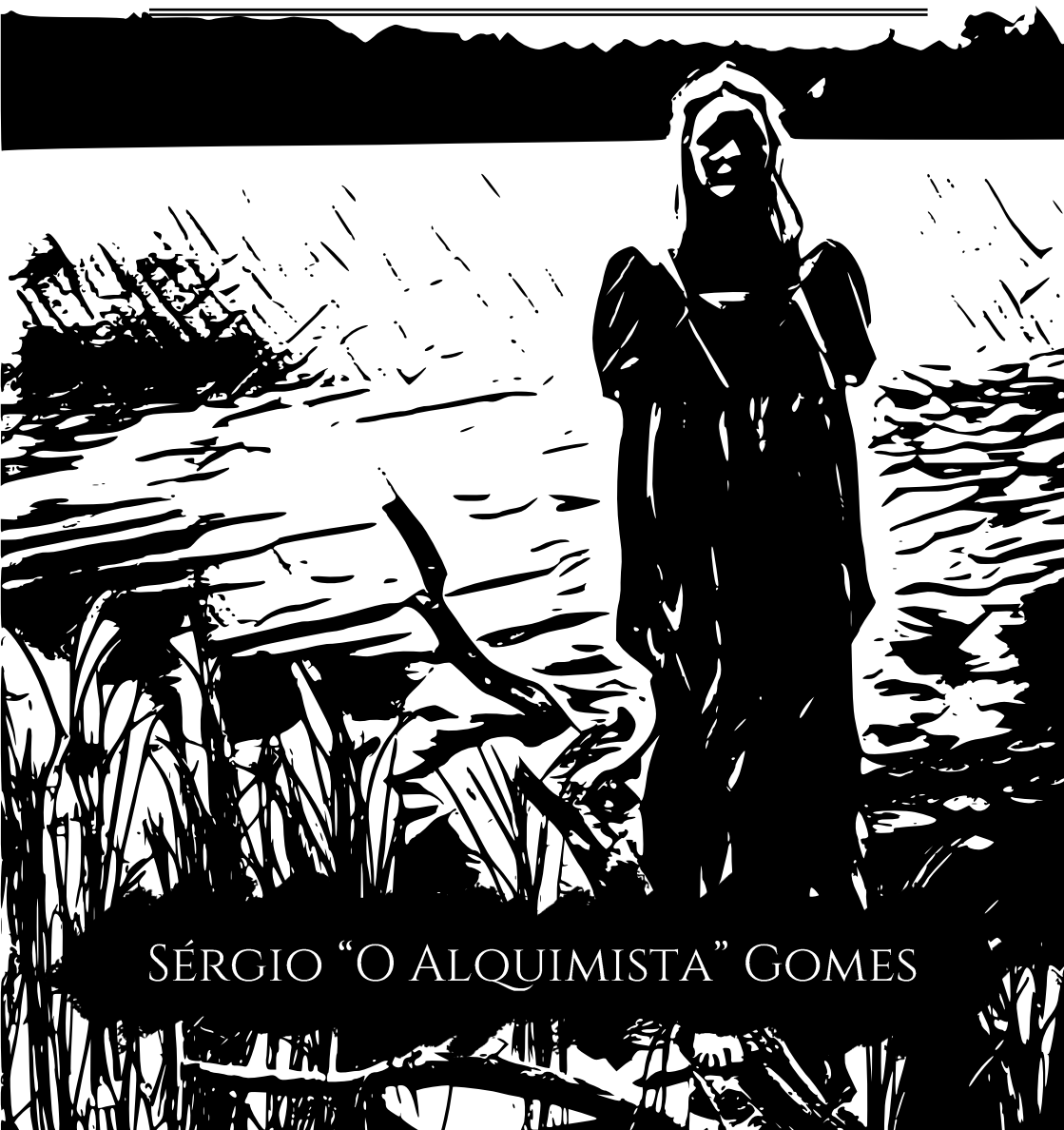

O ASSASSINATO DA DAMA DO LAGO



SÉRGIO "O ALQUIMISTA" GOMES

O ASSASSINATO DA DAMA DO LAGO

SÉRGIO “O ALQUIMISTA” GOMES

CRÉDITOS

Autoria: Sérgio Gomes.

Revisão: Sérgio Gomes.

Edição: Sérgio Gomes.

Capa: Unsplash.

Ilustrações: Unsplash, Pexels, This Person does Not Exist.

Diagramação: Sérgio Gomes.

As imagens nesse livro pertencem aos respectivos artistas e estão sendo usadas sob permissão.



O material a seguir é Identidade do Produto: Todos os termos referentes ao cenário de INTO THE MADNNESS e URBANA BELLICA incluindo nomes e descrições de personagens, lugares e fenômenos, todas as ilustrações. **O material a seguir é Conteúdo Open Game:** todo o texto de regras do livro, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.

CRIMSONGIFT

Crimsongift é uma típica cidadezinha do norte dos Estados Unidos, com centro denso e vizinhanças esparsas enfiadas nos bosques e florestas. Conhecida nos anos 50 e 60 como uma das maiores produtoras de carvão mineral do país viu sua importância entrar em declínio durante a crise econômica de 2008 e com a demanda cada vez maior do uso de combustíveis limpos. O grande baque foi o fechamento das minas em 2011, sob acusação de contaminação do lençol freático e ameaça aos corpos d'água, especialmente o lago Ontário, que banha a cidade.

A crise de 2011 fez com que milhares de pessoas perdessem seus empregos, mergulhando a parte mais pobre da população da miséria e causando uma explosão de criminalidade, o que colocou a cidade em uma situação extremamente delicada: com uma população média de onze mil pessoas, Crimsongift possui apenas vinte e três policiais e oito bombeiros, sendo três deles voluntários.

Agressões domésticas, acertos de contas e tráfico são relatados a cada momento e o corpo policial está



chegando a seu limite rapidamente. Há um pequeno grupo de segurança patrimonial, composto por sete membros, mas eles dificilmente se metem em assuntos da polícia, a menos que sejam requisitados ao prefeito.

Com o baixo número das forças de segurança, a polícia recorre a especialistas forenses e investigadores particulares para lidar com assuntos técnicos enquanto lida com agressores, traficantes e mafiosos.

A proximidade com o Canadá e a fraqueza da polícia faz da cidade um dos maiores pontos de saída de drogas e armas do país, e um dos maiores receptores de xarope de bordo da fronteira, três ramos lucrativos do crime que atraem a atenção de mais e mais jovens.

A cidade é chefiada pelo prefeito Adams, pastor anglicano em seu quinto mandato. Seu discurso de segurança e reformas sociais. Seus esforços surtem pouco efeito, mas o pouco que faz tem sido suficiente para evitar o total colapso da cidade.

Há pouca diversão por aqui: três ou quatro lanchonetes e restaurantes, e dois inferninhos são o ponto de encontro da população de diferentes níveis sociais. Há um Country Club onde os mais endinheirados se reúnem para discutir negócios, frivolidades e jogar golf, mas ele vem assistindo uma queda gradativa de seus membros, cada vez mais dispostos a deixar a cidade.

Talvez o maior ponto de diversão dos mais jovens seja Puerto Viejo, uma doca abandonada, convertida na década de 90 em parque de diversões – hoje abandonado – e reapropriado na segunda década dos anos de 2010 como um pequeno centro cultural, talvez um dos únicos pontos não tocados pela violência da cidade.

Ou pelo menos era.

Na manhã de hoje o corpo de uma jovem, Liliana Outubro, estudante secundarista do Colégio Saint Mary, foi encontrado por um dos comerciantes de Puerto Viejo boiando próximo ao píer. O corpo foi retirado da água à alguns minutos e dois policiais fazem as primeiras anotações do caso.

Há duas formas de inserir os personagens nesta história:

A primeira delas é integrar os personagens oficialmente ao corpo policial. Esta abordagem é sugerida para personagens recém-criados e, num primeiro momento, pode não parecer adequado a jogo de cunho sobrenatural – afinal são só policiais – mas esta cidade guarda mais segredos do que aparenta. Nesta abordagem os personagens serão acompanhados por Stevie Shepherd que demonstra pouca paciência com os novatos e questiona a todo tempo suas decisões e opiniões. Nesta abordagem os personagens terão como financiador os órgão de segurança (que pode ser bastante útil na hora de conseguir equipamentos e recursos) e poderes

legais, mas que devem prestar subordinação a seus superiores;

A segunda maneira é permitir que os jogadores criem personagens livremente, mas que se faça uma conexão com as forças policiais da cidade. Em um local onde a polícia não possui recursos, até mesmo um antiquário ou professor de artes pode ser de extrema utilidade. O grupo se reunirá no local antes de Stevie Shepherd, mas o comportamento da jovem será o mesmo: críticas, questionamentos e, em aditivo, piadas sobre a competência dos forenses. Nesta abordagem os personagens terão poucos poderes legais e deverão utilizar seus próprios recursos, mas não devem subordinação à corporação.

Deixe que os jogadores investiguem o local livremente, façam perguntas, anotações, tirem fotos e o que mais acharem prudente. Muitas informações podem ser coletadas com os comerciantes de Puerto Viejo e todos serão bastante solícitos e claros em suas explicações:

Liliana era conhecida no local, mas não frequentava nenhum dos estabelecimentos, preferindo ficar próxima ao lago;

Uma gangue de motoqueiros locais – a Green Demons – teima em se reunir no porto após o fechamento das lojas. Eles não são conhecidos por atos criminosos,

mas podem ser violentos quando confrontados;

Liliana era neta de uma das maiores fortunas da cidade, Merild Outubro, e vivia em uma das regiões mais ricas do local, à uma hora e meia daqui;

No dia anterior a morte houve uma chuva particularmente forte, que surgiu repentinamente e desapareceu da mesma forma. Liliana foi vista dançando enquanto a chuva caía;

As câmeras de segurança não mostram o momento da morte da jovem, mas mostram seu corpo se aproximando do píer.

Caso algum dos jogadores queira investigar o corpo, encontrará os dois legistas da polícia – e – discutindo acaloradamente sobre marcas encontradas no corpo. Ao que parece os braços e pernas da jovem apresentam mordidas incomuns. Um dos legistas olhará atentamente para um dos personagens e de forma bastante casual perguntará: “O que você acha? Qual animal mordeu os membros dela?”

Caso algum dos personagens tenha proficiência em medicina, poderá determinar que as mordidas são de um animal, mas um personagem com proficiência em veterinária notará prontamente que as mordidas pertencem a um leão-marinho, o que é estranho pois mesmo às margens de um lago tais criaturas são inexistentes aqui.

A INVESTIGAÇÃO

GREEN DEMONS

Os Green Demons são famosos por sua brutalidade e por importunar mulheres – em especial estudantes. Eles possuem uma “toca” um bar de gosto duvidoso na parte mais pobre da cidade.

Pistas e boatos

.A família Outubro já acionou os Green Demons diversas vezes, a maioria por invasão de propriedades;

.Atualmente a gangue é responsável pela cobrança de “segurança” dos lojistas de Puerto Viejo;

.Baltazar Garcia, líder dos Green Demons tem antigas ligações com os Outubro;

.O rito de passagem da gangue consiste em uma “missa negra” e “batismo nas águas negras”, uma espécie de banho ritual no lago Ontário;

.Dizem que o círculo interno da gangue é composto pelos homens mais ricos da cidade.

Como envolvê-los?

.Havia um plano para sequestrar a matriarca Outubro;

.Caso os personagens interroguem algum membro da gangue não terá muitas informações, mas um dos membros dirá que Baltazar Garcia tinha muito medo de Lilitana Outubro, que chamava de “ipupiara”;

.Baltazar e um grupo da gangue foram vistos recentemente em uma casa abandonada próxima ao lago. Dois dias depois a jovem também foi vista na residência;

.Há boatos de um culto à uma antiga entidade do lago – o tal Green Daemon – mas a população vê esses boatos como bobagens, mas há estranhas histórias sobre uma caverna perto do lago que guardaria alguns itens ritualísticos.

Qualquer ação hostil dentro do inferninho desencadeará uma briga daquelas e há 2d8 membros da gangue aqui...

Guarda-costas e Membros de Gangue

COR 2	AGI 1	AST 0	PRE 0
Def. 11	Sau. 12	Prf. +1	Mov. 6
Punhos +3 (13) 1d3+2			
Pistola Leve +2 (12) 1d6+1			

COLÉGIO SAINT MARY

O colégio Saint Maty é uma instituição voltada ao público feminino, gerido por freiras e extremamente disputado. Suas regras são rígidas, mas ele não se trata de um internato, assim suas alunas podem voltar para casa ou permanecer em um dos alojamentos da instituição.

Pistas e boatos

.Liliana Outubro era uma aluna dedicada e assídua e mesmo possuindo casa na região preferia dormir no alojamento ao invés de voltar para sua casa;

.A garota não tinha amigos, embora fosse bastante querida pela comunidade escolar;

.Uma das freiras – Irmã Anellise Starling – não morria de amores por Liliane, e já aplicou – sem motivo aparente – castigos físicos na garota.

.O subsolo da escola esconde uma antiga galeria pluvial que é usada para escapadelas noturnas – principalmente das irmãs mais... liberais. O túnel de estende por 2km até as margens do lago.

Como envolvê-los?

.Algumas estudantes utilizam os túneis como rota para tráfico de entorpecentes;

.Anellise Starling descobriu o que descreveu à madre superior como um

“culto à entidades da água”, chefiado por Liliana;

.Liliana era frequentemente vista nos túneis pluviais. Ela apreciava banhos noturnos no lago. A freira Anellise foi advertida pelas saídas da garota, mas a ordem não partiu do colégio, mas sim de um benfeitor;

.Há um local na floresta – uma cabana ou caverna, ninguém realmente é claro a respeito disso – em que as estudantes do Saint Mary se encontram para se drogar e namorar, ou pelo menos servia para isso. Alguns alunos dizem que o local foi tomado por bruxas, mas desconversam sempre que mais informações são pedidas.

SOLAR OUTUBRE

O Solar Outubro é uma das maiores construções da cidade e esta instalada na parte mais rica de Crimsongift. Não é difícil chegar aqui, mas falar com a matriarca, Merild Outubro, é outra história: sempre ao telefone e sempre interrompida por algum assessor, Merild dará um belo chá de cadeira nos personagens.

Pistas e boatos

.Merild parece bastante fria em relação à morte de sua neta. Ela demonstrará algum sentimento, mas será contido ao ponto de parecer artificial;

.Ao que parece os Outubro são uma família estrangeira, vinda do Canadá na

década de 50. Muitos moradores mais antigos não gostam deles;

.Merild irá se referir várias vezes à Liliana como "foquinha";

.Ao que parece, os outubro são adoradores de uma religião pagã, mas ninguém sabe dizer seu nome.

Como envolvê-los?

.Merild e Liliana não possuíam uma boa relação. A garota morava nas dependências da escola para não conviver com a avó.

.Merild tem problemas com Baltazar, líder dos Green Daemons. Ao que parece o bar onde fazem morada é propriedade da família Outubro;

.Merild, possessa, grita ao telefone que "a maldita cabana tem que ser queimada até o chão, aquela tralha só nos dá prejuízo!".

PROBLEMAS E MAIS PROBLEMAS

.Durante a investigação o grupo será abordado várias vezes por Antoine Danjour assessor de Merid Outubro, um homem calvo, gorducho e de olhar aparvalhado, sempre com um sorriso nervoso no rosto. E ele será encontrado em todos os lugares. Peça de tempos em tempos um teste de Astúcia (CD 10) ou Sabedoria: sempre que o teste for bem sucedido, o assessor estará lá, sorrindo e acenando. Caso sejam mal sucedidos,

descreva que os personagens o viram de soslaio, mas ao observa-lo mais atentamente, simplesmente desaparece de vista;

.Pistas e informações simplesmente desaparecem ou demoram a chegar. O policial Stevie Shepperd está trabalhando ativamente para impedir que as informações cheguem a eles;

.Caso tenham ido à toca dos Green Daemons o grupo passa a ser atacado com frequência;

.Por algum motivo que não é bem explicado (nem mesmo aos policiais e NPC's) o caso será entregue ao FBI em três dias.

ESPERA, UMA FOCA?

Uma das situações que ocorrerá durante a investigação é o número crescente de relatos de avistamentos de focas e leões-marinhos no lago. Este fato deve ser inicialmente lançado como boatos, burburinhos, chamadas de viatura, talvez um dos personagens veja o animal, mas não identifique o que é ("Ei, aquilo é um cachorro?"). Faça com que os relatos aumentem com o passar do tempo, mas não permita que os personagens tenham acesso os tais animais.

A CABANA

Há uma cabana abandonada próxima ao lago (em uma região bastante erma)

que será citada por várias pessoas da cidade. Ela é o que um dia costumava ser uma cabana de caça, uma velha casa de peleiros com um único e espaçoso cômodo tomado pelo mofo, com o teto à ponto de queda e muito lixo espalhado.

O local é um conhecido inferninho onde os jovens – especialmente os mais abastados – vão para se divertir. Os jovens da parte mais pobre da cidade evitam o lugar por sua “segurança”: a cabana está localizada em terreno particular, de propriedade dos Outubro, e de tempos em tempos rondas de patrulhas passam pelas estradas e trilhas que levam ao local, mas toda esta extensiva vigilância ignora o fato de jovens abastados estarem ali, e focam nos moradores das áreas mais humildes.

O grupo pode se dirigir até lá em duas circunstâncias: na primeira, avisarão à Sra. Outubro de sua visita e pedirão autorização para entrada, como manda a lei. Neste caso, serão escoltados por 1d4 seguranças até lá e encontrarão a cabana completamente limpa, mas um teste de Sabedoria ou Vontade (CD 15) revelarão que a cena foi comprometida e revelarão as seguintes pistas:

.Pequenas manchas de sangue;

.Marcas de botinas de motoqueiro;

.Uma caixa de fósforos em uma fresta do piso com o símbolo dos Green Daemons;

.Um pedaço de garrafa de bebida, também com o símbolo dos Green Daemons.

Caso questionem aos seguranças ou encontrem uma das pistas, serão imediatamente atacados pelos seguranças.

Na segunda, os personagens simplesmente irão ao local sem avisar ninguém. Eles serão abordados por guardas truculentos de pouco papo, e se conseguirem lidar com o problema encontrarão a cabana completamente bagunçada. Sem necessidade de testes, os personagens encontram à primeira vista:

.Garrafas de bebida de alto teor alcoólico com o símbolo dos Green Daemons;

.Fotos de Liliana;

.Uma pele estendida em um painel de peleiro. Ela esta fresca e foi recém tratada, mas pertence a um animal que não é nativo da região: Uma foca de Seicheles.

Com um teste de Astúcia (CD 15), os personagens encontrarão sete caixas de madeira ricamente decoradas no assoalho da cabana. Dentro de cada uma delas, uma pele de foca cuidadosamente dobrada e ossos humanos. Algumas destas caixas datam de antes da guerra civil, enquanto a mais recente é de 1997, todas dedicadas a uma mulher da família

Outubre. Há uma caixa com o nome de Liliana, mas está vazia.

Independente do tempo que permaneçam na cabana, os personagens serão atacados por um homem de pouco mais de trinta anos, com uma pequena foice e uma faca de corte pequena, mas extremamente afiada, além de 1d4+1 seguranças.

O homem irá fugir caso seus pontos de vida sejam reduzidos à metade, deixando os seguranças para cuidar dos personagens.

Os jogadores que estiverem em condições de continuar, podem voltar para a cidade ou procurar rastros do fugitivo, o que não será difícil.

10

.Caso voltem para a cidade, encontrarão agentes do FBI na delegacia, em pleno bate boca com as forças policiais. Ao que parece o bureau decidiu enviar seus homens mais cedo. Neste caso, os personagens serão dispensados e "convidados" a passar todas as informações coletadas até ali, e será o fim de sua investigação... por enquanto.

.Caso sigam o peleiro o encontrarão às margens do lago se justificando para três figuras encapuzadas. Se aproximarem delas fará com que as figuras se joguem no lago e não haverá mais sinal delas. Mas se os personagens forem espertos e se aproximarem na surdina, verão que as três figuras são na verdade mulheres, nuas e com peles de foca cobrindo seus corpos. O peleiro pedirá desculpas e contará o que viu na cabana. Duas das mulheres se transformarão em focas

(hora de rolar aquele teste de Sanidade (CD15) ou JP de Sabedoria maroto para não ficar dodói da cabeça)e sumirão nas águas escuras do lago, enquanto a terceira mulher dará cabo do peleiro sem remorso ou dificuldade.

E AGORA?

Caso os jogadores tenham perdido seu caso para os agentes do FBI passarão por uma extensa sabatina. Não haverá castigo físico ou mental, mas por diversas vezes os personagens serão confrontados a esclarecer lendas locais, especialmente sobre os avistamentos de focas e sobre as selkies. Um personagem pode fazer um teste de Astúcia (CD20) modificado pela proficiência adequada, ou um teste de Inteligência, caso seja bem sucedido, se lembrará de uma lenda europeia sobre mulheres que se transformam em focas, mas nada será dito a eles caso digam não ter visto nada do gênero ou se não souberem do que se trata.

Mas se os personagens assistirem a morte do peleiro o problema será outro: como irão dizer às autoridades ou a seus superiores o que viram?

Como se não bastasse este problema, Stevie Shepperd entrará triunfante na delegacia com Baltazar Garcia algemado e bastante machucado, uma confissão escrita e seguido imediatamente pelo prefeito. Mesmo assim os agentes do FBI permanecerão na cidade...



PERSONAGENS

Os personagens à seguir compõem a força de segurança de Crimsongift. Eles podem ser usados como NPCs ou como personagens dos jogadores. Sua função está descrita depois de seu nome (*Função de Into the Madness/Função de Urbana Bellica*), mas as estatísticas e níveis ficam a cargo do mestre – ou dos jogadores, caso sejam usados como personagens jogáveis:



Laura Gold, Paramédica (Esperta/Especialista)

Paramédica do turno da noite, Laura foi transferida de Nova York com Sam Lawson e ao contrário dele, se adaptou bem à cidade pequena. Laura deixou duas filhas em Nova York, com seu ex-esposo e, embora seja um bom homem, desperta bastante medo na paramédica.



Jessica Moore, Soldado (Duro/Combativa)

Veterana da Guerra do Iraque, Jéssica é o orgulho da cidade: após servir seu país, passou a integrar o corpo policial da cidade. Jessica é bastante dura consigo mesma e sofre com alucinações e seu vício em analgésicos, fato que guarda sob 7 chaves.



Alice Adams, Investigadora (Esperta/Especialista)

Filha mais nova do reverendo Adams, Alice se afatou da família após uma crise de fé, encontrando na ciência o conforto quem outrora encontrava na fé. Alice é bastante ingênua, mas muito perspicaz, atuando como investigadora externa e muitas vezes como auxiliar do legista local.



**Barbara West, Policial
(Durona/Combativa)**

Uma policial dedicada, mas extremamente agressiva, Barbara foi exonerada e readmitida mais vezes do que qualquer outro. Considerada um verdadeiro monstro pelas gangues locais, é respeitada na parte mais pobre da cidade e seus contatos são extremamente valiosos.



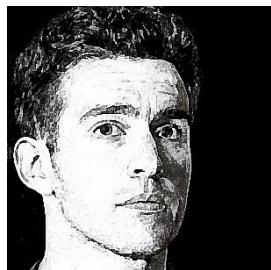
**Cleo Stone, Policial
(Aventureira/Generalista)**

Ex-seal afastada por uma fratura e uma missão mal sucedido na Venezuela, Cléo trabalha como consultora da força policial da cidade. Cléo é seguidora de doutrinas religiosas pouco ortodoxas e as mantém em mais profundo segredo.



**Sam Lawson, Investigador
(Esperto/Especialista)**

Lawson foi considerado uma promessa quando abandonou a vida de crimes e passou para o lado da lei, mas uma ação mal calculada custou seu cargo. Transferido, não vê a hora de deixar essa terra de caipiras.



**Marcus Caine, Legista
(Esperto/Especialista)**

Caine já recebeu inúmeras propostas de deixar a cidade, mas gosta daqui. Cínico e mal-humorado, encontrou na medicina legal a paz que procurava. Tem um relacionamento mal explicado e conturbado com Alice Adams e é odiado com todas as forças pelo pai da moça.



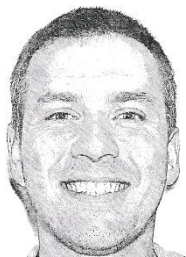
**Dave Bishop, Policial
(Aventureiro/Generalista)**

O Ex-bombeiro Bishop viu toda sua unidade perecer nos eventos do 11 de setembro. Desde então especializou-se em combate ao terrorismo, em especial o doméstico. Calado e de poucos amigos, é considerado instável e pode se tornar agressivo com facilidade.



**Quinn Bishop, Policial (Durão/Com
bativa)**

Bishop é considerado um bom policial, mas de pouca ambição. Ex-atleta olímpico, é um dos melhores atiradores da unidade, mas não deseja ser mais do que é. É um dos poucos que consegue trazer Barbara West à calma quando ela perde o controle.



**Stevie Shepperd, Policial
(Gatuno/Especialista)**

Shepperd é corrupto. Vendido para as gangues e para a prefeitura, tem o péssimo habito de “facilitar” a vida dos bandidos da região. Bastante cínico em relação à corrupção da polícia, se vende à população como um homem de bem e um profissional da mais alta confiabilidade

NPCs



Merild Outubro

Matriarca da família Outubro é uma mulher fechada e ambiciosa. Seu maior propósito é controlar todos os pontos da cidade, mas suas reais intenções são pouco conhecidas. É inimiga política do prefeito Adams, especialmente por ser abertamente adepta de antigas religiões pagãs e possuir forte discurso anti-cristão. Embora já tenha netos em idade adulta, sua aparência, bem mais jovem do que se poderia esperar de uma mulher na casa dos sessenta, é sempre tópico para mesas mais entediadas.



Baltazar Garcia, Político (Gatuno/Especialista 4)

Líder dos Green Daemons, Baltazar cresceu na parte mais pobre de Crimsongift e trouxe o braço da Green Daemon para cá em 1997. É muito supersticioso e extremamente ligado à parte pobre, em especial à comunidade latina.



Irmã Anellise Starling

A temida Irmã Starling é uma bela mulher na casa dos trinta anos com passado obscuro e comportamento rígido. Fala pouco, mas sempre com rigidez e autoridade. Dizem possuir um “benfeitor secreto”, mas ao ser questionada sobre o assunto simplesmente lança um olhar acusador e muda de assunto.

Casa do
Alquimista

