

CHAMADO DE CTHULHU®

Sozinho Contra as Chamas



EDITORA

 **NEW ORDER**



UMA AVENTURA SOLO PARA AS
REGRAS DE JOGO RÁPIDO DE
CHAMADO DE CTHULHU 7ª ED.

Escrita por Gavin Inglis

Capa de Petr Štovik

Sozinho Contra as Chamas

Uma Aventura Solo Introdutória para Chamado de Cthulhu

De Gavin Inglis

Capa de Petr Stovik



SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

AGRADECIMENTOS

Sozinho Contra as Chamas foi testada por Andrew Carey, Halsted M. Bernard e Stefan Pearson. Agradecimentos adicionais à Writer's Block, Mike Mason, Thomas Phinney e os esforçados membros do Miskatonic University Podcast.

A Chaosium Inc. detêm o copyright © 2014 de Sozinho Contra as Chamas. Todos os direitos reservados.

Os nomes de pessoas públicas podem ser mencionados, mas quaisquer semelhanças entre os personagens do cenário e pessoas vivas ou mortas é pura coincidência.

Exceto nessa publicação e nas propagandas associadas a ela, todas as ilustrações de *Sozinho Contra as Chamas* permanecem propriedade de seus artistas, que detêm todos os seus direitos.

Essa aventura é melhor utilizada com o RPG Chamado de Cthulhu, vendido separadamente. Veja mais produtos da Chaosium Inc. em:

www.chaosium.com

Item 23145

ISBN10: 1568824351

ISBN13: 978 1568824352

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

Editores Chefe

Anésio Vargas Junior
Alexandre “Manjuba” Seba

Tradutor

Renan Barcellos
(Via Geek Translate)

Revisão

Juliana Fajardini
(Via Geek Translate)
Carlos Vloet

Consultores

Luciano Paulo Giehl Diogo Teixeira
Thiago Queiroz
Erick Sebrian
Flavio Lucio Nunes Abal

Diagramação

Alan Rozante

CRÉDITOS DAS IMAGENS

Mapa de Emberhead: por Gabin Inglis

Passagem de ônibus: Inclui uma textura por Caleb Kimbrough do Lost and Taken:

<http://www.unsigneddesign.com/BurnedPaper/burned7.jpg>

Incorpora um ícone do Icons Etc. “Black Paint Splatter Icons”:

<http://icons.mysitemyway.com/black-paint-splatter-icons-arrows/>

“Flames”, por gentil permissão de William Warby:

<https://www.Rickr.com/photos/wwarby/5110039576/>

“Tranby house 49” por Gngarra modificado através da Atribuição 2.5 do Creative Commons Austrália (CC BY 2.5 AU):

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tranby_house_49_gngarra.jpg

“American black bear”: U.S. Fish and Wildlife Service, domínio público.

<http://digitalmedia.fws.gov/cdm/singleitem/collection/natdiglib/id/10930/rec/21>

“The Emerald Pool” por Albert Bierstadt. Domínio público.

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Albert_Bierstadt,_The_Emerald_Pool.jpg

“Flames” por gentil permissão de William Warby:

<https://www.Rickr.com/photos/wwarby/5110045164/>

“A guide to constellations in a black hole” por gentil permissão de Quinn Dombrowski:

<https://www.Rickr.com/photos/quinnanya/4294057825/>

Inclui uma textura por Caleb Kimbrough do Lost And Taken:

<http://lostandtaken.com/gallery/deconstructed8.html> “Moat Mountain Intervale New

Hampshire” por Albert Bierstadt. Domínio público.

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Moat_Mountain_Intervale_New_Hampshire.jpg

Modificado a partir de “TTC Bus in 1923” por Alfred Pearson. Domínio público.

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/83/TTC_Bus_i

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

DE GAVIN INGLIS



INTRODUÇÃO

Esta é uma aventura solo para o RPG Chamado de Cthulhu. É uma história de horror ambientada na década de 1920 em que você é o personagem principal e suas escolhas determinam o resultado da trama. Ela também foi projetada para funcionar como um guia para as regras básicas do jogo de uma forma gradual e divertida. Embora a maioria das aventuras sejam jogadas com amigos, essa é apenas para você.

Antes de começar a jogar, certifique-se de ter uma cópia do Jogo Rápido de Chamado de Cthulhu Sétima Edição e uma ficha de investigador em branco. Você pode baixar uma ficha de investigador para impressão, ou uma versão PDF interativa, bem como as regras de Jogo Rápido, em newordereditora.com.br. Você também precisará de um lápis, uma borracha e alguns dados de RPG.

Você não precisa ler as regras antes de começar a jogar. Basta acomodar-se em uma cadeira confortável perto do fogo da lareira e então seguir as instruções.

... Pensando bem, não se sente muito perto do fogo.

Agora, vá para o número 1.

1

O sol está alto no céu, uma bola de fogo implacável. Você se sente tostado quando chega ao ponto de ônibus em frente à Drograria do Osborn. É um alívio largar suas pesadas malas no chão e tirar o chapéu por um momento. Você abana o rosto. Tem sido um longo verão na sua cidade natal e, ainda assim, um verão curiosamente vazio.

Você olha para o outro lado da rua, para o açougue emporcalhado, a mercearia com o toldo desbotado e para a velha tabacaria. Rostos desconfiados olham para você ao passarem, espiando suas roupas e bagagens. Foi escolha de seus pais viver aqui, não sua. Quando criança, você era feliz lá no sul, entre as casas de paredes brancas e os adros arborizados de Providence. Talvez este novo emprego em Arkham lhe traga a mudança de que você precisa.

No entanto, todos que você conhece no mundo vivem aqui. Já em Arkham, você não conhece ninguém, nem uma alma. Você se pergunta uma última vez se está fazendo a coisa certa.

A resposta está aí. Nenhum de seus supostos amigos veio despedir-se. Você está sozinho.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

Quaisquer que sejam os desafios que lhe aguardam em Arkham, será uma vida nova, uma vida deslumbrante.

Um pequeno ônibus cinza se aproxima e chacoalha até parar. Você coloca seu chapéu de volta e pega suas malas.

Vá para 263.

2

Você resistiu valorosamente, mas a determinação e o corpanzil do homem desgastaram você. Finalmente, ele lhe dá um golpe esmagador e você cai. A escuridão o afoga.

Mais tarde, você está vagamente ciente de suas pernas sendo levantadas e de suas costas raspando o chão enquanto você é arrastado.

Você pode restaurar 1 ponto de vida.

Agora vá para 108.

3

Seus esforços matinais o deixaram com fome. Você percorre as ruas de Emberhead procurando algo para comer. Não há nada parecido com os cafés cheios de gente da sua cidade natal, ou de qualquer coisa que possa ser chamada de restaurante.

Está começando a parecer que você terá que comprar comida no armazém geral quando May Ledbetter aparece no fim da rua com uma garota vindo logo atrás dela. Deve ser Ruth. Quando ela o nota, ela ultrapassa a mãe correndo e se aproxima de você com um sorriso. Essa é uma Ruth bem diferente da garota tímida da noite passada.

Quando ela chega até você, ela para e ergue os braços em uma comemoração de vitória. Ela olha em seus olhos. De repente, o sorriso desaparece de seu rosto e ela parece muitos anos mais velha.

“Saia daqui antes do festival”, ela sibila. “Vá embora!” Ela pisca com força, depois corre de volta para a mãe.

May se aproxima de você, envolvendo os ombros da filha com um braço. Ela sorri. “Como está se ajeitando? Você encontrou alguma condução?”

Assustado, você explica as frustrações de sua situação.

“Eu tentaria falar com o Sr. Winters no centro municipal. Ele está sempre lá à tarde. Você deve estar com fome. Pode pegar qualquer comida lá em casa. A porta não está trancada.”

Você olha para Ruth, que se escondeu atrás da perna da mãe. Os olhos dela imploram para que fique calado.

Para perguntar a Ruth sobre o que ela disse, vá para 9.

Para perguntar a May sobre o que Ruth disse, vá para 15.

Para não dizer nada, vá para 22.

4

Após um momento, você ouve passos dentro da casa. Um ferrolho é retirado e a porta de madeira se abre. Uma figura com cabelos cacheados soltos e um vestido caseiro rústico espia você. Ela passa um olhar pelo seu terno de viagem e suas malas. A voz dela tem uma leve cadência irlandesa.

“Olá. Devo supor que está procurando um quarto para passar a noite?”

Você pergunta pelos preços, suprimindo uma careta. Até onde pôde observar, a cidadezinha não oferece muitas alternativas.

“Oh, você vai achá-los bem razoáveis”, diz ela. “Você parece cansado. Eu sou May. Entre e conversaremos tomando um chá.”

A casa dos Ledbetter parece apertada, com um teto baixo e móveis simples. Mas é bem conservada e um fogo alegre crepita na lareira. O aroma do chá é tranquilizador e a xícara aquece os seus dedos.

“Você veio a Emberhead para o festival?” pergunta May.

Para explicar o que aconteceu com Silas e o ônibus, vá para 14.

Para perguntar sobre o festival, vá para 21.

5

Os animais se espalham ao seu redor e um medo sombrio aperta o seu peito. Um deles se aproxima rapidamente, batendo as mandíbulas e sibilando. Você o ataca com um chute. Ele puxa a cabeça para trás com um grunhido de ódio. O cheiro pungente dos bichos enche as suas narinas enquanto eles o circundam, esperando pelo momento de atacar...

Então os animais pegam fogo ao seu redor.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

Você os encara enquanto se acendem como velas, chamas vermelhas e roxas lambem o pelo deles. Aqueles olhos terríveis o encaram através de uma cortina de fogo, carne e gordura consumida pelas chamas sobrenaturais. E eles uivam, seus chamados de caça se distorcendo em um feroz guincho de dor.

Você se afasta, engasgando-se com a densa fumaça, perseguido pelos gritos das criaturas enquanto tateia através das jovens árvores. Sua visão se turva, se distorce. Suas pernas estão fracas—

Perca 1D3 pontos de Sanidade. Vá para 13.

6

Você vaga pelas ruas de Emberhead sem ter nenhum destino em particular em mente. A vila foi construída em uma região alta relativamente plana e com paisagens esplêndidas. Ao norte, os picos nebulosos das Montanhas Brancas alcançam os céus; ao sul, as águas cintilantes do Lago Winnepesaukee tocam o horizonte.

A vila em si pode ser atravessada ponta a ponta em menos de cinco minutos. Você chegou pela estrada sinuosa a oeste. A única outra estrada sai pelo sul, seguindo encostas mais baixas conforme busca o leste. No sudoeste da vila, um descampado coberto por grama faz fronteira com uma igreja em ruínas, cujo cemitério coroa o promontório. A nordeste, as três rotas principais se encontram em uma estrutura de metal preto. Ela se ergue inflexível contra o céu azul.

Você pode, agora:

— *Perguntar sobre conduções no armazém geral local: vá para 16.*

— *Procurar o centro municipal: vá para 84.*

— *Descer até a parte mais baixa e conferir a estrada leste: vá para 115.*

— *Examinar a grande estrutura metálica: vá para 57.*

— *Explorar a igreja: vá para 34.*

— *Procurar por locais que também estejam precisando de condução: vá para 96.*

7

À medida que você se aproxima da estrada ao sul, que desce pelas encostas mais baixas, você vê quatro aldeões bloqueando sua rota, portando ferramentas agrícolas e porretes. Você desvia e se dirige para a estrada oeste. Seu coração afunda no peito quando você vê exatamente a mesma cena na outra saída da vila. Você está preso.

Para tentar abrir caminho na base da conversa com um dos grupos de guarda, vá para 119. Para atravessar o bloqueio disfarçado, vá para 125. Ou... você conhece alguma outra maneira de sair do vilarejo?

8

O motorista fuma e observa enquanto você arrasta suas malas até o fundo do ônibus. A prateleira foi instalada inconvenientemente alta no veículo. Você pega sua mala mais pesada.

Se o seu TAM for 40 ou menos, vá para 23. Se seu TAM for maior do que isso, vá para 38.

9

Você se agacha e pergunta a Ruth o que ela quis dizer.

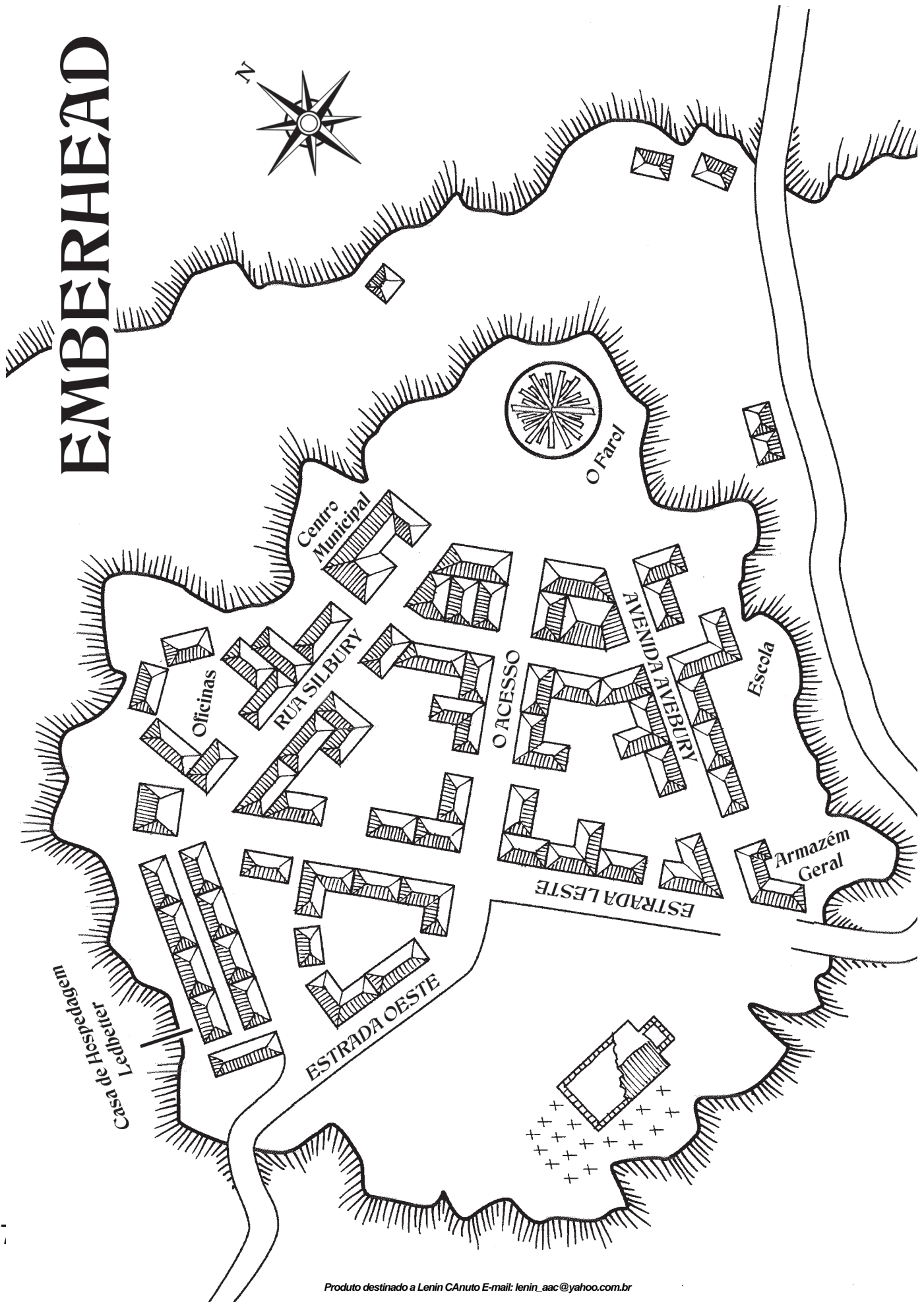
“É assustador no festival”, diz Ruth. “É brilhante e quente e há chamas por toda parte!” Seu rosto e sua voz são ambos infantis. Essa mudança abrupta é perturbadora. Você supõe que todas as crianças fazem coisas insondáveis.

May revira os olhos e bagunça os cabelos da filha. Ruth olha para o chão.

Vá para 22.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

EMBERHEAD



SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

10

“Com seu sacrifício, a vila renascerá”, diz a primeira dançarina.

“Você passará da terra ao ar para o bem de todos nós”, diz a segunda.

“Eu enfraqueci as correntes”, diz a terceira. “Não tente escapar até que as chamas estejam altas o bastante para esconder você.”

Você encara a terceira dançarina. No rosto escurecido, você discerne claramente as feições assustadas de Ruth Ledbetter.

Elas se afastam e, com o andar da procissão, desaparecem atrás das construções.

Vá para 18.

11

O centro municipal tem vista para a encosta ao norte do vilarejo. Você anda pela Rua Silbury para encontrá-la, consciente da opressiva estrutura de metal preto construída no final da via. As persianas da prefeitura estão abertas, bem como algumas janelas. Não há aldrava na porta, mas um pequeno sino sobre a entrada ressoa quando você empurra a porta principal.

Dentro, uma porta resistente à sua direita está marcada como PRIVATIVO. À sua esquerda, uma abertura leva a uma sala clara. Você entra alguns passos. Bancos estão alinhados às paredes e há dois quadros de avisos montados entre as janelas.

Para examinar os quadros de avisos, vá para 17.

Para bater na porta fechada, vá para 24.

12

Você se desvia dele e sai da oficina. Quando o artesão o segue, você bate a porta na cara dele. Ele cambaleia para trás, com uma mão no nariz. Você aproveita a oportunidade para fugir. É possível inves-

tigar mais, se quiser. Mas talvez fosse mais sensato sair da cidade.

Você pode marcar a pequena caixa ao lado da perícia Esquivar. Vá para 120.

13

A pele do seu rosto parece quente. Há uma cama embaixo de você. Você pisca contra a luz do sol. Uma figura borrada flutua em seu campo de visão.

“Você está acordado. É May. May Ledbetter.”

Você se mexe e a dor toma conta de seu corpo. Você se sente machucado, e sua cabeça está latejando. May entra em foco.

“Você tem sorte de estar vivo. Um fazendeiro encontrou você de manhã cedo, caído na estrada. Ele fez uns curativos e te trouxe na carroça. Disse que você estava no meio da floresta em algum lugar? Melhor pegar leve hoje. Eu vou dar uma olhada em você mais tarde.”

O fazendeiro e sua carroça já se foram, claro. Você cochila um pouco mais.

Você recebeu Primeiros Socorros enquanto estava inconsciente e pode recuperar 1 ponto de vida. Agora vá para 64.

14

May balança a cabeça e você vislumbra um momento de profunda raiva em seus olhos verdes.

“Ele sempre dirige muito rápido. Pensa que a estrada é só dele. Ele atropelou uma égua alguns anos atrás, foi uma coisa horrível. Você precisava ter visto o estado do ônibus. Ficaria surpreso.”

Ela beberica o chá e olha para além de você, para o canto da sala.

“Vivendo aqui, no entanto, não podemos nos dar ao luxo de contrariar o homem. Ele é praticamente o único elo que temos com o resto do mundo. E, no fundo, ele não é uma má pessoa. Imagino

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

que fazer a mesma rota por quinze anos deixe a pessoa descuidada mesmo. Você precisa perdoá-lo.”

May fica em silêncio por um longo momento. Então os olhos dela se voltam para você.

“Mas você não veio aqui para me ouvir tagarelar, e você deve estar com fome. Posso apanhar um pouco de ensopado para você. O que acha?”

Você pergunta de novo sobre os preços, e May diz um valor tão baixo que você aceita sem hesitação. A sala é pequena, mas confortável, e o ensopado está escuro e com boa aparência. Após o jantar, você ainda tem algum tempo antes de chegar a sua hora habitual de dormir.

Para conversar um pouco mais com May, vá para 31.

Para caminhar lá fora e conhecer o lugar, vá para 75.

Para dormir mais cedo, vá para 63.

15

Você pergunta a May por que Ruth quer que você deixe a cidade. Ela lança um olhar zangado para a filha. Ruth olha para o chão.

May diz: “Ruth não gosta quando temos convidados em casa. Mas ela precisa aprender que na vida nem sempre conseguimos o que queremos. Às vezes, precisamos fazer coisas de que não gostamos. Mas que são necessárias, ainda assim.”

May balança a cabeça para você e depois acena em direção à casa. Você percebe um indicio de comção em seus olhos verdes.

Vá para 22.

16

O armazém geral fica em uma esquina ao lado da estrada principal, logo antes dela seguir para o sul. A comerciante é uma senhora vivaz e imensa, com um avental engomado e ombros fortes. Ela olha severamente para o seu rosto desconhecido.

“Condução? Tem um ônibus que passa por aqui duas vezes por semana. Perdeu ele? Hmm. Um caminhão traz meus suprimentos a cada duas terças-feiras, mas ele só vem na próxima semana.” Ela dá de ombros.

Parece que Emberhead se contenta em manter distância do mundo exterior.

Você tem dinheiro suficiente para comprar um ou dois itens cotidianos baratos aqui. Anote-os na sua ficha de investigador. Lembre-se de que o ano é 1927! A loja não tem arma alguma, exceto uma faca de caça empoeirada, que você pode comprar se desejar.

Depois vá para 25.

17

As tábuas do chão rangem sob seus pés enquanto você atravessa o cômodo. Você se sente apressar o passo ligeiramente. Talvez este salão seja usado como um ginásio para as crianças do vilarejo.

Um quadro de avisos parece ser para os adultos da comunidade e o outro para as crianças. O primeiro parece estar esquecido, apresentando anúncios manuscritos de itens domésticos e uma nota amarelada sobre preços de telégrafo. Não há nada sobre o festival.

O quadro de avisos das crianças tem um cronograma para serviços semanais de creche e uma série de pinturas obviamente feitas pelas próprias crianças. A maioria é incoerente, embora bastante colorida. O melhor que você pode dizer é que elas retratam fogos de artifício, ou talvez o conto de José do Livro do Gênesis. Uma delas perdeu uma tachinha e está pendurada de cabeça para baixo. Ela mostra um pássaro gigante atacando Emberhead. Ou talvez o artista simplesmente ainda não tenha dominado as sutilezas da escala.

Faça um teste de Encontrar. Se você tiver sucesso, vá para 30. Se você falhar, vá para 37.

18

Ao chegar abaixo do farol, dez aldeões se aproximam de você. Trabalhando com uma coordenação surpreendente, eles o imobilizam e o erguem pelas escadas de ferro enegrecido até a plataforma. Você não pode deixar de estremecer ao vislumbrar a estrutura central, retorcida por chamas passadas, e o que agora você reconhece claramente como alças

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

para se prender correntes. Nenhum dos olhos encontra os seus enquanto o aprisionam contra o metal.

A vila agora canta, algo rítmico e antigo, construído com sílabas estranhas. Um segundo grupo sobe ao Farol, carregando os três corpos enrolados em panos vermelhos. Com reverência, eles organizam seus fardos em um triângulo em torno de seus pés. Então se retiram, deixando você sozinho com os mortos, imerso em um mar de gravetos secos e inflamáveis.

Vá para 33.

19

Você se interpõe entre May e a saída e exige saber o que realmente está acontecendo. Você vê um medo verdadeiro nos olhos dela.

“Não foi nada”, diz ela. “Apenas algo para ajudá-lo a dormir. Para o seu próprio bem. Amanhã será um dia tão importante para você, entende...”

Você a pressiona, exigindo uma explicação completa.

“Por favor”, diz ela. “Compreenda. Tenho que pensar em minha filha. Eu já perdi meu marido.”

Ela se contorce e consegue passar por você, fugindo para o quarto dela.

Você pode marcar a pequena caixa ao lado da perícia Intimidação.

Para bloquear sua porta com uma cadeira e dormir um pouco, vá para 58. Para ficar acordado a noite toda, vá para 52.

20

O artesão bufa, tentando tirar o sangue do nariz. Ele parece oscilar entre a consciência e a inconsciência. Você se aproxima dele, ameaçando machucá-lo ainda mais, a menos que ele fale sobre os corpos.

“Apenas... aldeões”, ele rouqueja. “Morreram... naturalmente. Guardamos eles para... o Festival.”

Os olhos do homem se fecham e sua cabeça pende para o lado. Você pode trancá-lo na oficina enquanto pensa em sua próxima ação.

Vá para 120.

21

“Bem, eu acho que o festival é a única razão para as pessoas virem para Emberhead. Eu pensei que você tinha vindo para estudá-lo ou talvez tirar umas fotografias. Bem, não é amanhã à noite, é daqui a dois dias. Imagino que pareça muito estranho para alguém que está só de passagem.”

May completa o seu chá. O bico da chaleira tintila contra sua xícara.

“Nós temos o Farol, sabe? Uma noite a cada ano, uma procissão carrega tochas e nós iluminamos o Farol lá no promontório. Você nunca deve ter visto nada parecido. Dizem que mantém vivo o espírito da vila por mais um ano. É uma celebração. Uma celebração...”

A voz de May esmorece por um instante e então ela pisca.

“Mas você não veio aqui para me ouvir tagarelar, e você deve estar com fome. Posso apanhar um pouco de ensopado para você. O que acha?”

Você pergunta de novo sobre os preços, e May diz um valor tão baixo que você aceita sem hesitar. A sala é pequena, mas confortável, e o ensopado é escuro e com boa aparência. Após o jantar, você ainda tem algum tempo antes de chegar a sua hora habitual de dormir.

Para conversar um pouco mais com May, vá para 31.

Para caminhar lá fora e conhecer o lugar, vá para 75.

Para dormir mais cedo, vá para 63.

22

Você se despede das Ledbetter e dirige-se para a casa delas. A porta se abre facilmente. Na cozinha, você come pão massudo e o que sobrou do ensopado. Uma pequena janela oferece uma vista para as montanhas.

Se você aprendeu uma coisa esta manhã, foi que as ruas de Emberhead têm pouco para distrair um visitante. Mas ainda faltam cinco horas para anoitecer. Você poderia pegar algumas provisões e as coisas mais

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

importantes de sua bagagem e então partir, com a esperança de chegar a outro povoado antes do anoitecer. Ou você poderia pedir conselhos ao tal do Sr. Winters.

Para se preparar e sair da cidade, vá para 28.

Para, em vez disso, se dirigir ao centro municipal, vá para 11.

23

Você briga com sua bagagem por alguns segundos antes do motorista aparecer ao seu lado e lhe ajudar, ainda fumando o cigarro. “Malas pesadas pr’um cara pequeno assim”, ele observa. Você considera que é melhor responder com um simples agradecimento.

Vá para 233.

24

Você levanta a mão para bater na porta, mas ela se abre antes que possa completar o movimento. O cavalheiro de meia-idade atrás dela dá um passo involuntário para trás, ajustando seus óculos. Você se apressa em pedir desculpas e então se apresenta. Ele se apruma e o observa.

“Entendo. Eu sou Clyde Winters. Apenas visitando, você diz? E você veio me ver? Hm! Gostaria de um café? Normalmente tomo uma xícara por volta dessa hora da tarde.”

O convite parece ser genuíno e também uma boa oportunidade para fazer qualquer pergunta que esteja em sua mente.

Vá para 43.

25

Você está começando a se situar em Emberhead. Você gostaria de explorar mais?

Você pode escolher outra opção abaixo. Não repita a escolha anterior. Depois de tentar quatro opções (ou antes, se estiver pronto para seguir em frente), vá para 3.

— Perguntar sobre condução no armazém geral: vá para 16.

— Procurar a prefeitura: vá para 84.

— Descer até a parte mais baixa e dar uma olhada na estrada a leste: vá para 115.

— Examinar a grande estrutura metálica: vá para 57.

— Explorar a igreja: vá para 34.

— Procurar por locais que também estejam precisando de transporte: vá para 96.

26

Você tem dificuldades para levantar pela manhã. O sol já está alto, mas você não se sente descansado. Você se percebe prestando atenção a pequenos detalhes do quarto: o padrão das fibras do batente da porta ou um puxador rachado do guarda-roupa.

Quando você pula da cama, seu estômago se embrulha e você se inclina demais para frente, quase caindo no chão. Você pisca por alguns instantes. Talvez esteja ficando doente. Você se levanta cuidadosamente. O ar do recinto é pesado e tem um cheiro forte. Você fica olhando para fora da janela até sentir que está estável o suficiente para sair.

Durante esse dia, seus testes de perícia sofrerão uma penalidade. Jogue os dados de “dezenas” duas vezes e escolha o resultado mais alto. Isso não se aplica a jogadas de Sorte, Sanidade ou de dano.

Agora vá para 64.

27

A porta se abre com um rangido, fazendo-o voltar a si. Uma luz alaranjada se derrama para dentro da casa, vinda das tochas ardentes na soleira. Dois aldeões robustos entram e agarram você. Pelo menos, você assume que sejam aldeões. Eles trajam pesadas capas pretas, e seus rostos e mãos estão completamente pintados de preto, salvo apenas por um triângulo vermelho envolvendo o olho esquerdo.

Você tenta se colocar de pé, mas eles o agarram por debaixo dos braços e o levantam totalmente da cama. Do lado de fora, parece que todo vilarejo se reuniu para vê-lo. Cada um deles tem o rosto en-

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS



egrecido e a marca do triângulo vermelho. Tochas crepitam e cospem fogo.

Você luta, mas você vê que resistir é inútil. Eles o conduzem até a rua central e o viram em direção ao Farol.

Vá para 117

28

Você pega dinheiro, água e alguns sanduíches. Parece educado deixar a May Ledbetter um recado explicando a situação e que você retornará para pegar suas malas o mais rápido possível. O céu está cheio de nuvens, mas não mostra sinais de chuva iminente.

Um par de aldeões observa enquanto você desce pela estrada do sul e segue para onde ela se curva ao leste. A estrutura de metal preto assoma no promontório acima de você. Você estremece enquanto passa pelas cabanas da parte mais baixa e sai de Emberhead.

Após as ruas miseráveis e fechadas de Emberhead, você se sente revigorado pelo ar livre e pela

sensação de progresso. Uma hora depois, no entanto, a estrada vazia deixa de ser uma novidade. Você acaba de entrar na primeira parte de bosque quando então ouve um uivo estranho e cadenciado vindo do norte.

Faça um teste de Mundo Natural. Se tiver sucesso, vá para 35. Se falhar, vá para 41.

29

O lado norte da vila está bastante movimentado e é improvável que você permaneça escondido por muito tempo. Você segue em direção à igreja e, em seguida, move-se para o lado leste, por trás das casas. Há uma queda livre à sua direita. Uma seção particular do terreno é muito estreita e você precisa abraçar o prédio para conseguir suporte.

Você pode desistir dessa abordagem e ir para 120. Para prosseguir, compare o seu TAM com a sua DES. Se a sua DES for maior, vá para 42. Se o seu TAM for maior, faça um teste de DES. Se você for bem sucedido, vá para 42. Se falhar, vá para 36

30

À medida que o sol da tarde ilumina o chão, você percebe algo curioso. As tábuas sob as janelas são mais novas do que as placas no centro do piso. Os caixilhos da janela também apresentam sinais de terem sido substituídos recentemente. Talvez a chuva tenha se infiltrado e apodrecido a madeira.

Você pode marcar a pequena caixa ao lado da perícia Encontrar. Agora vá para 37.

31

May fala sobre a vida em Emberhead. “Em suas cartas, minha irmã sempre pergunta se não estou entediada, morando em um lugar tão pequeno. Ela vive em Nova York. Então ela escreve sobre o

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

quão assustador é caminhar para casa à noite! Não é absurdo?”

Você menciona suas esperanças de uma vida nova em Arkham. May não parece prestar atenção.

“Aqui é um lugar pequeno sim, mas isso significa que temos uma comunidade de verdade. Todo mundo conhece todo mundo. Todo mundo trabalha junto. Ninguém é excluído. Exceto aqueles que escolhem se excluir, é claro. Eu não poderia viver em nenhum outro lugar, agora.”

Faça um teste de Charme. Se for bem sucedido, vá para 39. Se falhar, vá para 51.

32

Os olhos de May faíscam de raiva. “Você atacaria uma mulher em sua própria casa?”, dispara ela. “Dezoito pessoas moram nesta rua. Se eu gritar, cada uma delas virá correndo.”

Ela deixa o quarto de hóspedes aos trambolhões e entra no quarto dela. Você considera prosseguir com a questão, mas muda de ideia.

Para bloquear sua porta com uma cadeira e dormir um pouco, vá para 58. Para ficar acordado a noite toda, vá para 52.

33

Parece que o vilarejo inteiro está reunido em torno do Farol para assistir você queimar. Por trás da pintura facial, você reconhece May Ledbetter, e – sim, é Silas, o condutor, quem está ao lado dela. A audácia e o tamanho de todo o engodo o paralisam.

Um homem sobe em um estrado e ergue as mãos com silenciosa autoridade. A armação de seus óculos tapa o triângulo vermelho em seu rosto.

“Então, nos reunimos novamente nesta noite, como fazemos a cada ano, e agradecemos àquele que preservará a aldeia contra o fogo do vazio. Você será levado por Aqueles que Vêm de Cima em nosso lugar. Sua morte trará vida para nossas ruas e fartura para nossos campos. Preservará nossos filhos e nossos idosos por mais um ano. Nós saudamos você.” Ele faz uma reverência.

Ao redor do Farol, os moradores avançam e levantam suas tochas até a borda da plataforma elevada. Um pequeno anel de chamas cintila em tor-

no do perímetro. Enquanto tremeluzem, o canto dos moradores desce a um ritmo sobrenatural.

– Para usar toda a sua força restante contra as correntes, vá para 44.

– Para esperar e ver o que acontece, vá para 40.

34

Você atravessa a rua, indo em direção à igreja. Quando olha para a sua esquerda, seu olhar pausa na grande estrutura metálica. Alguma coisa sobre o posicionamento dela o incomoda. Você volta e olha novamente. Sim! A via central de Emberhead aponta diretamente para a estrutura. Isso parece muito preciso para ser uma coincidência.

Você continua andando e chega às sombras da igreja. A construção está em um estado deplorável. Falta-lhe o topo do campanário, um talho irregular de tábuas quebradas marca a sua ausência, e os pisos abaixo desse ponto desmoronaram. O pedaço faltante parece ter atravessado o telhado do edifício principal quando caiu. Somente a metade traseira ainda está intacta. A tinta branca, que outrora recobria a igreja, está amarelada e descascada.

Parece suficientemente seguro explorar a seção traseira. Bancos velhos estão empilhados contra a parede, sufocados pelo mofo. A maior parte das janelas está quebrada. Você supõe que a igreja esteja abandonada há cerca de vinte anos. Não há nada mais que chame a sua atenção.

Faça um teste de Cavalgar. Você pode usar um dado extra; jogue o dado de “dezenas” duas vezes e escolha o menor resultado. Se você for bem sucedido, vá para 46. Caso contrário, vá para 25.

35

O uivo é de um coiote, animal comum nesta área. O som pode ser assustador, particularmente à noite, mas os coiotes aprenderam a evitar humanos. Você pode prosseguir sem medo.

Você pode marcar a caixa ao lado da perícia Mundo Natural. Agora vá para 54.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

36

O relvado se desfaz sob seus pés e a borda do precipício desabada. Seu estômago se retorce quando você se percebe caindo.

Faça um teste de Escalar. Se for bem sucedido, vá para 48. Se falhar, vá para 55.

37

A porta range atrás de você. Um cavalheiro de meia idade usando óculos aparece na entrada. “Pois não?”

Você explica que o está visitando sob recomendação de May Ledbetter.

“Ah. Bem. Eu sou Clyde Winters. Não tenho certeza se posso ajudá-lo, mas... você gostaria de um café? Gosto de tomar uma xícara de café à tarde.”

Ele gesticula para a porta aberta atrás dele. Parece uma boa oportunidade, e você está com um pouco sede.

Vá para 43.

38

O motorista continua fumando, observando com grande interesse enquanto você se atrapalha com suas malas. Você cerra os dentes e coloca a segunda no lugar. Talvez os moradores de Arkham sejam mais educados.

Vá para 233.

39

À medida que as horas passam, os modos agitados de May acabam passando para algo mais reflexivo.

“Nem sempre é fácil. Sou viúva, sabe. Temos um pouco de dinheiro e, claro, aprecio a hospedagem de viajantes como você. Eu sei que nunca morreremos de fome enquanto vivermos aqui. Mas não me vejo casando novamente. Conheço cada homem

deste vilarejo. Conheço-os bem até demais, se é que você me entende.”

Sua boca se retorce ligeiramente, então ela boceja e passa uma mão pelos cabelos.

“Hora de dormir. Que horas você gostaria do seu café da manhã?”

Na ficha de seu investigador, marque a pequena caixa à esquerda da palavra Charme. Se você completar esta aventura com êxito, você terá a oportunidade de aprender com sua experiência com May.

Agora vá para 63.

40

As chamas serpenteiam através dos gravetos, ganhando força e crescendo. A fumaça aumenta e torna-se difícil ver os aldeões. Os três corpos que o rodeiam pegam fogo, ardendo com chamas vermelhas. Você começa a tossir enquanto a fumaça entra em seus pulmões e então luta contra o impulso de entrar em pânico.

Se você aprendeu um estranho cântico e deseja experimentá-lo, esse é o momento. Caso contrário, vá para 65.

41

Você hesita. Você cresceu na paisagem familiar das cidades. Animais selvagens estão um pouco fora das suas experiências. Não é insensato adentrar sozinho no desconhecido?

Para continuar em frente, vá para 54. Para retornar à segurança de Emberhead, vá para 47.

42

O relvado afunda sob seus pés e pedras rolam pela borda. Alarmado, você se agarra firmemente no prédio e se inclina para frente. Finalmente você tem um bom local para observar o Farol.

Vá para 61.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

43

Você passa pela porta marcada como PRIVATIVO. O outro lado da prefeitura traz um grande contraste com a sua parte pública. A sala é compacta, apinhada de prateleiras de livros e registros. Um canto é reservado para uma minúscula despensa e para o que provavelmente é um banheiro.

Você estuda o Sr. Winters enquanto ele enche o coador. Embora seja meio calvo, seu cabelo está oleado e cuidadosamente penteado para trás. Seu terno é sóbrio, e bem costurado, mesmo que o corte seja um pouco antiquado. Um homem menos diligente que estivesse trabalhando sozinho teria afrouxado sua gravata borboleta para ficar mais à vontade.

Na mesa contra a parede oposta, você percebe o que parece ser um telégrafo.

Para perguntar imediatamente sobre o telégrafo, vá para 56.

Para primeiro jogar conversa fora com o Sr. Winters, vá para 49.

44

Você está cansado, e sua própria carne não deve ser suficiente contra o ferro escuro das correntes. No entanto, você consegue senti-las ceder ligeiramente. Um dos elos está enfraquecido.

Faça um teste Difícil de FOR. Se for bem sucedido, vá para 53. Se falhar, vá para 40.

45

Você acorda sobressaltado, lutando contra os cobertores, pronto para atacar —

O quarto de hóspedes dos Ledbetter está silencioso, pintado com a luz da manhã. Não há ninguém além de você. Você solta os cobertores e espera seu coração parar de martelar.

Vá para 64.

46

O interior cheira a terra e podridão. Mas você percebe um outro odor distinto no lugar: o cheiro de cavalos. Você procura ao redor e, em um canto escuro, encontra o que resta de uma marca de casco e alguns excrementos secos. Esta igreja arruinada foi usada como um estábulo — e muito recentemente. Onde estão os cavalos agora?

Vá para 25.

47

Um segundo uivo responde ao primeiro. Você se imagina encurralado por lobos na floresta, rasgado e sangrando no chão, com o líder deles sobre você, saliva escorrendo de seus dentes brilhantes e pontudos. Essa boca implacável se lança em direção ao seu pescoço —

A caminhada de volta para a cidade parece mais longa do que para sair dela. Você tenta não ficar olhando para trás. Enquanto você está subindo, o sol mergulha no horizonte. Você ainda tem tempo suficiente para tentar ir ao centro municipal.

Vá para 11.

48

Você lança uma mão para cima. Seus dedos agarram uma protuberância na construção. Você consegue se segurar por tempo suficiente para que consiga um apoio sólido para seus pés. Você olha para baixo. A queda é de cerca de seis metros. Essa foi por pouco.

Você pode marcar a pequena caixa ao lado da perícia Escalar. Então vá para 61.

49

A panela começa a borbulhar enquanto você conversa amenidades com o Sr. Winters.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

“Morar aqui? Tem pontos positivos e negativos, como muitas coisas na vida.” Ele olha para além de você em direção a uma prateleira alta. “Eu gostaria de ter acesso a uma biblioteca adequada, é claro. Mas eu me conheço muito bem. Eu sou apenas um amador. E as cidades...” O rosto se enrugou com o desgosto. “Muita gente. Todo mundo correndo e gritando. Temos um lugar especial aqui em Emberhead. E alguém precisa aceitar a responsabilidade de mantê-lo assim. No caso, meu pai, antes de mim. E agora o dever recai sobre meus ombros.” Ele ergue o queixo e endireita-se.

“Esta noite, enquanto o sol se põe, olhe para a paisagem ao redor da aldeia. Temos paz aqui, a meio caminho das estrelas. Não somos privilegiados? Não vale as dificuldades que temos que aceitar?”

Ele olha para você com expectativa. Parece um bom momento para perguntar sobre o telégrafo. Vá para 56.

50

As chamas se aproximam enquanto você se recorda do cântico de Arbogast. É difícil limpar sua mente enquanto o calor cresce sob seus pés. Você tosse e balbucia, mas consegue pronunciar as palavras. Finalmente, você alcança a passagem principal, e mesmo enquanto suas roupas pegam fogo, você grita pela terceira vez:

Ph'nglui mglw'nafh Cthugha Fomalhaut n'ghaghaa naf'l thagn! Iä! Cthugha!

Vá para 270.

51

À medida que as horas passam, você se diverte ouvindo May se transformar em uma espécie de guia turística cansada.

“É claro que as vistas daqui são espetaculares em um dia bom. Temos uma visão limpa para todos os lados. Se você for um pintor, estará em casa. Se for mais do tipo artesão, existem oficinas na Rua Silbury. Basta chegar ao final dessa rua e virar à direita. Eles não cedem o espaço para visitantes, entende? Mas você verá verdadeiros artesãos trabalhando.



Artigo genuíno. Agora, se você está procurando por pão fresco...”

Seria um tanto vergonhoso salientar que você pretende partir em breve. Você deixa May continuar falando até que ela começa a bocejar.

“Vai ficar me ouvindo tagarelar? É hora de ir dormir. Que horas você gostaria do seu café da manhã?”

Agora vá para 63.

52

Você olha pela janela e observa enquanto o sol alcança o horizonte, banhando a vila com um laranja doentio. Foi uma longa noite e você se sente rígido e irritado. Você esfrega os olhos.

Poucos minutos depois, você ouve May fazendo barulho na cozinha. Então a porta da frente se abre e se fecha.

Faça um teste de CON. Se falhar, durante esse dia, seus testes de perícia sofrerão uma penalidade. Jogue os dados de “dezenas” duas vezes e escolha o

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

resultado mais alto. Isto não se aplica a jogadas de Sorte, Sanidade ou de dano.

Agora vá para 64.

53

Enquanto línguas de fogo lambem em sua direção, você fecha seus olhos e força as correntes. Eles cedem um pouco mais, então—clack. Um lado da corrente cai. Você se retorce, afrouxando suas amarras ao mesmo tempo em que o calor alcança seus tornozelos.

O homem no estrado observa seus movimentos. Então ele escolhe dois jovens da multidão e aponta diretamente para você.

Assim que você consegue se livrar das correntes e se afasta das ferragens, os jovens sobem na plataforma em chamas. O fogo se alastra pelas calças deles. Enquanto suas capas se incendeiam, eles mergulham em sua direção.

Faça um teste Difícil de Esquivar. Se for bem sucedido, vá para 109. Se falhar, vá para 123.

54

Um segundo uivo responde ao primeiro, mas parece mais distante. Você segue o caminho através da mata. Galhos se inclinam sobre a estrada. A folhagem é bastante bonita, do dourado ao castanho e de um vermelho profundo e rico. Folhas caídas estalam sob seus pés.

Depois de cerca de meia hora, você sai do bosque. A estrada faz uma curva preguiçosa contornando os montes à frente, adentrando outra mata. Uma trilha irregular parece oferecer um atalho através das árvores.

Para subir a colina e tentar encontrar outro povoado, vá para 60.

Para tentar a trilha, vá para 85.

Para se mantér na segurança da estrada, vá para 103.

55

Você se debate tentando encontrar apoio para as mãos. Seus dedos raspam contra a parede. Em um segundo, você está caindo, caindo com força no chão pedregoso —

Receba 2D6 de dano devido à queda. Se o resultado for igual ou maior do que metade do total de seus pontos de vida, vá para 67. Se não, vá para 73.

56

“O telégrafo? Hmm. Apesar de valorizarmos nosso isolamento, precisamos de algum contato exterior às vezes... você estava querendo enviar uma mensagem? Lamento muito. Já fazem duas semanas que a linha não funciona. Eu relatei o ocorrido, mas é claro, eles não são tão rápidos quando o problema é na zona rural. Devem vir consertar depois de amanhã. Entendo o quão frustrante deve ser para você. O ônibus vai passar daqui a quanto tempo, três dias? Mas acho que ele vai para o oeste. Talvez você possa pegar uma carroça? Um dos fazendeiros poderia...”

Você explica que já perguntou para alguns dos moradores, mas sem sucesso.

“Eu lhe digo o que farei.” Winters lhe serve uma xícara de café fumegante. O líquido escuro tem um cheiro rico e forte. “Quando a equipe de consertos chegar, pedirei que o levem com eles. O que acha? Eles podem querer um dólar ou dois para ajudá-los a te ajudar...”

Daqui a dois dias? Longe de ser o ideal. Mas é a primeira oportunidade real que surgiu.

Para agradecer a Winters e sair, vá para 180.

Para perguntar sobre sua biblioteca, vá para 62.

57

Você sobe o acesso, a mais central das ruas principais do vilarejo. Ele aponta diretamente para a estranha estrutura de metal. À medida que você sai da sombra das casas próximas, você é recebido por um panorama magnífico que se espalha do norte para o sudeste. As últimas cores do outono colorem as colinas com um dourado indolente.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

A estrutura, ao contrário, é feita de ferro inflexível, de um preto chamuscado. Ela suporta uma imensa plataforma curvada à altura da sua cabeça. Suportes adicionais serpenteiam até um ponto central. Parecem ter sido algum tipo de escultura tempos atrás, mas agora estão retorcidos e derretidos para além do reconhecimento.

Um cavalheiro mais velho passa, olhando para você com olhos reumáticos. “Você está aqui para o festival?” ele pergunta. “Esse é o Farol. Quando o acenderem, na noite de amanhã, você poderá vê-lo a quinze quilômetros de distância.” Ele dá um pequeno aceno de satisfação, então continua seu caminho, apoiando-se em sua bengala.

Agora você percebe fardos de madeira, amarrados e empilhados contra as construções próximas. Talvez este festival seja uma distração interessante. Mas você realmente precisa ir para Arkham o mais rápido possível.

Faça um teste de Encontrar. Se você for bem sucedido, vá para 69. Caso contrário, vá para 25.

58

Você desperta com o som de pés na rua do lado de fora. Seu descanso noturno lhe trouxe uma nova determinação. Hoje, você irá interagir com Emberhead do seu próprio jeito.

Você pode recuperar 1 ponto de vida, caso tenha sido ferido. Vá para 64.

59

Um grito desesperado o acorda. Você se sente escoregar no assento enquanto o motorista gira o volante e o ônibus sai da estrada. Tarde demais, você tenta se agarrar ao banco da frente. Mas então cai no corredor e suas costelas se chocam contra a borda do assento oposto. Você perde o ar. O ônibus para com um baque.

O motorista pula de seu assento e vai para a estrada. À medida que você se estira, zozno, no chão, você ouve uma série de xingamentos.

O motorista volta para dentro e vê você no chão. Ele parece preocupado e o ajuda a voltar para o seu

assento. Você entende agora o que aconteceu. Um trator Fordson parara na estrada e o motorista precisou desviar para evitar tal obstáculo de aço.

“Desculpe”, diz ele. “Todo esse campo por aí e ele tem que escolher logo a estrada pra estacionar. Você tá bem?”

Você não acha que algo esteja quebrado. Mas você ficará com um hematoma bastante roxo nos próximos dias. O motorista da ré com o ônibus e então dá a volta pelo trator, encarando o fazendeiro.

Você perdeu 1 ponto de vida no acidente. Marque a perda na sua ficha de investigador, mas mantenha o registro do valor original. Eventualmente você acabará se curando e retornando a este valor. Se você ficar com 0 ou menos pontos de vida, você vai cair inconsciente e poderá morrer.

Agora vá para 71.

60

A inclinação suave é enganosa, e sua testa está úmida de suor quando você chega ao topo da colina. Você para por um momento para recuperar o fôlego e olha para o leste. O vale à frente é uma floresta densa, embora você tenha vislumbres de uma via fluvial estreita. Ainda não há sinal de povoado algum. Parece haver algo no horizonte — um torreão, talvez? Mas certamente vai levar mais oito ou nove horas de caminhada.

Você olha de volta para Emberhead. O vilarejo no topo da colina é uma silhueta negra e áspera contra o cintilante pôr-do-sol.

Você pode fazer um teste de Arqueologia. Se você tiver sucesso, vá para 66. Caso contrário, vá para 72.

61

Você fica escondido na grama e observa a atividade em torno do Farol. Aldeões trazem ainda mais fardos de lenha e os empilham de forma organizada. Outro grupo passa os pacotes para um par de homens em cima da plataforma do Farol. Eles estão construindo uma estrutura triangular, semelhante a uma fogueira gigantesca.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

Enquanto observa, você fica impressionado com os modos dos trabalhadores. Este é o festival deles. Você esperaria uma atmosfera alegre e cheia de conversas animadas. No entanto, os rostos de alguns mostram resignação e distanciamento; de outros, puro pavor.

Você observa por uma boa meia hora antes de escapar do lugar.

Vá para 120.

62

Você faz uma pequena, mas lisonjeira observação sobre alguns dos volumes nas prateleiras dele. Winters cora de satisfação.

“Bem, é claro que eles não são minha coleção pessoal. Eles pertencem à vila”, diz ele. “Mas fui eu quem selecionei a maioria dos itens recentes. Esta é a biblioteca da comunidade, entende? Coloquei a placa de PRIVATIVO apenas para impedir que as pessoas saiam da sala de reuniões e fiquem entrando aqui. Mas na realidade este é um espaço público.”

Você dá uma olhada nas estantes. Há uma coleção esparsa mas respeitável sobre matemática e Ciência, seções aceitáveis sobre história e artes e uma estante de literatura. Ele tem alguns romances popularescos escondidos em um canto, e também edições envelhecidas da revista Bizarre Tales.

“Qualidade nem sempre equivale a popularidade, infelizmente.” Winters lhe dá um sorriso de desculpas.

Para tirar um tempo para fazer pesquisas na biblioteca, vá para 68.

Para sair enquanto ainda há luz lá fora, vá para 180.

63

Quando May se levanta, você ouve uma batida atrás de você. Você olha por cima do ombro, mas tudo que você pode ver é uma porta de madeira, completamente fechada.

May balança a cabeça em tom desaprovador. “A jovem senhorita da casa. Ele deve ter ficado espiando a gente. Ruth! Venha cumprimentar nosso hóspede.”

Há uma pequena pausa, então a porta se abre. Dois olhos arregalados olham para você através da fresta, por entre os cabelos desgrenhados e uma camisola interiorana.

“Como se diz?”

Os olhos piscam. “Prazer em conhecê-lo.”

“Agora volte para a cama.”

A porta se fecha novamente.

“É minha filha Ruth. Fez dez anos neste verão. Ela é tanto um encanto quanto um tormento. Não se preocupe, ela dorme comigo. Ela não vai incomodá-lo. Bem, tenha uma boa noite.”

Você se retira para o seu quarto. É um pouco frio, mas você está muito cansado para se preocupar em acender a lareira. Os lençóis estão limpos e a cama logo se aquece. O silêncio do lado de fora soa estranho depois de ter vivido por tanto tempo em uma cidade, mas você logo adormece.

Agora vá para 154.

64

A cozinha das Ledbetter está vazia, embora pão e ovos tenham sido preparados para o seu café da manhã. May deixou um recado, explicando que saiu com Ruth por algumas horas.

Se você esteve envolvido em uma briga na vila na noite passada e quer investigar as consequências, vá para 70. Caso contrário, vá para 78.

65

As chamas lambem suas pernas. Seus olhos lacrimejam. Você está envolto em fumaça. Pode ser a sua imaginação, mas você acha que consegue sentir as correntes cederem um pouco. Você força elas com seu peso, sem pensar em como o ferro lacera os seus pulsos.

Receba 1D6 pontos de dano causados pelo fogo. Se isso o reduzir à zero pontos de vida, você desmaia e é queimado até a morte! Fim da história. Caso contrário, faça um teste de FOR. Se for bem sucedido, vá para 93. Se falhar, vá para 77.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

66

A posição do sol lhe incomoda. Ela o lembra algo de uma das revistas científicas; um artigo sobre círculos de pedra na Inglaterra, talvez? Você verifica sua posição em relação às montanhas no norte, fechando os olhos para visualizar o traçado de Emberhead, do que conseguiu captar em suas explorações nesta manhã. A estrutura metálica é a chave de tudo, posicionada no promontório como está. Sim, parece perfeitamente possível.

Você não tem como ter certeza sem fazer medições apropriadas e consultar as tabelas, é claro. Mas se o seu palpite estiver correto, a via central de Emberhead está posicionada de modo que durante o solstício de verão, os raios do sol nascente irão brilhar através da estrutura metálica e então diretamente para o centro da rua.

Talvez esta seja apenas especulação imaginativa. Mas algo nela parece correto.

Você pode marcar a pequena caixa ao lado da perícia Arqueologia. Agora vá para 79.

67

Você cai em um ângulo estranho e sente algo se quebrar. Você passa a mão embaixo de si. As pontas dos dedos retornam úmidas de sangue. Paredes pretas mancham as bordas de sua visão.

Você recebeu uma Lesão Grave. Faça um teste de CON. Se for bem sucedido, vá para 82. Se falhar, ou se seus pontos de vida chegaram a zero, vá para 92.

68

Winters está feliz por você passar o resto da tarde na biblioteca e oferece uma cadeira reta, mas confortável. Você tem tempo suficiente para seguir com profundidade apenas uma linha de pesquisa.

Para ler sobre a história da região, vá para 74.

Para ler sobre o festival, vá para 81.

Para ler algo sobre Ciência, vá para 88.

Para ler um pouco das obras literárias do gênero weird fiction, vá para 94.

69

Conforme se afasta da estrutura de ferro, você percebe algo estranho em relação à construção da aldeia. Todas as casas de madeira estão concentradas no oeste e no sudoeste. A leste e nordeste, mais próximo do Farol, as construções são feitas de tijolos escuros e argila. Isso significa que o povoado começou no Farol e se espalhou para o oeste?

Você pode marcar a pequena caixa ao lado da perícia Encontrar. Agora vá para 25.

70

Você se sente assustado enquanto se aproxima do local onde você e Arbogast foram atacados. Sua memória do encontro é fraca, mas você se lembra de uma ou duas imagens vívidas.

A princípio, você acha que não há nada para a ser visto: nenhuma arma descartada ou figuras inconscientes. Mas, após um exame mais detalhado, você encontra fragmentos pegajosos e coagulados, além de linhas escurecidas na grama.

Se o vilarejo tivesse uma delegacia, você poderia ir lá. Mas algo lhe diz que os acontecimentos já ultrapassaram a alçada da polícia.

Vá para 78.

71

Você retoma sua jornada. O motorista faz as curvas com mais cautela do que antes. Ele olha por cima do ombro, em sua direção, algumas vezes.

“Desculpe por aquilo”, diz ele. “aquele cara era mais burro que um porco. Eu sou Silas. Qual o seu nome?”

O acidente foi no mínimo tanto culpa de Silas quanto do fazendeiro. Mas não parece inteligente antagonizar o homem enquanto ele está dirigindo apenas para você no meio do nada.

Invente um nome para o seu personagem e registre-o na sua ficha de investigador. Você pode acrescentar sua idade; para os propósitos desta aventura, seu personagem provavelmente teria entre 23 e 36 anos.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

O ônibus toma uma estrada mais estreita, que serpenteia subindo por colinas tomadas por flores-tas. Silas fica conversador.

“Indo para Arkham, né? Não posso dizer que já ouvi falar do lugar. Fui pra Boston uma vez. Não gostei. Muita agitação. Você tem família lá? Alguém especial te esperando?”

A tarde está acabando. Você não vê nenhum mal em falar para Silas sobre sua nova vida.

“Um emprego é? E trabalha com o quê?”

Escolha uma ocupação para o seu personagem entre as seguintes opções:

Se você for um Antiquário, vá para 102.

Se você for um Médico, vá para 226.

Se você for um Jornalista, vá para 239.

Se você for um Detetive Particular, vá para 249.

Se você for um Professor, vá para 265.

72

Você sente uma pontada de insegurança ao pensar em suas malas, lá em cima das colinas, abandonadas aos cuidados de uma mulher que você conheceu há menos de um dia. Elas guardam todas as suas posses mundanas, salvo o que você traz consigo.

No entanto, parte de você se delicia com esta expedição impetuosa, sem mapa, com poucos suprimentos, adentrando o desconhecido enquanto a noite cai. Sua vida foi muito segura até agora. Há uma certa alegria nesta liberdade perigosa.

Vá para 79.

73

Você se choca contra o chão. O ar escapa de seus pulmões. Sangue escorre de sua cabeça.

Se seus pontos de vida chegaram a zero, vá para 92. Caso contrário, vá para 82.

74

Não há nenhum livro de história sobre a região, e você precisa juntar informações advindas de uma variedade de volumes finos e especializados.

Há algumas sugestões de que a colina sobre a qual Emberhead foi construída era um lugar de reverência dos Abnaki, ou Abenaki, uma tribo nativa cujo nome significa “povo da terra da alvorecida”. A tribo fazia uma viagem anual para a colina “quando as folhas adquiriam o tom mais profundo do pôr-do-sol.” Existem algumas referências a rituais para o sol realizados na área, mas eles não são referenciados de forma convincente.

A região foi envolvida na Guerra do Rei George e, em 1746, as forças coloniais britânicas contra-atacaram em resposta a uma invasão da Confederação Wabanaki, a qual incluía os Abenaki. Os homens do Rei não deram trégua e os poucos sobreviventes entre os nativos foram expulsos permanentemente da área.

Não parece haver uma data confirmada de quando Emberhead em si foi fundada, embora existam relatos de colonos na colina pouco depois do fim da Guerra Revolucionária.

Agora vá para 99.

75

May franze a testa quando você anuncia sua intenção de dar um passeio. “Tenha cuidado”, diz ela. “Emberhead é rodeada por penhascos e não temos suas sofisticadas lâmpadas de rua por aqui. Pegue o lampião e cuidado com onde anda.”

Do lado de fora, você entende o que ela quis dizer. O céu está nublado e apenas alguns vislumbres de luz do luar espreitam por entre as nuvens. Sem o pesado lampião, você estaria andando em uma escuridão quase total. Você não pode esperar ter uma visão geral da aldeia esta noite.

A rua de May é uma passagem estreita cercada por casas escuras e atarracadas. Ao final, entretanto, ela se abre. Uma via ampla começa à sua direita. Uma placa grosseira a denomina de Rua Silbury. À esquerda, a poucos metros de distância, sua luz revela a armação torta de uma cerca simples, e além disso, o chão se torna escuridão. Você dá alguns passos mais para perto, mas não consegue ver nada. O ar que vem de baixo resfria o seu rosto. Então, algum instinto faz você olhar ao redor.

Vá para 86.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

76

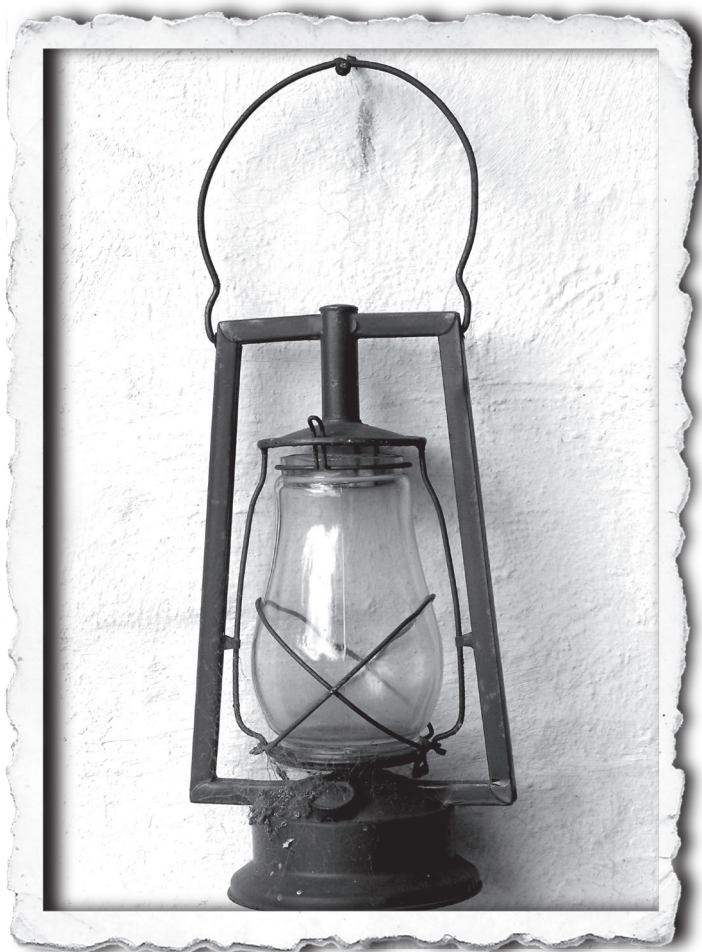
O cheiro característico do pó faz lembrar uma demonstração de ervas perigosas de um dos seus antigos professores. Embora provavelmente exista mais de um componente, você tem bastante certeza de que o pó contém meimendo negro, o qual possui propriedades soporíferas e alucinógenas.

Você elimina o pequeno montículo de pó e o espalha pela lareira.

Você pode marcar a pequena caixa ao lado da perícia de Ciência (Botânica). Para dormir agora, vá para 58. Para ficar acordado a noite toda, vá para 52.

77

As correntes cedem um pouco mais. Você sente que você poderia quebrá-las, se você tivesse só um pouco mais de tempo—



Mas enquanto você sente a carne de suas pernas se chamuscar, o fogo se espalha por seu casaco e lambe o seu rosto. E você sabe que não tem mais tempo.

Você queimou até a morte no Farol.

Por que não tenta de novo? Fazendo escolhas diferentes, você pode ser capaz de escapar ou de enganar o povo de Emberhead.

Fim da história.

78

Você dá uma volta silenciosa pelo vilarejo, parando em lugares discretos para observar os moradores. O lugar está bastante movimentado para esta hora da manhã. Aldeões sonolentos vêm e vão pelas ruas, transportando fardos de lenha para o lugar que você os ouviu referirem como o Farol. Você vê duas figuras já na sua superestrutura, arrumando a madeira. A fogueira do Festival será bem impressionante. Mas você pretende ficar para vê-la? Agora, você suspeita que algo está errado.

Enquanto os aldeões estão distraídos, você pode fazer algumas investigações ilícitas. Ou você pode simplesmente sair da cidade sem olhar para trás.

Você pode, agora:

— *Vasculhar o quarto de May Ledbetter; vá para 83.*

— *Ir sozinho para a prefeitura; vá para 126.*

— *Examinar mais de perto o pátio dos artesãos; vá para 219.*

— *Espionar a atividade no Farol; vá para 29.*

— *Esgueirar-se para a estrada do leste e fugir para sempre; vá para 7.*

79

Você volta para a estrada e retoma sua caminhada para o leste. Pelo menos, você espera que ainda esteja indo para o leste. As curvas da estrada se tornam desorientadoras quando a luz do sol começa a desaparecer. Nuvens escondem as estrelas. Parece que você não alcançará outro povoado antes de escurecer, e você

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

sente suas pernas cansadas. O ar está muito mais frio agora.

Faça um teste Difícil de Escutar. Se for bem sucedido, vá para 240. Se falhar, vá para 234.

80

Você limpa a garganta e começa o ritual que encontrou no estranho livro, pronunciando as estranhas sílabas da melhor forma possível. Pelo toque do calor em seu rosto, você sabe que o fogo está cada vez mais perto, mas você coloca seu pânico de lado e se concentra em completar o cântico.

À medida que você pronuncia as palavras, você percebe que a música dos aldeões mudou e que também eles estão entoando. Seu estômago se embrulha. Vocês estão entoando exatamente os mesmos sons!

As chamas alcançam as suas roupas e você sente uma dor excruciante. Você levanta a cabeça, tentando mantê-la fora do fogo impiedoso, e o que vê o faz esquecer sua agonia por um instante. Porque as próprias estrelas estão caindo, mergulhando dos céus para chover sobre Emberhead.

Você nota vagamente que os aldeões mudam para um cântico diferente. Mas seu corpo está em chamas, e por um momento você imagina que também você é uma estrela. Então tudo se torna branco.

Você queimou até a morte no Farol.

Por que não tentar de novo? Fazendo escolhas diferentes, você pode ser capaz de escapar ou de enganar o povo de Emberhead.

Fim da história.

81

Você não fica surpreso ao descobrir que não há trabalhos publicados sobre o festival de Emberhead. Winters vasculha as estantes e encontra uma monografia escrita à mão em papel amarelado por um Dr. Aniolowski. “Um conhecido do meu pai, acredito”, diz Winters.

O manuscrito é um pouco difícil de ler e você progride lentamente. Aniolowski especula que o festival tem sua origem em ritos pagãos trazidos por colonos celtas, que celebram os antigos festivais do Beltane, Samhuinn, Imbolc e Lughnasadh. Há uma discussão sobre a luta entre as estações e algumas referências indiretas ao “alinhamento” em Emberhead. Aniolowski sugere que o significado do festival mudou lentamente por volta da virada do século.

A monografia acaba no meio de uma frase no final da página 28, justamente quando começava a discutir as práticas modernas. Você pergunta a Winters se ele tem as páginas restantes.

“Não. Temo que elas tenham sido colocadas no lugar errado”, ele diz. “Talvez eles ainda estejam na biblioteca em algum canto, mas...” Ele dá de ombros. “Preciso tirar um tempo para fazer um inventário minucioso.”

Agora vá para 99.

82

Depois de cinco minutos, você consegue ficar de pé e cambalear, apoiando-se no penhasco. Você emerge por trás de uma cabana. Dois aldeões o veem e correm para ajudá-lo. Cada um deles coloca um de seus braços em volta dos ombros e eles o levam de volta ao platô de Emberhead. Você está muito ferido para resistir.

Uma das mulheres locais o leva para uma casa e cuida de seus ferimentos. O toque frio da toalha molhada é bem-vindo. No entanto, os homens ficam por perto, observando. E quando ela termina, eles saem e trancam a porta.

Você sucumbe a uma onda de fadiga.

Vá para 108.

83

Apesar de sua hospitalidade, você não confia em May Ledbetter. Você retorna à casa dela com bastante liberdade. Aonde mais você iria?

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

No interior, a habitação continua vazia. Você bate na porta do quarto e espera. Silêncio. Você abre a porta com suavidade.

O quarto de Ledbetter é bem diferente de seu quarto limpo e organizado. Roupas sujas se amontoam no chão. Sobre um colchão áspero jazem livros escolares e romances baratos. Você percebe uma boneca velha e esfarrapada abandonada ao lado da cama.

Faça um teste de Encontrar. Se for bem sucedido, vá para 95. Se falhar, vá para 89.

84

O centro municipal fica de costas para um penhasco no extremo leste da rua Silbury. É a maior construção que você viu até agora em Emberhead. Está, no entanto, trancada e com as cortinas fechadas. Você a contorna, olhando pelos espaços entre as persianas. Parece haver uma sala grande, provavelmente para reuniões comunitárias, e um anexo menor que serve como escritório e arquivo. Uma das janelas está vedada com tijolos. De volta à porta principal, você não encontra sinalização alguma sobre horários de funcionamento.

“O Sr. Winters não abre de manhã, nesta época do ano”, diz uma mulher vestida de cinza que passa pela rua. “Melhor voltar de tarde.”

Você pergunta se o escritório possui um telégrafo.

“Não sei.” Ela dá de ombros. “Com quem falaríamos?”

Você terá que tentar novamente mais tarde. Vá para 25.

85

Você segue a trilha e faz bons progressos. Alguns tocos de árvores cheios de musgo marcam a rota e você se pergunta se esse percurso foi planejado. No entanto, após cerca de dez minutos, os ramos das árvores ficam mais próximos e torna-se mais difícil escolher um caminho a seguir. Logo quando você acha que consegue divisar um caminho aberto à frente, você tropeça.

Faça um teste de Sorte. Se for bem sucedido, vá para 91. Se falhar, vá para 97.

86

Uma figura escura como tinta está parada na estrada, cerca de vinte metros atrás de você. Ela o encara. Você tem a súbita impressão de que ela irá correr até você e jogá-lo do penhasco. Isso é inquietante.

Percebendo que foi vista, a figura se esgueira para um beco.

Para retornar à segurança da casa Ledbetter, vá para 100.

Para confrontar a figura sombria, vá para 121.

87

Você dá a volta numa formação rochosa para então descobrir que o homem desapareceu. A cordilheira se estende muito mais ao oeste, e a borda externa leva a uma queda perigosa. Você o perdeu.

Você pode fazer um teste Difícil de Encontrar. Se for bem sucedido, vá para 181. Caso contrário, desista e vá para 160.

88

Os volumes que você seleciona da seção de Ciências parecem um tanto fracos, até você tentar um de astronomia. Há um folheto dentro dele, publicado pela Sociedade Astronômica do Pacífico (São Francisco), especulando sobre a possibilidade de vida em Marte, o quarto planeta do Sistema Solar. Parece amplamente aceito que, embora o planeta não contenha corpos permanentes de água, como os lagos e mares da Terra, possui calotas polares que crescem durante o inverno marciano e diminuem durante o verão. Além disso, há outra mudança sazonal nas áreas escuras do hemisfério sul, onde a cor muda de verde para marrom, possivelmente uma indicação de vegetação. As opiniões são divididas, mas a vida em Marte parece ser uma possibilidade. Talvez a história do Sr. Wells não seja, afinal de contas, tão exagerada.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

“É astrônomo?” Winters dá um aceno de aprovação. “Emberhead é um lugar ideal para observar o céu noturno. Até mesmo Fomalhaut é visível no momento, e ficará assim por alguns dias. Siga para o lado direito de Pegasus e você poderá vislumbrá-la acima do horizonte. Gostaria que tivéssemos um telescópio apropriado.”

Agora vá para 99.

89

Você vasculha pelas gavetas de Ledbetter. A única coisa interessante que encontra é uma fotografia de casamento. O marido de May era um homem magro, com um queixo quadrado. Apesar da formalidade da pose, você consegue ver o carinho entre eles. Você sente uma pontada de culpa devido à sua intrusão. Além disso, May pode voltar a qualquer instante.

Se você deseja Forçar o teste de Encontrar, faça o teste novamente. Se for bem sucedido, vá para 95. Se falhar, vá para 101. Se preferir não arriscar, vá para 120.

90

Você limpa a garganta e começa o ritual que encontrou no estranho livro, pronunciando as estranhas sílabas da melhor maneira possível. Devido ao toque do calor em seu rosto, você sabe que o fogo está cada vez mais perto, mas você coloca seu pânico de lado e se concentra em completar o cântico.

À medida que você pronuncia as estranhas palavras, você percebe que a canção dos aldeões mudou e eles também estão entoando. Um formigamento sobrenatural começa a se formar em suas palmas e têmporas.

Você está lançando um feitiço. Você pode atribuir até 10 pontos de magia a este feitiço. Se você tiver menos do que 10 pontos de magia, você pode gastar pontos de vida para completar os pontos de magia — desde que não os gaste a ponto de ficar com 0 ou menos pontos de vida. Decida quantos pontos irá atribuir, e então vá para 198.

91

Você tropeça em uma raiz e cai. A grama longa amortece o impacto e você se levanta sem ter sofrido nada grave. Seu casaco precisará da atenção de uma escova e de uma esponja assim que puder.

À frente, você avista a estrada novamente. O atalho não foi tão bom quanto você esperava.

Vá para 79.

92

O penhasco parece se dobrar sobre você. A dor desaparece à medida que sua consciência desliza para longe.

Você sangrou até a morte devido aos seus ferimentos após cair do penhascos em Emberhead!

Por que não tentar essa aventura novamente? Escolhas diferentes podem mudar o seu destino.

Fim da história.

93

O desespero te dá forças e você se concentra no que imagina ser o elo fraco na corrente. Ela se parte! Você lança a corrente de lado, tropeçando em um dos cadáveres cobertos por panos vermelhos, afastando-se dos aldeões que o observam. Você tosse. Seus cabelos e sobrancelhas começam a queimar.

Receba 1D6 pontos de dano causados pelo fogo. Se isso o reduzir a zero pontos de vida, você desmaia e é queimado até a morte! Fim da história.
Caso não morra, vá para 137.

94

Winters ergue uma sobrancelha quando você se senta com as velhas revistas, mas não diz nada. As histórias da Bizarre Tales tratam de coisas fantásticas, com prisões na órbita da terra, demônios

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

aprisionando mulheres de meia idade e aranhas mecânicas que viajam entre planetas através de ondas de rádio.

Você se perde em uma história de ficção científica, na qual os inescrutáveis homens pernaltas atravessam um pântano vaporoso abaixo da superfície da lua, escravizados por cérebros flutuantes e mesméricos. Essa história improvável e estranha o diverte e relaxa, permitindo-lhe pensar melhor nas suas dificuldades recentes.

Se você perdeu Sanidade, você pode restaurar 1 ponto.

Agora vá para 99.

95

Você observa arranhões no assoalho que correspondem às pernas da cama. Com esforço, você empurra a cama. Há um tapete abaixo dela, e embaixo do tapete, um alçapão. Você o abre. O recinto escuro abaixo é algum tipo de porão.

Para descer ao porão, vá para 114. Se preferir desistir dessa empreitada, vá para 120.

96

Perto da casa Ledbetter, no lado norte da rua Silbury, há um pátio aberto. Você começa a ouvir marteladas ritmadas conforme se aproxima do lugar.

O pátio é o local mais movimentado que você já encontrou em Emberhead. Ele é rodeado por oficinas. Algumas são construções de tijolos, enquanto outras são cabanas grosseiras. Um ferreiro para de martelar, empurrando algo vermelho e brilhante em um balde de água fria. Um tecelão olha para cima de seu tear, piscando para você um instante antes de retornar ao seu trabalho. Um oleiro, um entalhador e um carpinteiro trabalham cada um em seu próprio espaço, trocando gracejos amigáveis.

Você anda por entre os artesãos, conversando sobre o trabalho deles. Eventualmente, você pergunta se eles exportam seus trabalhos para fora da vila. Alguns deles enviam encomendas ocasionais com Silas. Alguns vendem apenas para os aldeões. Você não recebe sugestão alguma sobre transportes alternativos.

Faça um teste de Psicologia. Se for bem sucedido, vá para 106. Caso contrário, vá para 25.

97

Você tropeça em uma raiz e cai com força. Você arfa enquanto a dor sobe pelo seu braço. Um galho morto perfurou seu antebraço e fez um talho de quase dez centímetros de comprimento. Sangue goteja na grama.

Adiante, além das árvores, você vislumbra a estrada. Talvez você devesse ter continuado nela em vez de rumar pelo desconhecido.

Perca 1D3 pontos de vida. Você pode fazer isso usando um dado comum de seis lados; basta dividir o resultado por dois e arredondar para cima. Este é um ferimento significativo, mas, felizmente, não é suficiente para deixá-lo inconsciente.

Você pode tentar um teste de Primeiros Socorros. Se for bem sucedido, restaure 1 ponto de vida e marque a pequena caixa ao lado da perícia Primeiros Socorros.

Então vá para 79.

98

Você está pensando sobre seu próximo movimento quando vê um aldeão, um homem calvo com uma orelha mutilada, observando-o intensamente. Algum instinto faz você andar na outra direção. Então você vê os outros, à sua frente e também vindo pelos lados: um adolescente cauteloso, uma matrona de olhos malvados e um homem carregando um porrete. Eles não estão encarando você tão diretamente quanto o primeiro, mas estão. E eles estão se aproximando. Você não tem como superar quatro deles de uma só vez.

Para tentar despistá-los por entre as construções, vá para 158.

Para sair correndo, vá para 164.

99

A tarde passa. Você ainda não terminou a sua leitura quando Winters olha pela janela e se levanta. Ele limpa a garganta.

Faça um teste de Nível de Crédito. Se você for bem sucedido, vá para 111. Se falhar, vá para 105.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

100

Você foge de volta pela rua estreita, com o lampião balançando em suas mãos. Você alcança a porta e bate nela com urgência. May fica surpresa de vê-lo tão cedo.

“O ar daqui de cima pode cansá-lo se você não estiver acostumado”, diz ela.

Você olha para trás uma vez antes de fechar a porta. A figura sombria ainda está de pé contra o muro no final da rua, olhando para você. Ou é sua imaginação? A escuridão pode estar enganando seus olhos. Você desliza a pesada tranca para o seu lugar, travando-a.

May voltou para sua cadeira, mas agora ela pisca e boceja. “Acho que vou dormir. Que horas você gostaria do seu café da manhã?”

Vá para 63.

101

Uma sombra cai sobre você. “Então,” diz May Ledbetter. “Você sabe.”

Você tenta se levantar. Uma multidão de aldeões jorra de trás dela e o rodeia. Você luta, mas não consegue resistir a tantos adversários. Você é rapidamente sobrepujado.

Vá para 108.

102

Você menciona o cargo de assistente que lhe foi oferecido na Arkham Livros e Mapas Raros devido à força da recomendação de um amigo distante da família. Pensar nos tesouros que devem passar pela loja faz voltar parte da animação que você sentiu ao receber a carta de nomeação. Você sente um comichão nas palmas das mãos; não vê a hora de começar a trabalhar.

“Livros, hein?” Silas não continua com a conversa. Você tem a sensação de que ele não é muito de ler.

Sua perícia Nível de Crédito inicial é de 20%.

Suas Perícias Ocupacionais são: Avaliação, Arte/Ofício (especifique um ramo), História, Usar Bibliotecas, Outra Língua (especifique uma), Encontrar e uma entre Charme, Lábia, Intimidação ou Persuadir. Você também pode escolher uma outra Perícia, exceto Mythos de Cthulhu, como uma especialidade pessoal. Atribua os seguintes valores entre as Perícias Ocupacionais, anotando-os no quadrado grande ao lado de cada uma: 70%, 60%, 60%, 50%, 50%, 50%, 40%, 40%. Ignore qualquer valor inicial já mencionado na ficha de investigador.

Depois vá para 128.

103

Não há garantias de que a trilha conduza de volta à estrada que você está seguindo. É melhor continuar com seu curso, mesmo que demore mais. Mas você está desconfortavelmente consciente de que o sol está se pondo atrás de si enquanto caminha.

Quinze minutos depois, você está passando por uma clareira natural quando nota um movimento com o canto do olho. A cerca de trinta metros de distância, algo grande está em cima de um tronco. Tem mais ou menos a sua altura, é preto e tem orelhas pequenas e arredondadas. Enquanto você observa, a criatura se ergue sobre as patas traseiras. Um urso! Ele parece bastante interessado na fruta pendurada logo acima dele.

Se quiser dar uma olhada mais de perto no urso, vá para 110.

Se permanecer imóvel, vá para 116.

Se vai se afastar lentamente, vá para 122.

104

Você bebe do copo. Ele contém água fresca e refrescante, que você engole rapidamente. Quando ele está vazio, a mulher se vira para sair. Você fala com ela, mas ela sai e fecha a porta.

Mais tarde, você tenta gritar. Sua voz deve ser audível do lado de fora, mas nada acontece. Parece que todo o vilarejo está envolvido.

Vá para 205.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

105

“Infelizmente eu tenho que resolver algumas coisas antes de escurecer. Então, preciso fechar e biblioteca por hoje. Que tal voltar amanhã à tarde, já que está tão interessado?”

Você sai do lugar com Winters, esperando enquanto ele tranca a porta. Você agradece o café e o acesso à biblioteca. Ele entra em uma ruela e desaparece. Você espera já estar longe do vilarejo antes da tarde do dia seguinte, mas é bom saber que existe um lugar onde poderia passar o tempo.

Agora vá para 180.

106

Uma das oficinas está fechada. Quando você se aproxima dela, a conversa entre os artesãos fica estranha — quase forçada. Interessante.

Você pode marcar a pequena caixa ao lado da perícia Psicologia. Agora vá para 25.

107

A escadaria do penhasco! Você retorna para o vilarejo. Olhos te seguem enquanto você caminha pelo lugar. Finalmente, você volta para a casa Ledbetter, bocejando visivelmente. Sozinho por um instante, você desliza para um beco e procura tomar o caminho que vai para a parte dos fundos das construções.

Você encontra o ponto que queria e cuidadosamente arrasta os seus pés para a beirada, prestando atenção em cada passo e tentando não pensar na queda de seis metros abaixo de você. Você se agarra à pedra gelada do penhasco. Um passo para baixo, depois outro... Alguém dá a volta em uma construção próxima e você abaixa a cabeça para fora da vista.

Sessenta segundos depois, seus pés tocam terra firme. As cabanas próximas estão fechadas. Com passos leves, você vai em direção à estrada do leste.

Vá para 152.

108

A luz desbotada que entra por uma janela estreita lhe diz que a tarde está se transformando em noite. Suas mãos estão algemadas atrás de suas costas, então você não consegue sequer se deitar na cama áspera. Uma mulher desconhecida entra no recinto. O rosto dela é enrugado e seus olhos são mortíços. Ela não olha em seus olhos, mas coloca um copo em seus lábios.

Para aceitar a bebida, vá para 104. Para recusá-la, vá para 113.

109

Você consegue escapar de ser agarrado pelos jovens. O fogo sobe pelos ombros deles e lhes incendeia os cabelos. Uma cortina de fumaça o envolve. Suas pernas estão queimando. Você precisa sair do Farol imediatamente.

Receba 1D6 pontos de dano causados pelo fogo. Se isso o reduzir a zero pontos de vida, você desmaia e é queimado até a morte! Fim da história. Se não, vá para 137.

110

Você anda cautelosamente em direção ao urso, tentando ficar escondido pelas árvores.

Faça um teste Extremo de Furtividade (você precisa de um resultado igual ou menor a um quinto de sua perícia Furtividade). Se passar, vá para 143. Se falhar, vá para 129. Se tirar 96 ou mais, você conseguiu um Desastre: vá para 149.

111

“Fico feliz em deixá-lo responsável por cerca de meia hora.” Ele sorri. “Por favor, não empreste nenhum livro sem que apresentem um cartão de biblioteca válido.”

Você agradece a Winters pela confiança e continua com sua leitura por um tempo. À medida que

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

a luz enfraquece, você se vê bocejando, sozinho na sala. Talvez seja hora de ler outra coisa.

Faça um teste de Encontrar. Se for bem sucedido, vá para 118. Se falhar, vá para 124.

112

Seus olhos afiados encontram o que você procura após alguns minutos observando a face do penhasco. Há uma série de rochas proeminentes, combinadas com o que parecem ser incisões feitas por mãos humanas. O resultado é uma engenhosa escadaria escondida que permite descer o penhasco. Sem dúvidas, a figura sombria a usou para descer com segurança.

Olhando para baixo, você vê apenas algumas cabanas bastante simples, à direita. Isso poderia ser um achado interessante, caso você não estivesse prestes a ir embora de Emberhead.

Você descobriu um segredo. Se você em algum momento precisar escalar ou descer este penhasco a nordeste, o texto irá lhe dar uma dica. Quando isso acontecer, se quiser tentar usar a escada, adicione 100 ao número do trecho do texto em que estiver e vá para o trecho do número resultante. Se o novo trecho não parecer fazer sentido, você deve retornar ao trecho original e continuar a partir dele.

Recupere 1 ponto de Sanidade. Você pode marcar a pequena caixa ao lado da perícia Encontrar. Agora vá para 192.

113

Você afasta o rosto e, quando ela tenta novamente, você derruba o copo das mãos dela com uma cabeçada. O líquido transparente se derrama pelo chão.

A mulher dá de ombros e se vira para sair da sala. Você grita para dela, mas ela não esboça nenhuma reação.

Não demora muito para você ficar com sede.
Vá para 205.

114

A luz do dia mal oferece iluminação suficiente para você enxergar, mas um lampião aceso durante o dia seria muito suspeito. Você se espreme para de baixo do chão e dá uma olhada ao redor.

Sua primeira impressão é de que May guarda suas velharias ali, pois há muitas caixas de tamanhos diferentes empilhadas em montes desordenados. Demora alguns segundos para você perceber que tudo aquilo são mochilas ou malas de viagem. Há cerca de vinte delas.

A implicação disso lhe atinge com violência. No entanto, você mantém controle o suficiente para verificar as etiquetas das bagagens. Você conta oito ou nove nomes diferentes antes de parar. Arrastando-se de volta para o quarto, você fecha o alçapão com os dedos trêmulos, colocando a cama de volta em seu lugar.

Vá para 120.

115

O ar está fresco e a caminhada até o cume inferior é revigorante. Você nota campos de cultivo que se estendem ao longo das terras baixas em torno de Emberhead. Entre as plantações há algum gado, mas nenhum cavalo. Você vai ter que fazer a sua viagem a pé?

Mais abaixo, a estrada margeia a borda do cume e desce. Existem algumas choupanas espalhadas por lá, com sinais de serem habitadas. Elas estão bastante separadas umas das outras.

Enquanto você as examina, uma porta se abre, e um homem mais velho sai. Ele traça um terno esfarrapado, mas carrega um pedaço de pano, que ele joga sobre a cabeça como um capuz. Quando ele faz isso, ele vê você e estaca.

Faça um teste de Sorte. Se for bem sucedido, vá para 127. Se falhar, vá para 135.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

116

Você mantém sua respiração controlada e observa a criatura. Ela faz uma pausa e olha ao redor da clareira.

Faça um teste de Sorte. Se for bem sucedido, vá para 136. Se falhar, vá para 129.

117

A procissão que anda através d'O Acesso é lenta e formal, salvo quando você percebe uma oportunidade e tenta se livrar de seus captores. Um arrepio lhe sobe pela nuca quando você vê três figuras humanas sendo carregadas à sua frente, envoltas em tecido vermelho. O Farol assoma cada vez maior, sua silhueta terrível é como um triângulo preto apontando para as estrelas. Um rumor baixo começa a zumbir por entre as figuras encapuzadas — inusitada, lhe vem a ideia de que são como pessoas de luto em um funeral. A fumaça de suas tochas o faz tossir. Você sente o calor em seu rosto.

À medida que você alcança a área aberta ao redor do Farol, três dançarinas se separam do grupo: meninas jovens girando bolas de fogo em arcos espetaculares, desenhando círculos vermelhos no ar noturno. Uma a uma, eles se aproximam de você e tocam sua testa com dedos sujos de fuligem. Cada uma delas beija você três vezes: na bochecha esquerda, na bochecha direita, e na testa. Então elas sussurram em seu ouvido. O cheiro de querosene invade suas narinas.

Faça um teste de APA. Se for bem sucedido, vá para 10. Se falhar, vá para 148.

118

Enquanto você dá uma olhada nas prateleiras, você tenta afastar um dos três volumes de “Uma Gramática Abrangente dos Povos Andinos”, de Walpole. Mas você não consegue mover o livro, e após uma inspeção mais atenta você descobre que os três volumes estão colados uns aos outros e presos à

parede. Isso é algum tipo de maneira discreta de reforçar as prateleiras?

Você ouve passos no corredor e, por instinto, afasta-se de sua curiosa descoberta.

Você pode marcar a pequena caixa ao lado da perícia Encontrar. Agora vá para 124.



119

O grupo ao sul parece ser menos perspicaz do que o grupo do oeste. Você se aproxima e explica que estão precisando deles no Farol. Eles parecem ficar em dúvida. Você se oferece para vigiar a estrada para eles e estende sua mão para um ancinho.

“Não. Você vem conosco”, diz o primeiro. Ele franze o cenho simiesco.

Faça um teste Extremo de Lábia. O resultado do teste precisa ser igual ou menor a um quinto do valor da perícia (o número na caixa inferior direita). *Se você for bem sucedido, vá para 132. Se falhar, vá para 139.*

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

120

Você sente um profundo desconforto em relação a Emberhead e por este dia em particular.

Uma vez que tenha tentado três das opções abaixo, vá para 98.

Caso contrário, você pode:

— *Vasculhar o quarto de May Ledbetter: vá para 83.*

— *Ir sozinho para a prefeitura: vá para 126.*

— *Examinar mais de perto o pátio dos artesãos: vá para 219.*

— *Espionar as atividades no Farol: vá para 29.*

— *Esgueirar-se para a estrada do leste e fugir para sempre: vá para 7.*

121

À medida que você se aproxima, a figura dá um passo para trás, e então outro. Ela escapole para um beco entre duas casas.

Para alcançar seu alvo, você precisa fazer um teste de Rastrear.

Se for bem sucedido, vá para 141. Se falhar, vá para 130.

122

Você já ouviu falar que os ursos não são agressivos, mas por que se arriscar, estando sozinho a quilômetros de qualquer ajuda? Você se afasta com passos cuidadosos e silenciosos. O urso não demonstra qualquer interesse por você.

Vá para 79.

123

Eles o levam de volta para o centro da pira. Os olhos deles estão repletos de fervor e terror. Mesmo enquanto as chamas se espalham sobre os jovens e queimam suas roupas, mesmo quando o calor aumenta e cauteriza sua carne, mesmo enquanto a fumaça o sufoca e sua visão obscurece, eles o seguram

no fogaréu. Seus gritos se misturam aos deles enquanto o fogo faz o seu trabalho.

Você queimou até a morte enquanto era segurado por dois adolescentes.

Por que não tentar de novo? Fazendo escolhas diferentes, você pode ser capaz de escapar ou enganar o povo de Emberhead.

Fim da história.

124

A porta se abre e Winters entra novamente na biblioteca. Ele traz um sorriso pequeno e satisfeito. O olhar dele se volta para você, parado em frente às estantes. “Já esgotou o nosso estoque? É claro que aceitamos doações.” Ele ri. “Infelizmente já é hora de fechar.”

Você sai do lugar com Winters, esperando enquanto ele tranca a porta. Você agradece o café e o acesso à biblioteca. Ele vai embora, tomando a rua Silbury.

Agora vá para 180.

125

Do outro lado da rua de May Ledbetter, você vê um varal com algumas roupas largas e amarrotadas. Não é muito, mas você usa suas próprias roupas como enchimento, improvisa um chapéu e muda o seu andar para um coxear encurvado.

Ninguém presta atenção em você enquanto você manca até a saída sul do vilarejo. Os guardas ainda estão em seus postos, examinando os transeuntes. Mas eles estão começando a parecer entediados.

Faça um teste Difícil de Disfarce. Se for bem sucedido, vá para 146. Se falhar, vá para 139.

126

Mantendo distância das ruas, você dá a volta pelos penhascos ao norte e se aproxima da prefeitura por trás. Ela fica próxima ao Farol e você não conseguirá usar a porta sem ser visto. Você verifica

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

as janelas. A do lado leste, de frente para o Farol, está vedada com tijolos.

Uma persiana está aberta na janela do lado mais oeste da construção e você consegue abri-la e deslizar para dentro, fechando a persiana atrás de si. Você acaba na sala de reuniões do vilarejo e atravessa o recinto, passando por fracos fachos de luz e escutando a conversa animada dos moradores vinda do lado de fora. A porta à frente de você está marcada como PRIVATIVO. Sem ouvir nada do outro lado, você gira a maçaneta.

Vá para 133.

127

O homem olha para o vilarejo, examinando os penhascos. Você tem um breve relance de seu rosto. Há algo inquietante nele. Então ele se vira para se afastar da estrada. Mas, enquanto o faz, levanta uma mão e lentamente acena para você.

Se você seguir o homem estranho, vá para 142. Se isso lhe parece imprudente, vá para 160.

128

Você percebe que Silas não fez nenhuma parada desde o incidente com o trator. O ônibus sobe rapidamente pela colina. No entanto, seus pensamentos são interrompidos quando a estrada sobe uma crista e você é agraciado com uma visão magnífica do panorama abaixo.

Um riacho serpenteia pelo vale, quebrando a rica paleta de outono das árvores. À distância, as Montanhas Brancas se elevam em meio à neblina. Não há nenhum povoado, nem mesmo uma única cabana, até onde seus olhos alcançam. Os pássaros passeiam pelas copas das árvores, e você consegue perceber o que devem ser dois veados-de-cauda-branca vagando próximos à água.

Talvez você esteja cometendo um erro ao se mudar para a cidade. Será que seria capaz de sobreviver sozinho nesta exuberante região selvagem?

Você possui um valor base na maioria das perícias, listado entre colchetes após o nome da perícia na ficha de investigador. Por exemplo, você tem 20% em Escalar e um valor base em Esquivar igual à metade de sua DES.

Escolha quatro perícias que não sejam suas Perícias Ocupacionais (e nem Mythos de Cthulhu). Estas são suas Perícias de Interesses Pessoais. Aumente cada uma delas em 20.

Neste momento, você deve calcular os valores de metade e quinto de cada Perícia, da mesma forma que fez para os seus atributos. Lembre-se de arredondar para baixo. Se não estiver com vontade de fazer os cálculos, você pode deixar de lado essas contas até que seja necessário. Ou, se você estiver usando a versão interativa do PDF, ela fará todas as contas para você!

Agora vá para 144

129

Algo parece assustar o urso. Ele se vira e corre para a floresta, para longe de você, com seu traseiro balançando. Você espera por cinco minutos, mas o animal não retorna. Ainda assim, foi fascinante observar a criatura nos breves momentos que você teve.

Vá para 79.

130

A figura move-se rapidamente, com passos quase silenciosos. Você é atrapalhado pelo pesado lampião e pelo ambiente desconhecido. Você sai do beco em um pátio empoeirado e não consegue detectar nenhum sinal de seu alvo. Você dá uma olhada nos arredores por alguns minutos, mas a figura desapareceu.

Parece imprudente continuar seu passeio por ruas desconhecidas e escuras enquanto aquela presença ameaçadora está por aí. Você volta para a casa Ledbetter. May o deixa entrar e se instala em sua cadeira.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

Logo ela começa a bocejar. “Acho que vou dormir. Que horas você gostaria do seu café da manhã?”

Vá para 63.

131

Você anda pelas ruas de Emberhead. Já parece que você conhece cada canto e cada porta do lugar. É que simplesmente não há tanto para ver. Quando você emerge em um espaço aberto, o campo estrelado acima de você é arrebatador. As luzes de rua da sua cidade natal sempre atrapalharam a vista, mesmo em uma noite clara. Mas aqui, nessa escuridão nas alturas, uma infinidade de minúsculos diamantes brilha entre as estrelas mais familiares.

O espetáculo ocupa você por alguns minutos. Ao voltar seu olhar para o solo, você percebe uma figura sombria se escondendo atrás de uma casa. Um pedra solta faz barulho atrás de você. Uma segunda figura o encara de um beco.

Para se retornar à segurança da casa Ledbetter, vá para 157.

Para confrontar os vultos, vá para 163.

132

Sua impaciência é convincente e um aldeão lhe entrega um ancinho. Você anda até o meio da estrada e segura o ancinho em uma postura de sentinela. Os aldeões começam a ir em direção ao Farol, olhando para trás algumas vezes.

Assim que eles saem de vista, você larga o rústico ancinho e corre estrada leste abaixo.

Vá para 152.

133

A sala está apinhada de livros. Em um canto, há um pequeno banheiro e uma despensa. Uma rápida averiguada do resto da sala revela pouca coisa, então você se dirige para a estante de livros. A luz

fraca dificulta a leitura das lombadas. Há alguma coisa de útil aqui?

Faça um teste de Encontrar. Se você já examinou essa estante antes, você pode usar um dado de bônus. Consulte a página 11 do livro de Jogo Rápido para obter instruções sobre isso, se necessário.

Se for bem sucedido, vá para 147. Se não, vá para 140.

134

O ônibus percorre as estradas da zona rural. De início, o interior do veículo é sufocante e seu estômago se embrulha a cada curva da estrada. No entanto, o motorista abre a janela e, mudando de assento, você encontra um local onde a brisa atinge seu rosto. Você logo relaxa na jornada, observando as pequenas e pitorescas aldeias pelas quais o ônibus passa. Uma mulher encorpada entra no ônibus em um povoado e então acena polidamente para você. Ela desce no vilarejo seguinte.

A estrada sobe um pouco, passando por milharais e pomares. As folhas estão mudando de cor e as árvores estão vivas com vermelhos e dourados gloriosos. Você está começando a cochilar quando o condutor faz uma curva brusca em alta velocidade.

Some seu TAM com sua CON, depois divida o total por 10, arredondando para baixo. Este é o valor inicial de seus pontos de vida. Assinale isso na sua ficha de investigador. O total de seus pontos de vida pode diminuir, mas é improvável que ele exceda o valor inicial.

Você também tem um montante de Sorte. Jogue três dados de seis lados. Nos referimos a isso como “3D6”. Se você é novo com RPGs, pode ler sobre dados de RPG e suas terminologias na página 6 do livro de Jogo Rápido. Multiplique por 5 o resultado de sua jogada de 3D6, para conseguir seu valor inicial de Sorte e escreva-o em sua ficha de investigador.

Agora você deve fazer um teste de DES. Jogue 1D100. Isso significa jogar dois dados de dez lados e usar um valor para as dezenas e um valor para as unidades. Você deve escolher qual é qual antes de fazer a jogada!

Se o seu resultado foi igual ou menor que a sua DES, você passou no teste. Se foi maior do que sua DES, você falhou.

Você pode se sentir tentado a ignorar esses testes e simplesmente fingir que sempre passa neles.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

Mas Chamado de Cthulhu é um jogo de mistério e horror. Os terríveis desastres que podem acontecer com seu personagem fazem parte da diversão. Você não irá necessariamente se divertir mais caso seja bem sucedido em todos os testes.

Se você passou no teste de DES, vá para 261.

Se você falhou no teste de DES, vá para 59.

135

O homem estranho começa a correr, fugindo de você ao longo da cordilheira. Sua marcha é desigual, mas seus movimentos têm uma intensidade maníaca.

Se você irá persegui-lo, vá para 150. Se você tem mais o que fazer, vá para 160.

136

O urso enfia as garras no tronco e escala a árvore com uma agilidade surpreendente. Ele se estabiliza em um galho e começa a arrancar frutas da árvore, enfiando os frutos escuros — ameixas? — na boca.

Você o observa por cerca de dez minutos, até que o animal parece se cansar de comer e desce da árvore. Ele olha ao redor da clareira e boceja antes de se dirigir para a floresta, com seu traseiro balançando.

Observar o urso foi uma experiência enriquecedora. Você pode adicionar permanentemente um ponto à sua perícia Mundo Natural. Depois vá para 79.

137

Você salta para fora da conflagração, no lado mais distante do Farol. Seu coração lhe sobe à gar-



SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

ganta por um instante, quando vê a grande queda abaixo de você, mas você aterrissa a centímetros da beirada do penhasco. Você rola para apagar o fogo de suas roupas. Seus pulmões ardem. Tudo dói. O cântico dos aldeões se intensifica. Você espreita os arredores do Farol. Eles não parecem ter notado sua ausência em meio à fumaça ondulante. A maioria deles está olhando para o céu.

Você rasteja o mais rápido possível para a cobertura da casa mais próxima.

Vá para 156.

138

Com o tempo, May retorna à cozinha, e começa a limpar as coisas. Para falar com Ruth, você precisará fazer May sair por algum tempo. Você a ajuda com os pratos e tenta pensar em alguma desculpa. Logo lhe vem uma ideia, e você pergunta sobre Silas e pelos amigos dele no vilarejo.

May estreita os olhos. “Ele conhece Troy, do outro lado da vila”, diz ela. “Não saberia dizer se são amigos. São mais como um velho casal briguento. Mas ele provavelmente ontem passou a última noite na casa de Troy.”

Você pergunta a May se ela poderia visitar Troy e perguntar se Silas mencionou algum plano de voltar à vila. May demonstra dúvidas. “Agora?”, ela pergunta.

Sem olhar para a sua ficha de investigador, decida a melhor forma de influenciar May: apelando para as emoções dela; explicando como a demora ameaça sua carreira; ou tentando fazê-la concordar sem pensar muito. Em seguida, faça um teste de Charme, Persuasão, ou Lábia, respectivamente.

Se for bem sucedido, vá para 145. Se falhar, vá para 151.

139

Os moradores locais não são tão estúpidos quanto você pensa. Eles agarram você e o fazem voltar para o centro da vila.

Vá para 108.

140

Enfiado entre dois livros, você encontra um mapa detalhado da área em torno de Emberhead. Ele mostra bosques, contornos e as duas estradas, do leste e do oeste. Embora nenhum outro povoado esteja marcado, o achado pode ser útil, caso você decida partir hoje.

O ruído de atividade em torno do Farol parece estar aumentado e você se encolhe a cada voz que se aproxima demais da porta de onde está. Parece um bom momento para sair por onde veio, passando de novo pela janela.

Vá para 120.

141

O vulto se move rapidamente, com passos quase silenciosos, mas seus instintos lhe permitem continuar em seu rastro. Ele atravessa rapidamente um pátio empoeirado, passando por entre cercas de ferro. Você se aproxima enquanto ele dobra uma esquina apressadamente.

Uma brisa o alerta que você está perto da borda do penhasco. A luz bruxuleante de seu lampião revela a grama de suas beiradas enquanto você continua sua perseguição. Você diminui o ritmo, atento para fendas inesperadas em seu caminho. O vulto toma distância, mas ao invés de retornar para o labirinto das ruas, dirige-se para a borda do penhasco. Você se aproxima.

A figura sombria vira a cabeça para encará-lo mais uma vez. Você tem uma breve e desconfortável impressão de que há algo errado com o rosto da pessoa.

Em seguida, ela salta pela borda do penhasco.

Você fica boquiaberto. Você se aproxima da borda, seu lampião balançando ao vento. A luz fraca dança no rochedo lá embaixo. Teria você assustado tanto a figura que ela resolveu se suicidar? Seus instintos dizem que não. Mas você não consegue explicar o que aconteceu.

Faça um teste de Sanidade. Se você falhar, perca 1D2 pontos de Sanidade. Você pode fazer esta jogada com um dado comum de seis lados: 1, 2 ou 3 significa perder 1 ponto de Sanidade e 4, 5 ou 6 significa perder 2 pontos de Sanidade.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

Você encontra seu caminho de volta para a casa Ledbetter, o lampião tremendo em sua mão. Se May percebe o seu mal-estar, ela não diz nada. Você se sente fatigado.

Vá para 63.

142

Você segue o homem em torno da formação rochosa. Ele olha para cima, então anda até o meio de duas rochas e desaparece!

Uma inspeção mais atenta revela uma passagem estreita que conduz para dentro do penhasco. Há luz suficiente apenas para ver uma pequena câmara natural lá dentro. Você estará desconfortavelmente perto do homem, caso entre.

Para segui-lo, vá para 191. Para manter distância, vá para 160.

143

O urso enfia as garras no tronco e escala a árvore com agilidade surpreendente. Ele se estabiliza em um galho e começa a arrancar frutas da árvore, enfiando os frutos escuros — ameixas? — na boca.

Você o observa por talvez dez minutos, até que o animal parece se cansar de comer e desce da árvore. Ele olha em volta da clareira e boceja antes de se dirigir para a floresta, com seu traseiro balançando.

Observar um urso tão de perto foi uma experiência excepcional. Você pode adicionar permanentemente dois pontos à sua perícia Mundo Natural. *Depois vá para 79.*

144

O ônibus chacoalha através das colinas e Silas cai em silêncio. O céu escurece atrás de você, o rosa colore as nuvens enquanto o sol se põe. Finalmente, uma visão acolhedora surge na estrada: um povoado na crista de uma colina. Ele não se parece com as fotos que você viu de Ossipee. Mas talvez você

possa persuadir Silas a fazer uma parada para você esticar as pernas.

Minutos depois, um áspero engasgar do motor interrompe os seus devaneios. Silas franze o cenho e dá uma mexida na alavanca de marcha. O motor do ônibus começa a morrer em meio à subida. Silas xinga algum palavrão que você não conhece e rilha os dentes, brigando com o volante. Vocês vão subindo devagarzinho até que chegam às primeiras construções, casinhas baixas construídas a partir de uma pedra vermelha e irregular. Com dificuldade, Silas dirige o ônibus até uma pequena baía fora da estrada. Ele salta de seu assento e vai até o compartimento do motor.

Agora você deve escolher fazer um teste de Dirigir Automóveis ou de Psicologia. Se você escolher Dirigir Automóveis, você precisa de um resultado igual ou menor ao valor dessa perícia. Se escolher Psicologia, precisa de um sucesso Sólido. Para conseguir um sucesso sólido você precisa de um resultado igual ou menor à metade do valor da perícia (o número na caixa superior direita). Você só pode tentar fazer um dos testes.

Se você for bem sucedido no teste de Dirigir Automóveis, vá para 174.

Se você conseguir um sucesso Sólido no teste de Psicologia, vá para 162.

Se você falhar em seu teste, vá para 194.

145

“Bem... Creio que só vai levar alguns minutos.” May pega um casaco e sai para a noite. Você espera ela se afastar e então bate na porta do quarto. Não há nenhuma resposta além de silêncio. Então, você ouve o barulho de passos e a porta se abre alguns centímetros. Os olhos de Ruth aparecem através da brecha, olhando da esquerda para a direita. Você explica que a mãe dela não está em casa e pergunta o que a está incomodando. Os olhos dela se fixam em você.

“É amanhã”, ela sussurra. “Que nem todos os anos. Eles levaram papai. Vão levar você, se você deixar.”

A convicção nos olhos dela é arrepiante. Você pressiona a garota. De quem ela está falando?

“Todos. Todo mundo. Estão te vigiando desde que você chegou aqui. Você está marcado.” A voz

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

dela é baixa e sem emoção. “Um ano, quando eu for mais velha... eles me levarão.”

Você ouve passos aproximando-se do lado de fora. Os olhos de Ruth piscam e a porta do quarto bate. Você volta a secar a louça. May entra e tira o casaco.

“Aquele homem é uma perda de tempo”, ela sibila e vai para o quarto.

Você pode marcar a pequena caixa ao lado da perícia que usou. *Agora vá para 157.*

146

Um dos guardas acena com a cabeça quando você passa por ele. É difícil se manter andando quando seus instintos lhe dizem para correr. Mas você se mantém assim até chegar na estrada do leste. Então você descarta seu disfarce em um buraco cheio de lama.

Você pode marcar a pequena caixa ao lado da perícia Disfarce. *Agora vá para 152.*

147

Você está olhando as lombadas dos livros quando percebe o quão perto a estante está da janela da parede norte. Do lado de fora, tem com certeza pelo menos um metro entre armação da janela e a parede. E a estante cobre a parede com a janela vedada por tijolos.

Uma análise mais cuidadosa revela um engenhoso arranjo de capas de livro presas à prateleira. Quando você as empurra para a esquerda, uma seção inteira da estante se abre para fora.

O ruído de movimento em torno do Farol parece estar aumentado e você se encolhe toda vez que alguma voz se aproxima demais da porta da casa onde está.

Para investigar atrás da estante de livros, vá para 153. Para fechar a estante e fugir enquanto pode, vá para 120.

148

“Através do seu sacrifício, o vilarejo renascerá”, diz a primeira dançarina.

“Você passará da terra ao ar para o bem de todos nós”, diz a segunda.

“Que através da incandescência você possa encontrar o arrebatamento”, diz a terceira. Elas se afastam e, com o andar da procissão, desaparecem atrás das construções.

Vá para 18.

149

À medida que você se aproxima do animal, você perde o equilíbrio e tropeça em uma jovem árvore. Seu tronco estala com um som parecido com o tiro de um rifle. O urso vira a cabeça e seus olhos negros o encaram.

Ele investe contra você com uma velocidade surpreendente. A investida de seu corpanzil é aterrorizante.

Para fugir do urso, vá para 155.

Para ficar onde está, vá para 173.

150

Você sai da estrada e persegue o homem, sentindo o capim selvagem agarrando seus pés. Ele corre em volta do cume, tentando despistar você atrás de cada rocha que suporta a estrutura metálica, bem acima.

Para agarrar o homem, você precisa fazer um teste disputado, sua DES contra a DES dele. O homem tem DES 38. Ele consegue um sucesso Sólido com um resultado de 19 ou menos, e um sucesso Extremo com um resultado de 7 ou menos. Faça o teste de DES do homem, então faça o seu.

Compare os níveis de sucesso. Um sucesso Extremo supera um sucesso Sólido, que supera um sucesso Regular (normal), que supera um fracasso. Se houver um empate, ganha quem tiver o valor de perícia mais alto.

Se você ganhar o teste disputado, vá para 172.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

Se você perder o teste disputado, vá para 87.

151

May franze o cenho e balança a cabeça. “Eu ficarei feliz em ir vê-lo pela manhã. Preciso ficar com Ruth por agora. Ela está terrível hoje.” A porta do quarto dela se fecha com um barulho pesado. *Agora vá para 157.*

152

O sol está baixo no céu enquanto você se dirige para o leste do vilarejo, alcançando a segurança do bosque. O Farol desponta no horizonte, com sua silhueta imponente. Você vai o mais rápido que consegue até chegar ao refúgio das árvores. Então você se permite sair da estrada e respirar.

Quase duas horas depois, o sol se põe. A escuridão da floresta pode ser assustadora, mas sua fuga de Emberhead lhe concedeu uma nova determinação. Você se embrenha nas trevas da mata noturna.

Pouco tempo depois, você ouve cascos, aproximando-se rapidamente. Dois cavalos. Seu coração se alegra por um instante — mas então percebe que o barulho está vindo de trás de você.

Faça um teste de Furtividade. Se você for bem sucedido, vá para 211. Se falhar, vá para 216.

153

Você se esgueira adentrando a escuridão atrás da estante de livros. É uma pequena alcova, grande o suficiente para uma pessoa, e tem uma prateleira escondida em ambos os lados. No escuro, você não consegue distinguir os títulos.

Para se arriscar abrir um pouquinho de uma das janelas que dão para o penhasco, vá para 165. Para pegar alguns livros e sair, vá para 159

154

Você sonha com o fogo da lareira; cores vívidas brilhando através das línguas dançantes das chamas. De início, elas são pequenas, quase microscópicas, mas elas crescem e crescem, até que um inferno caleidoscópico se derrama da lareira, espalhando-se pelo chão, subindo pelos lençóis...

Você acorda sobressaltado. A luz do dia brilha através das cortinas. Você se levanta e examina a lareira, piscando para afastar o sono. Está bastante frio.

Se você sofreu algum dano, pode recuperar 1 ponto de vida devido à noite de sono.

Agora vá para 166.

155

Você se mete por entre as árvores, lutando contra o pânico enquanto corre em busca da estrada.

Para escapar do urso, você deve fazer um teste disputado, sua DES contra a DES do urso. O urso tem DES 58. Ele consegue um sucesso Sólido com um resultado de 29 ou menos, e um sucesso Extremo com um resultado de 11 ou menos. Faça o teste de DES do Urso, então faça a sua.

Compare os níveis de sucesso. Um sucesso Extremo supera um sucesso Sólido, que supera um sucesso Regular (normal), que supera um fracasso. Se houver um empate, ganha quem tiver o valor de perícia mais alto.

Se você ganhar o teste disputado, vá para 161.

Se você perder o teste disputado, vá para 167.

156

Com os aldeões reunidos no Farol, as ruas estão vazias e você consegue se afastar da enorme pira. Você precisa sair da cidade antes que eles terminem.

O cântico parece se acelerar enquanto você vira a esquina da estrada ao sul. Lá, estacionada ao lado do armazém geral, você tem o seu primeiro golpe de sorte desde que chegou a Emberhead. Uma bicicleta! Você aprendeu a andar em uma delas em Providence.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

Você monta na bicicleta. Sua carne queimada protesta contra o contato.

Para aguardar e observar os acontecimentos no Farol, vá para 168.

Para sair da cidade imediatamente, vá para 185.

157

O ambiente familiar de seu quarto de hóspedes está se tornando claustrofóbico. A cama limpa, o pequeno guarda-roupa e o espelho têm ares de uma cela de prisão. O que você ainda está fazendo em Emberhead? Sua nova vida está em outro lugar.

Você se deita na cama e olha para uma pequena rachadura no teto. Você repassa os eventos do dia, pensando nos pequenos detalhes que percebeu. Você certamente está exausto devido à altitude e ao ar fresco. Mas você ainda se sente seguro aqui?

Se você se deixa adormecer, vá para 224. Se você ficará acordado, vá para 230.



158

Você corre por um beco, vira e se dirige em uma direção completamente diferente. Passos apressados ressoam atrás de você. Pela primeira vez, você sente que as ruas caóticas e estreitas de Emberhead estão a seu favor. Você tenta circular em direção à estrada sul.

Faça um teste de Furtividade. Se for bem sucedido, você pode marcar a pequena caixa ao lado da perícia Furtividade e ir para 7. Se falhar, vá para 170.

159

Você se esgueira para fora da construção, agarrando alguns dos livros mais fáceis de se carregar. Nas sombras atrás do pátio dos artesãos, você os examina.

Para sua decepção, dois ou três estão em uma caligrafia desconhecida para você. Outro parece estar em símbolos Egípcios. Há um cópia manuscrita e cheia de teias de algo chamado A Tabuleta de Esmeralda. Mas talvez o mais intrigante seja um pequeno livro com encadernação preta que traz estranhas poesias, publicado em Boston em 1919. A capa diz Azathoth e Outros Poemas, por Edward Derby. Você precisará esconder os volumes maiores, mas pode guardar o livro de Derby.

O livro de Derby exigirá cerca de uma semana de estudo para ser completamente compreendido. *Se você sobreviver a esta aventura, pode ler 171 para obter mais informações sobre a leitura do mesmo.*

Por enquanto, vá para 120.

160

Você retorna para a estrada e para o seu objetivo principal: sair de Emberhead e ir para Ossipee. A elevação lhe oferece um bom ponto de vista, a partir do qual consegue ver o percurso da estrada. Ela serpenteia com as colinas, desaparecendo por entre árvores por um tempo antes de emergir mais adiante. Você a perde de vista em algum lugar próximo ao segundo bosque. Você estima

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

que sejam pelo menos dez ou doze quilômetros de distância. Você não vê outros povoados ou qualquer tráfego.

Talvez valha a pena tentar ir caminhando. O clima ainda está ameno. Mas você precisará de suprimentos antes de tentar partir.

Vá para 25.

161

Com o coração martelando, você toma distância do urso e chega à estrada. Você continua correndo por alguns minutos, até ter certeza de que ele perdeu o interesse por você.

Agora vá para 79.

162

Você percebe que Silas está tentando enganá-lo. Ele está fingindo. Ou ele não está tão preocupado com o problema quanto o comportamento dele sugere, ou talvez toda a situação seja um fingimento.

Se isso é um plano para fazer você gastar seu tempo e dinheiro em uma loja local, ele ficará decepcionado com o seu poder de compra.

Na sua ficha de investigador, marque a pequena caixa à esquerda da palavra Psicologia. Se você completar esta aventura com sucesso, você terá a oportunidade de aprender com sua experiência com Silas.

Vá para 194.

163

Você avança até uma das figuras, gritando. Ela se mescla nas sombras. Quando você finalmente dobra a esquina, já não há ninguém lá. Você se volta para a outra figura, sentindo a raiva ferver. À medida que você se aproxima, ela também desaparece

na noite. Mas atrás de você, em uma área de luz fraca, o primeiro vulto reapareceu.

Você poderia ficar assim a noite toda. Essas pessoas conhecem o vilarejo muito melhor do que você. Talvez isso tenha sido o suficiente para mostrar que você não irá se intimidar. Frustrado, você volta para a casa Ledbetter.

Vá para 157.

164

Essas pessoas conhecem o vilarejo melhor do que você. Você escolhe o ponto onde eles estão mais afastados entre si e corre para ele. Eles o perseguem. Você se descobre indo em direção à estrada sul. À medida que você se aproxima, você vê quatro aldeões posicionados no meio da estrada; claramente de guarda. Você desvia para a igreja arruinada, já respirando com dificuldade.

Você se esgueira para dentro da construção por uma janela quebrada e passa por baixo das velhas tábuas que atravessam o lugar, alcançando a porta do outro lado. Ela está razoavelmente intacta, mofada e trancada.

Dois de seus perseguidores entram na igreja pela janela. Os outros dois entram pela porta principal.

“Desista.” Um deles dá batidinhas na mão com o porrete que carrega. “Será melhor para você se você não resistir.” Eles se aproximam.

Você está ficando sem opções.

Para se entregar, vá para 108.

Para tentar derrubar uma seção do telhado em cima deles, vá para 176.

165

Entra luz o suficiente no recinto para você ler os títulos. O conteúdo da alcova é bastante diferente do da biblioteca maior; os livros são muito mais antigos, alguns são manuscritos e muitos estão em caligrafias estranhas que você não reconhece. Você

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

poderia passar uma semana ali, apenas navegando entre os bizarros volumes.

Faça um teste de Usar Bibliotecas. Se for bem sucedido, vá para 177. Se falhar, vá para 184, mas se você falhar, você pode forçar a jogada e tentar novamente. Se no teste Forçado, vá para 190.

166

May não parece ter água corrente, mas lhe forneceu um pouco de água em uma jarra de cerâmica. Você se refresca no lavabo e entra. Ela cozinha um café-da-manhã caloroso e deixa você em paz para comer. Por volta das sete e meia, você já pagou pela sua estadia, arrumou as malas e está pronto para ir embora. Você dá adeus para May e ela lhe deseja o melhor para sua nova carreira em Arkham.

Se você foi bem sucedido em um teste de perícia ontem à noite e deseja investigar mais os resultados, vá para 178. Caso contrário, vá para 192.

167

Você está a menos de dez passos da estrada quando o urso rosna, centímetros atrás de você, e as garras dele rasgam a sua jaqueta.

Cada pata é um ataque separado. Elas têm 35% de chances de acertar, e causam 3D6 de dano. Se em um único golpe, qualquer um das patas tirar pelo menos metade de seu total de pontos de vida, você sofre uma Lesão Grave.

Após resolver os ataques de ambas as patas, se você acabou com uma recebendo uma Lesão Grave, vá para 179. Caso contrário, vá para 186.

168

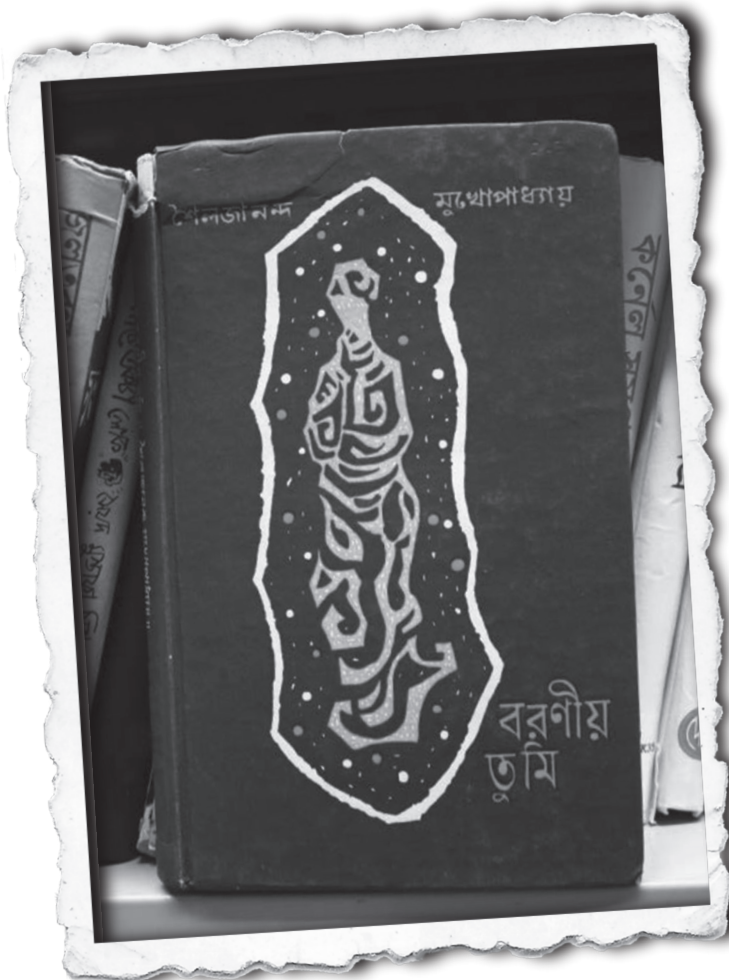
Depois uma olhada rápida ao redor para ter certeza de que você não está sendo observado, você olha para trás ao longo da ave-

nida. Toda a aldeia está atenta ao Farol. O cântico dos cidadãos atinge um ritmo novo e febril. Você não consegue dizer exatamente porquê, mas você tem a impressão de que algo está errado. O cântico começa a se romper e os aldeões oscilam. Então—

FTOOM! Algo incandescente troveja sobre a multidão em frente ao Farol, deixando uma mancha ardente em sua visão. Você sente o chão estremecer embaixo da bicicleta. FTOOM! Outra se choca perto de você, espalhando faíscas. Agora o cântico vacila e se transforma em gritos.

As chamas lambem as construções próximas ao Farol. Fumaça se espalha pelas ruas. Uma mulher cambaleia até você, gemendo de dor. O braço dela está em chamas. Ela bate ele contra uma parede.

FTOOM! Uma nova explosão, fora de seu campo de visão, na direção do centro municipal. *É hora de ir. Vá para 185.*



SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

169

Arbogast conduz você pelas vias, passando por entre as casas. A estrutura metálica assoma no final da rua. “Está silencioso, agora”, diz ele. “Mas o Farol ganhará vida amanhã à noite.”

Ele o leva para uma pequena alcova atrás da escola do vilarejo. Arbogast olha por trás de você e então se senta. Mais uma vez, você se sente desconfortável com proximidade de seu rosto cheio de cicatrizes. Uma pálpebra derretida se levanta.

“Você não tem muito tempo. Entenda. Eu era o canal, o intérprete. Antes daquele tolo do Winters e de suas palavras bonitas. As coisas que vêm pra Emberhead não se importam com palavras. Esses idiotas pensam que este é um ritual de sacrifício!” Ele cospe na grama. “É um ritual de controle. Eles conhecem as palavras, mas não compreendem as forças que convocam.” Ele funga e se senta de novo. “Não! Não há tempo para mais perguntas. Eu vou te ensinar como acabar com isso, no momento em que tudo estiver perdido. Você pode fazer esta colina voltar à terra, para a morte que veio quarenta anos atrás. Eu mesmo já tentei. Mas...” ele baixa a cabeça, “Eu já não consigo me concentrar. O cântico é simples; posso te ensinar. Mas você precisa entoá-lo com uma clareza de mente que há anos já não tenho.”

Se você quiser aprender o estranho cântico, vá para 175.

Se você já se encheu de Arbogast, vá para 182.

170

Você vira uma esquina e dá de cara com a mulher robusta de olhar malévolo. Ela agarra seus ombros e força seu peso sobre você. Enquanto você luta com ela, o homem com o porrete e o adolescente chegam correndo. Você é rapidamente subjugado.

Vá para 108.

171

Leva uma semana inteira para você absorver a poesia de Derby. Os versos do autor falam sobre algo no centro da existência: uma massa oscilante e

devoradora que rasga a própria tessitura do universo. Seu emissário, às vezes chamado de Aquele Que Não Tem Rosto, às vezes de O Caos Rastejante, traz perturbações terríveis a tudo o que toca. As palavras têm certa qualidade: não de uma imaginação vívida, mas de uma revelação impotente.

Enquanto passa tempo com o livro, você percebe insidiosas conexões entre os poemas, que começam a incomodá-lo. Faça um teste de Sani-dade. Perca 1 ponto se for bem sucedido, e 1D4 pontos se falhar. Você ganha 4 pontos na perícia Mythos de Cthulhu. Você nunca mais descansará com a facilidade de antes.

Fim da história.

172

Você se aproxima do homem. Ele olha por cima do ombro e vê você. “Maldito seja”, ele cospe e diminui seu passo. “Não consegue deixar as pessoas em paz?”

Você lhe assegura que não lhe fará mal algum.

“Não podemos conversar aqui”, diz ele. “Siga-me.”

Vá para 142.

173

O urso não está impressionado com a sua bravura. Ele se levanta nas patas traseiras e ataca com as patas.

Conduza um combate corpo-a-corpo usando as páginas 13-16 do livro de Jogo Rápido. Talvez primeiro seja necessário consultar a página 8 para determinar o seu dano extra.

O combatente com a maior DES age primeiro. Você pode fazer uma ação a cada rodada de combate. Você pode contra-atacar (jogando o seu Lutar (Briga)) ou esquivar (usando seu Esquivar) contra cada um dos ataques do urso. Jogadas de combate são testes disputados: quem conseguir o maior nível de sucesso ganha.

O urso negro tem DES 58 e 20 pontos de vida. Sua pele grossa e peluda absorve os primeiros 3 pontos de dano que você causa em cada rodada. Na primeira rodada, ele ataca uma vez com cada pata. Sua perícia Pata é de 35% (17% metade/ 7% quinto) e

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

cada sucesso causa 2D6 de dano. Na segunda rodada, ele ataca com uma pata e morde. Sua perícia Mordida é de 25% (12% metade/ 5% quinto) e causa 1D8 de dano. Na terceira rodada, ele ataca com as duas patas novamente.

Se você tem uma faca ou arma similar, cada um de seus ataques bem sucedidos causam 1D4 mais o seu dano extra. Se você estiver desarmado, o dano é 1D3 mais seu dano extra.

Se você sofrer uma lesão grave, faça um teste de CON. Se falhar, vá para 193. Caso ainda esteja de pé após três rodadas de combate, vá para 201.

174

Os rangidos que você ouviu podem, claro, indicar problemas no motor, mas também podem vir de uma passagem incorreta de marcha. Parece altamente improvável que um motorista experiente fosse fazer isso errado repentinamente, mesmo depois de um longo dia dirigindo.

Se isso é um plano para fazer você gastar seu tempo e dinheiro em um armazém local, ele ficará decepcionado com o seu poder de compra.

Na sua ficha de investigador, marque a pequena caixa à esquerda das palavras Dirigir Automóveis. Se você completar esta aventura com sucesso, você terá a oportunidade de aprender com sua experiência com Silas.

Vá para 194.

175

Você se sente muito deslocado da realidade, enquanto se senta no topo de um penhasco, atrás de uma escola, durante a noite, aprendendo um cântico com um louco. Arbogast tem o cuidado de ensinar para você em partes.

Ele olha para o céu. “Não vai funcionar agora. Tem nuvem cobrindo a estrela.” Mas ainda assim ele toma o cuidado não pronunciar o cântico completo de uma só vez. Há um início rítmico e várias elaborações, mas a passagem central é repetida três vezes:

Ph'nglui mglw'nafh Cthugha Fomalhaut n'ghaghaa naf'l thagn! Iä! Cthugha!

Com o tempo, Arbogast escuta você recitando e acena com a cabeça. “Lembre-se de cada som. Mas nunca os recite se você ainda tiver planos na Terra.”

Você descobriu um segredo. Se a sua situação se tornar desesperada o suficiente para tentar o ritual de Arbogast, o texto irá lhe oferecer a opção de entoar o cântico. Quando isso acontecer, se você quiser tentar, adicione 10 ao número de entrada do texto em que estiver e vá para a entrada do número resultante. Arbogast se reclinou. “Isso fará de você um com a Chama—”

Vá para 188..

176

Mesmo enquanto você olha ao redor e procura por um ponto fraco, você sabe que esse plano é louco. Há menos de dois dias atrás, você estava andando de ônibus para um novo emprego, e agora está tentando demolir uma igreja enquanto ainda está dentro dela.

Sob uma seção de telhado parcialmente desabado, você vê um pilar de madeira que já está curvado. Você pega um pedaço de ferro quebrado.

Faça um teste Difícil de FOR. Se for bem sucedido, vá para 189. Se falhar, vá para 183.

177

A maioria dos textos são muito obscuros para você entender sem passar um bom tempo em uma boa biblioteca. Você é atraído por um volume de capa pesada que traz um triângulo vermelho escuro em relevo. Suas páginas estão escritas à mão com uma letra fina e difícil de se ler, mas a mão que a escreveu era firme o suficiente para que, com esforço, você consiga entendê-la.

Parece ser parte de um conjunto de sete volumes que discute os elementos: na obra o enxofre, o mercúrio e o sal são acrescentados aos quatro elementos clássicos. Este livro fala sobre o fogo. Passando as páginas, você vê diagramas astronômicos, símbolos alquímicos, referências a Dante e especulações sobre a natureza da danação.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

No final, há uma discussão sobre cerimônias de fogo e a transcrição de dois rituais-chave: Convocar as Chamas Celestiais, e Comandar as Chamas Celestiais. Você pode memorizar um deles, mas levará tempo. Isso tudo é um absurdo, ou vale a pena arriscar ser descoberto?

Você pode marcar a pequena caixa ao lado da perícia Usar Bibliotecas.

Para memorizar Convocar as Chamas Celestiais, vá para 197.

Para memorizar Comandar as Chamas Celestiais, vá para 202.

Se você sente que já arriscou demais a sua sorte, guarde o volume e saia. Vá para 120.

178

Você refaz os seus passos da noite anterior. Uns poucos aldeões observam com polida curiosidade enquanto você anda pelas falésias ao norte, com sacolas na mão. Com o tempo, você acha que encontrou o local. Com o coração martelando em seu peito, você olha por sobre a beirada.

Nada.

Agora com a ajuda da luz do dia, você vê que aquela não é uma queda sem fundo como imaginava; o ponto leva para uma beirada a uns vinte metros abaixo. Uma queda ali ainda poderia ser letal. Mas você não vê nenhum corpo, nenhum sangue.

Faça um teste de Encontrar. Se você for bem sucedido, vá para 112. Caso contrário, vá para 192.

179

Sangue quente escorre pelas suas costas. Sua visão se embaralha.

Faça um teste de CON. Se for bem sucedido, vá para 186. Se falhar, vá para 193.

180

À medida que a luz desaparece, você retorna à casa Ledbetter e come um jantar leve. May está es-

tranhamente taciturna. Os olhos de Ruth buscam os seus várias vezes durante a refeição. Há neles uma urgência que você não consegue interpretar. Depois, May manda a garota voltar para o quarto.

Você esteve em Emberhead por apenas um dia e já se sente confinado nela, tanto geográfica quanto socialmente. A noite parece oferecer pouco para se fazer.

Para observar um pouco as estrelas, vá para 131.

Para tentar falar com Ruth, vá para 138.

Se você tiver combinado algo com alguém, este é o momento de ir encontrar a pessoa.

181

Quase por acidente, você descobre um caminho entre duas rochas, que conduz à face do penhasco. A luz do dia é suficiente apenas para revelar uma câmara embutida, e o homem lá agachado em silêncio, encarando você.

“Maldito seja”, ele grunhe. “Já não me atormentou o bastante?” No entanto, ele parece um pouco mais calmo.

Para entrar em seu refúgio, vá para 191. Se não quiser arriscar, vá para 160.

182

Os olhos dele parecem alarmados quando vê você se levantar, e isso é rapidamente substituído por um ódio feroz. Arbogast se aproxima do seu rosto.

“Vá então. E quando chegar a hora, lembre-se de que lhe ofereci uma chance de tocar a eternidade. Não vou oferecê-la novamente.”

Ele vai embora em direção à estrada leste.

Enquanto você volta para a casa Ledbetter, você acha que ouve um grito humano distante, fraco e desesperado. Mas você não consegue discernir sua direção, e tampouco encontra algo por entre os bancos cheios de sombras.

Vá para 157.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

183

Você bate no pilar com todas as suas forças. Os aldeões recuam alarmados e depois relaxam, pois vêem que você não conseguiu fazer nada. Eles o encurralam contra a parede da igreja. Você balança seu porrete por alguns segundos desesperados, mas eles o dominam e arrancam o porrete de seus dedos.

Vá para 108.

184

Você é atraído por um pequeno livro de estranhas poesias encadernado em capa preta, publicado em Boston, em 1919. A capa diz Azathoth e Outros Poemas, de Edward Derby. Ao contrário da maioria dos outros livros, você consegue guardar o livro de Derby no bolso, se quiser.

O livro de Derby exigirá cerca de uma semana de estudo para ser completamente compreendido. Se você sobreviver a esta aventura, pode ler 171 para obter mais informações sobre ele.

Por enquanto, *vá para 120.*

185

Demora alguns instantes para você se lembrar como é andar de bicicleta, mas depois da primeira curva para o leste, há uma longa descida saindo de Emberhead. Você ouve gritos e estampidos acima de você, mas se concentra em se equilibrar e pedalar, em seu estado enfraquecido. Você teve muitas esperanças destruídas por esta vila abominável. Você mantém a cabeça baixa e pedala para longe.

Vinte minutos depois, sem nenhum sinal de perseguição, você faz uma pausa para respirar no topo de uma colina. Você consegue ver Emberhead à distância. O vilarejo inteiro parece estar em chamas. A coluna preta de fumaça acima dele deve estar visível por muitos quilômetros, mas se a vila for tão isolada quanto parece, é improvável que a ajuda chegue a tempo.

Por cinco minutos, você observa o lugar arder. Então você monta na bicicleta novamente e pedala em direção à civilização e ao amanhecer.

Parabéns! Você sobreviveu a essa aventura. Você pode manter sua ficha de investigador e usá-la em outra aventura de o Chamado de Cthulhu. Se você marcou a pequena caixa ao lado de qualquer perícia, você terá a chance de aprimorá-la ganhando mais experiência.

Fim da história.

186

Você cambaleia para a beira da estrada, respirando com dificuldade. Suas pernas fraquejam. Enquanto você corre, você arrisca uma olhadela sobre o ombro. O urso parece ter pensado melhor sobre a perseguição e está dando a volta pelas árvores. Você faz uma pausa para recuperar o fôlego.

Se suas costas foram feridas, você não consegue administrar Primeiros Socorros efetivamente, principalmente quando há um urso hostil por perto. Você terá que esperar. *Vá para 79.*

187

A escadaria escondida parece a explicação óbvia. O homem poderia tê-la escalado para alcançar Emberhead, acima. Estudando o penhasco, você percebe que passou pelas escadas talvez uns 35 metros atrás, enquanto ainda dava para ver o homem.

Você pode fazer um teste Difícil de Encontrar. Se for bem sucedido, vá para 181. Caso contrário, desista e vá para 160.

188

Uma forma escura precipita-se da escuridão. Ela envolve um braço em torno da garganta de Arbogast e o arrasta para trás, para fora da alcova. Ele se agarra ao braço, chutando o vazio. Você vê o brilho de uma longa lâmina à luz da lua.

Faça um teste de Esquivar. Se for bem sucedido, vá para 195. Se falhar, vá para 203.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

189

Você golpeia o pilar em seu ponto mais distorcido. Você ouve um estalo, então você golpeia novamente. O pilar se deforma e se parte. Um trovão ressoa acima de sua cabeça. Você tem um instante de satisfação ao ver seus perseguidores olharem ao mesmo tempo para cima com os olhos arregalados de horror.

Então o teto cai.

Faça um teste de Sorte. Se for bem sucedido, vá para 204. Se falhar, vá para 196.

190

A porta principal se abre e um grupo de aldeões enche o lugar. Eles o cercam rapidamente. Um cavaleiro mais velho, de terno e gravata borboleta, fica atrás deles.

“Então, aí está você”, ele fala. “Estávamos nos perguntando para onde tinha ido.” Ele faz um gesto leve com a mão. Os aldeões agarram você.

Vá para 108.

191

Com passos cautelosos, você se espreme por entre os afloramentos rochosos e entra na câmara secreta, quase batendo a cabeça no teto baixo. O homem se encosta contra a parede e o observa até que você se aproxime. Então ele tira o capuz.

Faça um teste de Sanidade. Se falhar, perca 1 de Sanidade. Depois vá para 199.

192

Você já está cansado de suas pesadas malas. Com sorte, Silas já consertou o ônibus e você pode retomar sua longa jornada. Ele pode ser rabugento, mas o velho motorista parece entender bem o seu

veículo. Você para e olha seu relógio — ainda vinte minutos adiantado — e dobra a última esquina.

O ônibus se foi.

Você coloca as malas no chão e vasculha o lugar, andando para cima e para baixo pelas ladeiras e esquinas. Nos limites da aldeia, você delinea a longa estrada que serpenteia através das colinas. As oito horas chegam e se vão. Você não vê ônibus algum.

Um aldeão passa e vê as suas malas.

“Procurando o ônibus? Eu o ouvi partir assim que amanheceu. Deve voltar em três ou quatro dias. Se você precisar de um lugar para ficar, May Ledbetter pode alugar um quarto.” O homem tira seu chapéu para você e se aproxima do vilarejo.

Você xinga Silas em voz baixa. Talvez ele tenha ido buscar alguma peça. Mas você se pergunta se aquele bode velho o deixou preso de propósito.

Vá para 218.

193

Suas pernas se dobram debaixo de você e você cai no chão, a poucos passos da estrada. Sangue inunda a sua boca. Enquanto rola para cima você vê o rosto do urso, embaçado e duplicado. Ele mergulha em sua direção, com os dentes à mostra —

Você caiu inconsciente e foi despedaçado por um urso. As chances estavam contra você.

Por que não tenta a aventura novamente?

Fim da história.

194

Silas abre o compartimento do motor e coloca a cabeça lá dentro. O metal quente estala e chia. Ele cutuca vários componentes, depois sai e limpa a teta, manchando-a com graxa escura.

“Não tenho certeza do que está errado. Pode ser a pressão do óleo. Pode ser que algo tenha saído do lugar quando demos aquela virada. E não dá para fazer muita coisa antes do motor esfriar. E como tá anoitecendo... Acho que vamos ter que passar a noite aqui.” Ele limpa as mãos com um pano.

As sombras ao seu redor já estão longas e o ar está frio. Você se sente duro por causa da viagem e uma noite no ônibus velho soa pouco atraente. Silas percebe sua consternação.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

“Aqui é Emberhead. Há quilômetros de lugar nenhum. Eu só venho aqui duas vezes por semana. Mas o pessoal daqui é boa gente. May Ledbetter tem um quarto livre para alugar. Ela vai cuidar de você. Subindo aquela ruela, vire à direita, é primeira casa à esquerda.”

Ele coça a bochecha, olha novamente para o motor e cospe no chão.

“Encontre-me aqui às oito da manhã e vamos ver como estamos.”

Para procurar a casa de May Ledbetter, vá para 267.

Para perguntar a Silas onde ele vai passar a noite, vá para 251.

Para afrontar Silas quanto à avaria, vá para 257

195

Um segundo vulto tenta atacá-lo com algum tipo de arma contundente. Você desvia o golpe e se move, tentando encontrar uma posição mais defensável.

Um gorgolejar chama sua atenção. Arbogast está com uma mão agarrada ao próprio pescoço. Sangue escorre por entre os dedos e se derrama de sua boca. O adversário dele o apunhala novamente, a lâmina molhada corta o pulso de Arbogast ao mesmo tempo em que afunda em seu pescoço. Você vê rostos agora, rostos humildes cobertos com algum tipo de alcatrão e olhos brilhando de ódio. Arbogast empurra seu atacante, cambaleando para trás, enquanto mais sangue cascadeia e escorre por seu braço. O velho meio-homem tem força de vontade. Ele planta os pés e levanta uma mão.

Faça um teste de Sanidade. Se for bem sucedido, vá para 210. Se falhar, vá para 217.

196

Um peso enorme o esmaga contra o chão de pedra. Seu pescoço se quebra no mesmo instante que seu crânio se despedaça.

Você foi morto por um telhado da igreja que desabou! Era um plano corajoso, mas arriscado. Por que não tentar a aventura novamente?

Fim da história.

197

Você tenta memorizar as palavras de “Convocar as Chamas Celestiais”. De acordo com as instruções, o cântico só será bem sucedido quando as “Estrelas Estiverem Certas”. Existem diagramas e tabelas para calcular o período apropriado, mas você não tem tempo para isso agora.

O cântico completo leva cerca de vinte segundos em concentração completa e aparentemente faz o usuário ficar terrivelmente exausto devido às distâncias envolvidas.

Você descobriu um segredo. Se a situação parecer adequada, o texto pode oferecer a opção de entoar o cântico. Quando isso acontecer, se você quiser tentar esse ritual, adicione 40 ao número de entrada do texto em que estiver e vá para a entrada do número resultante.

Agora vá para 207.

198

Você sente, mais do que vê, estrelas descendo do céu acima de você. De suas amarras flamejantes, você busca comandar as estrelas.

Cada ponto de magia que você atribuiu lhe dá 10% de chances de sucesso. Então, se você atribuiu 6 pontos de magia, você tem que fazer um teste de 60%. Em qualquer teste, 96-00 é sempre uma falha.

Se você for bem sucedido em Comandar as Chamas Celestiais, vá para 209. Se falhar, vá para 65.

199

Uma pequena parte do rosto do homem não foi destruída: uma faixa que vai do lado da mandíbula até o olho direito é saudável e pálida, ainda que envelhecida. Mas o lado esquerdo está tomado por um furioso tecido cicatrizado. Um dos olhos fica caído, meio coberto por carne derretida, e a narina desse lado foi aberta e deixa à mostra um buraco. O homem desfigurado estuda sua reação com o seu olho bom.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

“Sou Arbogast. Willard Arbogast. Acho que não preciso perguntar o que veio fazer em Emberhead.”

Se você alegar ter vindo para o festival, vá para 206. Se admitir que Silas o deixou encalhado aqui, vá para 214.

200

Arbogast não está no ponto de encontro combinado. Você lhe dá dez minutos, mas ele não aparece. Você xinga o velho doido e começa a voltar para a casa de May.

“Pssiu.”

Uma mão serpenteia de uma porta e agarra o seu braço. Você se sobressalta à visão daquele meio-rostro, iluminado apenas pela luz das estrelas.

“Um deles está perto”, ele sussurra. “Vigiando. Venha comigo.”

Vá para 169.

201

O urso recua, com seus olhos negros apontados para você. Ele emite um grunhido baixo, depois vira e caminha bamboleante para o meio das árvores.

De alguma forma você sobreviveu a uma briga com um urso. Você pode marcar a pequena caixa ao lado de sua perícia Lutar (Briga). Se o urso tiver o machucado, você também pode tentar um teste de Primeiros Socorros e, caso seja bem sucedido, recuperar 1 ponto de vida. *Agora vá para 79.*

202

Você tenta memorizar as palavras de “Comandar as Chamas Celestiais”. O texto é cheio de caracteres estranhos e você só consegue supor como pronunciá-los. Entoar o cântico leva aproximadamente vinte segundos. Os comentários oferecem alguns conselhos:

“Não tiras teu olho do fogo, mesmo que venhas Água do Calor. E colocas teu Coração e Men-

te em pleno caminho que pretendes, para que não fraquejes na Provação.”

Você descobriu um segredo. Se a situação parecer apropriada, o texto pode oferecer a opção de entoar o cântico. Quando isso acontecer, se você quiser tentar este ritual, adicione 50 ao número de entrada do texto em que estiver e vá para a entrada do número resultante.

Agora vá para 207.

203

Algo o acerta na têmpora. Você recua. Você ouve Arbogast gritar, e vê o brilho da faca: uma, duas, três vezes, sua superfície brilhante escurecendo com sangue. Algo o atinge novamente, e enquanto cai, chamas saltam do chão, pintando a noite com uma cor infernal. Elas apanham três figuras escuras...

Receba 1D6 de dano. Vá para 45.

204

Como você esperava, o teto cai sobre seus perseguidores. Ele se choca contra o chão, escondendo-os da vista. Nuvens de poeira se agitam ao seu redor.

Você não consegue ver exatamente o que aconteceu, mas pode ouvir um lamento de agonia. Mais de um, na verdade.

O desabamento abriu uma brecha por entre as pedras. Com passos delicados, você se esgueira para fora da igreja.

Aldeões correm para a igreja vindos de todas as direções. Você rasteja por entre as lápides, mantendo-se abaixado na grama alta. Você se dirige para a estrada. As sentinelas se juntaram à multidão da igreja, e você pode escapar pela estrada leste.

Vá para 152.

205

À medida que a luz desaparece lá fora, sua pequena prisão fica escura. Você consegue ouvir

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

muita atividade ao redor do lugar. Ocasionalmente, um brilho laranja passa pela janela. A única posição confortável com seus grilhões parece ser sentar-se contra o pé da cama com os braços pendurados atrás de você.

Você precisa se concentrar e bolar um plano. Evidentemente, não há como escapar de seus grilhões. Você não sabe exatamente o que seus captores querem de você, mas não pode ignorar o fato de que passaram o dia inteiro construindo uma fogueira gigantesca.

Vá para 27.

206

Aquela boca inchada se torce mais uma vez para cima. “É mesmo? Onde você ouviu sobre isso?”

Você menciona vagamente um artigo de jornal.

“Os jornais devem ter mudado desde a última vez que eu li um.”

Há algo no tom dele que não é lá muito do seu agrado.

Vá para 221.

207

Embora seja tentador pegar o livro, ele é muito grande para se esconder. Você o devolve à prateleira e coloca a estante de volta no lugar.

Imediatamente, você ouve o barulho de uma chave girando na porta principal. Você corre para a janela aberta.

Faça um teste de DES. Se for bem sucedido, vá para 213. Se você falhar, vá para 190.

208

Você ouve mais uma vez o uivo ecoante, e dessa vez ele é respondido por alguma coisa mais perto de você. Parece um bom momento para sair do chão.

Você escolhe uma árvore com pontos de apoio óbvios e um galho grosso a cerca de duas vezes sua altura. Você puxa para cima. Você não está vestido para subir em árvores.

Faça um teste de Escalar. Se conseguir um Desastre (uma jogada de 96 ou mais), vá para 222. Caso contrário, vá para 228.

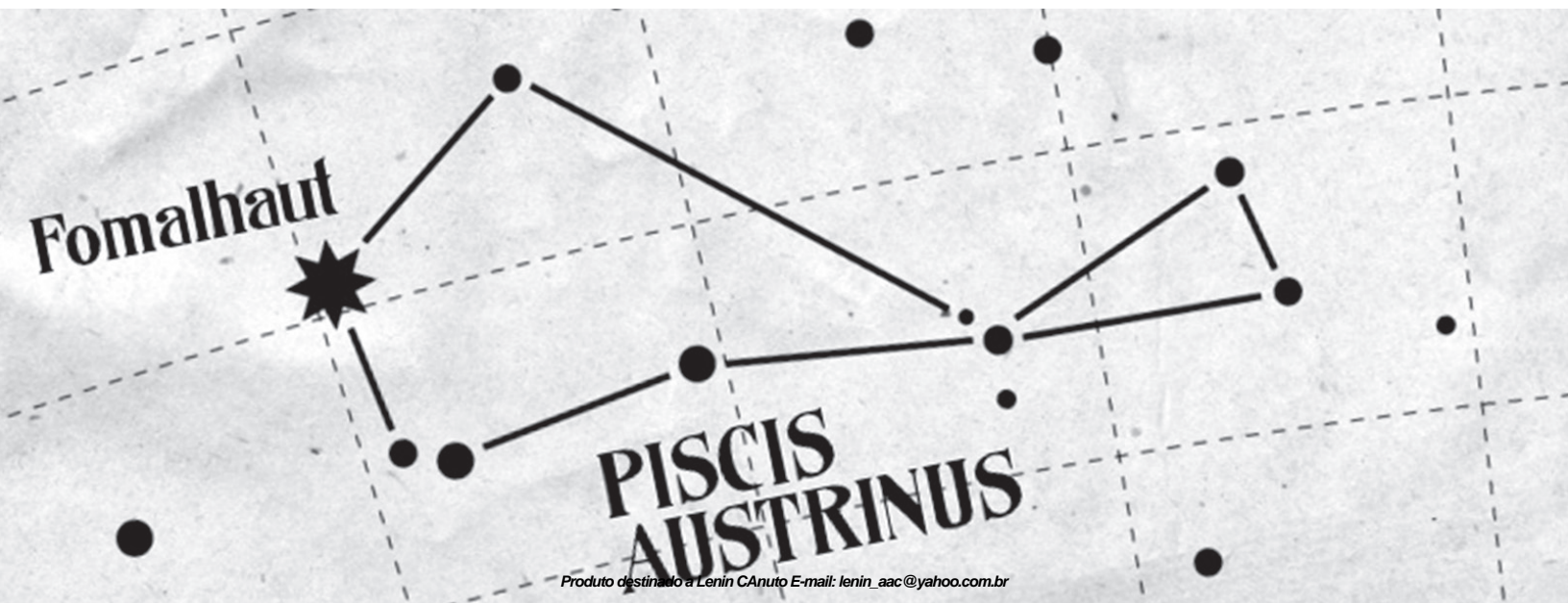
209

As estrelas estão vivas. De lá de cima, elas veem você, o centro de uma conflagração. Elas veem Emberhead espalhar-se a partir do Farol, seu pequeno platô encarando o céu escuro. E elas ouvem os aldeões começarem o mesmo cântico que você acabou de concluir.

Perca 1D3 de Sanidade. Se isso fizer você ficar com 0 de Sanidade, vá para 220.

Para ordenar que as estrelas partam, vá para 255.

Para ordenar que as estrelas o libertem, vá para 243.



SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

Para ordenar que as estrelas incinerem os aldeões, vá para 231.

210

Arbogast uiva, um som abafado e úmido. Ele lança uma mão para a frente, com a palma aberta e com seus dedos curvados em um gesto estranho.

Fogo brota do chão a seus pés, uma onda azul tremeluzente. Ele corre como uma corrente, como se seguisse um rastro de gasolina, diretamente para cada atacante. Faminto, o fogo sobe pelas roupas. Eles guincham quando as chamas tocam sua carne.

Arbogast cai sobre um joelho. Seu rosto está pálido sob a luz das chamas. Sua cabeça pende para frente. No entanto, mesmo enquanto sua mão estremece, seus olhos estão acesos com uma força de vontade inabalável.

Os atacantes gritam enquanto fogem em diferentes direções, luzes estranhas bailam pelas paredes das casas conforme eles passam. Eles deixam para trás um cheiro terrível e pungente de carne queimada. Pequenas chamas dançam na grama por mais alguns segundos, depois desaparecem. Arbogast cai.

Vá para 236.

211

Você se aperta contra o maior tronco que consegue encontrar. Dois cavalos se aproximam, com seus cavaleiros carregando lampiões. Enquanto eles passam, galhos conjuram um labirinto de sombras sobre você. Você consegue olhar rapidamente para o rosto de um dos cavaleiros. Ele parece cansado e ansioso. Então eles seguem para o leste.

Depois de ter certeza de que não consegue mais ouvi-los, você volta a atravessar a floresta. Parece sensato evitar a estrada.

Você pode marcar a pequena caixa ao lado da perícia Furtividade. *Vá para 223.*

212

Você está tentado a usar a escada agora. Mas você se lembra de Silas dizendo que ele só vem a Emberhead duas vezes por semana, e talvez na segunda vez ele esteja indo para direção oposta ao seu destino. Você não pode correr o risco de perder o ônibus e ficar preso aqui.

Vá para 192..

213

Com uma explosão de velocidade você atravessa o lugar. Enquanto ouve a porta se abrir, você se lança através da janela aberta. Não há tempo para apagar os rastros de sua invasão. Mas você acha que não foi visto.

Vá para 120.

214

Aquela boca inchada se torce ligeiramente para cima. “O filho da puta tem sangue de rato.” Os dedos se fecham em um punho.

Vá para 221.

215

Por mais que não seja agradável continuar a andar pela escuridão, a ideia de se esconder em uma árvore enquanto os animais selvagens se reúnem para planejar sua morte é ainda menos atraente. Mais cedo ou mais tarde, essa estrada deve levá-lo a outro povoado. Você aperta o passo.

Vá para 264.

216

Você se aperta contra o maior tronco que consegue encontrar. Dois cavalos se aproximam, seus

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

cavaleiros segurando lampiões. Enquanto eles passam, os galhos conjuram um labirinto de sombras sobre você.

Para seu horror, um dos cavaleiro faz o cavalo parar.

“Olhe! Ali!” Ele aponta um dedo para você.

Para fugir pelo bosque, vá para 229.

Para lutar contra os cavaleiros, vá para 235.

217

Rostos se assomam sobre você, cheios de sangue e iluminados pelo fofaréu. Alguém o arranha, rasga sua carne, chammas dançam nos olhos aterrorizados de seu atacante. Você recua—

Perca 1D3 pontos de Sanidade. Perca 1D2 pontos de vida. Vá para 45.

218

May está lavando roupa e parece surpresa em vê-lo novamente. “Esqueceu algo?” Quando você explica a situação, ela se oferece para guardar suas malas enquanto você tenta encontrar outra forma de transporte. Você está grato por se desfazer do peso.

“Ninguém aqui tem algo como um carro.” Ela coça o queixo e aperta os olhos. “Talvez você possa encontrar alguém com um cavalo e uma carroça para suas malas. Eu posso perguntar por aí mais tarde. Tente falar o Sr. Winters no centro municipal, ele saberá se alguém tem. Ou pergunte para os artesãos. As oficinas deles estão à primeira esquerda, na Rua Silbury.” Ela se aproxima e aperta seu pulso. “Não se preocupe, não vou deixar você dormindo na rua, com ou sem dinheiro.”

Você agradece a May e se volta para encarar o vilarejo.

Vá para 6.

219

Você se aproxima pela parte de trás das construções do ponto mais a noroeste de Emberhead. A essa hora da manhã, você esperaria ver atividade no pátio dos artesãos, mas os bancos e as bigornas estão vazios. Seus passos ecoam pelas paredes circundantes.

Uma das oficinas está fechada e trancada com cadeado. Você espia através das frestas, mas não consegue ver nada lá dentro.

Para tentar arrombar o cadeado, vá para 225.

Para invadir a oficina à força, vá para 232.

Para ir para outro lugar, vá para 120.

220

Você finalmente entende que sua existência na Terra fora uma farsa e que você na verdade era uma estrela esse tempo todo; disfarçada para andar entre humanos, ocultando o seu resplendor por medo de queimar a todos instantaneamente. Você sorri e olha para o céu.

Você queimou até a morte no Farol!

Por que não tentar de novo? Fazendo escolhas diferentes, você pode ser capaz de escapar ou enganar o povo de Emberhead.

Fim da história.

221

Arbogast o encara com um olhar de esguelha, mas ainda assim intenso. “Me procurando, hein?” Ele olha para o teto da caverna. “Qual deles falou sobre mim? Deixa pra lá, não importa. A verdade é que eles temem o que eu sei. Eles nunca vêm diretamente até a mim. Não querem acabar como o velho Arbogast.” Ele ri. O som agudo é ainda mais grotesco vindo daqueles lábios inchados. Então, abruptamente, seu olhar se torna ferrenho.

“Emberhead morreu há quarenta anos. Destruída pela chama, consumida pelas próprias estrelas. A antiga colina foi limpa por um inferno de fogo. E da terra enegrecida veio uma nova vida, como acontece com todas as coisas. Os Abenaki sabiam disso.”

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

Arbogast limpa o nariz com a manga da camisa. “Só que nada disso aconteceu. As chamas foram afastadas. A morte necessária foi adiada por um ano, e então por mais um ano de novo. E agora, aqueles lá em cima—” Ele aponta um dedo magrelo para o teto. “—acham que são os salvadores do vilarejo. Pensam que podem desafiar os Grandes Antigos! Iã! Cthugha!” Ele balança a cabeça. “Com éons estranhos, as vidas deles importam menos do que um piscar de olhos.”

Uma inteligência feroz queima em seu olhar. Mas você suspeita que Arbogast pode ser bastante louco. Se o humor dele mudasse, não seria difícil para ele pegar uma das pedras soltas na caverna e partir sua cabeça com ela.

Para perguntar a Arbogast sobre os Abenaki, vá para 227.

Para perguntar a ele sobre os Grandes Antigos, vá para 237.

Para perguntar a ele sobre os aldeões, vá para 245.

Para ir embora enquanto pode, vá para 253.

222

Na metade do caminho, sua mão escorrega em um galho coberto de musgo e você cai no chão. Você perde o ar.

Perca 1 ponto de vida. Se isso o reduzir a 0 pontos de vida, vá para 13. Caso contrário, você pode tentar escalar de novo, dessa vez atento ao galho enfraquecido. Vá para 228.

223

Você emerge no topo de uma colina e leva um instante para se situar. O sol irá se pôr a oeste, atrás de Emberhead, então você precisa ir—

Ao olhar para o vilarejo, a vários quilômetros agora, você vê o Farol em chamas, um brilho alaranjado que ilumina o céu e a floresta em volta. A fumaça avança para os céus, onde as estrelas formam um dossel cintilante contra o azul escuro da eternidade.

Você assiste a cena por alguns minutos e depois se afasta para continuar sua jornada. Por um momento, você fica com uma sensação estranha. Você tem a impressão de que, quando se virou, uma das estrelas acima do vilarejo se mexeu.

Mas isso seria loucura.

Parabéns! Você sobreviveu a essa aventura. Você pode manter sua ficha de investigador e usá-la em outra aventura de o Chamado de Cthulhu. Se você marcou a pequena caixa ao lado de qualquer perícia, você terá a chance de aprimorá-las com mais experiência.

Fim da história.

224

Seus olhos estão pesados e quaisquer que fossem suas ressalvas, a escuridão logo o envolve.

Você sonha novamente com o fogo na lareira, um pequeno teatro de luzes iluminando um pequeno drama. As chamas parecem não consumir nada, quase como se estivessem flutuando. Um instante depois, elas estão ao redor da sua figura adormecida, enchendo a sala com cores cintilantes: azul, amarelo, vermelho, roxo. Elas dançam ao seu redor. Suas pequenas línguas lambem a sua carne...

Vá para 26..

225

Você examina o cadeado. É velho e não é particularmente complicado. Ao redor, há muitas aparas de metal que poderiam funcionar como gazuas improvisadas. Mas você consegue arrombar uma fechadura?

Faça um teste de Chaveiro. Você pode dobrar o valor de sua perícia apenas nesse teste. Se for bem sucedido, marque a pequena caixa ao lado da perícia e vá para 244. Se falhar, vá para 238.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

226

Você menciona sua residência no Hospital St. Mary. É uma instituição de prestígio, e você está ao mesmo tempo animado e ligeiramente desconfortável quanto à gama de pacientes e doenças que o lugar atende. Ainda assim, como um antigo professor seu costumava dizer: “Apenas a prática pode lhe tornar um especialista.”

“Um médico, hein? As pessoas sempre precisaram deles.” Havia um tom de desconfiança na voz de Silas? Ou você está apenas sendo paranoico?

Sua perícia Nível de Crédito inicial é de 30%.

Suas Perícias Ocupacionais são: Primeiros Socorros, Outra Língua (Latim), Medicina, Psicologia, Ciência (Biologia), Ciência (Farmácia). Você também pode escolher duas outras perícias (que não sejam Mythos de Cthulhu) como especialidades acadêmicas ou pessoais relevantes. Atribua os seguintes valores entre suas Perícias Ocupacionais, anotando-os no quadrado grande ao lado de cada uma: 70%, 60%, 60%, 50%, 50%, 50%, 40%, 40%. Ignore qualquer valor inicial já mencionado na ficha de investigador.

Depois vá para 128.

227

“Os Abenaki?” Ele franze a testa. “Eles conheciam e amavam essa terra. Enquanto estiveram aqui, viviam em harmonia. Ar e terra, água e fogo. Eles aceitavam cada dia como um presente e não maltratavam a terra. Mesmo assim, nós chegamos e acabamos com eles. O tempo deles passou. Agora, o nosso também precisa terminar.”

Arbogast passa uma mão pelos cabelos. Uma grande faixa está faltando no lado esquerdo, tomada por tecido cicatrizado. Ele se levanta.

Vá para 259.

228

Você se empoleira no galho mais largo que consegue encontrar. É bastante desconfortável, mas você, pelo menos, se sente mais seguro nesta posição elevada.

Lentamente, a noite cai. A mata ganha vida com pequenos ruídos: arranhados nas proximidades, distantes chamados de pássaros, e o suave farfalhar das folhas. Embora tenha se resignado a uma longa e tediosa noite de vigília, depois de algumas horas você se vê bocejando.

Você envolve seu cinto em torno do galho e de sua roupa, para se manter estável o melhor que puder. Então você fecha os olhos.

Vá para 246.

229

Folhas batem em seu rosto enquanto você foge através do negrume. Os lampiões estão logo atrás de você, balançando por entre os troncos. Mas você está sem peso e desesperado, então os deixa para trás sem muita dificuldade. Eventualmente, você os vê desaparecer em direção a outra seção do bosque. Você ouve xingamentos distantes, e então eles partem de vez.

Vá para 223.

230

O sono pesa sobre seus olhos. Você pisca, tentando afastá-lo e se senta, buscando pensar sobre sua situação. Tudo em Emberhead parece estar trabalhando para impedir a sua saída. Talvez a resposta seja agir assim que o dia clarear, para então ir embora para o mais longe e o mais rápido que puder. Você sempre poderá voltar para pegar suas coisas, e se você as perder, você não tem nada tão precioso que não possa ser substituído.

Um pequeno rangido atrai sua atenção para o outro lado do quarto.

Lentamente, quase silenciosamente, a maçaneta da porta está girando.

Para agarrá-la e abrir a porta de vez, vá para 248.

Para fingir que está dormindo, vá para 254.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

231

A fumaça oscila com o vento por um instante e você vê os vilarejos assistindo à sua imolação, encapuzados e com seus rostos pintados daquela forma ridícula. Essas pessoas atraíram, enganaram e assassinaram você. Você manda as estrelas conduzirem a sua ira.

De repente, entre eles há mil pontos de luz, iluminando-os com um brilho celestial, cintilando com o fulgor de sóis distantes. Os rostos deles são tomados pela admiração, pela alegria, e eles levantam as mãos para tocar as luzes— mas tudo que as pequenas luzes tocam queima.

O horror se espalha pela multidão. Eles correm, gritando, enquanto suas carnes são queimadas e arrancadas de seus ossos, deixando trilhas de cinzas no chão com seus passos moribundos. Cada um deles queima. As impiedosas estrelas se movem entre eles e não deixam ninguém vivo.

Você grita de dor enquanto o fogo o consome. Mas você leva uma pequena satisfação para o túmulo: Emberhead nunca mais fará outra vítima.

Você queimou até a morte no Farol. Mas você levou o vilarejo inteiro com você!

Fim da história.

232

Você examina a oficina. Ela foi bem construída, mas a madeira foi enfraquecida por anos de sol e chuva. Você pode abri-la com uma investida violenta. É melhor conseguir de primeira, contudo. Você não pode se dar ao luxo de atrair a atenção com tentativas repetidas.

Faça um teste de FOR. Se for bem sucedido, vá para 244. Se falhar, vá para 238.

233

O motorista joga seu cigarro na sarjeta e entra no ônibus. O motor engasga antes de ligar. Você embarca, grato por ser o único passageiro, pelo menos para a parte inicial de sua viagem. Sem saber direito o que pensar ou sentir, você assiste às ave-

nidas cansadas de seu antigo lar deslizarem atrás de você, diminuindo com a distância. Por alguns minutos, você ainda pode ver o pináculo da igreja sobre a crista de uma colina baixa. Então a estrada descende e ele, também, desaparece.

Arkham é seu novo lar. Você viajará para lá, e começará de novo.

Você encontrará duas caixas menores à direita do valor de cada atributo. Divida pela metade cada valor, arredondando para baixo, e anote o resultado na caixa superior direita. Além disso, divida cada valor por 5, novamente arredondando para baixo, e anote o resultado na caixa inferior direita. Usaremos esses números mais tarde. Se você estiver usando a versão PDF interativa da ficha de investigador, você verá ela fazer todos os cálculos por você!

Logo abaixo, você verá campos que registram a Sanidade e os Pontos de Magia. A Sanidade inicial é igual ao seu POD original, e os pontos de magia iniciais têm o mesmo valor que você usou para POD, mas dividido por cinco. Anote esses valores.

Então vá para 134.

234

Outro guincho atravessa a escuridão. É o mesmo chamado sobrenatural que você ouviu quando entrou na primeira porção da mata, mas desta vez com um tom dissonante que o faz tremer. Parece mais próximo.

Para se refugiar em uma árvore durante a noite, vá para 208. Para continuar andando, vá para 215.

235

Um dos homens a cavalo se atrapalha ao desmontar. Você se aproxima do outro, um velho com desespero nos olhos.

Conduza um combate corpo-a-corpo usando as páginas 13-16 do livro de Jogo Rápido. Talvez primeiro seja necessário consultar a página 8 para determinar o seu dano extra.

O combatente com a maior DES age primeiro. Você e o adversário podem fazer uma ação a cada rodada de combate. Você pode contra-atacar (jogando o seu Lutar (Briga)) ou esquivar (usando seu Esquivar) contra cada ataque. Testes de combate são

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

testes disputados: quem conseguir o maior nível de sucesso ganha.

O cavaleiro tem **DES 32** e 30% em Lutar (Briga) (15% metade/ 6% quinto). Ele tem 9 pontos de vida. Jogue 1D6 a cada rodada. Se o resultado for ímpar, ele irá atacar, se for par, ele irá se esquivar dos ataques. A perícia Esquivar dele é de 15% (7% metade/ 3% quinto). Ele tem um porrete pequeno que causa 1D6 de dano.

Se você tiver uma faca ou arma similar, cada um de seus ataques bem sucedidos causa 1D4 de dano mais o seu dano extra. Se estiver desarmado, o dano é 1D3 mais seu dano extra.

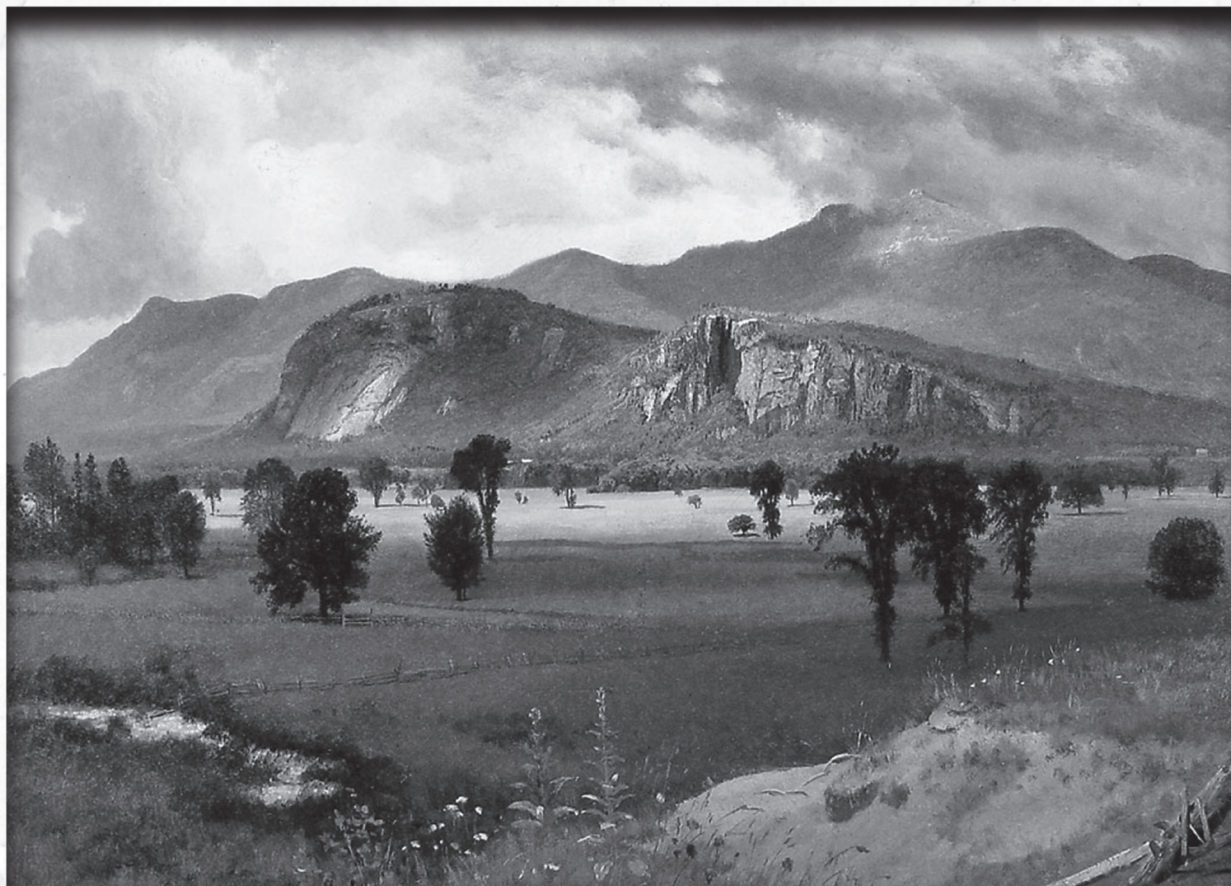
Se você fizer o homem chegar a 4 ou menos pontos de vida, vá para 241. Se você chegar a 0 pontos de vida, vá para 247.

236

O jorro de sangue dos ferimentos no pescoço de Arbogast diminuiu para um gotejar. Sua respiração é fraca e fugaz. Você sabe que a situação dele não tem solução. Os olhos do homem se agitam, depois se fecham, à medida que a vida se esvai. Você faz um instante respeitoso de silêncio. Contudo, seus atacantes podem voltar. Em quem você pode confiar nesta vila?

Para levar May até esse lugar, vá para 242.

Para retornar à casa Ledbetter e não dizer sobre a situação, vá para 157.



SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

237

Um sorriso de êxtase doentio domina o rosto horrendo de Arbogast.

“Os Grandes Antigos? O Andarilho dos Ventos, Cthulhu e o Caos Rastejante. Bem como o resto deles, espalhados como mosquitos pela Terra, você acha que suas ações são importantes, não é? Que sua existência importa.” Ele balança a cabeça. “Nós somos o pó que é varrido pela brisa, a poeira que paira nos últimos raios de sol. Você não é nada. Não somos nada.”

Ele pondera em silêncio. Quando você pensa que o sermão acabou, ele se agita.

“Aqui você está mais próximo da chama viva. Não daquela coisa verde adorada em Kingsport. Eu falo Daquela que precedeu toda a vida na Terra! Aquela que preencheu o vazio enquanto nosso mundo se formava! Que tem combustível infinito, paciência infinita. Que consumirá a tudo!”

Arbogast passa uma mão pelos cabelos. Uma grande faixa está faltando no lado esquerdo, dando lugar a tecido cicatrizado. Ele se levanta.

Você pode adicionar permanentemente dois pontos à perícia Mythos de Cthulhu.

Vá para 259.

238

Você se afasta da porta e olha para ela frustrado. Um ruído de algo sendo triturado o distrai, e uma sombra humana aparece sobre uma parede próxima. Alguém está se aproximando. Você se afasta na outra direção.

Vá para 120.

239

Você menciona o emprego de jornalista, que conseguiu na Gazeta de Arkham devido à qualidade de alguns trabalhos autônomos que vendeu para o jornal local de sua cidade. Será um alívio afastar-se de colunas sobre pessoas insólitas e histórias extravagantes! Você sabe que a Gazeta cobre de tudo, desde os avanços dos pesquisadores da Universi-

dade Miskatonic até as mais sórdidas façanhas dos tratantes locais. Você espera trabalhar com algo interessante, de qualquer maneira.

“Um escritor? De jornal?” Silas parece confuso, como se pensasse que as notícias se escrevessem sozinhas.

Sua perícia Nível de Crédito inicial é de 20%.

Suas Perícias Ocupacionais são: Arte/Ofício (Fotografia), História, Usar Bibliotecas, Língua Nativa, Psicologia e uma entre Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão. Você também pode escolher duas outras perícias, exceto Mythos de Cthulhu, como especialidades pessoais. Atribua os seguintes valores a essas Perícias Ocupacionais, anotando-os no quadrado grande ao lado de cada uma: 70%, 60%, 60%, 50%, 50%, 50%, 40%, 40%. Ignore qualquer valor inicial já mencionado na ficha de investigador.

Depois vá para 128.

240

Você ouve algo vindo da estrada atrás de você. É uma batida seca — talvez um galho morto caindo. Você faz pausa, mas o som não se repete. Você volta alguns passos e olha pela estrada. Não há nada para se ver.

Você pode marcar a pequena caixa ao lado da perícia Escutar. *Vá para 234.*

241

Você derruba o primeiro homem e se vira, respirando com dificuldade, para enfrentar o companheiro dele. Segurando seu lampião no alto, ele examina seu amigo caído e lê a expressão determinada em seu rosto. Então ele olha para Emberhead, inclinando a cabeça da esquerda para direita a fim de ver por entre as árvores.

“Você ganhou”, ele diz. “Eu acho que agora já é tarde demais, de qualquer forma.”

Ele ajeita o lampião e recolhe o camarada, jogando-o sobre o cavalo com um grunhido. Com a respiração pesada, você o observa ir embora. A luz do lampião torna-se cada vez mais fraca, até que finalmente desaparece.

Você pode marcar a pequena caixa ao lado de sua perícia Lutar (Briga). *Vá para 223.*

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

242

May vai até a porta vestindo um casaquinho de pijama simples. Ela o encara fixamente quando você começa a contar sua história de sangue e fogo. Quase que imediatamente ela recua e fecha a porta do quarto, para Ruth não escutar nada.

“Arbogast?” Ela balança a cabeça. “O que deu em você para ouvir as maluquices dele?” Ela pega um casaco e uma lanterna, e segue você pela vila, sob o manto da noite. Quando vocês chegam ao lugar, você consegue ver sangue e marcas de fogo na grama. Mas nenhum corpo.

May olha para você por um longo tempo. “Podemos descobrir mais pela manhã. Não posso deixar Ruth sozinha.” Ela dá as costas.

Você não parece ter muito o que fazer a não ser segui-la.

Vá para 157.

243

As estrelas respondem ao seu comando, caindo e convergindo para o Farol. Você sente um momento de glória transcendental à medida que seu corpo é aniquilado pelo calor branco e pela luz.

Você queimou até a morte em uma conflagração sobrenatural! Gostaria de tentar novamente?

Fim da história.

244

Você empurra a porta para o lado e entra na oficina. Ar frio atinge o seu rosto, e você vê luzes através dos beirais. O centro da sala apresenta uma plataforma ligeiramente mais alta, com uma inclinação sutil.

Um entalhe abaixo dela sugere que algo se encaixa ali. Uma bacia talvez? Formas estiradas estão alinhadas contra a parede mais distante, cobertas por um pano vermelho. Elas parecem... humanas...

Para investigar mais, vá para 250. Se você já viu o bastante, vá para 120.

245

O rosto de Arbogast se contorce, enrugando sua bochecha deformada.

“Pfu! Os pais e mães deles sabiam a verdade. Eles ouviam. Eles conheciam sua desgraça e encontraram seu lugar dentro dela. Eles olharam em seus próprios corações e fizeram o inominável. A prole atual tem a arrogância das crianças. A eles tudo foi dado, e eles assumem que sempre será assim.” Ele olha para o teto da caverna. “Eles gostariam que eu fosse embora, ou morresse. Que eu levasse as velhas palavras comigo. Mas ouça o que eu digo. Aqueles que vivem em lugares altos encontram quedas mais longas.”

Arbogast passa uma mão pelos cabelos. Uma grande faixa está faltando no lado esquerdo, dando lugar a tecido cicatrizado. Ele se levanta.

Vá para 259.

246

Em seus sonhos, as árvores mudam de posição, levantando suas raízes do chão indo para outro lugar antes de se plantarem novamente. Isso parece perfeitamente normal, até parece fazer sentido. Elas começam a brilhar, um amarelo esverdeado, conforme as chamas lambem—

Chamas?

As árvores começam a gritar.

Línguas de fogo cintilante serpenteiam pela árvore em que você está, indo em sua direção. Você se apressa em tirar o cinto que o prende à essa pira, tossindo quando a fumaça entra na sua garganta, sufocando—

Faça um teste de Sanidade. Se você for bem sucedido, vá para 252. Se falhar, vá para 258.

247

Você cai no chão, em meio a folhas e lama. Tonto, você se sente ser arrastado para um cavalo e coberto por algo. Um cheiro forte e animalasco toma conta de suas narinas. É uma cavalgada breve e nauseante, na qual sua consciência oscila... Então

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

o cavalo para. Você vê cores estranhas contra sua garupa.

“É isso então”, diz um cavaleiro. “Que a gente faz com esse aí?”

“Acho que tem que esconder o corpo.” O companheiro dele parece inseguro.

Você só encontra força suficiente para deslizar do cavalo e caminhar tropeçadamente até a floresta. Os troncos se aproximam de você em ângulos estranhos e suas pernas o carregam por uma curta distância, apenas. Você cai. As folhas atrás de você estalam com as botas de seus captores.

“...Deixa assim. Vamos embora.”

Os passos dos cavaleiros se distanciam, e logo depois você ouve um barulho de cascos. Você fica onde está, com o rosto no chão coberto de musgo. Mas a manhã chega e então você se levanta com dificuldade. Você vê, brilhando por entre as árvores, os primeiros vestígios do sol nascente.

Parabéns! Você sobreviveu a essa aventura. Você pode manter sua ficha de investigador e usá-la em outra aventura de Chamado de Cthulhu. Se você marcou a pequena caixa ao lado de qualquer perícia, você terá a chance de aprimorá-la com mais experiência.

Fim da história

248

Você abre a porta de vez, pronto para um confronto. May está do outro lado, vestindo casaco de pijama. Ela dá um passo para trás, alarmada.

“Você não... parecia você mesmo”, ela balbucia. “Queria ver se você estava bem.”

Você garante que está bem e a observa voltar para seu próprio quarto. Quando a porta se fecha, você pega uma cadeira na cozinha para prender a maçaneta de sua porta. Talvez esta medida de segurança permita que você tire algumas horas de sono e descanse.

Vá para 58.

249

Você passa por cima dos detalhes específicos da sua profissão, como geralmente faz, mencionando apenas que ajudou a polícia a resolver vários

problemas no passado. Seu coração bate acelera um pouco quando você pensa sobre o cargo que garantiu na Agência de Detetives Blackwood. Você já teve sua cota de investigações de infidelidades conjugais e funcionários de banco desonestos; parece que na Agência Blackwood é a oportunidade que você precisa para ir atrás de malfeitores de verdade.

Silas aperta os olhos, mas não diz nada.

Sua perícia Nível de Crédito inicial é de 20%.

Suas Perícias Ocupacionais são: Arte/Ofício (Fotografia), Disfarce, Direito, Usar Bibliotecas, Psicologia, Encontrar e uma entre Charme, Lábia, Intimidação ou Persuasão. Você também pode escolher uma outra Perícia, exceto Mythos de Cthulhu, como uma especialidade pessoal. Atribua os seguintes valores entre suas Perícias Ocupacionais, anotando-os no quadrado grande ao lado de cada uma: 70%, 60%, 60%, 50%, 50%, 50%, 40%, 40%. Ignore qualquer valor inicial já mencionado na ficha de investigador.

Depois vá para 128.

250

Você se aproxima das figuras enroladas em tecido vermelho, esperando que, a qualquer momento, elas saltem e agarrem você. Há três delas. Cada uma tem uma etiqueta pendurada nos dedos dos pés:

Benjamin Cramer, 19/01/1927

Abraham Hollingsworth, 22/04/1927

Marian Phipps, 6/08/1927

Você levanta um canto da mortalha. Embaixo, envolta em ataduras apertadas, está uma forma magra, mas inconfundivelmente humana. Você está olhando para três cadáveres. Corpos mortos embalsamados.

Faça um teste de Sanidade. Se falhar, perca os 1D2 pontos de Sanidade.

Vá para 256.

251

Você pergunta o que Silas pretende fazer. Ele lança um olhar azedo ao motor antes de responder.

“Eu tenho uns conhecido aqui no vilarejo. Um deles me deve favor. O bastante para cama e comi-

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

da, pelo menos.” Ele olha para as mãos sujas. “Mas provavelmente não inclui um banho quente.”

Você não parece ter muitas opções. Você pega suas malas no fundo do ônibus. A última coisa de que você precisa é que todas as suas posses desapareçam no casebre de algum estranho durante a noite.

Vá para 267.

252

Alguma coisa está errada. Mesmo enquanto seus dedos encontram a fivela e a abrem, alguma parte racional de sua mente reconhece que esse fogo não parece natural. E que árvores não se movem sozinhas.

O cinto se abre e você cai. Você está vendo vultos ali? Saindo da escuridão—

Perca 1D3 pontos de vida. Agora vá para 13.

253

Você se põe de pé e volta para a luz do dia. Arbogast dá um sorriso selvagem quando o vê partindo.

“Outro que não tem coragem para ouvir. Outro com medo da verdade. Vou lhe oferecer um último conselho.”

A luz do dia fulgura sobre o rosto queimado do homem, agachado nas sombras subterrâneas. “Não durma, estranho. Não durma.”

Vá para 160.

254

Você deita de lado na cama, fechando os olhos. As dobradiças rangem conforme a porta se abre. Então há uma longa pausa.

Um passo ressoa dentro da sala, e depois outro. Os passos são cuidadosos e femininos. Você espera um instante, então abre um pouco um olho.

May está agachada com as costas viradas para você. Ela está mexendo em algo na lareira.

Para confrontar May, vá para 260. Para esperar e ver o que acontece, vá para 266.

255

Sua palavra interrompe a descida das estrelas e as sustém, cintilantes, acima do vilarejo. Então, uma por uma, elas ascendem e retornam para os céus. Você ouve os aldeões se exasperarem, um suspiro comunal, e por um momento, uma tristeza profunda paira sobre você. Então as chamas implacáveis tomam conta de seu corpo.

Você queimou até a morte no Farol!

No entanto, por um breve instante você esteve além desta Terra. Gostaria de tentar novamente?

Fim da história.

256

“Pois sim! Logo vi que você tinha cara de bisbilhoteiro. Gostou do que encontrou, heim?”

Um aldeão robusto está à porta, bloqueando a maior parte da luz do dia. Você consegue divisar um avental escuro e uma barba grossa. Ele avança, com um punho erguido.

Para se render sem lutar, vá para 108. Para lutar contra o artesão, vá para 262.

257

Você confronta Silas com as suas suspeitas. Ele franze o cenho e torce a boca, revelando dentes tortos.

“É bem a cara desses tipinhos da cidade grande”, ele dispara. “Pensando o pior de um sujeito mesmo depois dele ter feito mais do que devia para ajudar!” Ele anda até a parte traseira do ônibus, pega as suas malas e as joga no chão, aos seus pés. “Pegue suas tralhas! Amanhã de manhã não quero ninguém me chamando de ladrão!”

Ele caminha escuridão adentro, furioso. A coisa toda não deu muito certo.

Vá para 267.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

258

Os cinto se parte e você mergulha nas chamas. O chão avança em sua direção.

Perca 1D2 pontos de Sanidade e 1D3 pontos de vida. Agora vá para 13.

259

Nas sombras, Arbogast faz uma pausa. “Tem algo em você, algo que os outros não tinham. Talvez você consiga, afinal. Se quiser ouvir mais, me encontre de novo depois do anoitecer. Nove horas. No cemitério do outro lado.” Ele levanta um dedo deformado. “Não seja seguido, ou então não estarei lá. Esta não é a época do ano para um confronto.”

Arbogast limpa o nariz com a manga da camisa de novo. “Agora vá. Eles estão me vigiando. E... estranho? Não tente fugir. Você jamais conseguirá.”

Você emerge na luz do sol piscando por causa da luminosidade e bastante abalado.

Você descobriu um segredo. Mais tarde, esta noite, o texto irá lhe oferecer uma chance de ir ao encontro que você marcou. Quando acontecer, se quiser se encontrar com Arbogast novamente, adicione 20 ao seu número de entrada atual e vá para o texto da entrada resultante.

Por enquanto, vá para 160.

260

May dá um salto quando você se senta na cama e fala.

“Eu... Imaginei que você pudesse estar com frio”, ela gagueja. “Pensei em acender o fogo...”

Ela empurra algo com a mão que está atrás dela. Você tenta olhar o que é, mas não enxerga nada na lareira.

“Eu não deveria ter perturbado você. Sinto muito.” Ela se levanta para sair.

Você pode fazer um teste de Intimidação. Se for bem sucedido, vá para 19. Se falhar, vá para 32.

261

Um grito desesperado o acorda. Você se sente escorregar do assento enquanto o motorista gira o volante e o ônibus sai da estrada. Você se segura no assento da frente, bem a tempo de evitar uma queda dolorosa. O ônibus para com um baque.

Você entende agora o que aconteceu. Um trator Fordson parou na estrada e o motorista precisou desviar para evitar o obstáculo de aço. Ele levanta com um salto e sai para a estrada, lançando uma série de xingamentos contra o fazendeiro.

Você faz uma pausa para recuperar o fôlego. Será que você deveria ajudá-lo? Mas o motorista já retornou. Ele dá marcha à ré com o ônibus e então contorna o trator, encarando o fazendeiro.

Vá para 71.

262

Você luta com o homem enorme. Os punhos dele saltam da escuridão como martelos.

Conduza um combate corpo-a-corpo usando as páginas 13-16 do livro de Jogo Rápido. Talvez primeiro você precise consultar a página 8 para determinar o seu dano extra.

O combatente com a maior DES age primeiro. Você e o artesão podem fazer uma ação a cada rodada de combate. Você pode contra-atacar (usando o seu Lutar (Briga)) ou esquivar (usando seu Esquivar) contra cada ataque. Testes de combate são testes disputados: quem conseguir o maior nível de sucesso ganha.

O artesão tem DES 41 e 35% de Lutar (Briga) (17% metade/ 7% quinto). Ele tem 12 pontos de vida. Ele irá atacar você em cada rodada do combate, e seus ataques causam 1D3 + 1D4 de dano.

Se você tiver uma faca ou arma similar, cada um de seus ataques bem sucedidos causa 1D4 de dano mais o seu dano extra. Se estiver desarmado, o dano é 1D3 mais seu dano extra.

Após três rodadas, você pode tentar circundar o homem e escapar. Isso requer um teste Difícil de Esquivar, e se você não tiver sucesso, ele pode acertar outro golpe.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

Se você fizer o homem chegar a 6 ou menos pontos de vida, vá para 268.

Se você chegar a 0 pontos de vida, vá para 2.

Se conseguir escapar, vá para 12.

263

Dois jovens carrancudos saem do ônibus. Um deles o olha de alto a baixo antes de seguir seu caminho. O motorista também desce, olhando para você antes de atravessar a rua e entrar na tabacaria. Quando ele volta, está enrolando um cigarro entre os dedos amarelados. Ele dá uma última volta no papel e o examina enquanto pega uma caixa de fósforos. É um homem magro com cinquenta e poucos anos, vestido com uma camisa manchada que traz o emblema da companhia de ônibus. No entanto, possui olhos afiados acima de suas olheiras.

“Vai pra onde?”

Você mostra seu bilhete para Ossipee. De lá, você fará conexão em Rochester e Portsmouth, antes da linha costeira para Newburyport e, finalmente, chegará em Arkham. Você deve conseguir pagar uma passagem de trem para pelo menos parte do caminho; caso contrário, esta será a primeira de muitas longas viagens de ônibus.

“Mmm-hm.” O motorista risca o fósforo e acende o cigarro. A ponta brilha avermelhada quando ele traga. Então ele sopra a fumaça e aponta para o fundo do ônibus. “O bagageiro fica ali em cima.”

Olhe sua ficha de investigador. No topo, você tem espaços para oito atributos: Força (FOR), Constituição (CON), Poder (POD), Destreza (DES), Aparência (APA), Tamanho (TAM), Inteligência (INT) e Educação (EDU). Distribua os seguintes valores entre eles, anotando no quadrado grande ao lado de cada um: 40, 50, 50, 50, 60, 60, 70, 80. Se você quiser mais informações sobre o que essas características significam, leia a página 6 do Guia de Jogo Rápido.

Depois que tiver feito isso, vá para 8.

264

Os uivos sinistros se aproximam. Eles vêm de ambos os lados. Um chamado e é respondido por um coro sombrio, denso e faminto. Há neles uma nota estranha e desesperada.

Você está andando o mais rápido que pode, agora. Você ouve sua própria respiração, pesada. As árvores nesta região são muito jovens para suportar o seu peso. Talvez você devesse correr. Mas quanto tempo conseguiria correr antes de ter que parar—

Um grupo de silhuetas baixas e escuras desliza por entre as árvores, bloqueando a estrada à frente. Cada silhueta tem orelhas altas e pontudas. Seus olhos brilham sob a luz da lua.

Faça um teste de Sanidade. Se for bem sucedido, vá para 269. Se falhar, vá para 5.

265

Você explica que está se juntando à renomada Universidade Miskatonic. É apenas um cargo de auxiliar, com trabalhos de ensino e tutela, mas é uma instituição prestigiada. Quem sabe para onde essa nomeação poderá levá-lo? Um simpósio, conferências em outras universidades, quem sabe até uma daquelas expedições ao redor do globo.

“Hmmp.” Silas franze o nariz. “Já li mais que o bastante quando era rapazote. Mas suponho que seja algo bom para aqueles que gosta.”

Sua perícia Nível de Crédito inicial é de 30%.

Suas Perícias Ocupacionais são: Usar Bibliotecas, Outra Língua (especifique uma), Língua Nativa e Psicologia. Você também pode escolher quatro outras perícias (exceto Mythos de Cthulhu) como especialidades acadêmicas ou pessoais relevantes. Distribua os seguintes valores entre suas Perícias Ocupacionais, anotando-os no quadrado grande ao lado de cada uma: 70%, 60%, 60%, 50%, 50%, 50%, 40%, 40%. Ignore qualquer valor inicial já mencionado na ficha de investigador.

Então vá para 128.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

266

Depois de mais alguns momentos, May olha para você. Então você ouve o arranhar suave de um fósforo sendo aceso. Ela bota o fósforo em alguma coisa que está na lareira e sai do quarto na ponta dos pés.

Quando ouve a porta do quarto dela se fechar, você se esgueira até a lareira. Um pequeno montículo de pó preto, não maior do que um dedal, está queimando lá. Ele emite uma fumaça densa.

Você pode fazer um teste Difícil de Ciência (Botânica). Se for bem sucedido, vá para 76.

Caso contrário, você pode apagar o fogo do pó e dormir: vá para 58; ou ficar acordado durante a noite: vá para 52; ou você pode relaxar e inalar os vapores por pura curiosidade: vá para 26.

267

Você arrasta suas malas em meio às casas taciturnas. Você se sente surpreendentemente cansado, considerando que passou o dia inteiro sentado. As indicações de Silas o levam até uma habitação modesta, com um telhado de ardósia. Uma placa diz LEDBETTER, e embaixo, um letreiro de cobre limpo informa: HOSPEDAGEM. A viela ao seu redor é sombria, mas uma lâmpada cintila na janela.

Uma brisa fria bate em seu rosto. Você não vai começar sua nova vida dormindo na rua. Você bate na porta curtida pelo tempo.

Vá para 4.



SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

268

Após uma luta ferrenha, você acerta um golpe decisivo e as pernas do homem cedem. Ele cai no chão, sangue escorre pelo seu avental. Os olhos dele se reviram.

Você pode marcar a pequena caixa ao lado de sua perícia Lutar (Briga).

Para interrogar o homem acerca dos corpos embalsamados, vá para 20.

Para deixá-lo aqui e investigar outro lugar, vá para 120.

269

Mesmo quando os animais o cercam e um pavor sombrio se instala em seu peito, você sente que algo está errado. O bando faz movimentos irritados e estranhos; não a abordagem paciente e predatória que você poderia esperar. Eles se aproximam, circundando-o. Você ouve os seus rosnados, sente seu cheiro forte e almiscarado e—

Eles explodem em chamas.

Você fica embasbacado, a fumaça enche sua boca e narinas, enquanto as criaturas se incendeiam. Com olhos enlouquecidos, seu pelo em chamas, ondas de fogo vermelho escorrendo de suas bocarras. Eles uivam, uma triste cacofonia, e um deles se lança contra você, com olhos insanos, flamejantes. Você cambaleia para trás, engolindo a fumaça sufocante e então cai—

Perca 1 ponto de Sanidade. Vá para 13.

270

O redemoinho de línguas de fogo que gira à sua volta para em pleno ar. As pessoas ao redor do Farol estacam, seus rostos pintados de preto empalidecendo conforme um segundo sol se abre no ar acima de Emberhead. Em um instante, as pessoas, o vilarejo, a colina, todos são consumidos; in-

cinerados devido à impossível proximidade da pura combustão, da essência do fogo.

Embora seu corpo esteja preso ao Farol, seu ser está sendo libertado. Como uma centelha você dispara rumo ao espaço, catapultado através da vastidão do vazio. Você passa a uma velocidade incompreensível por estrelas que queimam. E então você está em casa.

Para sempre, você vai morar aqui, em Fomalhaut; onde as chamas ondulam e fluem através de imensos vazios nos ritmos do universo; onde os próprios planetas se movem e se inclinam através de indescritíveis rodas de fogo, presos ao mecanismo caótico da Chama Viva.

E você dançará entre as chamas.

Você destruiu sozinho uma porção de New Hampshire com cerca de 25 quilômetros de diâmetro! E isso também o matou.

Fim da História.

SOZINHO CONTRA AS CHAMAS

Década de 1920

Nome _____
 Jogador _____
 Profissão _____
 Idade _____ Sexo _____
 Residência _____
 Local Nasc. _____

Atributos

FOR DES INT
Ideia

CON APA POD

TAM EDU Taxa
Saber +1 -1

Sanidade

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						

Lesão Grave **PVs Max**

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

Insano Temp. Insano Indef. **Inicial** **Max**

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

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						

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

PM Max

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

Pis de Magia

Chamado de Cthulhu

Perícias do Investigador

<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Furtividade (20%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Ocultismo (05%)	<input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Armas de fogo (25%) <small>(Rifles)</small>	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Língua (nativa) (EDU)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Op. Maquinário (01%)	<input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Armas de fogo (25%) <small>(Pistolas)</small>	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Consertos Elétricos	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Persuasão (10%)	<input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Arqueologia (01%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Consertos Mec. (10%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Língua (Outra) (01%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Pilotar (01%)	<input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Arremessar (20%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Contabilidade (05%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Arte/Ofício (05%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Direito (05%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Prestidigitação (10%)	<input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Dirigir Auto	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Primeiros Socorros (30%)	<input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Disfarces (05%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Lutar (briga) (25%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psicanálise (01%)	<input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Encontrar (25%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psicologia (10%)	<input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Avaliação (05%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Escutar (20%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Saltar (20%)	<input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Cavalgar (05%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Escalar (20%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	Mythos de Cthulhu (00%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Rastrear (10%)	<input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Charme (15%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esquivar (Meia DES)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Mundo Natural (10%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sobrevivência (10%)	<input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Chaveiro (01%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Lábria (05%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Natação (01%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Ciência (01%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Intimidação (15%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Navegação (10%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> História (05%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	Nível de Crédito (00%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/> <input type="text"/>

Armas

Armas	Regular	Sólido	Extremo	Dano	Alcance	Ataques	Munição	Defeito

Combate

Dano Extra

Corpo

Esquivar

Antecedentes



Descrição Pessoal _____

Características _____

Ideologias/Crenças _____

Ferimentos e Cicatrizes _____

Pessoas Significativas _____

Fobias e Manias _____

Locais Importantes _____

Tomos Arcanos, Feitiços e Artefatos _____

Pertences Queridos _____

Encontros com Entidades Estranhas _____

Equipamento e Pertences

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Dinheiro e Recursos

Nível de Gastos _____

Dinheiro _____

Patrimônio _____

Referências Rápidas

Referências Rápidas

Nível de Sucesso:	Desastre	Fracasso	Regular	Sólido	Extremo	Crítico
	100/96+	> Perícia	≤ Perícia	1/2 Perícia	1/5 Perícia	01

Forçando Testes: deve justificar a re-jogada, não pode forçar testes de combate ou de Sanidade

Ferimentos e Cura

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

Lesão Grave = perda de $\geq \frac{1}{2}$ do máximo de PV em um ataque

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

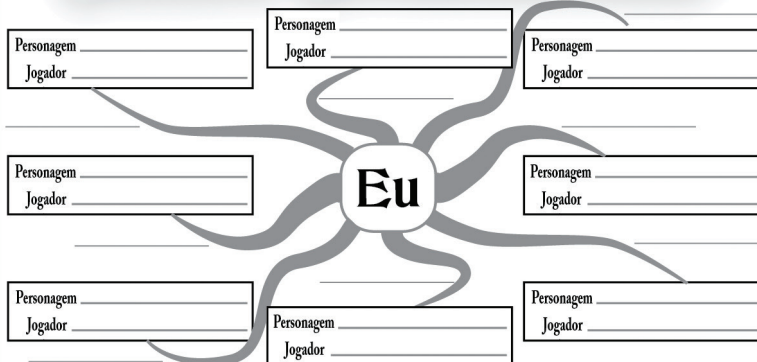
Chegar a 0 de PV com Lesão Grave = **Morrendo**

Morrendo: Primeiros Socorros = Estabilizado Temp; então requer Medicina

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

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

Companheiros Investigadores



Sozinho Contra as Chamas

Sozinho Contra as Chamas foi criada para ajudarem os jogadores a começarem a usar as novas regras de Chamado de Cthulhu, publicado pela Chaosium. Essa é uma aventura solo para o RPG Chamado de Cthulhu. É uma história de horror ambientada na década de 1920 em que você é o protagonista e suas escolhas determinam o desfecho. Ela também foi projetada para guiar leitores através das regras básicas do jogo, de forma gradual e divertida. Embora muitas aventuras de Chamado de Cthulhu sejam jogadas com os amigos, esta é só para você.

Antes de começar a jogar, certifique-se de ter uma cópia do Guia de Jogo Rápido de Chamado de Cthulhu Sétima Edição e uma ficha de investigador em branco. Você pode baixar uma ficha de investigador para impressão, bem como o Guia de Jogo Rápido, em newordereditora.com.br. Você também precisará de um lápis, uma borracha e alguns dados de RPG.

Você não precisa ler as regras antes de começar a jogar. Basta acomodar-se em uma cadeira confortável perto do fogo da lareira e então seguir as instruções.

... Pensando bem, não se sente muito perto do fogo.

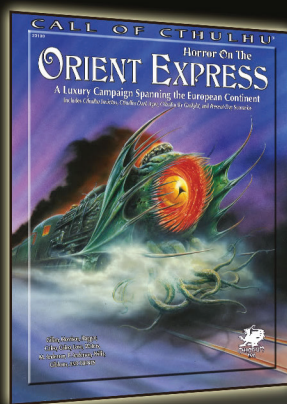
UMA AVENTURA SOLO PARA AS REGRAS DE JOGO RÁPIDO DE CHAMADO DE CTHULHU 7ª ED.

CHAMADO de SUPLEMENTO DE HORROR CTHULHU

Chamado de Cthulhu é um RPG baseado nos trabalhos de H.P Lovecraft, nos quais pessoas ordinárias são confrontadas pelos seres e forças demoníacas do Mythos de Cthulhu.

Existem agora trinta livros bem recebidos da linha Chaosium Fiction. Alguns títulos traçam a evolução dos conceitos do Mythos ou os trabalhos de autores famosos, enquanto outros são romances completamente novos ou antologias de contos.

CHAOSIUM
FICTION



EDITORA
NEW ORDER


geek
translate

POWERED BY CHAOSIUM'S
BRP
Basic Roleplaying System


CHAOSIUM
INC