃO

Cozinha

A cozinha tem alguns pratos sujos e uma panela na pia, uma mesa com três cadeiras, e três portas: uma levando para o lado de fora, uma para o corredor e uma para o escritório. No canto mais distante há um pequeno fogão a lenha; uma chaleira ainda morna repousa na lareira próxima a ele. Uma das cadeiras está caída, quebrada no chão; há uma pequena poça de sangue próxima a ela.

Um teste de **INT** sugere que a cadeira pode ter sido usada como arma, enquanto que um teste de **Primeiros Socorros** ou **Medicina** determina que o sangue é recente e a poça se formou na última hora; um sucesso **Sólido** em qualquer uma dessas jogadas sugere que tem algo de errado com o sangue, enquanto que um sucesso **Crítico** revela que o sangue talvez não seja de origem humana.

Em uma das gavetas da cozinha está a única faca de cozinha afiada. Investigadores pode querer pegá-la para usar como arma (1D3 de dano, mais o dano extra) ou, alternativamente, usá-la pra abrir a gaveta trancada da escrivaninha.

Recurso: Farol 3

Dormitório

O dormitório contém três camas arrumadas. Uma grande pilha de livros está disposta organizadamente em um dos cantos. Também há três grandes armários, cada um com sabão, toalhas, roupas de camas limpas e cobertores extras. Aqueles pertencentes a Turner e Cassidy contém várias peças de roupas junto com um punhado de objetos pequenos pessoais; o pertencente a Smith contém apenas lençóis e toalhas.

Um teste de **Encontrar** revela uma moeda de ouro, seis balas soltas e um caderno de bolso (**Recurso: Farol 3**) escondidos dentro colchão de Turner. Se Agente Federal estiver presente, recebe um dado de bônus no teste, pois tem uma boa ideia de onde procurar por qualquer coisa que seu colega possa ter escondido. Turner tinha sido alocado em Beacon Island como um agente infiltrado para rastrear rotas de contrabando ilegal após o casco de um barco sem nome ter sido encontrado em águas próximas.

Despensa

O depósito de comida do farol está cheio de estantes, todas repletas de todo tipo de comidas secas, enlatadas e preservadas — o bastante para três pessoas ficarem isoladas do continente por vários meses.

Área de Serviço do Farol

Investigadores que subam as escadas no corredor eventualmente chegam à área de serviço, localizada imediatamente abaixo da sala da lanterna. O mecanismo utilizado para girar a lâmpada do farol pode ser visto montado no teto e pelo barulho, parece ainda estar funcionando. Uma outra escadaria leva a um alçapão que dá na sala da lanterna, acima.

Há várias caixas guardadas nesse lugar; cada uma delas contém uma lâmpada sobressalente para o farol. Também há uma pequena bancada e uma sacola de ferramentas. Na bancada há o registro das vários serviços realizados no Farol.

Uma teste de **Consertos Mecânicos** ou **Consertos Elétricos** determina que a maioria das verificações foram rotineiras; um registro, entretanto, se destaca: em 12 de fevereiro de 1926, problemas de fiação fizeram a lâmpada do farol queimar prematuramente. O registro documenta como o curto circuito causado pela falha da lâmpada, junto com a tempestade severa, atrapalhou os consertos, significando que o farol ficou na escuridão por várias horas.

Nota do Guardião: esse curto levou diretamente ao naufrágio da embarcação destinada a Innsmouth.

Do lado oposto à bancada há um mesa com um rádio mal cuidado. Um teste de **Consertos Elétricos** repara o rádio com facilidade. Caso desejem, os investigadores agora podem pedir socorro à guarda costeira local, que promete mandar alguém

ANTECEDENTES CRIMINAIS DE
GEORGE CASSIDY. ENVOLVIDO
EM CONTRABANDO?

LUZES NA ÁGUA. PEQUENO
BARCO A REMO?

ENCONTREI PARTES DE UM
NAVIO NO CAIS DO NORTE.

ENCONTREI UMA MOEDA DE
OURO NO CAIS DO NORTE.

É COISA MAIOR QUE
CONTRABANDO DE CACHAÇA. O
QUE ESTÁ ACONTECENDO AQUI?

SMITH DISSE QUE VIU ALGUÉM
NAS ÁRVORES E ESPIANDO
PELA JANELA.

HOMENS NA ILHA À NOITE?

BARULHO DE COAXAR?

SAPOS?

UM FAROL NA ESCURIDÃO

para resgatá-los assim que possível. Um desastre ou fracasso em teste forçado faz com que o rádio fique permanentemente inoperável. A mesa do rádio parece ter sido virada de lado e precisa ser movida para que os investigadores possam chegar à escada que leva para o andar de cima.

A Torre do Farol

Chegando à sala da lanterna, os investigadores são recebidos por uma cena úmida e sangrenta. Dois painéis de vidro foram, de alguma forma, estilhaçados, seus restos permanecem quebrados sob os pés dos investigadores. A chuva sopra pelos buracos, deixando o piso de metal escorregadio. Piorando tudo, há também o sangue dos corpos de dois homens, juntamente com os de duas criaturas marinhas bizarras (ver **Alevinos em Fileiras dos Monstros**, página 22), que jazem dentro da sala apertada. Uma das coisas marinhas mortas está agarrada ao pescoço de um dos homens em uma mordida, mesmo em morte.

Presenciar essa cena sangrenta provoca a perda de $1/1D4+1$ pontos de **Sanidade** (sendo $1/1D6$ para Negociante de Antiguidades, caso esteja presente).

Nota do Guardiã: caso Negociante de Antiguidades esteja presente, reconhecerá que o corpo é de seu antigo colega, George Cassidy.

Investigar os corpos revela várias coisas interessantes. O cadáver mais próximo às escadas tem uma aparência muito estranha. O homem, trajando uma capa de chuva pesada com capuz, tem uma cabeça estreita e dobras de gordura no pescoço e queixo. Ele também parece estar sofrendo de algum tipo de doença epitelial, fazendo com que sua pele seja cinza e áspera. Seus olhos bulbosos, aquosos olham desfocados em direção ao corpo de Cassidy. Um teste de **Primeiros Socorros** ou **Medicina** revela que ele levou dois tiros, e que elas balas o mataram.

Uma criatura marinha morta está caída ao lado do homem estranho. Tanto ela quanto a agarrada ao corpo de Cassidy também levaram tiros — uma no olho, a outra na barriga. Apesar da aparência obviamente parecida com o peixe e de sua natureza anfíbia, essa espécie não é citada em nenhum livro conhecido pelos investigadores (nenhum teste é necessário se Biologista Marinho estiver presente, se não, é preciso um teste de **Mundo Natural** ou **Ciência (Biologia ou Zoologia)**). As criaturas parecem ser extremamente móveis em terra devido às suas pernas musculosas, e que estariam perfeitamente à vontade na água devidos às suas barbatanas e guelras.

Os testes mencionados acima também revelam o seguinte sobre as criaturas:



Corpos dos alevinos e do híbridos



- Um sucesso Regular indica que as balas que atingiram as criaturas só as mataram porque acertaram as partes mais macias, carnosas e vulneráveis de seus corpos. O resto do corpo escamoso, apesar de penetrável, é grosso e duro, o que sem dúvida confere às criaturas uma forma de armadura natural. Evidentemente, Cassidy deu sorte nos tiros, mesmo que isso não o tenha ajudado muito.
- Um sucesso Sólido revela espinhos gosmentos escondidos das barbatanas dorsais desses seres. Se os investigadores já tiverem descoberto os espinhos no corpo de Turner, os reconhecem imediatamente. Se não, os investigadores concluem que os espinhos provavelmente são usados como uma arma de projétil contra presas.
- Um sucesso Crítico sugere que os espinhos estão sem dúvida cobertos por algum tipo de veneno produzido pelas criaturas, ainda que a natureza exata da substância não possa ser determinada sem testes apropriados em um laboratório.

O último cadáver pertence a Cassidy. Escondida na camisa do finado zelador do farol está uma bolsa cheia de estranhas moedas de ouro, amarrada a seu pescoço por uma corda grossa de couro. Um revólver de seis tiros — um Colt M1877 — está em suas mãos ainda quentes. Todas as balas foram gastas. A armar parece ser do mesmo tamanho e forma do que estava faltando na gaveta do andar de baixo, e causa 1D8 de dano por tiro, se for recarregado.

Contando as duas balas no homem estranho, e as duas nas criaturas marinhas, ainda faltam outras duas. Um teste de **Encontrar** identifica um buraco de bala nas lentes do farol; a bala parece ter estourado a lâmpada antes de estilhaçar um dos painéis de vidro. Isso, pelo menos, explica porque o farol parou de funcionar às 8 da noite. Pode ser facilmente deduzido que o segundo painel foi destruído pela outra bala.

Qualquer um com pelo menos 20% de Consertos Mecânicos sabe que, sem lentes sobressalentes, o farol não pode ser posto para funcionar adequadamente. Se tiverem vasculhado a área de serviço, os investigadores sabem que não tem nenhuma estocada; entretanto, trocar a lâmpada seria um conserto temporário — isso levaria ao menos 40 minutos e um teste bem sucedido de **Consertos Mecânicos** para ser feito.

Infelizmente, o tempo não está do lado dos investigadores, pois os alevinos restantes tomaram conhecimento da presença deles e estão se preparando para iniciar um ataque.

UM ATAQUE ANFÍBIO

Após os investigadores terem tempo de explorar por completo o farol e sua cabana, ou, se eles seguirem a trilha ao invés, uma vez que eles tenham tido tempo de explorar a ilha e achar o corpo de Turner, é hora dos alevinos restantes lançarem seu ataque. Não sendo as criaturas mais espertas do mundo, os que estão do lado de fora — que mataram Turner — estavam vasculhando a ilha em busca de moedas, conforme tinham sido instruídos por seu superior abissal híbrido. Mas o tempo passou, e agora eles se deram conta que não estão sós na ilha. Assim sendo, eles vão seguir sua outra instrução: se livrar de qualquer um que fique entre eles e a missão de recuperar as moedas.

Através da Mata

Se houver algum investigador no matagal ou no cais do sul, um teste combinado de **Escutar** e **Encontrar** os alerta para um movimento nas redondezas. Conforme se voltam para a fonte de barulho ou movimento, percebem criaturas marinhas grotescas saindo das árvores e avançando contra eles (ver **Alevinos em Fileiras de Monstros**, página 22). A quantidade de alevinos é determinada pelo número de investigadores presentes: um por investigador. Ver as criaturas provoca a perda de 1/1D4 pontos de **Sanidade**.

Nota do Guardião: se você realmente quiser aumentar a pressão, pode haver mais alevinos que investigadores, entretanto, os alevinos podem se mostrar adversários bastante difíceis, a depender das perícias dos investigadores. Se um conflito for provável, então recomendamos permanecer com um alevino por investigador — por enquanto, de qualquer forma. Mas se seu plano é encorajar os investigadores a fugir para o farol, avistar mais criaturas do que eles seriam capazes de lidar deve ser todo o incentivo que eles precisam para fazer uma retirada rápida.

Os investigadores agora têm que lidar com uma escolha: tentar correr, ou ficar onde estão e lutar. Se decidirem ficar, o combate segue normalmente. Se os investigadores sobreviverem, eles têm a opção de correr para o farol ou tentar escapar com o barco a remo (ver **Nota do Guardião, Cais do Sul**, página 12). Se eles forem para o farol, caso o Guardião deseje, mais alevinos podem aparecer para persegui-los.

Se os investigadores forem perseguidos por uma horda de alevinos, o guardião pode querer usar as regras de perseguição (*Livro do Guardião de Chamado de Cthulhu*, Capítulo 7), usando obstáculos apropriados para dificultar sua fuga. Se as regras completas de perseguição não forem usadas, um teste resistido de **DES** é o bastante para que os investigadores cheguem à cabana do farol (relativamente) sãos e salvos. Investigadores que falharem serão derrubados por um

UM FAROL NA ESCURIDÃO

alevino precisarão lutar para sobreviver, ou tentar se soltar e fugir (uma Manobra bem-sucedida de **Lutar (Briga)**); se o teste de DES resultar em um Desastre ou em um fracasso num teste forçado, o investigador desaparece sob uma horda de alevinos ferozes para nunca mais ser visto.

Sob Cerco

Se alguns dos investigadores foram para o farol enquanto outros exploravam a ilha, então o primeiro sinal do ataque dos alevinos serão seus companheiros em pânico entrando na cabana em busca de refúgio. Isso dá aos investigadores a chance de se barricar no farol e criar um plano rápido para se defender de seus pequenos, mas mortíferos, atacantes. Isso pode incluir consertar o rádio para pedir ajuda, se já não tiverem feito isso.

Nota do Guardiã: se você estiver jogando *Um Farol na Escuridão* como um jogo de uma sessão de horror de sobrevivência, então não há motivo para não mandar onda após onda de alevinos para atacar o edifício até que os investigadores fiquem sem balas, armas improvisadas ou pontos de vida — se esse for o tipo de coisa que seus jogadores gostarem. Se não for o caso, não deixe as coisas impossíveis demais, e pelo menos dê uma chance deles sobreviverem à noite.

Se todos foram à cabana desde o começo de história, e ninguém pensou em fechar a porta da frente, então um teste de **Escutar** é necessário para ouvir o som de pés deslizando para dentro do lugar, ou então das escadas para a sala da lanterna. Se eles fecharam a porta da frente, então os investigadores são alertados para a chegada dos alevinos pelo som de madeira e vidro se partindo quando a porta for arrebentada.

Nota do Guardiã: você pode querer iniciar o ataque à cabana antes dos investigadores terem a chance de descobrir a cena de luta no topo do farol. Se for o caso, os alevinos tentam forçar os investigadores a subir até lá. Investigadores devem ou tentar manter terreno na área de serviço ou lutar na sangrenta sala da lanterna. Se o combate ocorrer na sala da lanterna, todos os testes físicos recebem um dado de penalidade devido ao chão escorregadio e local apertado, além do dado de penalidade causado pela falha no gerador (ver seção a seguir).

Se os investigadores não tiverem consertado o teto que está protegendo o gerador, quando o ataque à cabana começar, o Guardiã pode decidir pedir um teste coletivo de **Sorte**, se o teste falhar, a chuva se intensificou a tal ponto que a água caindo do telhado faz o gerador entrar em curto, mergulhando o farol na escuridão. Qualquer tentativa de lidar com os alevinos agora recebe um dado de penalidade — se você estiver planejando uma luta na sala da lanterna, sugerimos que você não peça por esse teste de Sorte, pois receber dois dados de penalidade vai

tornar as coisas quase impossíveis para os jogadores.

Quanto ao encontro fora do Farol, há um alevino para cada investigador. Pode haver mais, se o Guardiã desejar, dependendo de como o cenário está sendo jogado (Ver **Nota do Guardiã, Sob Cerco**).

Apesar dos alevinos terem poucos pontos de vida, sua armadura natural e sua habilidade de causar grande quantidade de dano os torna inimigos formidáveis. Se os investigadores estiverem cientes de seus pontos fracos por terem examinado os cadáveres na sala da lanterna, eles podem mirar nos olhos e barrigas dos alevinos durante o combate. Isso causa um dado de penalidade nas jogadas de ataque, mas o sucesso indica que acertaram em cheio e que a armadura da criatura pode ser ignorada. Se não for o caso, a armadura dos alevinos deve ser subtraída de qualquer dano causado a eles.

Nota do Guardiã: lembre-se de que nenhum teste pode receber mais de dois dados de penalidade e que monstros sempre contra-atacam em combate, a não ser que eles sejam especialmente astutos ou inteligentes — e os alevinos não são nenhum dos dois.

CONCLUSÃO

Se *Um Farol na Escuridão* estiver sendo jogado inteiramente como um cenário de horror de sobrevivência, então há dois desfechos principais: ou todos os investigadores acabam mortos, ou algo assusta os alevinos. A segunda opção poderia ser algo simples como o nascer do sol — marca registrada de muitos bons filmes de terror — ou talvez os alevinos decidam que não vale à pena continuar lutando. Se os investigadores conseguirem fazer o rádio voltar funcionar, a guarda costeira pode chegar para resgatá-los.

Se, por outro lado, o Guardiã limitar o número alevinos a um ou dois por investigador, o ataque para assim que todos os alevinos da ilha (ou a maioria deles) estiverem mortos. Nenhum outro alevino se juntará a eles, e o abissal híbrido que está esperando em Folly Point decide que algo deve ter dado terrivelmente errado e se retira para repensar seus planos. Se os investigadores estiverem passando por dificuldades, mas conseguiram pedir ajuda pelo rádio, então a guarda-costeira pode aparecer na última hora para salvá-los, justo quando tudo parecer perdido.

Nota do Guardiã: se você quiser que esse cenário dure mais do que uma hora, talvez o abissal híbrido em Folly Point decida viajar para a ilha em seu pequeno barco a remo amarelo, junto de novos alevinos, para ver o que está acontecendo, surgindo justamente quando os investigadores acham que o horror acabou. Estatísticas

para o abissal híbrido podem ser encontradas na sessão **Fileiras dos Monstros** na página 23.

Se algum dos investigadores sobreviver e ainda houver tempo, permita que vasculhem os locais que ainda não exploraram. Se eles acharem as moedas de Cassidy, então é hora de decidir o que fazer com elas — com sorte, eles vão ter bom senso o bastante para não falar com ninguém de Innsmouth sobre elas!

Caso a guarda-costeira realize um resgate, os investigadores terão que pensar com cuidado sobre como responder a quaisquer perguntas sobre o que aconteceu na ilha. As respostas “erradas” podem acabar com eles sendo levados pelos agentes federais para ser interrogados como parte de suas investigações sobre contrabando na área. Bizarramente, todavia, os agentes tenderão a acreditar em histórias sobre criaturas marinhas estranhas; mas as roupas dos investigadores serão queimadas, suas posses serão confiscadas, e eles serão obrigados a jurar sigilo sobre os eventos ocorridos em 12 de abril de 1926.

RECOMPENSAS

Recompense os investigadores com os pontos de Sanidade a seguir. O Guardiã também deve recompensar com +1D4 pontos de Sanidade opcionais se os investigadores tiverem pensado em algum método particularmente criativo de combater os alevinos.

- Matar um alevino: +1D4 pontos de Sanidade (máximo por investigador).
- Recuperar o ouro de Cassidy: +1D4 pontos de Sanidade.
- Sobreviver ao ataque dos alevinos: +1D6 pontos de Sanidade.

EPÍLOGO

Não se esqueça de fechar as pontas soltas do cenário com epílogo curto que amarre as coisas para os jogadores. Você também pode dar destaque a quaisquer sucessos que os investigadores tenham alcançado. Se os jogadores decidiram vender alguma das moedas que encontraram, mencione que conseguiram angariar fundos mais que suficientes para fazer uma viagem agradável e longa o bastante para ajudá-los a se recuperar das coisas horríveis que viram em Beacon Island. Mas se eles vão se sentir seguros o bastante para se aproximar do oceano novamente é outra história...

FILEIRAS DOS MONSTROS

Essa sessão contém estatísticas para os adversários principais de *Um Farol na Escuridão*, os alevinos, assim como as estatísticas para um abissal híbrido, caso o Guardiã deseje expandir o cenário.

ALEVINOS

O corpo e cabeça de um alevino é similar aos de um peixe pescador. Eles têm barbatanas dorsais alongadas, braços musculosos, e suas mãos possuem três garras afiadas. Além disso, possuem grandes pernas musculosas parecidas com as de sapos, pés membranosos com garras, como os de um pato, e a longa cauda grossa cheia de barbatanas. Esses seres têm apenas uma relação distante com os abissais, mas frequentemente foram — bastante erroneamente — identificados como membros imaturos da espécie.

Os alevinos desse cenário foram convocados das profundezas do oceano para auxiliar os abissais híbridos de Innsmouth na tentativa de recuperar as moedas que estão com George Cassidy.

Táticas dos Alevinos

Similares a cães raivosos, alevinos tendem a perseguir suas presas a todo custo, a menos que ordenados a agir de outra forma por alguma criatura que reconheçam como superior, como um abissal ou um abissal híbrido — eles não reconhecem humanos como superiores. Alevinos atacam primeiro se virando de costas para seus oponentes e atirando um espinho projétil de suas barbatanas dorsais na esperança de drogar e enfraquecer seus inimigos, só então partindo para um confronto físico.

Se você estiver narrando *Um Farol na Escuridão* como horror de sobrevivência, então, caso desejar, quando os alevinos deixam um investigador inconsciente depois de terem causado uma lesão grave ou terem reduzidos seus pontos de vida a zero, eles podem rapidamente voltar sua atenção para o alvo mais próximo. Se todos os investigadores acabarem inconscientes dessa forma, então os alevinos continuam a procurar pelas moedas de ouro de Cassidy e partem assim que as encontrarem — isso cria uma oportunidade para os investigadores inconscientes acordarem, avaliarem a situação, e decidirem o que fazer.

Alevino, *pesadelo das profundezas*

FOR 100 CON 40 TAM 25 DES 80 INT 10
APA — POD 40 EDU — SAN — PVs: 6
DX: +1D4 Corpo: 1 Movimento: 8/10 nadando
PMs: 8

Combate

Ataques por rodada: 1 (espinho, garra, mordida)

Espinho Projétil: alevinos têm espinhos envenenados que podem atirar das suas barbatanas dorsais. O alvo pode evitar ser atingido se for bem-sucedido em um teste de **Esquivar** quando estiver resistindo ao ataque dos alevinos; entretanto, alvos que não estejam preparados para o ataque de projétil dos alevinos — geralmente porque não sabem o que acontece quando os alevinos dão as costas aos inimigos — devem receber um dado de penalidade no teste. Caso seja atingida, a vítima

UM FAROL NA ESCURIDÃO

deve ter conseguir sucesso Crítico em um teste de **CON** para permanecer imune aos efeitos do veneno. Os espinhos em si não causam nenhum dano, mas o veneno de ação rápida inflige visão embaçada e duplicada por 1D6+1 rodadas de combate, o que provoca um dado de penalidade em todas as jogadas durante esse tempo. Depois de atirar uma dessas agulhas, os alevinos passam para o combate corporal pelo resto do combate. Alevinos que tenham se agarrado a uma vítima, ou que estejam no meio de um combate corpo a corpo, não podem usar essa habilidade.

Agarrar: um alevino que tenha um sucesso Crítico em seu ataque de mordida se agarra à sua vítima, causando inicialmente 1D3+1D4 de dano, e então 1D3 de dano a cada rodada seguinte. É possível se soltar das criaturas e jogá-las para longe com um teste Difícil de **FOR**. Da mesma forma, outros investigadores que sejam bem-sucedidos em um teste Difícil de **FOR** podem puxar um alevino agarrado a um amigo. Quando estão presos a uma vítima, os alevinos não podem Esquivar e nem usar o espinho projétil.

Lutar	40% (20/8), 1D3+1D4 de dano, se tiver um sucesso Extremo em seu ataque de mordida, isso é seguido por 1D3 de dano de agarrar a cada rodada seguinte até ser removido por um teste difícil de FOR .
Espinho Projétil	30% (15/6), ver descrição acima
Esquivar	30% (15/6)

Perícias

Farejar Presas 50%.

Armadura: 3 pontos de escamas. Ataques bem-sucedidos mirando os olhos ou barriga de um alevino ignoram a armadura deles — esses ataques “mirados” sofrem um dado de penalidade por visar essas áreas específicas (mirar no olho ou barriga do alevino) e só podem ser tentados no turno do investigador.

Poderes Especiais: visão noturna — alevinos não são afetados pela escuridão.

Perda de Sanidade: 1/1D4 pontos de Sanidade por ver um alevino.

Abissal Híbrido, cria maldita de Innsmouth

Abissais Híbridos são a progênie do cruzamento de abissais com humanos. Embora o resultado de tais uniões normalmente resulte em um humano normal, costumam ocorrer mudanças na aparência e na fisiologia ao final da adolescência — algo normalmente chamado de “Aspecto de Innsmouth”. À meia-idade, a maioria dos híbridos exibe algum tipo de flagrante deformidade e tais indivíduos se recolhem para a privacidade de seus lares muito bem fechados. Dentro de alguns anos, o híbrido passa pela transformação final e mergulha para uma nova vida no mar.

FOR 65 **CON** 65 **TAM** 50 **DES** 65 **INT** 65
APA — **POD** 50 **EDU** — **SAN** — **PVs:** 11
DX: 0 **Corpo:** 0 **Movimento:** 8/8 nadando
PMs: 10

Combate

Ataques por rodada: 1 (combate desarmado, ou arma)

Abissais Híbridos podem usar as mesmas armas que os humanos.

Lutar	45% (22/9), 1D3 de dano ou por arma
Esquivar	30% (12/5)

Perícias

Escutar 50%, Furtividade 46%, Natação 60%, Saltar 45%.

Armadura: nenhuma.

Poderes Especiais: Respirar embaixo d'água.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade por ver um abissal híbrido.



Um Alevino



Mapa de Rockport & Folly Point



UM FAROL NA ESCURIDÃO

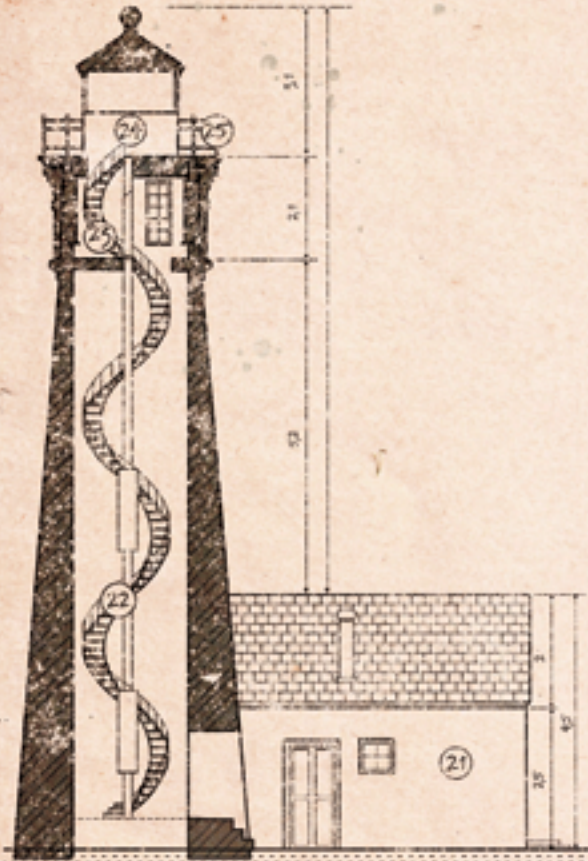


Mapa de Beacon Island

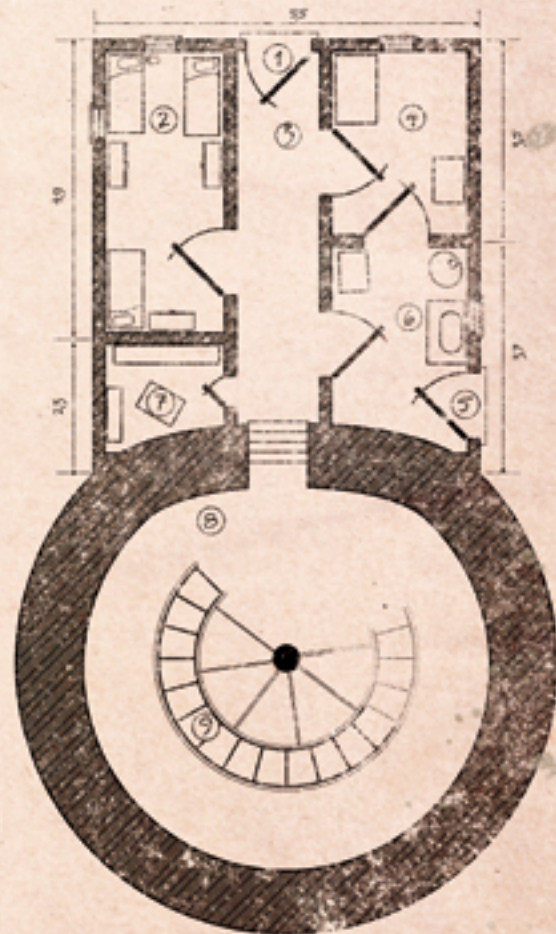
UM FAROL NA ESCURIDÃO

FAROL · DA · ILHA · BEACON ·

HOWARD & ROBESON ····· ARQUITETOS
 FOLLY POINT ········· MASSACHUSETTS



CARACTERÍSTICAS DA PLANTA	
Nº	CARACTERÍSTICA
1	Porta Principal
2	Dormitório
3	Corredor
4	Escritório
5	Porta da Cozinha
6	Cozinha
7	Despensa
8	Farol
9	Escadas para Lâmpada



PLANTA BAIXA

CARACTERÍSTICAS DO PERFIL

Nº	CARACTERÍSTICA
21	Exterior da Cabana
22	Escadas
23	Área de Serviço
24	Sala da Lâmpada
25	Galeria da Lanterna



A SOCIEDADE DE NEWBURYPORT
 NEWBURYPORT CONDADO DE ESSEX MASSACHUSETTS

2 de Abril, 1926.

Caro Sr. Cassidy,

Obrigado por sua carta datada de 28 de fevereiro deste ano.

Eu, de fato, reconheço a moeda que você descreveu. Ou, pelo menos, eu reconheço o estilo de decoração, pois temos uma peça de origem similar aqui no nosso museu em Newburyport. Assim sendo, suspeito que sua moeda venha das redondezas de Insmouth, e só os moradores dessa cidade ignorante poderiam dizer o verdadeiro valor dela – para eles, pelo menos.

Todavia, se você valoriza sua alma imortal, recomendo fortemente que não entre em contato com os habitantes daquele lugar. Fazer negócios com Insmouth jamais trará algo de bom. Em vez disso, a Sociedade de Newburyport ficaria feliz em comprar quaisquer moedas que você tiver pelo valor de mercado delas, tão logo sua autenticidade seja confirmada. Se você quiser tomar providências para me visitar aqui no Museu da Sociedade assim que for conveniente para você, posso fazer com que nosso avaliador examine o material, para que possamos determinar um preço justo pela venda.

Novamente, Sr. Cassidy, eu insisto que você não entre em contato com ninguém de Insmouth sobre seus achados. É realmente o melhor para todos os envolvidos.

Sinceramente,

Srta. Anna Tilton

UM FAROL NA ESCURIDÃO

Recurso: Farol 2

13 de fevereiro de 1926.

Encontrei algo em uma das minas comiladas. Uma moeda! Era contada e contada e contada e mais contada! Era um que é ouro. Achei algumas peças metálicas platinas. Parecem ser de um navio. Deve ter afundado recentemente, mas não me lembro de ter visto nada sobre um naufrágio recentemente. E não sei que ele tenha afundado, ou talvez de outro período quando a lenda também conta.

É melhor ficar de fora. Não quero as coisas ficarem de olho grande para mim descoberto. Vou manter esse diário como uma forma de documentação mais oculta. Essas moedas devem valer uma fortuna!

14 de fevereiro, 1926.

O sistema de medidas que comprei em Kelly Point é muito bom. Mas só tem uma coisa que eu sei é que as medidas são velhas. Velhas mesmo.

Das perguntas se consigo ficar no mundo até ter certeza de que posso ter que ficar no ilhéu. Preciso achar a uma boa parte sobre essas medidas se está o dinheiro me levar. Talvez deva escrever para algum de meus outros colegas para ver se eles podem me ajudar. Provavelmente eu devo ter feito uma daquelas coisas antigas de antiguidades em Rockport, enquanto eu estava por lá.

16 de março, 1926.

Está ficando difícil achar mais moedas. Os dois novos membros do grupo não estão ajudando. Foi difícil encontrar um seu antigo. Ainda não, eu tenho uma pequena bolsa que eu acho começando com o tempo todo.

2 de abril, 1926.

Encontrei uma boa parte agora. Basta mais uma coisa para Lonsdale e então com certeza vou poder fazer esse ilhéu finalmente de uma vez por todas.

Encontrei que o Michael está no vizinho. Comprei uma coisa por via dos Estados.

11 de abril, 1926.

Smith disse que vai embora de qual o mundo de manhã. Ele disse que não se importa se seu mundo seu conteúdo. Ele está pronto para ir e não quer ter nada. Um que de olhos e mãos para me vigiar. Ainda não posso com aquela melancolia de Michael, coberto.

Smith disse que a vida quando de novo quando ele estiver falando com os chefes. Disse que vai consultar antes de ir embora.

Basta minas moedas se para ter certeza que ele não pegou nenhuma delas enquanto eu não dormia.

Encontrei Michael olhando pelo janela, esperando minas comiladas também. Vou ter que ser um pouco mais cuidadoso.

12 de abril, 1926.

Smith partiu sem uma palavra. Eu e Michael seguimos o caminho dele e embora. Não levou suas pinturas com ele, o que é um pouco suspeito. O conteúdo não consistiu a vida antes de partir. Vou contar isso mais tarde hoje à noite.

Michael foi embora algo de lá de fora. Parece pensativo. Achei que tem mais de que se tivesse alguma coisa lá. Pode passar um tempo mais tempo para escrever. Não vou mais nenhuma coisa de

ANTECEDENTES CRIMINAIS DE
GEORGE CASSIDY. ENVOLVIDO
EM CONTRABANDO?

LUZES NA ÁGUA. PEQUENO
BARCO A REMO?

ENCONTREI PARTES DE UM
NAVIO NO CAIS DO NORTE.

ENCONTREI UMA MOEDA DE
OURO NO CAIS DO NORTE.

É COISA MAIOR QUE
CONTRABANDO DE CACHAÇA. O
QUE ESTÁ ACONTECENDO AQUI?

SMITH DISSE QUE VIU ALGUÉM
NAS ÁRVORES E ESPIANDO
PELA JANELA.

HOMENS NA ILHA À NOITE?

BARULHO DE COAXAR?

SAPOS?

INVESTIGADOR DOS ANOS 1920

Nome _____
 Jogador _____
 Ocupação: *Negociante de Antiquidades*
 Idade 39 Sexo _____
 Residência _____
 Local Nasc. _____

ATRIBUTOS

FOR	65	32 13	DES	75	37 15	INT	55	27 11
CON	55	27 11	APA	60	30 12	POD	55	27 11
TAM	55	27 11	EDU	75	37 15	Tasa de Movimento	9	

Lesão Grave: **PV11** *dx.*

PTS DE VIDA	00	01	02
	03	04	05
	06	07	08
	09	10	11
	12	13	14
15	16	17	
18	19	20	

Insanidade Temp. Insanidade Indef. **55** *Max.*

Insano	01	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70	71
72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87
88	89	90	91	92	93	94	95
96	97	98	99				

CHAMADO de CTHULHU

Sem Sorte

08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76
77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

PV11 *dx.*

00	01	02	03	04
05	06	07	08	09
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24

PERÍCIAS DO INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)		<input type="checkbox"/> Consertos Elétricos (10%)		<input type="checkbox"/> Língua (Nativa) (EDU) Inglês	75	37 15	<input type="checkbox"/> Persuasão (10%)				
<input type="checkbox"/> Armas de fogo (Pistolas) (20%)	45	22 9	<input type="checkbox"/> Consertos Mecan. (10%)		<input type="checkbox"/> Língua (Outra) (01%)		<input type="checkbox"/> Pilotar (01%) Barco	21	10 4		
<input type="checkbox"/> Armas de fogo (Rifles/Espingardas) (25%)			<input type="checkbox"/> Contabilidade (05%)	25	12 5		<input type="checkbox"/> Prestidigitação (10%)				
<input type="checkbox"/> Arqueologia (01%)			<input type="checkbox"/> Direito (05%)	55	27 11	<input type="checkbox"/> Lutar (Briga) (25%)	45	22 9	<input type="checkbox"/> Primeiros Socorros (30%)	30	15 6
<input type="checkbox"/> Arremessar (20%)	20	10 4	<input type="checkbox"/> Dirigir Automóveis (20%)				<input type="checkbox"/> Psicanálise (01%)				
<input type="checkbox"/> Arte e Ofício (05%)			<input type="checkbox"/> Disfarce (05%)				<input type="checkbox"/> Psicologia (10%)	10	5 2		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Encontrar (25%)	50	25 10	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)		<input type="checkbox"/> Rastrear (10%)			
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Escalar (20%)	20	10 4	<input type="checkbox"/> Mito de Cthulhu (00%)		<input type="checkbox"/> Saltar (20%)	20	10 4	
<input type="checkbox"/> Avaliação (05%)	55	27 11	<input type="checkbox"/> Escutar (20%)	20	10 4	<input type="checkbox"/> Mundo Natural (10%)		<input type="checkbox"/> Sobrevivência (10%)			
<input type="checkbox"/> Cavalgar (05%)			<input type="checkbox"/> Esquiar (Metade da DES)	40	20 8	<input type="checkbox"/> Natação (10%)	30	15 6	<input type="checkbox"/> Usar Bibliotecas (20%)	45	22 9
<input type="checkbox"/> Chame (15%)	45	22 9	<input type="checkbox"/> Furtividade (20%)	20	10 4	<input type="checkbox"/> Navegação (10%)	40	20 8			
<input type="checkbox"/> Chaveiro (01%)			<input type="checkbox"/> História (05%)	45	22 9	<input type="checkbox"/> Nivel de Crédito (00%)	30	15 6			
<input type="checkbox"/> Ciência (01%)			<input type="checkbox"/> Intimidação (15%)			<input type="checkbox"/> Ocultismo (05%)					
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Labia (05%)	55	27 11	<input type="checkbox"/> Op. Maquinário (01%)					

ARMAS

Arma	Regular	Sólido	Extremo	Dano	Alcance	Ataques	Munição	Defeito
Desarmado	45	22	9	1d3 + db	-	1	-	-

COMBATE

Dano Extra	nenhum	
Corpo	0	
Esquivar	40	20 8

ANTECEDENTES



Descrição Pessoal _____

Características Leal - até certo ponto. Desconfiado e cauteloso - você tem muito a perder se alguém descobrir quem você era.

Ideologia/Crenças _____

Ferimentos & Cicatrizes _____

Pessoas Significativas Seus parceiros de negócios. Eles conhecem o seu passado, mas confiam em você quando diz que é uma pessoa diferente - e você é grato por isso.

Fobias & Manias _____

Locais Importantes _____

Tomos Arcanos, Feitiços & Artefatos _____

Pertences Queridos Sua lupa de joalheiro - você nunca vai a lugar algum sem ela.

Encontros com Entidades Estranhas _____

EQUIPAMENTO & PERTENCES

Carta estragada de Cassidy _____
 Lupa de joalheiro _____
 (lentes de aumento) _____

DINHEIRO & RECURSOS

Nível de Gastos _____
 Dinheiro _____
 Patrimônio _____

REFERÊNCIAS RÁPIDAS

Testes de Atributo e Perícia

Níveis de Sucesso:

Desastre	Falha	Regular	Sólido	Extremo	Crítico
100/96+	>Peric.	≤ Peric.	1/2 Peric.	1/3 Peric.	01

Forçando Testes: Deve justificar a re-jogada; não é possível forçar testes de combate ou sanidade

Ferimentos e Cura

Primeiros Socorros cura 1PV; Medicina cura +1 d3 PVs

Lesão Grave = perda de ≥ 1/3 do máximo de PVs em um ataque

Chegar a 0 PV sem Lesão Grave = **Inconsciente**

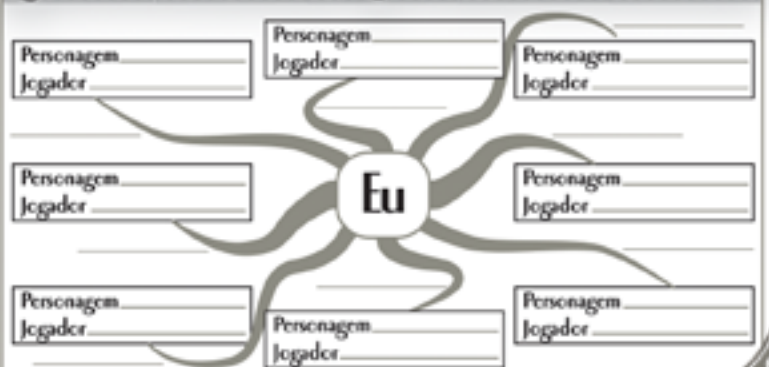
Chegar a 0 PV com Lesão Grave = **Morrendo**

Morrendo: Primeiros Socorros = estabilizado tempo; então requer Medicina

Taxa de Cura Natural (sem Lesão Grave): recupera 1PV por dia

Taxa de Cura Natural (com Lesão Grave): jogada de cura semanal

COMPANHEIROS INVESTIGADORES



NEGOCIANTE DE ANTIGUIDADES

Mais ou menos um mês atrás, um velho parceiro de crime, o contrabandista George Cassidy, enviou uma carta perguntando se você ainda estava no ramo de vender objetos estranhos e exóticos.

Após quase ir em cana alguns anos atrás, você jurou deixar a vida do crime e conseguir um trabalho respeitável. Você decidiu explorar seu conhecimento de antiguidades e objetos caros, entrando no ramo de negociante de antiguidades. Cassidy sempre gostou do mar, então decidiu se tornar zelador do farol em Beacon Island, imagina só!

Agora, embora o assunto nas cartas de Cassidy não tenham nada de ilegal, você o conhece melhor do que qualquer um para saber que ele não está sendo de todo honesto. Entristeceu-lhe e irritou-lhe a ideia de que ele pudesse tentar te jogar no mundo do crime mais uma vez. Você não respondeu a carta, mas a questão tem apertado sua mente, especialmente agora que ouviu rumores de alguém fazendo perguntas sobre moedas antigas. Com isso acontecendo tão perto da carta de Cassidy, com certeza as coisas estão conectadas.

Você resolveu viajar para Rockport e fazer uma visita surpresa a Cassidy em sua pequena ilha, e ver no que ele acabou se metendo dessa vez. Nunca se sabe, talvez você consiga enfiar um pouco de bom senso na cabeça desse velho contrabandista.

Mesmo que ele não diga o que está aprontando, ele sempre deixa uma trilha sólida de registros (motivo de você quase ter ido pra cadeia da última vez), então talvez você possa dar uma olhada nas coisas dele para saber porque ele (provavelmente) está mentindo. Ele não vai ficar feliz, mas bem – alguém precisa salvá-lo de si mesmo.

Ganchos de Interpretação:

- descobrir em que tipo de encrenca Cassidy se meteu e ver se consegue fazer ele tomar jeito. De novo.

ANTECEDENTES



Descrição Pessoal _____

Características Extravagante e com seus excentricismos, mas não é uma pessoa tola.

Ideologia/Crenças _____

Ferimentos & Cicatrizes _____

Pessoas Significativas Seu falecido pai. Sim, ele provavelmente te fez mais mal acostumado do que deveria, mas ele era um homem gentil e paciente que queria que todos ao seu redor fossem felizes.

Fobias & Manias _____

Locais Importantes A Galeria Uffizi, em Florença. Papa sempre prometeu uma viagem para lá, mas foi só depois que ele morreu que você fez a viagem em sua memória e descobriu seu amor pela arte.

Tomos Arcanos, Feitiços & Artefatos _____

Pertences Queridos _____

Encontros com Entidades Estranhas _____

EQUIPAMENTO & PERTENCES

Caderno de desenhos _____

Conjunto de Artes de viagem
 (pincéis, lápis, tintas aquarela) _____

DINHEIRO & RECURSOS

Nível de Gastos _____

Dinheiro _____

Patrimônio _____

REFERÊNCIAS RÁPIDAS

Testes de Atributo e Perícia

Níveis de Sucesso:

Desastre	Falha	Regular	Sólido	Extremo	Crítico
100/96+	>Peric.	≤ Peric.	1/3 Peric.	1/2 Peric.	01

Forçando Testes: Deve justificar a re-jogada; não é possível forçar testes de combate ou sanidade

Ferimentos e Cura

Primeiros Socorros cura 1PV; Medicina cura +1 d3 PVs

Lesão Grave = perda de $\geq 1/2$ do máximo de PVs em um ataque

Chegar a 0 PV sem Lesão Grave = **Inconsciente**

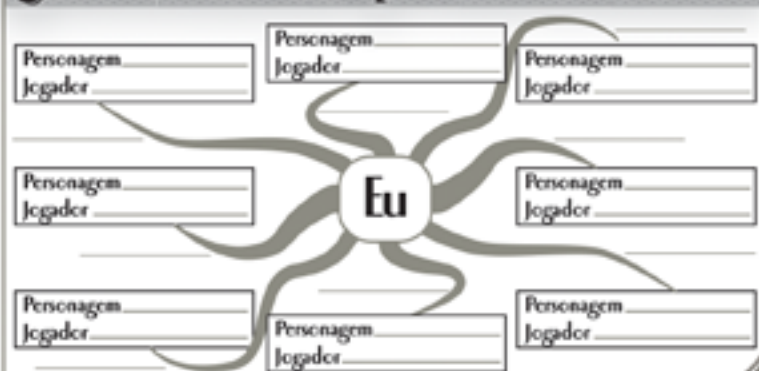
Chegar a 0 PV com Lesão Grave = **Morrendo**

Morrendo: Primeiros Socorros = estabilizado tempo; então requer Medicina

Taxa de Cura Natural (sem Lesão Grave): recupera 1PV por dia

Taxa de Cura Natural (com Lesão Grave): jogada de cura semanal

COMPANHEIROS INVESTIGADORES



Você se embrenhou em vários campos de estudo ao longo da vida, graças a suas finanças pessoais que lhe permitiam qualquer capricho. Mas recentemente você descobriu que seu verdadeiro amor é a arte: pintar animais e paisagens, bem como estudar os mestres da Renascença.

Você ainda está tentando encontrar o seu estilo, o que significa viajar em busca de inspiração. Você esteve na Itália, em Paris, e embora ame os pintores clássicos, o estilo deles não é pra você. Então agora você está procurando lugares mais pé no chão – como Massachussetts! Pelo menos é um pouco mais perto de casa do que a Europa.

Sua viagem atual é pela Costa Leste e seus vários promontórios, descendo de Portland e de Cape Elizabeth a Provincetown e Cape Cod. Talvez você até passe na ilha de Martha's Vineyard quando estiver voltando para casa. Então, certamente você não é a primeira pessoa a buscar inspiração em cidades costeiras, mas tem algo acerca o ponto onde o mar encontra a terra que você acha completamente fascinante. Isso para não falar da luz!

É por isso que você está no SS Essex County, indo para Rockport, a próxima parada de seu tour artístico. Supostamente é um lugar belo o bastante, apesar da pedreira local. Você tem esperanças de encontrar algo que lhe sirva de musa.

Ganchos de Interpretação:

- encontrar algo que inflame suas paixões artísticas. Mas é preciso manter uma mente aberta — nunca se sabe quando a inspiração vai surgir, ou de onde ela virá!

INVESTIGADOR DOS ANOS 1920

Nome _____
 Jogador _____
 Ocupação Agente Federal
 Idade 29 Sexo _____
 Residência _____
 Local Nasc. _____

ATRIBUTOS

FOR **85** ⁴²/₁₇ DES **75** ³⁷/₁₅ INT **65** ³²/₁₃
 Ideia
 CON **50** ²⁵/₁₀ APA **55** ²⁷/₁₁ POD **65** ³²/₁₃
 TAM **70** ³⁵/₁₄ EDU **70** ³⁵/₁₄ Tasa de Movimento **9**

Lesão Grave **PV12** ^{ix}
 Insanidade Temp. Insanidade Indef. **65** ^{ix} / **Máx.**
PTS DE VIDA
 Morrendo **00** 01 02
 Inconsciente 03 04 05
 06 07 08 09 10
 11 **12** 13 14 15
 16 17 18 19 20

08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 **65** 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76
 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 **SANIDADE**

CHAMADO de CTHULHU

SORTE Sem Sorte 01 02 03 04 05 06 07
 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76
 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99
PTS DE MAGIA **PV13** ^{ix}
 00 01 02 03 04
 05 06 07 08 09
 10 11 12 **13** 14
 15 16 17 18 19
 20 21 22 23 24

PERÍCIAS DO INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Língua (Nativa) (EDU)	70 ³⁵ / ₁₄	<input type="checkbox"/> Persuasão (10%)	60 ³⁰ / ₁₂
<input type="checkbox"/> Armas de fogo (Pistolas) (20%)	50 ²⁵ / ₁₀	<input type="checkbox"/> Consertos Elétricos (10%)	50 ²⁵ / ₁₀	<input type="checkbox"/> Língua (Outra) (01%)		<input type="checkbox"/> Pilotar (01%)	20 ¹⁰ / ₄
<input type="checkbox"/> Armas de fogo (Rifles, Espingardas) (25%)		<input type="checkbox"/> Consertos Mecan. (10%)	50 ²⁵ / ₁₀	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Prestidigitação (10%)	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Contabilidade (05%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Primeiros Socorros (30%)	30 ¹⁵ / ₆
<input type="checkbox"/> Arqueologia (01%)		<input type="checkbox"/> Direito (05%)	55 ²⁷ / ₁₁	<input type="checkbox"/> Lutar (Briga) (25%)	55 ²⁷ / ₁₁	<input type="checkbox"/> Psicanálise (01%)	
<input type="checkbox"/> Arremessar (20%)	20 ¹⁰ / ₄	<input type="checkbox"/> Dirigir Automóveis (20%)	30 ¹⁵ / ₆	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Psicologia (10%)	10 ⁵ / ₂
<input type="checkbox"/> Arte e Ofício (05%)		<input type="checkbox"/> Disfarce (05%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Rastrear (10%)	40 ²⁰ / ₈
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Encontrar (25%)	65 ³² / ₁₃	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)		<input type="checkbox"/> Saltar (20%)	20 ¹⁰ / ₄
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Escalar (20%)	20 ¹⁰ / ₄	<input type="checkbox"/> Mito de Cthulhu (00%)		<input type="checkbox"/> Sobrevivência (10%)	
<input type="checkbox"/> Avaliação (05%)		<input type="checkbox"/> Escutar (20%)	20 ¹⁰ / ₄	<input type="checkbox"/> Mundo Natural (10%)		<input type="checkbox"/> Usar Bibliotecas (20%)	
<input type="checkbox"/> Cavalgar (05%)		<input type="checkbox"/> Esquiar (Metade da DES)	40 ²⁰ / ₈	<input type="checkbox"/> Natação (10%)	20 ¹⁰ / ₄	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Chame (15%)		<input type="checkbox"/> Furtividade (20%)	50 ²⁵ / ₁₀	<input type="checkbox"/> Navegação (10%)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Chaveiro (01%)		<input type="checkbox"/> História (05%)		<input type="checkbox"/> Nível de Crédito (00%)	30 ¹⁵ / ₆	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Ciência (01%)		<input type="checkbox"/> Intimidação (15%)		<input type="checkbox"/> Ocultismo (05%)	45 ²² / ₉	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Labia (05%)		<input type="checkbox"/> Op. Máquinas (01%)		<input type="checkbox"/>	

ARMAS

Arma	Regular	Sólido	Extremo	Dano	Alcance	Ataques	Munição	Defeito
Desarmado	45	22	9	1d3 + db	-	1	-	-
.38 Revolver	50	25	10	1d10	-	1(3)	6	100

COMBATE

Dano Extra **+1D4**
 Corpo **+1**
 Esquivar **40** ²⁰/₈

ANTECEDENTES



Descrição Pessoal _____

Características Com os nervos à flor da pele e um tanto quanto alerta. Tem algo nessa tarefa que não cheira bem. _____

Ideologia/Crenças Justiça é impotente, seja ela natural ou imposta pelo estado de direito. _____

Ferimentos & Cicatrizes _____

Pessoas Significativas _____

Fobias & Manias _____

Locais Importantes _____

Tomos Arcanos, Feitiços & Artefatos _____

Pertences Queridos Seu distintivo. Você trabalhou duro para entrar na Agência, e esse distintivo é um símbolo desse esforço. _____

Encontros com Entidades Estranhas _____

EQUIPAMENTO & PERTENCES

Credenciais da Agência (cartão de identificação, distintivo) _____
 Smith & Wesson .38 _____
 Revólver especial _____
 1 caixa de munição .38 extra (12 cartuchos) _____

DINHEIRO & RECURSOS

Nível de Gastos _____
 Dinheiro _____
 Patrimônio _____

REFERÊNCIAS RÁPIDAS

Testes de Atributo e Perícia

Níveis de Sucesso:

Desastre	Falha	Regular	Sólido	Extremo	Crítico
100/96+	>Peric.	≤ Peric.	1/2 Peric.	1/3 Peric.	01

Forçando Testes: Deve justificar a re-jogada; não é possível forçar testes de combate ou sanidade

Ferimentos e Cura

Primeiros Socorros cura 1PV; Medicina cura +1 d3 PVs

Lesão Grave = perda de ≥ 1/3 do máximo de PVs em um ataque

Chegar a 0 PV sem Lesão Grave = **Inconsciente**

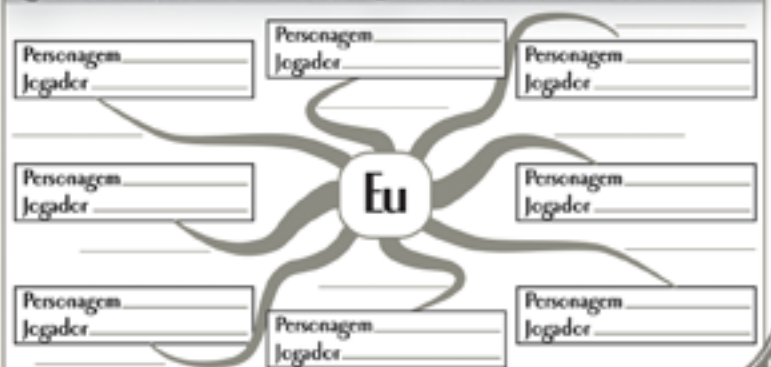
Chegar a 0 PV com Lesão Grave = **Morrendo**

Morrendo: Primeiros Socorros = estabilizado tempo; então requer Medicina

Taxa de Cura Natural (sem Lesão Grave): recupera 1PV por dia

Taxa de Cura Natural (com Lesão Grave): jogada de cura semanal

COMPANHEIROS INVESTIGADORES



AGENTE FEDERAL

Você é um Agente Especial do Bureau de Investigação. Sua tarefa atual nesse buraco esquecido por deus é ficar de olho em atividades ilegais conduzidas ao longo das populares rotas comerciais da costa leste. Até agora não teve muito pra relatar, com a exceção de uma embarcação sem nome avistada passando por Rockport durante uma tempestade perto do início de Fevereiro, navio que parece ter desaparecido sem deixar rastros.

Um agente infiltrado e amigo seu, Warren Thomas, está em Beacon Island disfarçado sob o nome de Michael Turner. Que lugar melhor para ficar de olho em navios do que em um farol? Ele mandou uma mensagem para você dizendo que descobriu algum tipo de evidência sobre contrabando, mas ele não quis entrar em detalhes. Warren pediu que fosse encontra-lo em Rockport no dia seguinte, então aí está você, em um navio noturno indo para o ponto de encontro.

Você espera que ele tenha encontrado algo lhe permita ir para outro lugar. Essa região inteira lhe dá arrepios. Talvez seja apenas sua imaginação; talvez você tenha apenas se envolvido em casos estranhos demais no passado. Bem, não deve ser nada. Mas se for o caso, porque constantemente tem a sensação de que alguém te observa sempre que está perto da água?

Ganchos de Interpretação:

- pegar o relatório com seu amigo, na esperança disso ser o bastante para ganhar uma realocação para um lugar menos sinistro.

INVESTIGADOR DOS ANOS 1920

Nome _____
 Jogador _____
 Ocupação Biologista Marinho
 Idade 28 Sexo _____
 Residência _____
 Local Nasc. _____

FOR	45	22	9	DES	45	22	9	INT	80	40	16
CON	70	35	14	APA	80	40	16	POD	60	30	12
TAM	70	35	14	EDU	70	35	14	Taxa de Movimento	7		

Lesão Grave: **PM 14** dx.

01	02
03	04
05	06
07	08
09	10
11	12
13	14
15	16
17	18
19	20

Insanidade Temp. Insanidade Indef. **Ir 60** / Máx. Insano

01	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84
85	86	87	88	89	90	91
92	93	94	95	96	97	98
99						

CHAMADO de CTHULHU

SORTE

08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	
78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99		

Sem Sorte

01	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84
85	86	87	88	89	90	91
92	93	94	95	96	97	98
99						

PM 12 dx.

00	01	02	03	04
05	06	07	08	09
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24

<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	<input type="checkbox"/> Zoologia	60	30	12	<input type="checkbox"/> Língua (Nativa) (EDU) Inglês	70	35	14	<input type="checkbox"/> Persuasão (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Armas de fogo (Pistolas) (20%)	<input type="checkbox"/> Comercios Elétricos (10%)	20	10	4	<input type="checkbox"/> Língua (Outra) (01%) Latim	40	20	8	<input type="checkbox"/> Pilotar (01%) Barco	40	20
<input type="checkbox"/> Armas de fogo (Rifles/Espingardas) (25%)	<input type="checkbox"/> Comercios Mecân. (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Prestidigitação (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Contabilidade (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Primeiros Socorros (30%)	30	15
<input type="checkbox"/> Arqueologia (01%)	<input type="checkbox"/> Direito (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lutar (Briga) (25%)	45	22	9	<input type="checkbox"/> Psicanálise (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arremessar (20%)	<input type="checkbox"/> Dirigir Automóveis (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psicologia (10%)	10	5
<input type="checkbox"/> Arte e Ofício (05%)	<input type="checkbox"/> Disfarce (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Rastrear (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Encantar (25%)	60	30	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Saltar (20%)	40	20
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Escalar (20%)	30	15	6	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sobrevivência (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Escutar (20%)	20	10	4	<input type="checkbox"/> Mito de Cthulhu (00%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Usar Bibliotecas (20%)	50	25
<input type="checkbox"/> Avaliação (05%)	<input type="checkbox"/> Esquivar (Metade da DIS)	25	12	5	<input type="checkbox"/> Mundo Natural (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Cavalgar (05%)	<input type="checkbox"/> Furtividade (20%)	40	20	8	<input type="checkbox"/> Natação (10%)	50	25	10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Chame (15%)	<input type="checkbox"/> História (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Navegação (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Chaveiro (01%)	<input type="checkbox"/> Intimidação (15%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nivel de Crédito (00%)	25	12	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Ciência (01%) Biologia	<input type="checkbox"/> Lábia (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ocultismo (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Botânica		60	30	12	<input type="checkbox"/> Op. Maquinário (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Arma	Regular	Sólido	Extremo	Dano	Alcance	Ataques	Munição	Defeito
Desarmado	45	22	9	1d3 + db	-	1	-	-
Bisturi	45	22	9	1d3 + db	-	1	-	-

Dano Extra: **nenhum**

Corpo: **0**

Esquivar: **25** / **12** / **5**

ANTECEDENTES



Descrição Pessoal _____

Características Atraente, mas mas com determinação para provar ser mais que apenas um rosto bonito.

Ideologia/Crenças Há tanta coisa lá fora que a ciência ainda não entende - e você ajudará a descobrir os mistérios que existem.

Ferimentos & Cicatrizes _____

Pessoas Significativas _____

Fobias & Manias _____

Locais Importantes O oceano. Você ama o poder bruto do mar, e a sensação de liberdade que estar na água dá a você.

Tomos Arcanos, Feitiços & Artefatos _____

Pertences Queridos _____

Encontros com Entidades Estranhas _____

EQUIPAMENTO & PERTENCES

Kit de dissecação (incluindo _____

bisturi _____

Diário de Pesquisa _____

Lápis _____

DINHEIRO & RECURSOS

Nível de Gastos _____

Dinheiro _____

Patrimônio _____

REFERÊNCIAS RÁPIDAS

Testes de Atributo e Perícia

Níveis de Sucesso:

Desastre	Falha	Regular	Sólido	Extremo	Crítico
100/96+	>Peric.	≤ Peric.	1/3 Peric.	1/2 Peric.	01

Forçando Testes: Deve justificar a re-jogada; não é possível forçar testes de combate ou sanidade

Ferimentos e Cura

Primeiros Socorros cura 1PV; Medicina cura +1 d3 PVs

Lesão Grave = perda de $\geq 1/2$ do máximo de PVs em um ataque

Chegar a 0 PV sem Lesão Grave = **Inconsciente**

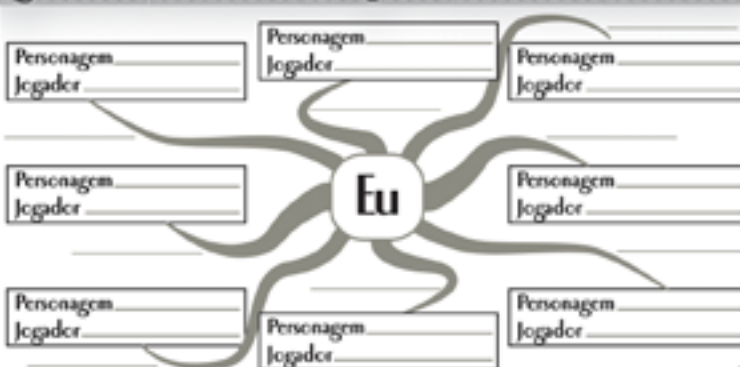
Chegar a 0 PV com Lesão Grave = **Morrendo**

Morrendo: Primeiro Socorro = estabilizado tempo; então requer Medicina

Taxa de Cura Natural (sem Lesão Grave): recupera 1PV por dia

Taxa de Cura Natural (com Lesão Grave): jogada de cura semanal

COMPANHEIROS INVESTIGADORES



Você é mais que um rostinho bonito. Graças a seu amor pela água, a pesquisa marinha chamou sua atenção – biologia marinha em particular. No momento você está finalizando um artigo sobre o ambiente marinho de Rockport através da Universidade de Boston. Mais algumas semanas e você deve entregar. Basta mais uma visita a Rockport, motivo pelo qual pegou o navio à noite, para estar lá bem cedo no dia seguinte.

Com sua educação e experiência com as águas, conseguirá uma posição proeminente na pesquisa marinha em algum lugar – o mundo é, metaforicamente falando, sua concha. Sua maior esperança é um dia descobrir uma nova espécie marinha e batizá-la. Você já viu evidências de vida marinha incomum na região de Rockport, mas não o bastante para publicar. Talvez essa última visita mude isso.

Ganchos de Interpretação:

- quer terminar sua pesquisa, e talvez achar evidências de uma nova espécie marinha — uma que possa batizar com seu próprio nome!