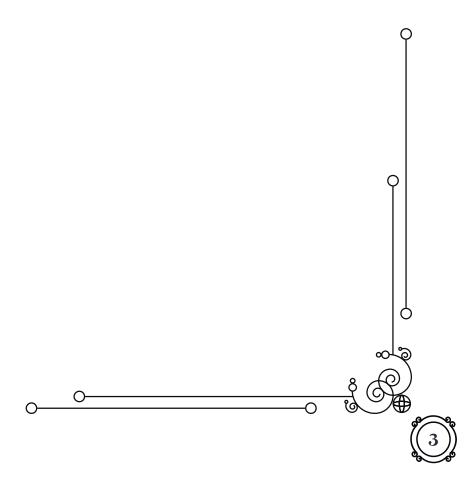
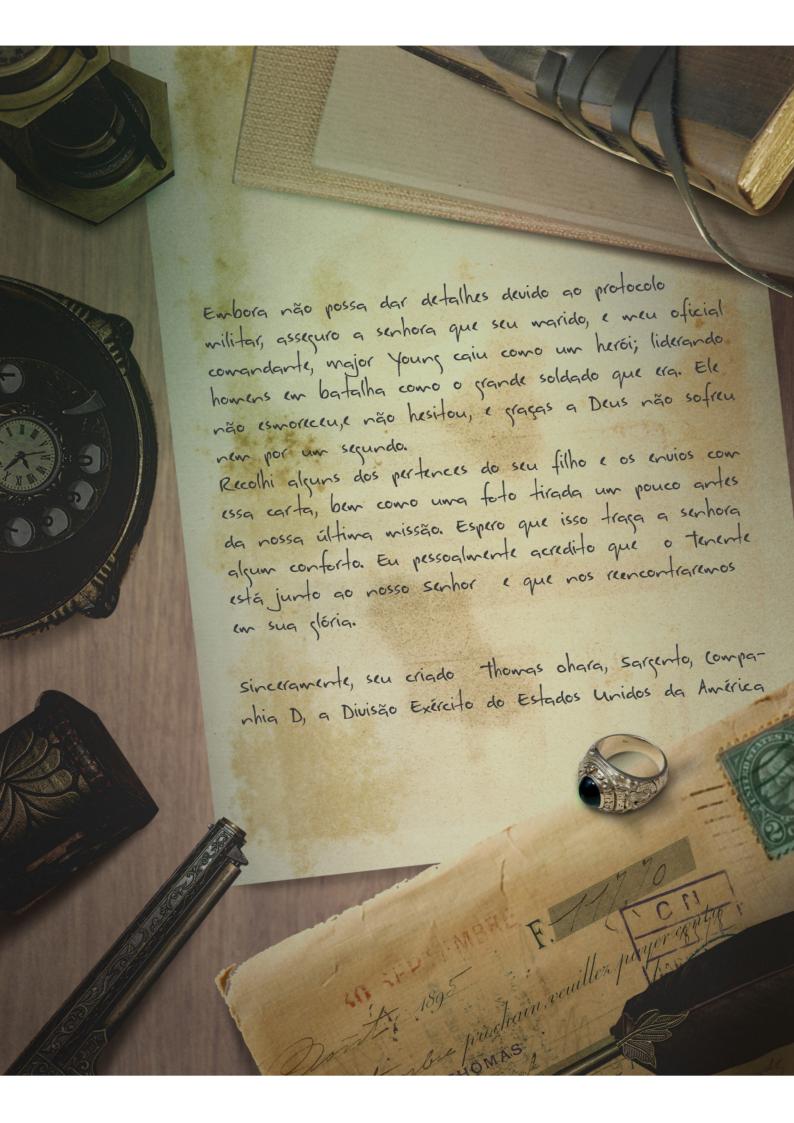


### dados



1918 e as estrelas estão finalmente no alinhamento correto... Por séculos, uma sociedade secreta conspirou e esperou por esse momento, o momento certo para trazer de volta à Terra uma raça titânica que reinou por milênios. Trazer de volta os senhores de conhecimento e poder infinito, e usá-los não era fácil, pois muito desse conhecimento e poder desapareceu com os milênios. Mas mesmo uma fração do que era quase infinito, ainda é incrivelmente poderoso. E neles estavam os meios para a volta da raça titânica. Quiz o destino que nos últimos dias do maior conflito da história humana, um grupo de soldados fosse a última linha de defesa da Humanidade, mesmo sem entender exatamente o que estava acontecendo e principalmente o que estava em jogo. Nas cavernas da França, uma batalha desesperada foi vencida. Mas o preço da vitória foi muito, muito alto. Centenas de almas, e os poucos sobreviventes carregam as cicatrizes físicas e mentais. Foram assombrados pelas memórias daquele dia, pelo resto de suas vidas... e além. Anos depois, os sobreviventes ainda tentam entender o que aconteceu, encaixando peças de um quebra cabeça maldito...



paróquia de st Kevin, Dublin Irlanda 14 outubro 1929 perdogi-os pai, eles não sabem o que dizem... como eu costaria de poder dizer isso en voz alta en frente ao Bispo Smith... "Padre thomas, os demônios estão dentro das pessoas..." Não bispo, não estão. Eles existem; demônios existem. São tão regis quanto en e você, vivem en equernas e saltam do teto delas como se fossem morceços do inferno. Foi a providência divina que me fez olhar para cima e ver eles se despregando do teto. Reagi por instinto e pude salvar alguns dos meus rapazes. Comiço. Em circulo. Cerrar fileiras. mirem antes de atirar. Foço à um triz, enquanto dispara na sua face horrenda a queina roupa. Os demônios eran duros de matar, mas uma bala de 303 no olho fez o serviço. Esse ato reflexo mostrou o caminho para a nossa salvação. ou pelo menos salvação de alguns dos meus rapazes. Usando minha melhor voz de batalha gritei a plenos pulmões "MIREM NOS altos." mirem nos alhos." Na confusão da batalha, poucos me escutaram, apenas os mais próximos a mim. Entre eles o americano Jackson, são Jorge como minha testemunha, o guri é o relhor atirador que já vi, derrubava uma besta atrás outra, sem desperdiçar uma única salva. Acabamos separados, do corpo principal da nossa força. meu grupo tinha menos de 30 soldados, incluindo o coronel inglês, os 2 VIP que estávamos escoltando e

a enfermeira (que produziu um par de .45 do seu quental de campanha). O único outro oficial, além do coronel, era o tenente clark. O jouem tinha se recuperado e cial. Ainda lembro da tensão na sua voz, "As bandoleiras, acabados" acabados" se acabar a munição estamos o ataque das bestas arrefeceu por uns momentos alques

o ataque das bestas arrefeceu por uns momentos, alguns dos garotos sairam da nossa linha para recolher munição dos nossos mortos. mas nossa sorte estava no fim. umas das bestas de alguma voltou a vida e sem levantar do chão eviscerou o pobre lois enquanto ele se abaixqua para pegar uma bandoleira, o tenente acertou o bicho de vez com sua pistola. o pobre diabo olhou pra nin enquanto segurqua seus intestinos... pude ler en seus olhos uma súplica "me ajuda sargento..." Deus tenha piedade da minha alma, atirei na cabeça dele sem pensar, morte rápida era a única gjuda que eu podia the dar. Ainda escutava os disparos do combate entre as criaturas e o restante de nossa coluna, quando white apontou um tunel e disse, "por ali, rápido, ele está próximo do prahasastab" (ou prahasastab, não lembro bem por mais que tente). por algum motivo todos obedeceram. corremos por un tunel e ele nos quiou por diversas bifurcações até chegarmos... Até chegarmos ao salão.

Até chegarmos ao salão do pilar do inferno.

4 de novembro 1918 - França - próximo a Amiens marchando rumo às equernas de Naours un certo coronel inglès atendendo pelo nome de willeson se apresentou no nosso GG requisitando 2 batathões (quase mil homens...) para escoltar dois especialistas a un destino inespecífico, com urgência urgentissima. todos no CCG acharam que era uma piada, até ele exibir um despacho assinado por Foche... General Foche, ou melhor generalissimo toche, comandante supremo das forças aliadas. Como ajudante de ordens do coronel marks da "Vermelhona" também conhecida como la Divisão do Exército Americano. Recebi ordem para providenciar imediatamente a escolta para o senhor "white" e o senhor "Bishop"e sua enfermeira pessoal. willison, Bishop e white... e uma enfermeira? toda a operação cheira a inteligência, ou melhor fede; fede a para piorar, simplesmente não tinhamos a força requisitada; o 16 regimento da primeira brigada de infantaria contava con pouco mais de un batalhão (637 homens pra ser exato). Tecnicamente tinhamos 2 batalhões mas SHEET CHANGE IN nenhum deles estauam com efetivo completo. · dilland sand · unaqual

Fiel ao nosso lema "Nenhuma missão é difícil demais. Nenhum sacrifício é grande demais. Dever em primeiro lugar."

nhum sacrifício é grande demais. Dever em primeiro lugar."

consegui juntar uma força "ad hoc" somando duas companhias de infantaria francesas (Capitão Bonancie) e uma

nhias de infantaria francesas (Capitão Bonancie) e uma

companhia inglesa (sob o comando do tenente Farmsmor
th).

partimos imediatamente, no final da manhã, em marcha partimos imediatamente, no final da manhã, em marcha partimos de sobjetivo a ordem para parar: forçada, em menos de 6 horas veio a ordem para parar: forçada, em menos de 6 horas veio a ordem para parar: forçada, em menos de 6 horas veio a ordem para parar: forçada, em marcha pararimento confirmaram que o objetivo já patrulhas de reconhecimento confirmaram que o objetivo já tinha sido ocupado por tropas inimiças.

o que parecia ser a entrada de uma caverna natural como major que o metros de diâmetro) estava açora de
(não major que o metros de diâmetro) estava açora de
fendido por um semicirculo de trincheiras e ninhos de me
tralhadoras.

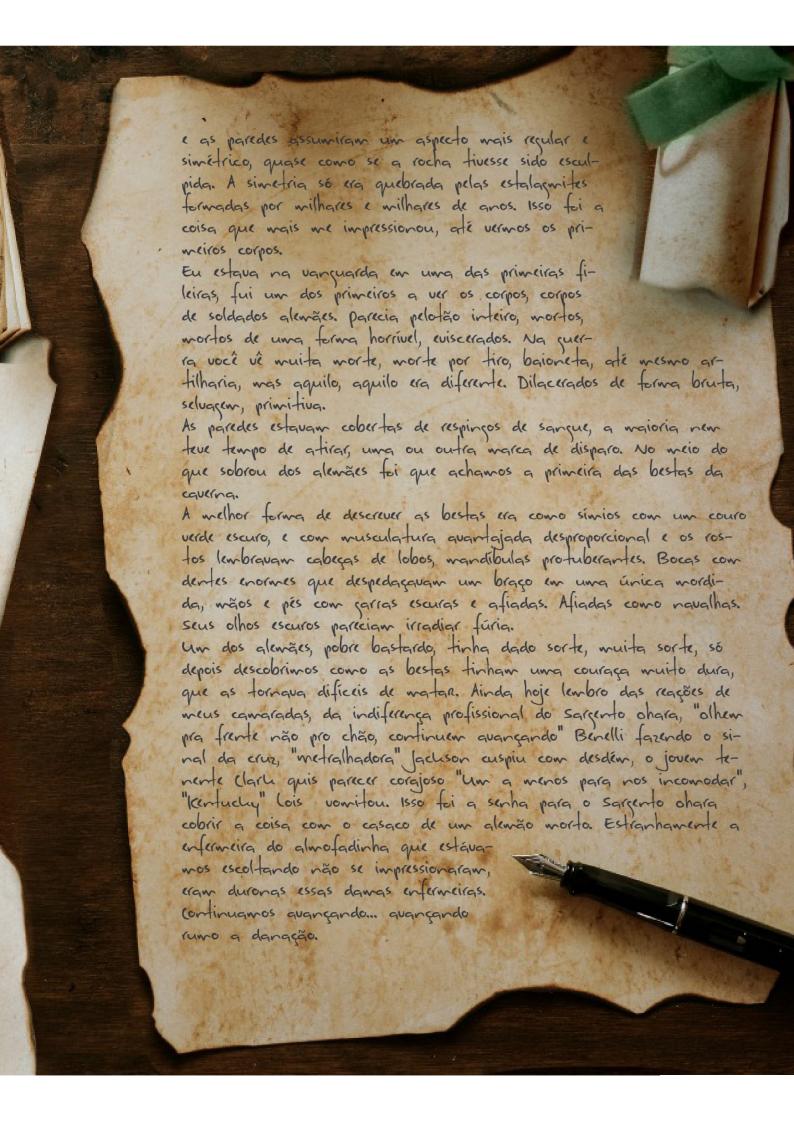
como oficial em comando meu impulso foi ordenar imediatamente um assalto, especialmente porque as tropas imediatamente um assalto, especialmente porque as tropas alemas ainda não estavam completamente entrincheiradas. alemas o coronel willuson insistiu para esperarmos pelo que mas o coronel willuson insistiu para esperarmos pelo que ele chamou de "condições ideais". Relutante posicionei mitele chamou de "condições ideais". Relutante posicionei mitele chamou de "condições ideais". Relutante posicionei mitele chamou de "condições ideais". Encerro por açora

4 Novembro Anien - França - Início da noite A sorte realmente sorriu pra nós hoje, ao egir da noite uma neblina espessa se formou sob a cobertura da reblina executamos um assalto quase perfeito contra as posições alemas. Com apenas 12 baixas (sendo 4 mortos e P feridos), capturamos as trincheiras e cerca de so soldados inimigos, tendo abatido outros 30. E não foi só essa nossa sorte, engenheiros alemães haviam posicionados explosivos para selar a entrada da cquerna. o tenente alemão até acionou o detonador, was a "engenharia superior do Kaiser" falhou. Engenharia superior que nada, pura propaganda. Nem se compara a engenhosidade ianque. interessante e que rastros na entrada apontam que pelo menos 2 pelotões entraram na cauerna a poucas horas atrás, o os alemães estavam dispostos a prendê-los là dentro pra proteger sei là o que. Após tomar a posição, enviamos os prisioneiros para o aç sob juarda de un destacamento francès estou deixando o 30 pelotão viajando até a entrada da caminha ideia era vigiar a caverna até o amanhecer, mas SHETTED ROLL OF THE PARTY OF TH · unagual

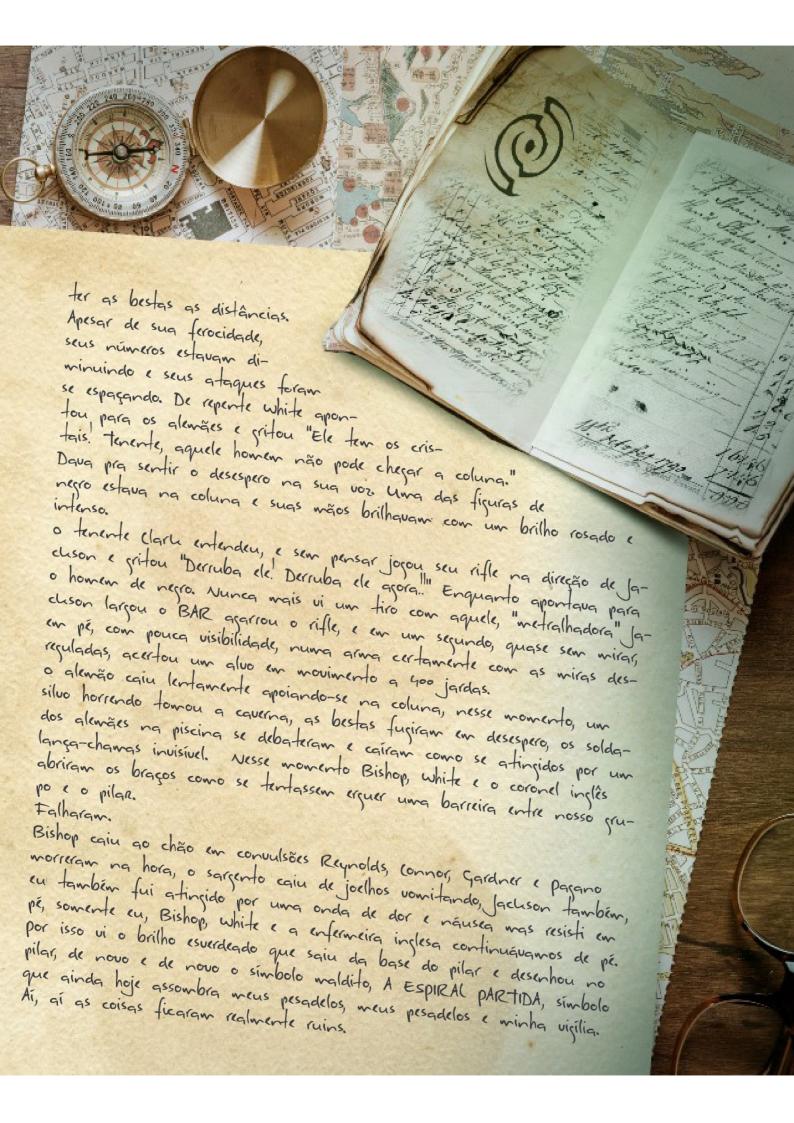
willison insiste que sigamos en perseguição das forças inimiças imediatamente. os dois especialistas também insistem miças imediatamente. os dois especialistas também insistem que o tempo é açora um fator crítico. No princípio desconfie da necessidade de uma enfermeira para um deles, mas o fie da necessidade de uma enfermeira para um deles, mas o se. Bishop realmente desfaleceu um pouco antes do nosso se. Bishop realmente desfaleceu um homem doente assim para ataque. Como podem mandar um homem doente assim para o front? Tem alço muito errado.

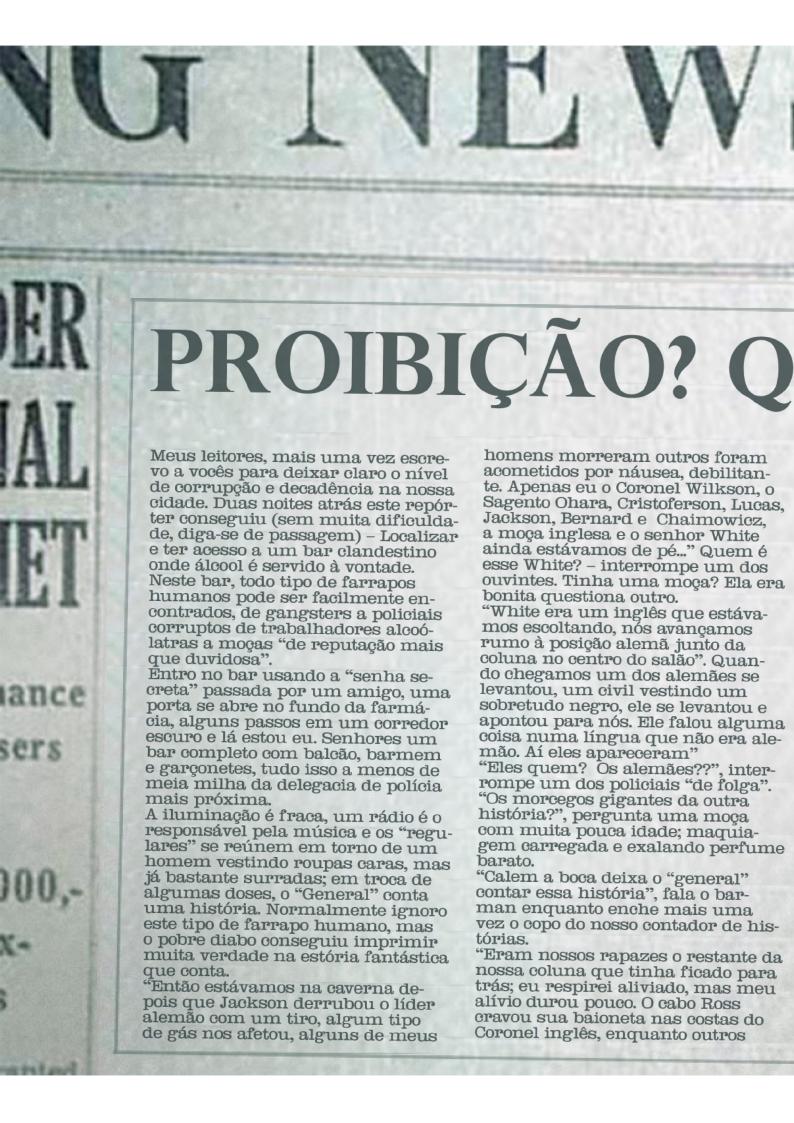
Açora, nos preparamos para adentrar na cauerna, temos alquens lampiões tomados dos alemães e estamos improvisando
quens lampiões tomados dos alemães e estamos improvisando
quens tochas, ordenei aos homens para deixarem para trás
algumas tochas, ordenei aos homens para deixarem para trás
mochilas e adentrarem a cauerna com equipamento mínimo.
Mormalmente estaria preocupado, tudo nessa operação é estranho, mas sinto que a sorte está do nosso lado.
Encerro por açora.





gento o'hara quando chegamos no grande salão: "olhem aquilo... no c'entro... o pilar... É como se fosse o pilar do Inferno !! o grande salão era entalhado na rocha auermelhada da montanha do tamanho de dez, 15 estádios de football, como um domo ovalado, cujo teto tinha uns 20 andares de altura, quatro gigantescas estátuas seguravam esse teto. como quatro Atlas segurando a abóbada celeste, o' corpo era basicamente humano, mas os rostos eram tudo menos humanos. No centro do salão o pilar. um pilar, ou coluna, ia do chão até o teto, 20 andares de rocha negra em formato circular, com uns 40 jardas de diâmetro, um líquido esverdeado fosforescente escorria pelo pilar formando símbolos e runas que mudauam à medida que desciam rumo a uma piscina circular na base do pilar. Uma piscina que ia até umas so jardas do pilar, pulsando com Facil porque entender por que o sargento ohauma luz esverdeada. ra chamou a estrutura de pilar do inferno, toda a coluna exalava um frio maligno, uma energia ao mesmo tempo antiga e extremamente má, como um pedaço do inferno trazido para a terra. passado o primeiro impacto notei que os alemães estavam chegando na piscina ainda combatendo um punhado das bestas, a luz esverdeada mostravam uma dúzia de soldados enfrentando as bestas protegendo três figuras vestindo negro. o negro destoqua completamente do cinza militar do uniforme de campanha alemão. Três sempre très, número místico, número não divisível, 3 maços na piscina. très sempre très, a trindade diving: Zeus-posidon-Hades, Brahma-Vishnu--shive ou mesmo isis-osiris-Hórus. No nosso caso coronel-Bishop-White, agora é óbuio pra min, na época nem sequer percebi. As bestas voltaram a carga, formamos un semicirculo e recugnos en direção ao pilar, atirando para man-





## EDITION

Edição de 9 de Outubro 1928

# UE PROIBIÇÃO?

atacaram Bernard e Lucas. Nossos homens, meus rapazes estavam nos matando, sem motivo ou razão. Ohara reagiu primeiro gritando com sua voz sargento, PAREM, Parem agora! Sem resultado, eles continuaram avançando, dois soldados furaram Cristoferson na barriga. Então foi minha vez de gritar: "JA-CKSON derruba eles! Derruba eles todos". Ele fecha os olhos como se estivesse revivendo esse momento, seu semblante fica pesado. Essa parte é boa, incentiva o barman. O "general" continua: O garoto reagiu sem pensar, descarregou o BAR nos nossos companheiros, ele parecia a morte encarnada, atirou e recarregou e atirou de novo. Até ficar sem munição.

Depois usou sua arma como bastão, até a coronha quebrar, depois a faca, os dois últimos ele matou com as próprias mãos. Em 2 minutos estava tudo acabado Jackson matou sozinho um pelotão de soldados americanos. Meus soldados..."
Um mais exaltado fala, já aborrecido: "Ahh conta outra e eles não atiraram de volta, seu mentiroso de meia pataca!! Nem do exército você foi! Fora daqui!!"

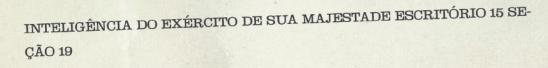
O "general" não se abala e responde, "Eles não atiravam, apenas usavam as baionetas fixadas nos rifles. Acho que estavam sem munição, não sei. Só sei que o pobre Jackson matou seus amigos, e eu, e eu dei a ordem". Ele leva as mãos ao rosto em desespero, cansado do drama, um dos policiais "de folga" agarra o colarinho do pobre homem e começa a arrastá-lo para fora do nosso Speak Easy. Achei que a história iria acabar, mas uma voz grave com forte soquete italiano interrompe:
-"Ralph, tire as mãos dele. Se sabe o que é bom pra você! Capiche?!"
O policial congela e se vira e diz baixinho:

- "Perdigueiro?"

- "Eu mesmo Ralph, estou aqui pelo meu tenente".

- Esse bebum? Responde Ralph.
- Mais respeito Ralph, larga ele e
volta pra "namorada" aí... Aliás tua
moglie sabe que você tá aqui?
O italiano abraça o bêbado e o tira
do bar, só consigo escutar "Difícil
encontrar o Signori TENENTE. Vamos os rapazes precisam de..."
Então leitores esse é o meu ponto, a
bebida continua destruindo vidas
transformando dignos oficiais do
nosso glorioso exército em farrapos
humanos. E esse veneno continua à
venda em nossa cidade sob o olhar
conivente e corrupto de nossa força
policial.

A mesma polícia que deveria proteger, e o prefeito Walker é o maior responsável por estes desmandos. Lembre-se disso cidadãos, especialmente nas próximas eleições.



Relatório:

036-18

Classificação:

Secreto - Acesso 12 ou superior requerido

Local e Data:

Whitechapel Londres Novembro 1918

Tipo de relatório:

Reporte de campo

Codinome da operação:

Blackout

Agente responsável:

L-37 MaryJane Kevinworst

Controler:

I-4 Martin Lawrence

A situação estava desesperadora imediatamente após os três mestres Seguidores da Luz acionarem a coluna de fogo frio com uma força arcana impressionante (classe 7 no mínimo), foi liberada na caverna. Nossos três agentes W (os previamente citados W-1 Coronel H. Wilkson, W-4 White e W-7 Bishop) tentaram erguer uma defesa mas foram apenas parcialmente bem sucedidos. Mesmo estando atrás dessa defesa empreguei contramedidas de proteção individual, foi isso que me salvou.

W-7 caiu ao chão em convulsões (morte provável, mas não confirmada), diversos soldados americanos tiveram o mesmo destino. Era evidente que o ritual havia sido iniciado, e sugado o anima de todos presentes desprotegidos no salão. Impressionante restaram, apenas 8 soldados, 2 agentes W e eu, além dos 2 mestres Sucher des Lichts. Vale lembrar que um dos soldados americanos foi o menos afetado, o que pode indicar algum treinamento ou afinidade com forças paranormais, referenciar apêndice 3 (exército americano Soldado raso Chaimowicks J. NS 345712).

Chegamos tarde demais e o ritual de ignição do farol já havia sido iniciado. Um dos faroleiros iniciou uma invocação que julguei ser dirigida a nós, me preparei para uma nova onda arcana, mas fomos enganados. Numa impressionante demonstração de poder e habilidade, ele estava controlando a tropa remanescente que havia ficado para trás, e a lançou sobre nós, atacando a retaguarda.

Seu controle, embora impressionante, não era perfeito; os soldados eram incapazes de movimentos rápidos e coordenação fina, ao invés de atirar, atacaram com baionetas. W-1 foi a primeira vítima (morte muito provável, mas não confirmada, a baioneta perfurou suas costas e saiu pelo peito, acertando o coração).

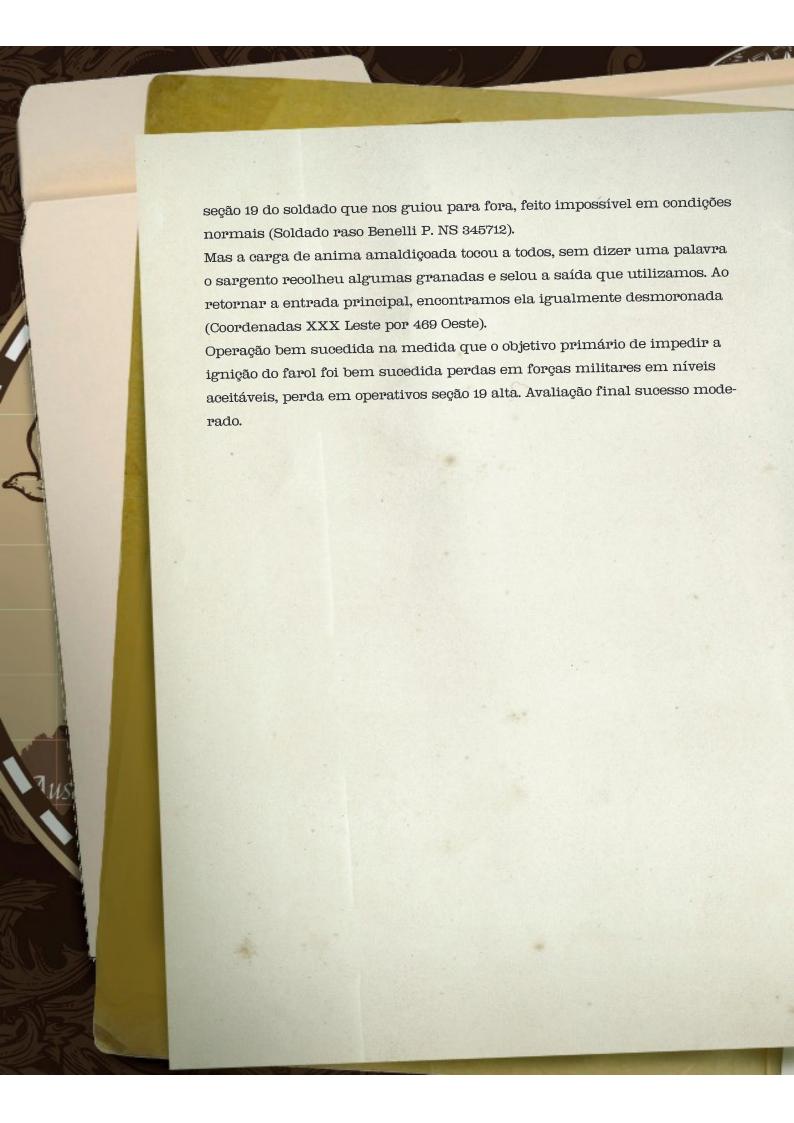
Enquanto o tenente americano e um dos soldados lidavam com as tropas controladas, W-7, eu e outros três avançámos rumo à coluna central. W-7 entrou em confronto contra um dos falcoeiros derrubando imediatamente, mas o último dos alemães o pegou desprevenido com um ataque brutal; ele caiu de joelhos logo após entrar na lagoa de proto-ectoplasma. Os americanos balearam múltiplas vezes o último invocador adversário, mas, mesmo ferido, ele conseguiu concluir o ritual posicionando o último dos cristais V na coluna. Os padrões de sinais incandescentes na coluna começaram a mudar, a temperatura caiu vertiginosamente na caverna. Parei para ajudar W-7 White Nesse momento, e ele (tirando forças não se sabe de onde) disse: "Removam os cristais, joguem--nos na lagoa". Reagimos imediatamente, acredito que existia uma dose extra de força mental por detrás destas palavras.

Canalizando o que lhe restava de vida através do proto-ectoplasma e usando a energia armazenada nos cristais V, W-7 White conseguiu interromper o ritual sacrificando sua vida no processo (morte confirmada, sem pulso e respiração por no mínimo 3 minutos). O anima dos mortos impregnava o local e um silêncio desesperador se seguiu.

Com o ritual interrompido o salão ficou escuro e tremores tomaram a caverna, diversas estátuas e pedaços do teto começaram a desmoronar. Julguei que seria meu fim, mas um dos soldados americanos disse "Uma saída, tem uma saída, por aqui venham". Liderados por este soldado, saímos em fila um com a mão no ombro do companheiro, por quase 4 horas andamos na escuridão, tivemos que rastejar nos últimos metros, mas voltamos a ver a luz do dia.

Recomendação de avaliar possível investigação e recrutamento para a





#### "Eu aciono os controles e ele responde como antigamente. Agora...É ANTIGAMENTE"

Batman o Cavaleiro das Trevas, Frank Miller, 1987

### **Negócios Inacabados**

Essa é a história de um grupo de camaradas de armas que se reúne depois de muitos anos. Esses amigos estiveram juntos durante um período muito intenso de suas vidas. Viveram eventos que definiram suas histórias de vida e personalidades, porém, como ocorre na vida, seguiram por caminhos diferentes. Mas, de certa forma, sabiam que precisavam se reencontrar para mais uma missão... Algumas coisas simplesmente se recusam a terminar...

Estou falando de um grupo de soldados americanos, veteranos da Primeira Guerra, que se reencontram depois de 10 anos, quando os astros se alinham novamente e uma sociedade secreta vai tentar, mais uma vez, acender um farol para trazer de volta à Terra deuses de civilizações Pré-Humanas. Se você leu os textos no começo deste documento já deve ter percebido isso; se não leu, recomendo que pare por aqui e vá lá ler as páginas de diário, documentos, recortes de jornal; pois eles são o ponto de partida da nossa estória.

Mas, talvez principalmente, também esteja falando de alguns RPGistas "das antigas". que depois de não 10, mas, 20 anos, se reencontram para colocar no papel algumas ideias para um jogo de RPG que desejavam já há muitos anos... Algumas coisas simplesmente se recusam a terminar (felizmente)...

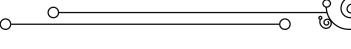
A ideia desta aventura é dar um aperitivo do que será o Opera Mythos, que (espero) será lançado em alguns meses. É uma aventura montada para 4 a 6 personagens pré-gerados, preparamos não uma ficha, mas um dossiê completo para cada personagem com dicas de roleplay e explicação de habilidades específicas. É apenas uma espiada em um universo de horror e aventura, literalmente só a ponta do iceberg.

Provavelmente você conhece o universo dos Mythos de H.P. Lovecraft, mas vou fazer uma pequena introdução assim mesmo, fique a vontade para pular os próximos três parágrafos.

H.P. Lovecraft (1890 - 1937) foi um escritor estadunidense de ficção científica e horror que criou um universo de criaturas (horrores) que além de inéditos na época, também não tinham relação com as do folclore ocidental (não tem Drácula, Monstro de Frankenstein, Lobisomem, anjos, demônios ou anjos). Essa coleção de criaturas é chamada de Cthulhu Mythos, ou simplesmente, Mythos.

Lovecraft escrevia contos ambientados no presente, na sua época, nos "Loucos Anos 20", uma época dinâmica, de invenções e inovações embaladas ao ritmo alucinante do Jazz. Para ser fiel ao clima dessas estórias, escolhemos ambientar nosso RPG nessa mesma época. Uma época onde a luz elétrica, o avião, o rádio e o telefone estavam tornando o mundo menor, mas ainda era grande e misterioso. No imaginário popular, podiam existir civilizações perdidas na Antártica, cidades submersas nos oceanos e ameaças desconhecidas vindas das profundezas do cosmos.

Uma nota importante, apesar de ser uma época progressista, os Anos 1920 aconteceram, literalmente, há 100 anos atrás, a sociedade era diferente e muitas atitudes em relação às mulheres e às minorias, que hoje são inaceitáveis, eram normais nos comportamento daquela época. O ob-



jetivo do jogo é diversão, então nossa recomendação para os mestres-de-Jogo é que fiquem a vontade para atenuar e mesmo eliminar qualquer situação que possa constranger ou mesmo ofender alguns jogadores.

Nas histórias de Lovecraft, os protagonistas não tinham vida fácil. Fica claro que no grande esquema cósmico a Humanidade não é nada diante dos Mythos. Desespero, impotência, loucura e morte, não são estranhas aos heróis de Lovecraft. Outro ponto comum é que normalmente os heróis e heroínas desconhecem totalmente o sobrenatural e só descobrem sobre ele a duras penas, uma delas a loucura, durante os contos. Nesse ponto escolhemos divergir um pouco do original, criando três estilos de jogo:

- Clássico: Sendo mais fiel aos contos originais, os jogadores são pessoas comuns, estão em clara desvantagem e têm muito pouco acesso a recursos como conhecimento dos Mythos, magia e artefatos;
- Pulp: Nesse estilo de jogo ainda existe uma clara desvantagem para os jogadores, mas estamos falando de personagens acima da média, com algum acesso a conhecimento dos Mythos, magia, artefatos e alguns outros recursos como poderes da mente;
- Heroico: neste estilo os jogadores enfrentam os Mythos com alguma chance real de vitória (bom pelo menos vitória contra manifestações menores), têm acesso já de início a conhecimento, magia, psiquismo e artefatos.

"Sombras de Amiens" foi desenhada no nível PULP, isso quer dizer que os jogadores terão acesso já no início da aventura a algum conhecimento sobre os Mythos, porque eles tiveram um encontro com os eles durante a Primeira Guerra na caverna à qual devem retornar, e também acesso a poderes paranormais. Mas vamos incluir notas para ajustar o jogo para o estilo Clássico ou Heroico.

Também já preparamos as fichas dos personagens dos jogadores e um briefing de personagem (informações do que o personagem sabe, suas motivações, vantagens e limitações, bem como dicas de interpretação). É interessante que esses briefings fiquem apenas entre você e o jogador, pelo menos até o início do jogo, a partir daí os jogadores podem ficar a vontade para dividir suas informações com os demais da forma que acharem mais conveniente.

Embora estejamos chamando esse módulo de aventura, ela está mais para uma mini campanha para ser jogada em 2 ou 4 sessões de jogo, dependendo do ritmo da aventura e do pique dos jogadores.

Bom acho que já falei demais...

Sombras de Amiens - Existe uma cidade no interior da França, numa região conhecida por suas cavernas e ar bucólico. Essa região foi palco da maior batalha da Primeira Guerra Mundial, onde não foi decidido o destino de nações, mas do planeta inteiro...

Só 6 pessoas sabem exatamente o que aconteceu, 6 pessoas que foram profundamente afetadas por esse evento, e que no seu íntimo sabem que a batalha ainda não terminou.

Amigos que se reúnem mais uma vez, e de uma hora para outra. É como se o tempo não tivesse passado... Luiz faz o bestiário, Gustavo define a magia e os Mythos, Heleno entra com estilo, Léo é a referência do OPERA RPG e motor da operação, eu penso na aventura... precisamos de apoio tático (Antônio) e artístico (Felipe)... A gente se junta e as ideias fluem como antigamente, e por alguns momentos... AGORA É ANTIGAMENTE!

Aquiles, Doha, Março de 2021

