



## TERÇA NO PARQUE

**Autor:** Rogério de Mello Godoy

**Projeto Gráfico:** Marcos Archanjo

**Diagramação:** Adriana Almeida

**Ilustrações:** Neriga (capa), Birous, Paulo Ítalo, Vitor Zago, Leonel Domingos, Bernardo Vieira, IG Barros, Manoel Magalhães, Marco Morte, H-Minus.



## CONSPIRAÇÃO DO AMANHECER

**Autor:** Marcelo Telles



## SISTEMA OPERA

**Autores :** Leonardo Andrade e Rogério Godoy



## INTRODUÇÃO

Essa é uma daquelas histórias com grandes chances de tudo dar errado no final, mas com muita diversão para os jogadores (e principalmente para o Observador) enquanto os seus personagens vão se atolando na trama.

No início, um grupo de jovens se une em uma tentativa de chantagem, mas uma conspiração maior está ocorrendo, e dois desses personagens, por possuírem poderes mentais, fazem parte dessa conspiração, mesmo sem saber da sua existência.

O grande problema é que dois Shaitans, agentes da mais violenta facção dos Homens do Amanhecer, estão de

## AGRADECIMENTOS:

Olá Observadores e visitantes da **REDERPG**;

Espero que vocês se divirtam e se desesperem tanto quanto o Youko, o Mind e o Doolf durante playtest dessa aventura! Obrigado caras por encararem esse jogo desequilibrado.

E agradeço também ao Telles e à Adriana pela divulgação desse netbook na **REDERPG**, e por todo o apoio que eles já davam para o OPERA RPG desde o nosso início.

Roj MG

passagem pelo parque fazendo suas próprias extorsões, e acabam identificando os personagens jogadores com poderes.

O convite feito pelos shaitans não será nada diplomático, envolvendo um assassinato como prova de fidelidade, e os interesses próprios de cada um dos personagens jogadores colaborarão para um final imprevisível, e provavelmente trágico, para essa aventura!

A história pode se passar em qualquer grande centro urbano moderno. O Observador pode utilizar a cidade e o parque que sejam conhecimento comum para ele e para a maioria de seus jogadores, podendo inclusive descrever as cenas baseado no

cenário real, por onde provavelmente ele e seus jogadores já passaram (essa visualização baseada na realidade será útil principalmente nas cenas do parque de diversões).

### **OS FATORES EXTERNOS ANTES DO INÍCIO DO JOGO (OS JOGADORES NÃO PRECISAM SABER DISSO):**

#### **SHAITANS:**

Osama e Shareb estão circulando pelo local em uma viagem de negócios.

Além de Shaitans, eles fazem parte de um grupo terrorista "Sangue Mártir", que está servindo de suporte para suas futuras intenções de exterminar os seres humanos

comuns. Seus colegas humanos comuns nem suspeitam disso, acham que Osama e Shareb estão no grupo para difundir suas ideologias religiosas no mundo pelo terror.

Osama e Shareb estão levantando recursos para um projeto futuro dos Shaitans, e colaboram com a divulgação do terror do "Sangue Mártir" nas horas vagas. E ainda arrumam tempo para selecionar a raça humana...

O levantamento de fundos é simples: Eles enviam mensagens anônimas para algumas autoridades da cidade demandando uma quantia obscena pela manutenção da paz na cidade.

As duas cidades anteriores negaram esse valor, e eles ficaram particularmente felizes com essa negativa, pois quanto mais cedo o humano comum morrer, mais cedo o Amanhecer chegará.

Uma bomba explodiu na estação rodoviária da primeira cidade matando 5 pessoas e ferindo 35 e, um mês depois, outra bomba explodiu em um domingo, em um cinema da outra cidade. 20 mortos e 50 feridos.

A incompetência burocrática e as decisões políticas estão atrapalhando as coisas para as investigações policiais, e enquanto isso, Osama e Shareb montam mais um palco para sua apresentação.







As autoridades da cidade onde ocorrerá essa história já foram notificadas, e pediram um prazo maior para entregar o resgate.

O prazo final era domingo, hoje já é terça, Osama e Shareb estão passeando no Parque de Diversões da cidade, as autoridades da cidade estão pensando que eles estão estudando sua proposta, mas eles consideraram uma ofensa essa tentativa de ganhar tempo dos seres inferiores.

Eles trouxeram uma maleta, uma maleta suspeita que foi deixada do lado de fora do parque, mas um dos próprios seguranças do local se encarregou de colocar a maleta para dentro, obedecendo sem saber ao controle mental de Osama.

A bomba foi montada e ativada no banheiro, agora ela está oculta dentro de uma roupa de frio. As armas que estavam na maleta estão ocultas sob as suas jaquetas.

Durante o passeio na montanha russa, a bomba foi fixada na parte interna frontal do carrinho, um local que não é visto com facilidade.

O controle-remoto da bomba está no bolso da jaqueta de Osama, eles estavam se dirigindo para a entrada parque, de onde a montanha-russa pode ser vista.

Eles aguardariam um ponto correto do percurso para explodir o carrinho, a terceira curva externa. A explosão mataria imediatamente os passageiros dos segundo carrinho e feriria gravemente os passageiros do primeiro e terceiro carrinhos. Nesse ponto dos trilhos, provavelmente todo o conjunto de carrinhos seria arremessado para fora da montanha russa, matando os passageiros que já estavam feridos e provavelmente a maioria dos ocupantes

dos quarto e quinto carrinhos. Com alguma sorte, de dois a dez humanos comuns que estiverem passeando no local serão atingidos pelos carrinhos, com grandes chances de morrerem também.

Mas o capricho dessa escolha estava no fato de que, assim que um conjunto de carrinhos alcança esse ponto, o outro conjunto já estará descendo livre. Seus passageiros assistirão a explosão e não poderão fazer nada enquanto a sua composição desce em alta velocidade para o descarrilamento.

Eles caminhavam para a saída, mas no caminho, sentiram algo familiar quando olharam para um dos visitantes do parque. É um Desperto, talvez sem facção... Ou ele sai desse parque como Shaitan ou ele não sai desse parque.

#### **RODOLFO PELEGRINNI:**

Rodolfo é um homem alto, moreno, com os cabelos bem penteados e fixos com gel. Entre outras coisas, fala italiano, alemão e espanhol, e trabalha como negociante de um laboratório farmacêutico europeu.



Nem ele, nem seus dois auxiliares italianos estão na lista de pagamentos oficial deste laboratório. E s s e s auxiliares, inclusive, ele paga por fora. O laboratório não

sabe da existência deles e eles não sabem da existência do laboratório. Existe apenas o Sr. Pelegrinni que os contratou como seguranças e "cães-de-aluguel".

Rodolfo não sabe direito como, mas Gilberto Ceridon, um alto executivo da Optidrogas, casado com Adélia Mantovani Ceridon, filha de um dos sócios proprietários deste laboratório, concordou em vender os projetos e a fórmula final de um novo produto desses concorrentes.

Aparentemente, os chefes de Pelegrinni têm evidências de traição conjugal por parte de Gilberto para garantir que ele entregue a fórmula verdadeira, portanto, será uma transação fácil.

Rodolfo deverá entrar no parque com o ursinho de pelúcia forrado com US\$ 1.000.000,00 em cédulas e em ouro, seus dois "seguranças" apenas observarão à distância e só entrarão em ação caso suspeitem de algo. Suas armas são especiais, com peças cerâmicas indetectáveis por sensores de metal, o mesmo material de suas facas, elas entrarão desmontadas no parque dentro de outro ursinho de pelúcia.

Rodolfo localizará Gilberto Ceridon na praça de alimentação às 20h00 da terça-feira, deixará o ursinho em uma cadeira próxima, e seguirá para o balcão pedir um suco.

Gilberto deverá continuar lendo seu jornal por 1 minuto antes de deixar o jornal sobre a mesa, pegar o ursinho e ir embora.

Depois de beber seu suco, Rodolfo passará pela mesa de Gilberto pegará o jornal sobre a mesa (que deverá conter um envelope com os documentos e arquivos em CD da nova droga) e seguirá para fora do parque.

Se for constatado que o envelope não está no jornal, os "seguranças" serão informados por telefone celular que o ursinho de Gilberto Ceridon deve ser recuperado ainda dentro do parque.

#### **GILBERTO CERIDON:**

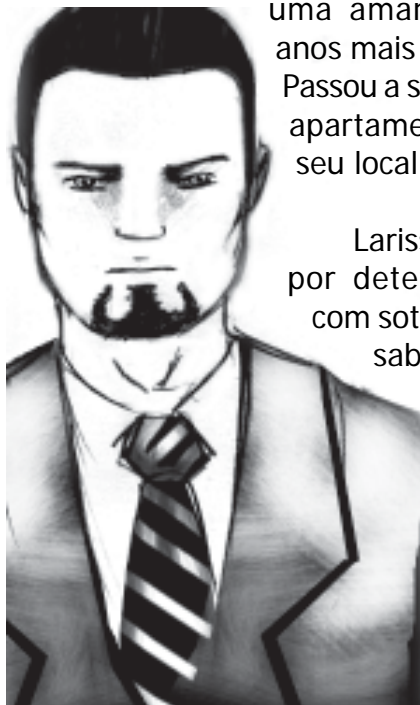
Gilberto Ceridon é um jovem executivo, com um bom preparo físico, moreno, cavanhaque, um rapaz muito simpático.

Conheceu Adélia Mantovani ainda na faculdade de Engenharia Química, por meio de seu tio, que já trabalhava na Optidrogas, ficou sabendo que ela era filha de um dos sócio-proprietários da empresa, o Sr. Asdrúbal Mantovani.

Com um olho no futuro, Gilberto namorou Adélia, conseguiu um estágio na Optidrogas, se formou, foi promovido, casou com Adélia e foi promovido novamente.

Insatisfeito com o casamento, Gilberto se apaixonou por uma amante, Larissa, 15 anos mais nova do que ele. Passou a sustentá-la em um apartamento próximo de seu local de trabalho.

Larissa foi descoberta por detetives. Detetives com sotaque que ela não sabem até hoje para q u e m trabalham. Eles aguardaram a chegada de Gilberto e conversaram.





A proposta que Gilberto recebeu foi US\$ 1.000.000,00, duas passagens aéreas, um apartamento com uma nova identidade na Holanda, e o silêncio dos “detetives” sobre o caso, em troca do novo projeto completo da Optidrogas, do qual esses detetives pareciam já conhecer a metade.

Sem saída, Gilberto aceitou.

Hoje é terça-feira e o voo para a Europa sai às 10h00 da quarta-feira. Gilberto ligou de um orelhão para o número que os “detetives” tinham dado para combinar a troca nesse dia, entendeu as instruções, fez cópias dos documentos e dos arquivos, continuou seu trabalho normalmente, saiu no horário de sempre carregando um envelope dentro do jornal, foi para o parque.

Gilberto está sentado na praça de alimentação do parque, conforme o combinado por telefone... Esperando alguém colocar um ursinho de pelúcia em uma cadeira próxima...

### **OS FATORES INTERNOS ANTES DO INÍCIO DO JOGO (NEM TODOS OS JOGADORES PODERÃO SABER DE TUDO ISSO...):**

**RAFAEL**, é um jovem instalador de TV à cabo com lapsos de psicometria.

Ele não tem muita consciência de seus poderes, e os utiliza para sentir os melhores filmes que seus clientes assistiram tocando nos sofás, onde ficam impregnadas as fortes emoções.



Porém, enquanto fazia seu serviço, aliás, enquanto ia além de seu serviço no apartamento de uma bela jovem, eles sentiu uma relação sexual dela com um homem mais velho no sofá, e pelos resíduos de provocações sussurradas por ela para deixá-lo mais excitado, ele percebeu que o homem se chamava Gilberto e era casado com alguém importante.

Uma semana depois, enquanto circulava pelas redondezas desse apartamento para fazer outra instalação, Rafael vê um sujeito muito parecido com o amante daquela moça, mas ele está vestido com terno e gravata e está falando de um orelhão.

Falando de um orelhão? Rafael acha estranho. Talvez esteja utilizando o orelhão para não deixar rastros no celular ou no telefone da empresa, provavelmente em uma conversa com a amante...

A curiosidade vence, e Rafael aguarda o final da ligação. O homem sai preocupado, Rafael se aproxima e pega o telefone como se fosse fazer uma ligação e sente a forte emoção da conversa: O homem estava combinando a entrega de segredos da sua empresa na noite seguinte, na praça de alimentação do parque de diversões da cidade.

Pela voz do homem, parecia ser algo muito sério... Mas apesar de ser segunda-



feira, Rafael tinha festa à noite na casa de amigos, então, deixou esse fato para trás.

**JANAÍNA**, como sempre, estava entediada com seu emprego de caixa em uma loja de conveniência. Já passava das 10h00, e a loja estava sem clientes. Pelo menos, ela tinha a promessa de seu namorado de que lanchariam juntos na loja no final do turno dela, às 2h00.

Um rapaz de aparência familiar que ela nunca tinha visto antes se aproxima do caixa. Ele e um amigo estão comprando bebidas. Ela sorri e ele arrisca um "oi".

Um rapaz de aparência familiar não tinha se aproximado do caixa. Aconteceu de novo, Janaína teve uma visão, e 3 horas depois, ela viu dois rapazes entrando na loja. Ela reconheceu um deles. Era Rafael.

#### **EU JÁ NÃO TE CONHEÇO DE ALGUM LUGAR?**

Esse olhar familiar é característico de um Homem do Amanhecer conhecendo outro. Os omnisapiens mais experientes não tem mais dúvidas quando encaram alguém com esse sentimento. Mas os jogadores não precisam saber disso, ainda...

Janaína disse que só ficaria no trabalho até as 2h00, Rafael deixa o colega voltar com as bebidas para festa e aguardou sua nova amiga na lanchonete da loja.

O turno de Janaína se acabou, ela se esqueceu da promessa do namorado (afinal, algumas vezes ele não aparecia) e se animou

na conversa com o simpático instalador de TV à cabo.

Para dar uma melhor impressão de seu emprego, Rafael falou das mansões que ele já tinha entrado, dos dois artistas de televisão que ele já tinha conhecido (pelo menos, conhecido a casa), e acabou contando sobre a conversa de espionagem comercial que ele tinha ouvido.

Ao perceber que teria que revelar seu poder para justificar essa descoberta, Rafael alterou um pouco a história e disse que ouviu isso no apartamento da amante do tal Gilberto, onde teria ocorrido a tal conversa telefônica nessa nova versão.

Janaína estava interessada. Mais em Rafael do que na história.





**JÚLIO** atendeu todos os seus clientes em uma festinha e viu que estava apenas alguns minutos atrasado para o encontro com sua namorada.

Decidiu arriscar uma passada na loja de conveniência onde ela trabalha e a encontrou, na lanchonete, conversando com outro.

Sempre diplomático, mas com a vingança no olhar, Júlio se apresenta beijando Janaína, para testar o que está acontecendo.

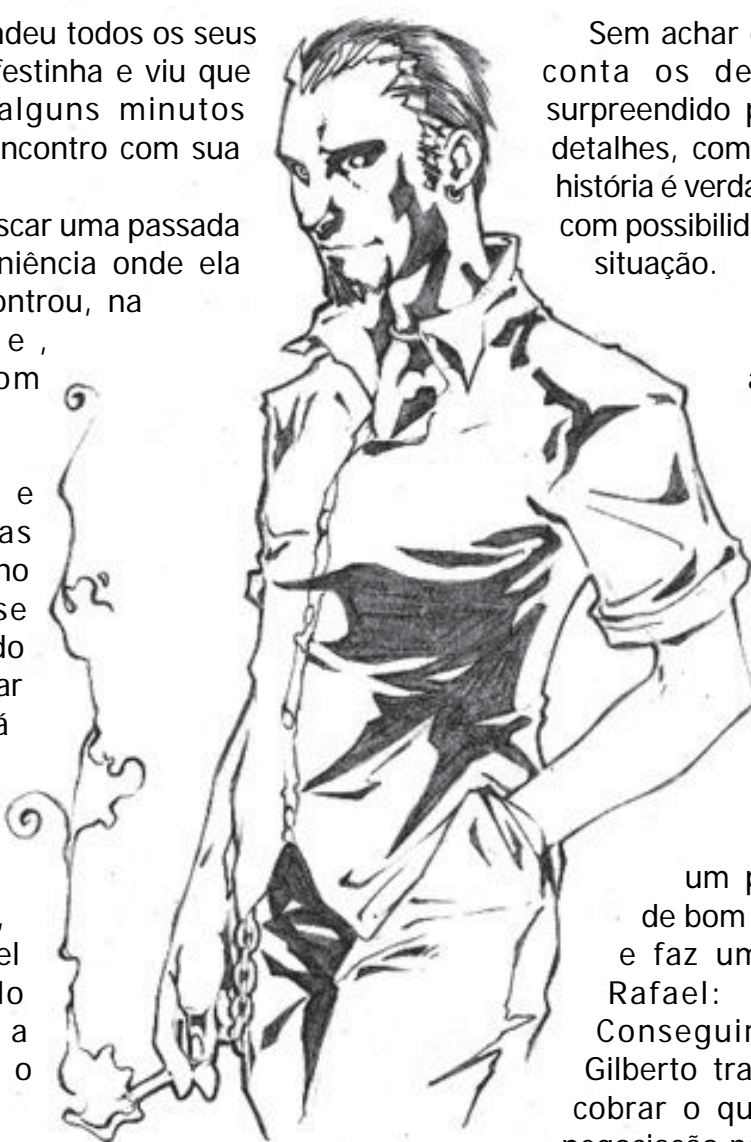
Janaína, ligeiramente desconcertada, explica que Rafael estava fazendo companhia enquanto ela o esperava.

Rafael, sem graça e esperando a deixa para ir embora sem dar muito na cara suas segundas intenções, confirma.

Júlio decide investigar um pouco mais, e pergunta qual era o assunto tão animado que eles estavam discutindo.

O primeiro assunto que ocorreu à Janaína foi a história de espionagem comercial que Rafael havia contado.

Júlio se fez de interessado e pediu mais detalhes para Rafael.



Sem achar outra saída, Rafael conta os detalhes, e Júlio, surpreendido pela coerência dos detalhes, começa a achar que a história é verdadeira e se interessa com possibilidades de lucro nessa situação.

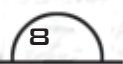
Depois de mais algum tempo de conversa sobre esse assunto, todos estão convencidos da ilegalidade do ato do tal Gilberto e a possibilidade de muita grana estar envolvida nessa troca.

Júlio esquece um pouco a aparência de bom moço para Janaína e faz uma proposta para Rafael: Chantagem. Conseguir provas de que Gilberto traiu sua empresa e cobrar o que ele recebeu na negociação pelo silêncio.

Janaína e Rafael acharam que era brincadeira à princípio, mas as possibilidades de lucro fácil levantadas por Júlio ataçaram a cobiça de ambos: Era muito dinheiro e era dinheiro sujo. Gilberto estaria em minoria e não poderia dar queixa depois que perdesse esse dinheiro sujo, principalmente se ele nem soubesse quem tirou esse dinheiro dele.

Júlio diz que precisa do Rafael para esse plano, e chama Janaína também, pois sua aparência inocente sempre pode ser útil para alguma coisa.

Combinados, Júlio pega o endereço de Rafael para buscá-lo no dia seguinte.





Depois dessa conversa, Janaína é levada para casa sem muito namoro, Júlio diz que ainda precisa trabalhar na segurança desse “passeio no parque”.

**CIDÃO** está fazendo pose de mal na frente de uma boate, seu atual trabalho é segurança do local. Já é alta madrugada quando Júlio chega para conversar com ele.

Ambos se conhecem das madrugadas, um sabe qual é o serviço do outro, e não vêem problema algum nisso, pelo contrário, seus serviços já foram trocados no passado, Cidão já “deu um pau” em um desafeto de Júlio e foi pago por Júlio com suprimentos para seu vício.



Depois de conversarem algumas amenidades, Júlio vai direto ao assunto: Um bom pagamento para ele fazer a segurança de um encontro e quebrar possíveis galhos na negociação.

O pagamento é o dobro do que Cidão costuma receber e envolve apenas acompanhar Júlio e seus amigos em uma “negociação” no parque de diversões. E ainda daria tempo de pegar seu posto de “leão-de-chácara” na boate depois desse servicinho. Cidão topa.

Porém, Júlio avisa: Toda a operação está girando em torno da informação de um carinha que vai junto com eles. Se a informação for furada, os serviços de Cidão não serão desprezados: O tal carinha vai levar uma amaciada por se meter com a mulher dos outros e ainda por cima ficar inventando mentiras.

Essas informações estão divididas por personagens. Apenas os jogadores cujos personagens estão envolvidos na cena deverão ouvir esses históricos.

Pode gerar uma certa complicação ficar chamando apenas os jogadores envolvidos para ouvir sua parte da história, mas olhar para as caras de desconfiados que uns farão para os outros no decorrer da história paga com juro esse incômodo!

Tente manter esse clima durante o jogo também. Se algum jogador não estiver presente em alguma cena, ele deve ficar na sala ao lado para não ficar sabendo o que aconteceu na sua ausência.



## NO DIA SEGUINTE:

**JANAÍNA** acorda com a visão de uma explosão e muitas pessoas gritando em pânico.

Ela fica com essa imagem na cabeça durante o dia inteiro, em casa, em seu turno diário na loja de conveniência, de volta para sua casa, até que ouve a buzina do carro de **JÚLIO**.

Alguns minutos depois, **RAFAEL** também ouve essa buzina. Desce de seu apartamento com sonhos de riqueza depois dessa aventura perigosa, fica impressionado com o carrão do Júlio e assustado com o mulato alto e forte que dividirá com ele o banco de trás, ele é apresentado por Júlio como sendo o **CIDÃO**, e Rafael é apresentado para Cidão pela seguinte e suspeita frase de Júlio: "Cidão, este é aquele carinha de quem eu te falei,...".

São 19h10, o carro para no estacionamento do parque.

A diversão vai começar.

Este histórico inicial prende um pouco as possibilidades de ação dos jogadores no início do jogo. Isso é necessário para que os jogadores que não fazem parte da cena não percam muito tempo esperando sua ação e para conduzir os personagens para o momento inicial do jogo com todas as informações que eles precisam para tomar suas decisões no decorrer do jogo.

Um plano de chantagem será montado pelos personagens, porém, esse plano será apresentado aos jogadores automaticamente, no histórico dos personagens, sem dar-lhes a alternativa de criar outro plano até o início do jogo.

Algum jogador poderá reclamar que tem uma idéia melhor, ou que agiria de outra maneira, mas lembre-o que essa foi uma alternativa encontrada pelo personagem, limitada pelos



conhecimentos do personagem. Lembre também o jogador de que, durante o jogo, seria interessante que ele seguisse o comportamento do seu personagem, e não o seu próprio comportamento, caso contrário, o jogo perde a graça.

Lembre-se que esse não é um jogo onde se ganha ou se perde. É uma história, que deve ser divertida enquanto ocorre, portanto, mesmo que o personagem não consiga cumprir seu objetivo, o jogador pode ter se divertido durante a aventura. Explique isso para esses jogadores inconformados no final do jogo.

A trama foi feita para não deixar ninguém escapar. A diversão será ver quanto tempo eles resistem. Mas eles não precisam saber disso antes do final do jogo...

Júlio pega no porta luvas sua pequena câmera de vídeo digital, três telefones celulares (tudo comprado por uma pechincha em uma feira de roubados) e conta rapidamente o plano.

Cidão fará a segurança do local com um dos celulares, buscando elementos suspeitos.

Ele, Júlio, filmará o encontro do tal Gilberto com o outro "espião", seguindo as orientações de Rafael.

Gravado o encontro, Janaína entrega um dos celulares para Gilberto e vai embora.

Júlio liga do celular para Gilberto contando os detalhes da gravação e marcará um local para a troca do pagamento dele pela câmera com as imagens.

Rafael faz a troca e todos vão embora no carro de Júlio.

Prático e rápido. É impressionante como no papel as coisas são tão simples!

O que poderá ocorrer de errado?

## INICIO DE JOGO

E agora? Agora tudo depende dos jogadores.

Foi por esse detalhe que foi dito que seria interessante situar o jogo em um local conhecido dos jogadores, pois eles terão a liberdade de fazer o que quiserem na tentativa de arrancar o pagamento de Gilberto Ceridon.

O que pode ser oferecido para você agora são algumas sugestões de cenas e algumas hipóteses para você lidar com a encrenca.

## ENTRANDO

Você pode dificultar as coisas para os jogadores colocando uma revista ou um detector de metais na entrada do parque.

Se algum personagem estiver armado, ele perceberá que terá complicações antes de chegar nelas (o que poderia trazer um final prematuro para o jogo). Dê a opção para eles de inventarem alguma maneira de passarem as armas para dentro ou deixá-las no carro.

## CHEGANDO

O parque está movimentado mas não está lotado, afinal, é uma terça-feira.

A praça de alimentação também está tranquila.





## MAIS UMA VISÃO PARA JANAÍNA

Tensa pela situação, Janaína vê um homem de feições árabes e sobrancelhas grossas (um dos shaitans) explicando algo sobre um grupo secreto para ela, colocando um objeto mortal não identificado em suas mãos e dizendo: "Se você é uma de nós, você deve matar".

É apenas uma visão. Tudo ao seu redor continua normal

### NÃO LIMITE O FUTURO.

Essa visão se refere à possibilidade dos Shaitans pegarem Janaína, explicarem para ela o que ela é e chamarem-na para o grupo, exigindo como prova de fé a morte de um aliado com uma arma ou a detonação da bomba.

Caso ela consiga escapar das investidas Shaitans, não force a situação, uma premonição não é o único futuro possível, principalmente quando você o conhece e tenta fugir dele.

## CONSPIRANDO

Os jogadores podem tentar consertar possíveis brechas no plano de Júlio. Eles ainda têm meia hora antes do encontro. Se a conversa se prolongar, avise que a hora da troca está chegando e eles terão que se virar com o que têm.

## A TROCA

Gilberto chegará pouco antes do horário combinado e seu celular irá tocar,

uma conversa rápida e Gilberto desliga o celular sem saber o que aconteceu (Rodolfo ligou apenas para escutar a voz do Gilberto, é um costume seu para saber se o alvo está mentindo ou cooperando).

O "jornal" será trocado pelo "ursinho" conforme o combinado (a não ser que os personagens dos jogadores interfiram).

Alguém olhando com atenção poderá perceber os dois seguranças de Rodolfo.

## A CHANTAGEM

Dependerá dos jogadores. Vai saber o que suas mentes doentias irão criar para essa situação.

Gilberto ficará muito assustado com a situação, e se os argumentos certos forem utilizados, Gilberto concordará em entregar o que tiver, pois pelo menos seu casamento e seu emprego poderão ser mantidos.

## REAÇÃO

Se não identificar ninguém ameaçador por perto, Gilberto ligará para o número de Rodolfo, que ficou na memória do seu celular, e o avisa do que está acontecendo.

Rodolfo dirá para Gilberto colaborar e dirá também que colocará aliados seus para pegarem os chantagistas.

Depois disso, Rodolfo dará instruções para seus seguranças executarem os tais chantagistas na primeira oportunidade e irá embora com o envelope.

Sua missão é entregar os planos para a sua empresa e não levantar suspeitas no

local. Os planos já estão com ele, mas esses chantagistas podem prejudicar o bom andamento da operação se informarem a Optidrogas do ocorrido.

Seus seguranças sabem que não levantar suspeitas é mais importante do que eliminar os chantagistas, portanto, só agirão se tiverem certeza absoluta de que não existem testemunhas.

Tais oportunidades poderão surgir em áreas escuras do parque de diversões, como becos entre os brinquedos ou áreas com vegetação alta, ou então, dentro de atrações que possam encobrir sua ação, como uma Casa Maluca com pouco público ou dentro de um Cine 180° durante a exibição do filme.

Vale lembrar também que eles optarão por facas caso o silêncio seja importante para o sigilo.

## **SHAITANS**

A qualquer momento que você achar conveniente, os Shaitans poderão identificar algum dos despertos (Rafael ou Janaína), e os seguirão, aguardando o momento correto para a aproximação.

O momento correto seria quando eles estiverem sozinhos, o que poderá não ocorrer caso os personagens decidam ficar unidos o tempo todo.

Se, depois de muito tempo, o momento correto não surgir, eles poderão tentar iniciar uma conversa cordial com o grupo e chamarão os alvos para uma conversa particular.

Eles utilizarão seus poderes para tentar conseguir seu objetivo e, caso seus poderes falhem, eles poderão tentar intimidá-los.

Shaitans são persistentes, e caso os personagens decidam engrossar, eles engrossarão mais ainda, ativarão o explosivo da montanha-russa na frente do grupo e abrirão fogo com suas armas, tentando poupar seus alvos para uma conversa de emergência.

## **PERSEGUIÇÕES**

Shaitans e assassinos italianos perseguirão os personagens dos jogadores que estarão perseguindo Gilberto Ceridon que não sabe mais o que fazer.

Os jogadores vão achar muito divertido ficar caçando o pobre (errr... não tão pobre assim, na verdade, ele é o mais picareta de todos) Gilberto pelo parque, até perceberem que eles também estão sendo caçados.

Os assassinos italianos do Rodolfo ficarão bem distantes, mas os Shaitans deixarão a discrição de lado a cada minuto que passa. Descobrir quantos estão os perseguindo dependerá das atitudes e dos dados rolados pelos jogadores.

E o que eles farão quando perceberem que não são os únicos a perseguir alguém... eu também não sei, mas acho que vai ser muito divertido...

## **CAÇADOR X CAÇADOR**

Você pode optar por deixar os dois grupos perseguidores se perceberem. Nesse ponto os jogadores poderão ter um descanso, pois os Shaitans não sabem qual a relação dos assassinos com seus possíveis discípulos, e o mesmo ocorre com os assassinos.

Mais uma vez, os Shaitans tomarão alguma providência contra os assassinos se os considerarem uma ameaça.



## FORA DO PARQUE

Sim, a perseguição pode continuar fora do parque caso os personagens dos jogadores consigam fugir, mas nesse ponto, as coisas dificilmente irão para muito além do estacionamento, pois não existem tantas testemunhas assim do lado de fora do parque, e a iluminação mais fraca poderá incentivar com suas sombras a ação de quaisquer perseguidores que se preocupam em esconder sua aparência.

Se eles conseguirem chegar no carro, ainda pode ocorrer uma perseguição pelas ruas, e se eles escaparem da perseguição... Parabéns para eles! Eles escaparam dessa aventura com tudo para dar errado.

## CONVERSA COM OS SHAITANS

Essa conversa poderá ocorrer nas mais diversas situações: dentro de alguma atração, no meio da multidão, poderá ocorrer também depois de um tiroteio, com corpos no chão, pessoas fugindo e carrinhos de montanha-russa despencando. E pode até mesmo não ocorrer se os personagens fugirem para valer.

Nessa conversa, os Shaitans contarão para os despertos que eles fazem parte de uma espécie superior, que deve exterminar os inferiores para trazer o Amanhecer, enfim, quanto mais tempo eles tiverem, mais eles explicarão os conceitos da filosofia Shaitan.

E para finalizar, a conversa, é feito o convite. Se o personagem não aceitar, ele será executado imediatamente, mas se ele aceitar, ele precisará passar por uma prova de fé.

## PROVAS DE FÉ SHAITANS

Pode não ocorrer em sua aventura, mas se ocorrer... Delícia!!!

Os Shaitans não acham que basta o desperto dizer que quer ser um Shaitan para acolhê-lo. Ele precisa realizar uma prova de fé, que geralmente envolve eliminar algum ser humano inferior para demonstrar o completo desprezo por sua vida anterior.

Nesta aventura, a prova de fé pode ser:

- Ativar a bomba da montanha-russa por controle-remoto: É claro que os Shaitans descreverão com requintes de crueldade o que acontecerá quando o candidato apertar o botão. Se ele apertar, será acolhido, se não apertar, é executado. E se conseguir quebrar o controle remoto, ele é executado, mas salva as pessoas na montanha-russa (oh, que heróico... pena que eles nunca saberão que foram salvos e, portanto, nunca acenderão uma vela por você).

- Atirar em alguém. E esse alguém pode ser um colega de grupo. Dependendo da situação, esse colega de grupo poderá até estar sangrando no chão, mas ainda vivo, após algum tiroteio.

Detalhe, a arma que será entregue para o candidato estará descarregada (afinal, os Shaitans sabem que esses despertos podem ser membros de alguma facção fazendo-se passar por ignorantes). Se o candidato puxar o gatilho, ele será parabenizado e o Shaitan armado terminará o serviço, caso contrário, todos são executados.



## **PREMONIÇÃO.**

Estou lendo sua mente nesse momento.

Estou lendo sua mente no futuro, quando você estiver observando esse jogo, você vai querer interpretar os dados para que ocorra essa cena com a prova de fé shaitan.

Tente resistir à tentação. Eu sei que dá muita vontade de dominar mentalmente os personagens e partir para o massacre, mas... Deixe os dados rolares naturalmente.

Se acontecer a dominação, tudo bem, vai acontecer a tal cena mais facilmente, mas se o personagem escapar da dominação, vai acontecer uma outra coisa muito legal na mesa de jogo que é o personagem do jogador escapando do personagem aterrorizante e implacável do observador.

A galera delira quando acontece isso. Por mais que se tenha a consciência de que o Observador é imparcial na história (pelo menos deve ser), os jogadores sempre tratam o Observador como inimigo em um jogo (isso é muito bom, o ser humano é competitivo por natureza).

## **CERCO POLICIAL**

Sim, isso pode ocorrer... Explosões e tiroteios costumam atrair policiais, muitos deles para o local.

Se os personagens ficarem perdendo muito tempo sem finalizar seus objetivos (ou se a marcação da sub-metralhadora do Shaitan estiver fechada), a força policial da cidade pode comparecer em peso.

Isso é bom, pois os Shaitans (e algum assassino que ainda estiver perdido pelo local), precisarão se preocupar com a própria fuga, deixando um pouco seus alvos de lado.

Porém, isso pode ser mau, pois alguma testemunha pode ter visto os personagens dos jogadores envolvidos em alguma cena de tiroteio ou correria, e eles podem ser capturados para interrogatório (o que não seria nada bom para o Júlio e o Cidão).

E tem aquele urso de pelúcia cheio de ouro e dólares também. Onde ele vai estar nesse ponto da história?...

## **RESGATE SIDHARTA**

Os pobres personagens estão correndo em círculos sem saber por onde fugir e o tempo do jogo já está acabando?

Acha que seus jogadores já sofreram o suficiente?

Até que ocorreram boas idéias em jogo, mas o azar nos dados acabou encurralando todos em um final trágico?

Tia Jovelina pode ser a solução.

Essa simpática telepata poderia estar passeando pelas redondezas, e assim que sentiu poderes sendo utilizados na região (ocorre de vez em quando com ela, assim como as suas juntas doem quando o tempo muda para chuva), ela se encaminhou para o local e observou atentamente a situação à distância.

Ela poderá identificar os despertos e os shaitans, e poderá indicar telepaticamente qual o melhor caminho de fuga.





Será uma cena legal, uma voz em sua cabeça dizendo: "Confie em mim, criança, vou te ajudá-lo a sair daqui... Corra até o carrossel e fique agachado, isso... espere.... mais um pouco... não olhe... Agora corra! Corra para o portão, rápido!!!"

#### **FINALIZANDO**

Não existe um final padrão para essa história.

Pode acabar com todos mortos, pode acabar com todos comemorando em um ônibus a fuga de emergência com o ursinho de pelúcia, pode acabar com um sobrevivente fugindo anônimo pelo portão do parque...

O importante é que agora eles sabem. Não sabem ao certo do que se trata, mas existe uma conspiração em andamento...



**Jogador**

*Conspiração  
do Amanhecer*

## Campanha

## Instalador TV a cabo

	normal	modif	atual	dano
 <b>Físico</b>	6			
 <b>Destreza</b>	6			
 <b>Inteligência</b>	7			
 <b>Vontade</b>	6			
 <b>Percepção</b>	6			
 <b>Mente</b>	9			

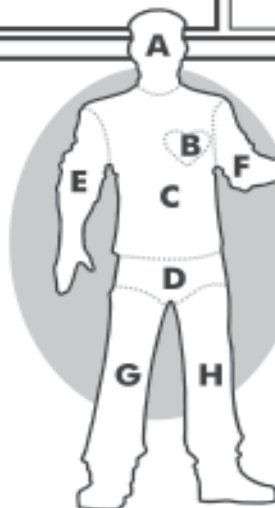
<b>Nº Ações</b>	<b>Iniciativa</b>
2	6

[illegible]

Características Físicas	
cor	Branco, 1,72m, 20 anos
	Cabelos Castanho-Escuros Longos
	Olhos Castanhos

Habilidades Físicas e Bélicas	teste	custo
Escape 1	7	1
Veículo (moto) 2	8	3
Veículo (carro) 1	7	1

<i>custo</i>	<i>Características Psíquicas</i>
12	Homem do Amanhecer- Ampliação Mental- Escudo Mental- PES
-2	Fobia Leve (lugares fechados)
-2	Inveja Leve



**Diagrama de Resistência**

Proteção	Absorção	Penal.
A.	/	
B.	/	
C.	/	
D.	/	
E.	/	
F.	/	
G.	/	
H.	/	

A - 11, 12    B - 2    C - 6, 7, 8  
D - 3    E - 4    F - 10    G - 5    H - 9

### Notas e Equipamento

Moto (total de controle: 14)Ct:6,
Ch:2(x8)=16, 180km/h, T:0, B:0/0

Rafael é um jovem lutando por seu espaço em uma cidade grande.

Trabalha como instalador de TV à cabo para se sustentar em seu quarto de pensão, longe da família, que mora no interior.

Ele sofre muito com os clientes ricos de seu emprego, não só pelo fato de subir aos seus apartamentos pelas escadas (tem medo de elevador), mas pela inveja que sente quando vê todo aquele luxo.

Rafael se diverte com seu pequeno segredo, a Psicomетria que permite que ele capte cenas das vidas das pessoas ao tocar objetos que elas estavam tocando quando passaram por essa cena. Ele conseguiu muitas dicas de bons filmes tocando controles remotos de tv de seus clientes.

### Habilidades e Poderes Psíquicos

[illegible]

### Experiência

©2004 Companhia do Amanhecer, Marcelo Nilles  
©2004 OPERA RPO Comic Store Comercial Ltda.  
Todos os direitos reservados.

*É permitida a reprodução desta página para uso pessoal.*

## Estadísticas

Ptos de Atributo / Criação:

19 / 33





Personagem

Janaina Almeida

Ocupação

Caixa de Supermercado

Jogador

Campanha

# Conspiração do Amanhecer

	normal	modif	atual	dano
<b>Físico</b>	5			
<b>Destreza</b>	5			
<b>Inteligência</b>	6			
<b>Vontade</b>	6			
<b>Percepção</b>	6			
<b>Mente</b>	9			

Nº Ações

2

Iniciativa

5



Combate corpo-a-corpo	golpe	oparo	esquiva	dano

Atoque à distância	TR	TM	dano	Cod	Anno

## Características Físicas

custo	Branca, 1,65, 19 anos
	Cabelos Loiros Curtos
	Olhos Verdes
4	Atraente 2
-2	Disopia(Miopia – usa óculos)

## Habilidades Físicas e Bélicas

teste	custo
Dança 2	7 3

## Características Psíquicas

custo	Homem do Amanhecer- Ampliação
	Mental- Escudo Mental- PES
4	Sensualidade
-4	Cobiça Grave
-2	Preguiça Leve
-2	Pessimismo Leve
-2	Mau Humor Leve

## Experiência

©2014 Conspiração do Amanhecer, Marcelo Zelles.  
©2014 OPERA RPG, Comic Store Comercial Ltda.  
Todos os direitos reservados.



## Diagrama de Resistência

Proteção	Absorção	Penal.
A.	/	
B.	/	
C.	/	
D.	/	
E.	/	
F.	/	
G.	/	
H.	/	

A - 11, 12 B - 2 C - 6, 7, 8  
D - 3 E - 4 F - 10 G - 5 H - 9

## Notas e Equipamento

Janaina era de uma família rica.

Era, pois seu pai falhou, e ela teve que desistir da faculdade. Não que ela quisesse fazer faculdade, mas gostaria muito das festas de faculdade, assim como suas amigas (quem estão gostando tanto dessas festas que nem ligam mais para ela).

Para sobreviver nesse novo mundo de pobreza, Janaina precisou aceitar o emprego de caixa de uma loja de conveniência, arrumado por sua mãe.

Sua atual esperança de voltar ao antigo estilo de vida está em seu namorado, um rapaz sem profissão definida nem com família rica, mas que dá presentes caros e a leva para lugares caros em carros caros. E até bonitão ele é...

Ultimamente, Janaina vem tendo visões, que acabam se cumprindo no futuro. Ela ainda não confia plenamente nessas visões, e não as revela por ficar assustada com essas "coincidências".

É permitida a reprodução desta página para uso pessoal.

## Habilidades e Poderes Psíquicos

teste	custo
Escolaridade 2 (Secundário)	8 3
Profissão 1(caixa de Supermercado)	7 1
Contabilidade	7 1
Lábia 2	8 3
Manha 3	8 3
Passatempo 2(música pop)	8 3
Precognição 1 > 2 (Custo 4)	
Concentração: 4 rounds	
Duração 4 rounds	7 1

## Estatísticas

Ptos de Atributo / Criação:  
16 / 30



Personagem  
Julio Borges  
Ocupação  
Traficante

## Conspiração do Amanhecer

Jogador

Campanha

	normal	modif	atual	dano
<b>Físico</b>	6			
<b>Destreza</b>	6			
<b>Inteligência</b>	6			
<b>Vontade</b>	6			
<b>Percepção</b>	6			
<b>Mente</b>	8			

Nº Ações  
2

Iniciativa  
7



Combate corpo-a-corpo golpe oparo esquivar dano



Atinge à distância TR TM dano Cod Ammo  
Glock 7 10 D2+1 X2 16

custo	Características Físicas
	Branco, 1,70m, 23 anos
	Cabelos Pretos Curtos
	Cavanhaque
	Olhos Verdes
2	Atraente
5	Reflexos Rápidos
2	Sentido Ampliado (Visão)

Habilidades Físicas e Bêlicas	teste	custo
Correr 1	7	1
Esporte (Futebol) 1	7	1
Furtividade 1	7	1
Furtar 1	7	1
Veículo (carro) 2	8	3
Escalar 1	7	1
Revólveres 0		1
Pistolas 0		1

custo	Características Psíquicas
6	Conexões (Submundo)2
6	Vontade Forte
-4	Anseio de Poder Grave
-2	Cobiça Leve
-2	Dislexia Leve
-2	Fanfarronice Leve(inventar apelidos)
-2	Código de Honra Margina (*)
-2	Luxúria Leve
-2	Orgulho Leve
-2	Reputação Má
-2	Vício Leve (cigarro)

Experiência



### Diagrama de Resistência

Proteção	Absorção	Penal.
A.	/	
B.	/	
C.	/	
D.	/	
E.	/	
F.	/	
G.	/	
H.	/	

A - 11, 12 B - 2 C - 6, 7, 8  
D - 3 E - 4 F - 10 G - 5 H - 9

### Notas e Equipamento

Pistola Glock +1/+4>D2+1 x2 16x  
1 pente extra  
Carro Esporte (total de controle: 16)Ct:8,  
Ch:6(x8)=48, 240km/h, T:-1, B:3/1

Júlio nasceu em uma família pobre, em um bairro violento.

Conheceu o mundo das drogas desde cedo, mas se interessou muito mais pelo comércio do que pelo consumo.

Sua boa aparência e suas boas maneiras facilitava sua circulação entre bairros mais ricos, e foi assim que ele fez sua pequena fortuna.

Para a família e para a namorada, ele fala que negocia carros, e seus presentes fazem eles acreditarem

É permitida a reprodução desta página para uso pessoal.

### Habilidades e Poderes Psíquicos

teste	custo
Escolaridade 1 (Primário)	7 1
Barganha 2	8 3
Contrabando (drogas) 1	7 1
Avaliar Drogas 2	8 3
Diplomacia 1	7 1
Direito 2	7 1
Manha 2	8 3
Lábia 1	7 1
Sedução 1	7 1

### Estatísticas

Ptos de Atributo / Criação:  
18 / 26



Personagem

Nilson Aparecido dos Santos "Cidão"

Jogador

Ocupação

Capanga

# Conspiração do Amanhecer

Campanha

	normal	modif	atual	dano
<b>Físico</b>	8			
<b>Destreza</b>	5			
<b>Inteligência</b>	6			
<b>Vontade</b>	6			
<b>Percepção</b>	6		(7)	
<b>Mente</b>	9			

Nº Ações

2

Iniciativa

6/7 (esquiva)



Combate corpo-a-corpo golpe aparo esquiva dano

Briga

7

7

D2



Ataque à distância TR TM dano Cad Ammo

S&W

9

11

D2+1

2

6

## Características Físicas

custo	Mulato, 1,90m, 22 anos
	Cabelo curto, olhos castanhos
	Corpulento
3	Recuperação Rápida
3	Resistência ao Frio/Calor

## Habilidades Físicas e Bélicas

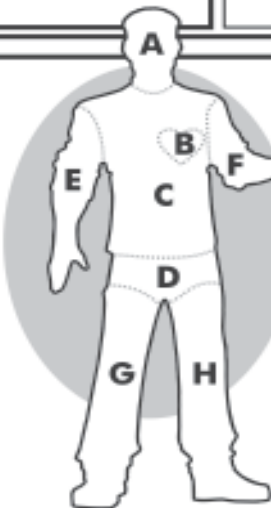
teste	custo
Esporte (Futebol) 1	7 1
Briga 2 (+1/+1/+1)	3
Revólveres 0	1
S&W.38 2	3

## Características Psíquicas

custo	4	Prontidão
	6	Conexões (submundo) 2
	-2	Hábito Detestável Leve (cantarolar)
	-2	Código de Honra Mercenário (Cumprir o Contrato)
	-2	Vício Leve (álcool)
	-2	Vício Leve (maconha)

## Experiência

©2014 Conspiração do Amanhecer: Marcelo Siles  
©2014 OPERA RPG: Comic Store Comércio Ltda.  
Todos os direitos reservados.



## Diagrama de Resistência

Proteção	Absorção	Penal.
A.	/	
B.	/	
C.	/	
D.	/	
E.	/	
F.	/	
G.	/	
H.	/	

A - 11, 12 B - 2 C - 6, 7, 8  
D - 3 E - 4 F - 10 G - 5 H - 9

## Notas e Equipamento

Revólver S&W.38 +1/+3>D2+1 x2 6x  
12 balas extras

## Habilidades e Poderes Psíquicos

Passatempo 2(música popular) 7 3

Cidão é pau para toda obra.  
Mudanças, cobranças de dívidas,  
escultas, encomenda de velórios; é Cidão  
na fita!

É permitida a reprodução desta página para uso pessoal.

## Estatísticas

Ptos de Atributo / Criação:  
19 / 16





Personagem

Jogador

Ocupação  
Policiais

# Conspiração do Amanhecer

Campanha

	normal	modif	atual	dano
<b>Físico</b>	7			
<b>Destreza</b>	6			
<b>Inteligência</b>	6			
<b>Vontade</b>	8			
<b>Percepção</b>	6			
<b>Mente</b>	6			

Nº Ações

2

Iniciativa

6



Combate corpo-a-corpo	golpe	aparo	esquiva	dano
Briga	7	7		D2-1
Cassetete	9	9		1



Atinge à distância	TR	TM	dano	Cad	Ammo
Revólver	8	10	D2+1	2	6
Espingarda	7	11	D3+3	-	8

## Características Físicas

custo	

## Habilidades Físicas e Bêlicas

teste custo

teste	custo

## Características Psíquicas

custo	

## Experiência



## Diagrama de Resistência

Proteção	Absorção	Penal.
A.	/	
B. Colete Kevlar	1 / 3	
C.	1 / 3	
D.	/	
E.	/	
F.	/	
G.	/	
H.	/	

A - 11, 12 B - 2 C - 6, 7, 8  
D - 3 E - 4 F - 10 G - 5 H - 9

## Notas e Equipamento

Carro Padrão (total de controle: 14)  
Ct:6, Ch:6(x8)=48, 170km/h, T:0, B:3/1

## Habilidades e Poderes Psíquicos

teste custo

teste	custo

## Estatísticas

Personagem

Ocupação

Assassinos

Jogador

Campanha

Conspiração

do Amanhecer

	normal	modif	atual	dano
Físico	6			
Destreza	7			
Inteligência	5			
Vontade	8			
Percepção	6			
Mente	6			

Nº Ações

2

Iniciativa

7

Combate corpo-a-corpo

Briga

Faca

golpe

8

9

aparo

7

9

esquiva

dano

D2-1

D2

Atinge à distância

Pistola

TR

8

TM

11

dano

D2+1

Cod

2

Ammo

6

custo

Características Físicas

Habilidades Físicas e Bêlicas

Furtividade 1

8

Diagrama de Resistência

Proteção

Absorção

Penal.

A.

B. Colete Kevlar

C.

D.

E.

F.

G.

H.

A - 11, 12

B - 2

C - 6, 7, 8

D - 3

E - 4

F - 10

G - 5

H - 9

Notas e Equipamento

Carro Padrão (total de controle: 14)

Ct:6, Ch:6(x8)=48, 170km/h, T:0, B:3/1

Habilidades e Poderes Psíquicos

Rastreamento 1

7

custo

Características Psíquicas

Experiência

Estatísticas

SISTEMA OPERA

(\*) Não envolver autoridades

Personagem

Shareb Lupur

Ocupação

Terrorista Shaitan

Jogador

Campanha

# Conspiração do Amanhecer

	normal	modif	atual	dano
<b>Físico</b>	8			
<b>Destreza</b>	6			
<b>Inteligência</b>	6			
<b>Vontade</b>	6			
<b>Percepção</b>	6			
<b>Mente</b>	9			
<b>Nº Ações</b>	2			
<b>Iniciativa</b>	6/7 (esquiva)			



Combate corpo-a-corpo	golpe	aparo	esquiva	dano
Briga	8	8		D2



Atinge a distância	TR	TM	dano	Cod	Anno
Pist. Uzi	7	9	D2+1	2/3/5	25

custo	Características Físicas
	Branco, 1,80m, 26 anos
	Cabelos e barba pretos e curtos
	Olhos castanho escuros

Habilidades Físicas e Bélicas	teste	custo
Correr 1 / Escalar 1 (cada)	7	1
Furtividade 1 / Natação 1 (cada)	7	1
Veículo (carro) 1	7	1
Intimidação 1	9	1
Briga 3 (+2/+2/+1)		6
Revólveres 0 / Pistola 0 (cada)		1
Sub-metralhadoras 0		1
Rifles 0		1
Lança-foguetes 0		1

custo	Características Psíquicas
12	Homem do Amanhecer- Ampliação Mental- Escudo Mental- PES
2	Cargo 1 (Iniciado Shaitan)
	Conexões (Shaitans)3 +1- Conexões (Sol de Alá)1 +2
-6	Devoção Gravíssima (Shaitans)
-2	Fúria Leve
-2	Sadismo Leve
-3	Reputação Má (terrorista internacional)

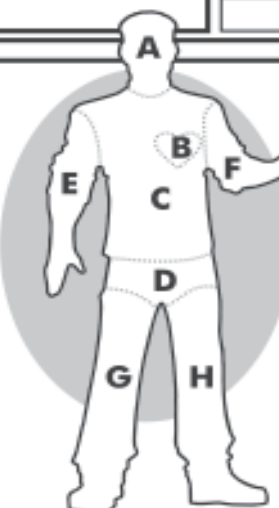


Diagrama de Resistência	Proteção	Absorção	Penal.
A.		/	
B. Colete Kevlar		1 / 3	
C.		1 / 3	
D.		/	
E.		/	
F.		/	
G.		/	
H.		/	

A - 11, 12 B - 2 C - 6, 7, 8  
D - 3 E - 4 F - 10 G - 5 H - 9

## Notas e Equipamento

Pistola Uzi +1/+3>D2+1 x2/3/5 25x  
3 pentes extras  
Carro Padrão (total de controle: 13)Ct:6,  
Ch:6(x8)=48, 170km/h, T:0, B:3/1

## Habilidades e Poderes Psíquicos

teste	custo
7	1
8	3
8	3
8	3
7	1

## Experiência

Shareb faz a segurança de seu colega da Sol de Alá enquanto ele realiza suas negociações.

## Estatísticas

Ptos de Atributo / Criação:  
20 / 35





Personagem  
Osama Saied

Ocupação  
Terrorista Shaitan

Jogador

Campanha

## Conspiração do Amanhecer

	normal	modif	atual	dano
<b>Físico</b>	7			
<b>Destreza</b>	7			
<b>Inteligência</b>	7			
<b>Vontade</b>	7			
<b>Percepção</b>	6			
<b>Mente</b>	9			

Nº Ações

2

Iniciativa

6/7 (esquiva)



Combate corpo-a-corpo	golpe	aparo	esquiva	dano
Briga	8	8		D2-1



Ataque à distância	TR	TM	dano	Cod	Ammo
Desert E.	10	12	D2+3	2	8

### Características Físicas

custo	Branco, 1,73m, 28 anos
	Cabelos e barba pretos e curtos
	Olhos castanho escuros
	Sobrancelhas grossas
6	Vontade Forte

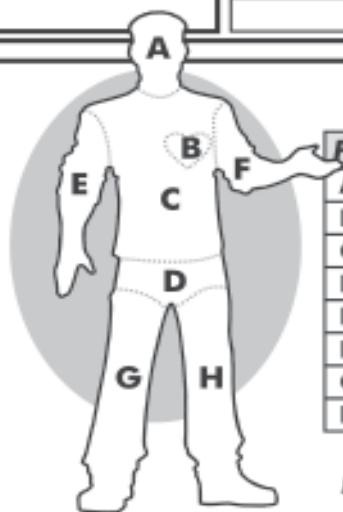
### Habilidades Físicas e Bélicas

	teste	custo
Correr 1 / Escalar 1 (cada)	8	1
Furtividade 1	8	1
Natação 1	8	1
Veículo (carro) 1	8	1
Intimidação 1	8	1
Briga 2 (+1/+1/+1)		3
Pistolas 0		1
Sub-metralhadoras 0		1
Pistola Desert Eagle 2		3

### Características Psíquicas

custo	Homem do Amanhecer- Ampliação
	Mental- Escudo Mental- PES
4	Cargo 2 (Irmão Shaitan)-
	Conexões (Shaitans)3 +2-
	Conexões (Sol de Alá)1 +2
-6	Devoção Gravíssima (Shaitans)
-4	Anseio de Poder Grave
-3	Reputação Má (terrorista internacional)

### Experiência



### Diagrama de Resistência

Proteção	Absorção	Penal.
A.	/	
B.	/	
C.	/	
D.	/	
E.	/	
F.	/	
G.	/	
H.	/	

A - 11, 12    B - 2    C - 6, 7, 8  
D - 3    E - 4    F - 10    G - 5    H - 9

### Notas e Equipamento

Desert Eagle +1/+3 > D2+3 x2 8x  
Explosivos com Controle Remoto

Osama está passeando pelo país com uma nova proposta de extorsão nas cidades: 1 milhão de dólares em uma conta da Sol de Alá na Europa até as 17h00 ou uma desgraça ocorrerá em sua cidade.

É baratinho, mas as autoridades ainda não estão acreditando na ameaça.

Tudo bem, Osama está se divertindo cumprindo a sua parte na ameaça

É permitida a reprodução desta página para uso pessoal.

### Habilidades e Poderes Psíquicos

	teste	custo
Escolaridade 2 (secundário)	9	3
Língua (inglês) 2	9	3
Língua (português) 2	9	3
Sistemas de Segurança 2	9	3
Arrombamento 2	9	3
Explosivos 2	9	3
Demolição 2	9	3

Controle Mental 2 > 1  
(Custo 3)

Concentração: 2 rounds

Alcance: 10 metros

Duração: 2 rounds

	8	3
--	---	---

### Estatísticas

Ptos de Atributo / Criação:  
21 / 50



Personagem

Joselina Saldávia

Jogador

Ocupação Guia Espiritual da Sociedade  
Esotérica Semente da Mente

# Conspiração do Amanhecer

Campanha

	normal	modif	atual	dano
<b>Físico</b>	5			
<b>Destreza</b>	5			
<b>Inteligência</b>	9			
<b>Vontade</b>	7			
<b>Percepção</b>	6		(7)	
<b>Mente</b>	9			
<b>Nº Ações</b>	2			
<b>Iniciativa</b>	5			



Combate corpo-a-corpo golpe apara esquivar dano



Ataque à distância TR TM dano Cad Ammo

## Características Físicas

Negra, 1,65, 60 anos, gordinha  
Cabelos presos com enfeites coloridos

## Habilidades Físicas e Bélicas

	teste	custo
Furtividade 2	7	3
Dança 2	7	3
Música 2 (Flauta)	7	3

## Características Psíquicas

12	Homem do Amanhecer-
	Ampliação Mental- Escudo Mental- PES
4	Cargo 2 (Irmã Sidharta) (*)
4	(cada) Carisma 1 / Prontidão
3	Facilidade para Línguas
2	Reputação Boa(Guia Espiritual)
-4	Devoção Grave (Sidharta)
-4	Voto Grave (Trazer o "Amanhecer" para todos)
-4	Pacifismo Grave
4	Escudo Mental (total: 2)

## Experiência

©2004 Conspiração do Amanhecer: Marcelo Zilles  
©2004 OPERA RPG: Comic Store Comercial Ltda.  
Todos os direitos reservados.



## Diagrama de Resistência

Proteção	Absorção	Penal.
A.	/	
B.	/	
C.	/	
D.	/	
E.	/	
F.	/	
G.	/	
H.	/	

A - 11, 12 B - 2 C - 6, 7, 8  
D - 3 E - 4 F - 10 G - 5 H - 9

## Notas e Equipamento

Tia Jovelina é a simpática líder de um grupo esotérico, formado pelos mais variados tipos de pessoas neste ambiente urbano.

Com filosofias simples e místicas, ela cativa a todos incentivando o crescimento pelo auto-conhecimento.

Ela acredita que qualquer um pode ser um omnisapiens, basta se conhecer o suficiente.

Mas os detalhes dos Sidharts ela não revela, nem mesmo quando alguns membros da facção visitam a sede de sua pequena seita. Nem todos estão preparados para esses segredos profundos...

## Habilidades e Poderes Psíquicos

	teste	custo
Escolaridade 3 (Superior: Sociologia)	12	6
História Geral 2	11	3
Filosofia 2	11	3
Misticismo 2	11	3
Língua (inglês) 2	11	2
Língua (indiano) 2	11	2
Língua (árabe) 2	11	2
Língua (espanhol) 2	11	2

Telepatia 3 > 3 (Custo 6)

Concentração: 1 round

Alcance: 10km

Duração: 3 min.

12 3

## Estatísticas

Ptos de Atributo / Criação:  
19 / 62



(\*) Conexões (Sidharts)4 +2- Conexões (Sociedade E.S.M.)1 +4

Personagem

Jogador

Ocupação

Campanha

# Conspiração do Amanhecer

	normal	modif	atual	dano
<b>Físico</b>				
<b>Destreza</b>				
<b>Inteligência</b>				
<b>Vontade</b>				
<b>Percepção</b>				
<b>Mente</b>				

Nº Ações

Iniciativa



Combate corpo-a-corpo golpe aparo esquivar dano



Ataque à distância TR TM dano Cad Ammo

custo Características Físicas

Habilidades Físicas e Bêlicas

teste custo

custo Características Psíquicas

Experiência

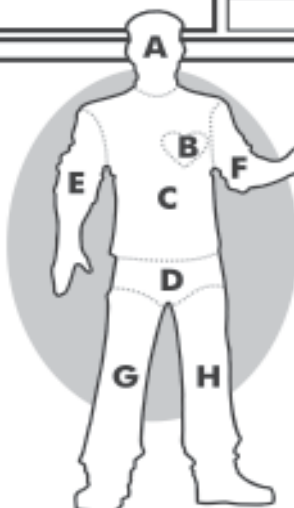


Diagrama de Resistência

Proteção	Absorção	Penal.
A.	/	
B.	/	
C.	/	
D.	/	
E.	/	
F.	/	
G.	/	
H.	/	

A - 11, 12 B - 2 C - 6, 7, 8  
D - 3 E - 4 F - 10 G - 5 H - 9

Notas e Equipamento

Habilidades e Poderes Psíquicos

teste custo

Estatísticas

