

OPERA MYTHOS



Sombras de Amiens

Ideia Original: Aquiles Jorge Neto

Diagramação: Carlos Eduardo Lopes e Santos

Autores:

Aquiles Jorge Neto

Gustavo Aurélio Prieto

Heleno Licurgo do Amaral

Leonardo Antonio de Andrade

Luiz Gilberto de Oliveira Messias

Ilustrações: Felipe Contartesi

Revisão: Rogério de Mello Godoy

*Identidade Visual: Antônio Henrique Garcia
Vieira*

*Jogadores da fase de testes: Felipe Contartesi,
Francisco E. M. Silva, Gabriela Gouvêa, Gustavo
A. Prieto, Heleno Licurgo do Amaral, Leandro
Abrahão, Léo Andrade, Luiz Gilberto O. Messias,
Názaró M. Girão, Samuel Hernandez (Brains-
torm & Dragons), Thiago S. Lima (GuigaX
Club).*

*O sistema de regras OPERA RPG, utilizado neste
livro, foi criado por Leonardo A. Andrade e Rogé-
rio de Mello Godoy. Todos os direitos reservados.
ISBN: 978-65-00-33310-7*

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

**Opera mythos [livro eletrônico] : Sombras de
Amiens / Aquiles Jorge Neto ... [et al.] ;
ilustração Felipe Contartesi. --**

São Carlos, SP : Ed. dos Autores, 2021.

PDF

**Outros autores : Gustavo Aurélio Prieto, Heleno
Licurgo do Amaral, Leonardo Antônio de Andrade Giani,
Luiz Gilberto de Oliveira Messias.**

ISBN 978-65-00-33310-7

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia

I. Jorge Neto, Aquiles. II. Prieto, Gustavo Aurélio.

III. Amaral, Heleno Licurgo. IV. Giani, Leonardo

**Antônio de Andrade. V. Messias, Luiz Gilberto de
Oliveira. VI. Contartesi, Felipe.**

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.93

2. Jogos de fantasia : Recreação 793.93

*Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-
1/3129*

É 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 infinitos e usá-los não era fácil, pois muito desse conhecimento e poder desapareceu com os milênios. Mas, mesmo uma fração do que era 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, carregaram as cicatrizes físicas e mentais, 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...

Embora não possa dar detalhes devido ao protocolo militar, asseguro à senhora que seu filho, e meu oficial comandante, major Young, tombou como um herói. morreu, liderando homens em batalha como o grande soldado que era. Ele não esmoreceu, e não hesitou, e graças a Deus, ao final, não sofreu nem por um segundo.

Recolhi alguns dos pertences do seu filho e os envio com essa carta, bem como uma foto tirada um pouco antes da nossa última missão. Espero que isso traga à senhora algum conforto. Eu, pessoalmente, acredito que o major está junto ao nosso senhor e que nos reencontraremos em sua glória.

Sinceramente, seu criado,
Thomas O'Hara, Sargento, Companhia D, Divisão Exército do
Estados Unidos da América.



40 SEPTEMBRE
1895

F. 11/70

CFI
1895

THOMAS

le prochain, veuillez payer cent

4 de novembro de 1918 - França - próximo a Amiens,
marchando rumo às cavernas de Naours.

Um certo coronel inglês, atendendo pelo nome de
Wilson se apresentou no nosso QG requisitando dois
batalhões (quase mil homens!) para escoltar dois espe-
cialistas a um destino inespecífico, com urgência urgen-
tíssima.

Todos no QG acharam que era uma piada, até ele
exibir um despacho assinado por Foch... General Foch,
ou melhor, Generalíssimo Foch, comandante supremo
das Forças Aliadas. Como ajudante de ordens do Coronel
Markus da "Vermelha", também conhecida como a
Divisão do Exército Americano, recebi ordem para provi-
denciar imediatamente a escolta para o senhor "White",
o senhor "Bishop" e sua enfermeira pessoal.

Wilson, Bishop, White e... uma enfermeira? Toda a
operação cheira a inteligência, ou melhor fede; fede a
mís.

Para piorar, simplesmente não tínhamos a força re-
quisitada. O 16º regimento da 1ª Brigada de Infantaria
contava com pouco mais de um batalhão (637 homens

pra ser exato). tecnicamente tinhamos 2 batalhões, mas nenhum deles estava com efetivo completo.

Fiel ao nosso lema "Nenhuma missão é difícil demais. Nenhum sacrifício é grande demais. Dever em primeiro lugar.", consegui juntar uma força "ad hoc" somando duas companhias de infantaria francesas (Capitão Bonancie) e uma companhia inglesa (sob o comando do tenente Farmsworth).

partimos imediatamente, no final da manhã, em marcha forçada. Em menos de 6 horas veio a ordem para parar: patrulhas de reconhecimento confirmaram que o objetivo já tinha sido ocupado por tropas inimigas. o que parecia ser a entrada de uma caverna natural, não maior que 8 metros de diâmetro, estava agora defendido por um semicírculo de trincheiras e ninhos de metralhadoras.

Como oficial em comando meu impulso foi ordenar imediatamente um assalto, especialmente porque as tropas alemãs ainda não estavam completamente entrincheiradas. mas, o coronel willson, insistiu para esperarmos pelo que ele chamou de "condições ideais". Relutante, posicionei minhas forças em bosque cerrado onde aguardamos.

Encerro por agora.

4 de novembro de 1918, Amiens - França, início da noite.

A sorte realmente sorriu pra nós hoje, ao cair da noite uma neblina espessa se formou. Sob a cobertura da neblina, executamos um assalto quase perfeito contra as posições alemãs. Com apenas 12 baixas (sendo 4 mortos e 8 feridos), capturamos as trincheiras e cerca de 50 soldados inimigos, tendo abatido outros 30.

E não foi só essa nossa sorte, engenheiros alemães haviam posicionados explosivos para selar a entrada da caverna. O tenente alemão até acionou o detonador, mas a "engenharia superior do Kaiser" falhou. Engenharia superior que nada, pura propaganda, ela nem se compara a engenhosidade yanque.

Interessante é que, rastros na entrada, apontam que, pelo menos, dois pelotões entraram na caverna há poucas horas, e os alemães estavam dispostos a prendê-los lá dentro, pra proteger sei lá o que.

Após tomar a posição, enviamos os prisioneiros para o QG sob guarda de um destacamento francês. Deixo o 3o pelotão vigiando até a entrada da caverna.

minha ideia era vigiar a caverna até o amanhecer, mas wilson insiste que sigamos em perseguição às

forças inimigas imediatamente. os dois especialistas também insistem que o tempo é agora um fator crítico. No princípio desconfiei da necessidade de uma enfermeira para um deles, mas o sr. Bishop realmente desfalceu um pouco antes do nosso ataque. Como podem mandar um homem doente assim para o fronte? Tem algo muito errado.

Agora, nos preparamos para adentrar na caverna. Temos alguns lampiões tomados dos alemães e estamos improvisando algumas tochas. ordenei aos homens para deixarem para trás as mochilas e adentrarem na caverna com equipamento mínimo.

Normalmente estaria muito preocupado, tudo nessa operação é estranho. mas sinto que a sorte está do nosso lado.
Encerro por agora.



*Principes d'anatomie humaine
de l'homme et de la femme
tombé quatre fois en 1807
français quatre fois quatre centimes
M. LAMOTTE*

- 12^f, 24^c.



Nova York, 14 de fevereiro de 1927.
Hoje, me peguei de novo pensando na caverna. Essas memórias são, para mim, como a luz da chama para a mariposa, impossíveis de evitar, e eu sei que um dia vão me destruir. Mas, como não pensar, de novo e de novo, nos eventos que mudam e moldam sua vida?

A caverna, maldita caverna, onde entrei como um jovem soldado, como tantos outros da minha geração, e sai como alguém muito diferente. Lembro como se fosse ontem. Novembro 1918, interior da França: após tomar a posição alemã, a neblina começou a se dissipar e nós esperávamos que fossemos manter as posições e capturar os boches quando saíssem da caverna. Havia um sentimento de missão cumprida. Todos pressentiam que a guerra estava acabando e logo voltaríamos para casa vitoriosos. mas a ordem veio, ainda lembro das palavras do sargento O'Hara - "meninos, preparar para deslocamento, só equipamento básico, deixem as mochilas, casacos e souvenirs. Nós vamos entrar na caverna e fazer uma surpresinha para o inimigo. Vamos, vamos, vamos."
Entramos em fila na caverna, lampiões, capacetes de inimigo (graciosamente fornecidos pelos alemães), lanternas e até mesmo tochas iluminavam o caminho. Após as primeiras 100, 200 ou 300 jardas, difícil dizer, as paredes de rochas irregulares e de passagens tortuosas, que, às vezes, permitiam a passagem de apenas um homem por vez se espremendo entre dois paredões de rocha, mudaram abruptamente. A caverna se

alargou, e as paredes assumiram um aspecto mais regular e simétrico, quase como se a rocha tivesse sido esculpida. A simetria só era quebrada pelas estalagmites formadas por milhares e milhares de anos. Isso foi a coisa que mais me impressionou, até vermos os primeiros corpos.

Eu estava na vanguarda em uma das primeiras fileiras, fui um dos primeiros a ver os corpos, corpos de soldados alemães. Parecia um pelotão inteiro. Todos mortos, mortos de uma forma horrível, eviscerados. Na guerra você vê muita morte, morte por tiro, baioneta, até mesmo artilharia, mas aquilo, aquilo era diferente. Dilacerados de forma bruta, selvagem, animalesca, primitiva.

As paredes estavam cobertas de respingos de sangue, a maioria nem teve tempo de atirar, uma ou outra marca de disparo. No meio do que sobrou dos alemães foi que achamos a primeira das bestas da caverna.

A melhor forma de descrever as bestas era como símios com um couro verde escuro, e com musculatura avantajada, desproporcional. Os rostos lembravam cabeças de lobos, com mandíbulas protuberantes. Bocas com dentes enormes que despedaçavam um braço em uma única mordida, mãos e pés com garras escuras e afiadas, afiadas como navalhas. Seus olhos escuros pareciam irradiar fúria.

Descobrimos, com a morte de alguns soldados, que as bestas tinham uma couraça muito dura, que as tornava difíceis de matar. Ainda hoje lembro das reações de meus camaradas, da indiferença profissional do Sargento O'Hara, "olhem pra frente não pro chão, continuem avançando". Benelli fazendo o sinal da cruz. "metralhadora" Jackson cuspiu com desdém. o jovem tenente Clark quis parecer corajoso: "Um a menos para nos incomodar". "Kentucky" Lois vomitou. Isso foi a senha para o Sargento O'Hara cobrir a coisa com o casaco de um alemão morto. Estranhamente a enfermeira do almofadinha que estávamos escoltando não se impressionou, eram duronas essas damas enfermeiras.

Continuamos avançando... avançando rumo a danação.



paróquia de St. Kevin, Dublin - Irlanda, 14 de outubro de 1925.

perdoai-os pai, eles não sabem o que dizem... Como eu gostaria de poder dizer isso em voz alta em frente ao Bispo Smith... "Padre Thomas, os demônios existem dentro das pessoas..." Não bispo, não estão. Eles existem, demônios existem. São tão reais quanto eu e você, vivem em cavernas e saltam do teto delas como se fossem morcegos saídos do inferno.

Foi a providência divina que me fez olhar para cima e ver eles se desprezando do teto. Reagi por instinto e pude salvar alguns dos meus rapazes. COMIGO! Em círculo! Cerrar fileiras! mirem antes de atirar! Fogo à vontade!

Uma das bestas atacou minha garganta, desuiei por um triz, enquanto dispara à queima roupa contra sua face horrenda. os demônios eram duros de matar, mas uma bala de .303 no olho faz o serviço. Esse ato reflexo mostrou o caminho para a nossa salvação. ou, pelo menos a salvação, de alguns dos meus rapazes. Usando minha melhor voz de batalha gritei a plenos pulmões "MIREM NOS OLHOS!! mirem nos olhos!!"

Na confusão da batalha, poucos me escutaram, apenas os mais próximos a mim. Entre eles, o americano Jackson. São Jorge como minha testemunha, o suri é o melhor atirador que já vi, derrubava uma besta atrás da outra, sem desperdiçar uma única salvação.

Acabamos separados do corpo principal da nossa força. meu grupo tinha menos de 30 soldados, incluindo o

coronel inglês, os dois VIP que estávamos escoltando e a enfermeira (que produziu um par de .45 do seu aqual de campanha). o único outro oficial, além do coronel, era o tenente Clark. o jovem mal tinha se recuperado e até estava tomando iniciativas inteligentes, para um oficial. Ainda lembro da tensão na sua voz: "As bandoleiras, acabadas, se acabar a munição estamos

o ataque das bestas arrefeceu por uns momentos, alguns dos garotos saíram da nossa linha para recolher munição dos nossos mortos. mas nossa sorte estava no fim. Uma das bestas, de alguma forma, voltou à vida e, sem levantar do chão, eviscerou o pobre Lois enquanto ele se abaixava para pegar uma bandoleira. o tenente acertou o bicho de vez com sua pistola. o pobre Lois olhou pra mim enquanto segurava seus intestinos... pude ler em seus olhos uma súplica "me ajuda sargento...". Deus tenha piedade da minha alma, atirei na cabeça dele sem pensar, morte rápida era a única ajuda que eu podia lhe dar.

Ainda escutava os disparos do combate entre as criaturas e o restante de nossa coluna, quando white apontou um túnel e disse: "por ali, rápido, ele está próximo do prahasastab". ou prasastastab, não lembro bem por mais que tente. por algum motivo, todos obedeceram. corremos por um túnel escuro, e ele nos guiou por diversas bifurcações até chegarmos... Até chegarmos ao salão.

Até chegarmos ao salão do pilar do inferno.

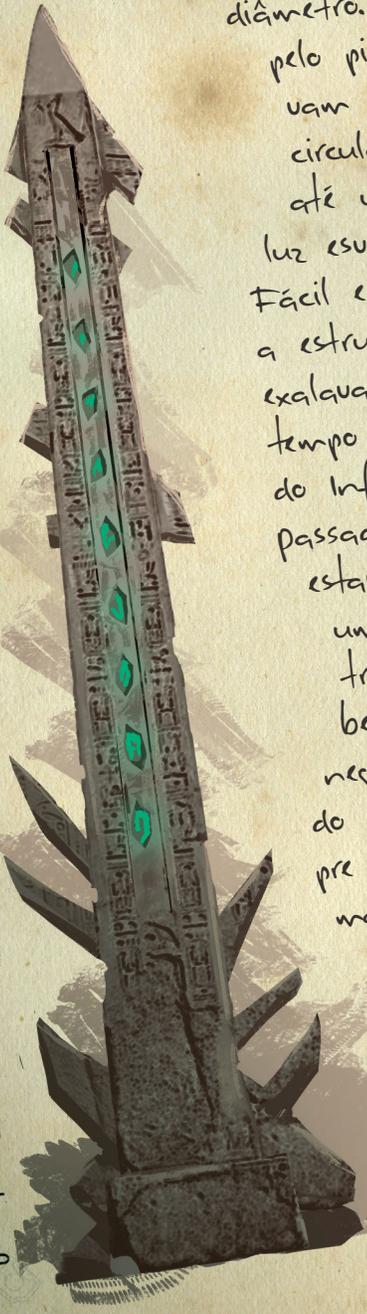
Ainda lembro da voz do sargento O'Hara quando chegamos no grande salão: "olhem aquilo... No centro... o pilar... É como se fosse o pilar do Inferno!!!"
o grande salão era entalhado na rocha avermelhada da montanha do tamanho de 10, 15 estádios de football, como um domo ovalado, cujo teto tinha uns 20 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 umas 40 jardas de diâmetro. Um líquido esverdeado fosforescente escorria pelo pilar formando símbolos e runas que mudavam à medida que desciam rumo a uma piscina circular na base do pilar. Uma piscina que ia até umas 50 jardas do pilar, pulsando com uma luz esverdeada.

Fácil entender por que o sargento O'Hara 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 mostrava uma dúzia de soldados enfrentando as bestas, protegendo três figuras vestindo negro. O negro destoava completamente do cinza militar do uniforme de campanha alemão. Três, sempre três, número místico, número não divisível, 3 magos na piscina. Três, sempre três, a trindade divina: Zeus-poseidon-Hades, Brahma-Vishnu-Shiva ou mesmo Ísis-osiris-Hórus. No nosso caso, Coronel-Bishop-White, agora é óbvio pra mim, na época nem sequer percebi.

As bestas voltaram à carga, formamos um semicírculo e recuamos em direção ao pilar, atirando para manter





as bestas distantes. Apesar de sua ferocidade, seus números estavam diminuindo e seus ataques foram se espaçando. De repente, white apontou para os alemães e gritou "Ele tem os cristais. Tenente, aquele homem não pode chegar à coluna." Dava pra sentir o desespero na sua voz. Uma das figuras de negro estava na coluna, e suas mãos brilhavam com um brilho rosado e intenso. o tenente Clark entendeu, e sem pensar, jogou seu rifle na direção de Jackson e gritou "Derruba ele! Derruba ele agora.." enquanto apontava para o homem de negro. Nunca mais vi um tiro com aquele, "metralhadora" Jackson largou o BAR, agarrou o rifle, e em um segundo, quase sem mirar, em pé, com pouca visibilidade, em uma arma certamente com as miras desreguladas, acertou um alvo em movimento a 400 jardas. o alemão caiu lentamente, apoiando-se na coluna; nesse momento, um silvo horrendo tomou a caverna, as bestas fugiram em desespero, os soldados alemães na piscina se debateram e caíram como se atingidos por um lança-chamas invisível. Nesse momento Bishop, white e o coronel inglês abriram os braços como se tentassem erguer uma barreira entre nosso grupo e o pilar. Falharam.

Bishop caiu ao chão em convulsões, Reynolds, Connor, Gardner e pagano morreram na hora. o sargento caiu de joelhos vomitando, Jackson também, fui atingido por uma onda de dor e náusea; mas resisti em pé. So por isso, vi o brilho esverdeado que saiu da base do pilar e desenhou no pilar, de novo e de novo, o símbolo maldito, A ESPIRAL PARTIDA, símbolo que ainda hoje assombra meus pesadelos, meus pesadelos e minha vigília. Ai, ai as coisas ficaram realmente ruins.



PROIBIÇÃO? Q

Meus leitores, mais uma vez escrevo a vocês para deixar claro o nível da corrupção e decadência na nossa cidade. Duas noites atrás, este repórter, conseguiu, sem muita dificuldade, digasse de passagem, localizar e ter acesso a um bar clandestino onde álcool é servido à vontade.

Neste bar, todos os tipos de farrapos humanos podem ser facilmente encontrados. De gangsters a policiais corruptos, de trabalhadores alcoólatras a moças “de reputação mais que duvidosa”.

Chego em uma insuspeitável farmácia, me dirijo ao atendente e forneço a “senha secreta” passada por um amigo. Ele abre uma porta no fundo do estabelecimento. Depois de alguns passos em um corredor escuro e lá estou eu, dentro do bar, um dos muitos Speak Easy escondidos na cidade.

Senhores e senhoras, é um bar completo, balcão, *barmen* e garçonetes. Tudo isso a menos de meia milha da delegacia de polícia mais próxima.

A iluminação é fraca, um rádio é o responsável pela música, e os “regulares” se reúnem em torno de um homem vestindo roupas caras, mas já bastante surradas. Em troca de algumas doses, o “General” conta uma estória. Normalmente ignoro este tipo de farrapo humano, mas, o pobre diabo, conseguiu imprimir muita verdade na estória fantástica que contava. Tento reproduzir o diálogo da forma mais fiel que consegui anotar (algumas lacunas eu preenchi de memória), é uma estória fantástica, mas

contada com muita paixão, e detalhes.

“Então, estávamos na caverna depois que Jackson derrubou o líder alemão com um tiro, algum tipo de gás invisível nos afetou, alguns de meus homens morreram, outros foram acometidos por uma náusea debilitante. Apenas eu, o Sargento O’Hara, Cristoferson, Lucas, Jackson, Bernard, Chaimowicz, a moça inglesa e o senhor White ainda estávamos de pé...”. “Quem é esse White?” – interrompe um dos ouvintes. “Tinha uma moça? E ela era bonita questiona?” outro.

O bêbado com a voz meio embargada responde: “White era um inglês que estávamos escoltando”. Nós avançamos rumo à posição alemã junto da coluna no centro do salão. Quando chegamos, um dos alemães, um civil vestindo um sobretudo negro, se levantou e apontou para nós. Ele falou alguma coisa em uma língua que não era alemão. Aí eles apareceram”.

“Eles quem? Os alemães??”, interrompe um dos policiais “de folga”.

“Os morcegos gigantes da outra história?”, pergunta uma moça com muita pouca idade, maquiagem carregada e exalando perfume barato.

“Calem a boca deixa o ‘general’ contar essa história!”, fala o *barmen* enquanto enche mais uma vez o copo do nosso contador de estórias.

Ele toma mais uma dose e continua: “Eram nossos rapazes o restante da nossa coluna que tinha ficado para trás. Eu respirei aliviado, mas meu alívio durou pouco. O cabo Ross cravou sua baioneta

Edição de 9 de Outubro 1928

QUE PROIBIÇÃO?

POR MARK DALE, REPÓRTER.

nas costas do Coronel inglês, enquanto outros atacaram Bernard e Lucas. Nossos homens, meus rapazes, estavam nos matando, sem motivo ou razão. O'Hara 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: 'JACKSON, derruba eles! Derruba eles todos!'. O contador de estórias 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, 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, 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 estória iria acabar em confusão, mas, uma voz grave com forte soquete italiano, interrompe dizendo algo como:

- "Ralph, tire as mãos dele. Se sabe o que é bom pra você! *Capiche?!'*"

O policial congela, ele reconheceu a voz, e se vira e responde em voz baixa:

- "Perdigueiro?" Aparentemente o italiano e esse policial, tem alguma história entre os dois.

- "Io mesmo, Ralph, estou aqui pelo meu tenente". Aparentemente o "general" foi realmente um oficial, e, hoje, conta estórias em troca de umas doses de uísque barato.

- "Esse bebum?" Responde o policial 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 algo talvez como: "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 e da prefeitura.

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

INTELIGÊNCIA DO EXÉRCITO DE SUA MAJESTADE ESCRITÓRIO 15 SEÇÃO 19

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 Mary Jane Kevinworst
Controler: I-4 Martin Lawrence

A situação estava desesperadora, imediatamente após os três mestres Seguidores da Luz acionarem a Coluna de Fogo Frio, 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 que 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 Chaimowicz J. NS 345712).

Chegamos tarde demais, o ritual de ignição do farol já havia sido iniciado. Um dos magos iniciou uma invocação que julguei ser dirigida a nós, me preparei para uma nova onda arcana, mas fomos enganados. Em uma 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 avançamos rumo à coluna central. W-7 entrou em confronto contra o Faroleiro (*Leuchtturmwärter*), derrubando-o 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 mago 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 da frente. 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 Seção 19 do soldado que nos guiou para fora, feito impossível em condições



Tokyo

cific Ocean

Australia

normais (Soldado raso Benelli P. NS 345712).

Mas a carga de alma amaldiçoada tocou a todos, sem dizer uma palavra o sargento recolheu algumas granadas e selou a saída que utilizamos. Ao retornarmos à entrada principal, encontramos ela igualmente desmornada (Coordenadas [REDACTED] Leste por [REDACTED] Oeste).

Operação bem-sucedida na medida que o objetivo primário, impedir a ignição do farol, teve êxito, com perdas de forças militares em níveis aceitáveis, e com perda alta de operativos Seção 19. Avaliação final, sucesso moderado.

*“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 estória 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 do fim da guerra, 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)...

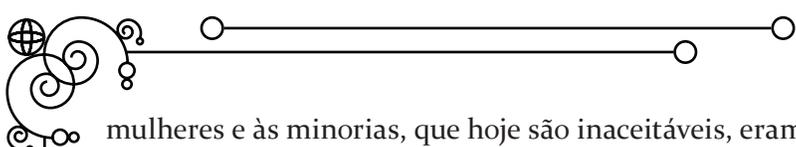
A ideia desta aventura é dar um aperitivo do que será o OPERA Mythos, que (espero) será lançado em alguns meses. É uma aventura montada para quatro ou seis personagens prontos. Preparamos não uma ficha, mas um dossiê completo para cada personagem com dicas de roleplay e explicação de habilidades específicas. 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 à vontade para pular os próximos três parágrafos.

H.P. Lovecraft (1890 - 1937) foi um escritor nascido nos Estados Unidos, um dos pioneiros da 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, lobisomens, demônios ou anjos). Essa coleção de criaturas alienígenas e de outras dimensões, é chamada de Cthulhu Mythos, ou simplesmente, Mythos.

Lovecraft escrevia contos ambientados no presente, na sua época, nos “Animados Anos 20”, uma época dinâmica, de invenções e inovações embaladas ao ritmo alucinante do Jazz. Para ser fiel ao clima dessas histórias, 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 ou na Amazônia, 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 mais de 100 anos atrás. A sociedade era diferente, e muitas atitudes em relação às



mulheres e às minorias, que hoje são inaceitáveis, eram normais no comportamento daquela época. O objetivo do jogo é diversão, então nossa recomendação para os mestres-de-jogo é que fiquem à 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 personagens de Lovecraft. Outro ponto comum é que, normalmente, esses personagens 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. Onde os jogadores são pessoas comuns, estão em claríssima desvantagem e têm muito pouco acesso a recursos como conhecimento dos Mythos, magia e artefatos.

- Pulp: Neste estilo de jogo, ainda existe uma clara desvantagem para os jogadores, mas estamos falando de personagens acima da média humana: com algum acesso a conhecimento dos Mythos, magia, artefatos e outros recursos, tais como poderes da mente.

- Heroico: Neste estilo, os jogadores enfrentam os Mythos com alguma chance real de vitória (pelo menos 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 eles durante a Primeira Guerra na caverna à qual devem retornar, e também acesso a poderes paranormais desencadeados pelo contato com os mistérios durante a aventura na caverna. 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 cada 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 o mestre-de-jogo e o jogador, pelo menos até o início do jogo, a partir daí, os jogadores podem ficar à 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 minicampanha para ser jogada em duas ou quatro 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, em uma região conhecida por suas cavernas e ar bucólico. Essa região foi palco da maior batalha da Primeira Guerra Mundial, onde não foi decidido apenas o destino de nações, mas do planeta inteiro em uma batalha cósmica paralela à Grande Guerra...

Só seis pessoas sabem exatamente o que aconteceu. Seis 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... Inicialmente, 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, e eu penso na aventura. Depois, todo mundo colabora com o trabalho do outro, lapidando carinhosa e diligentemente a joia final. E 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, Novembro de 2021.