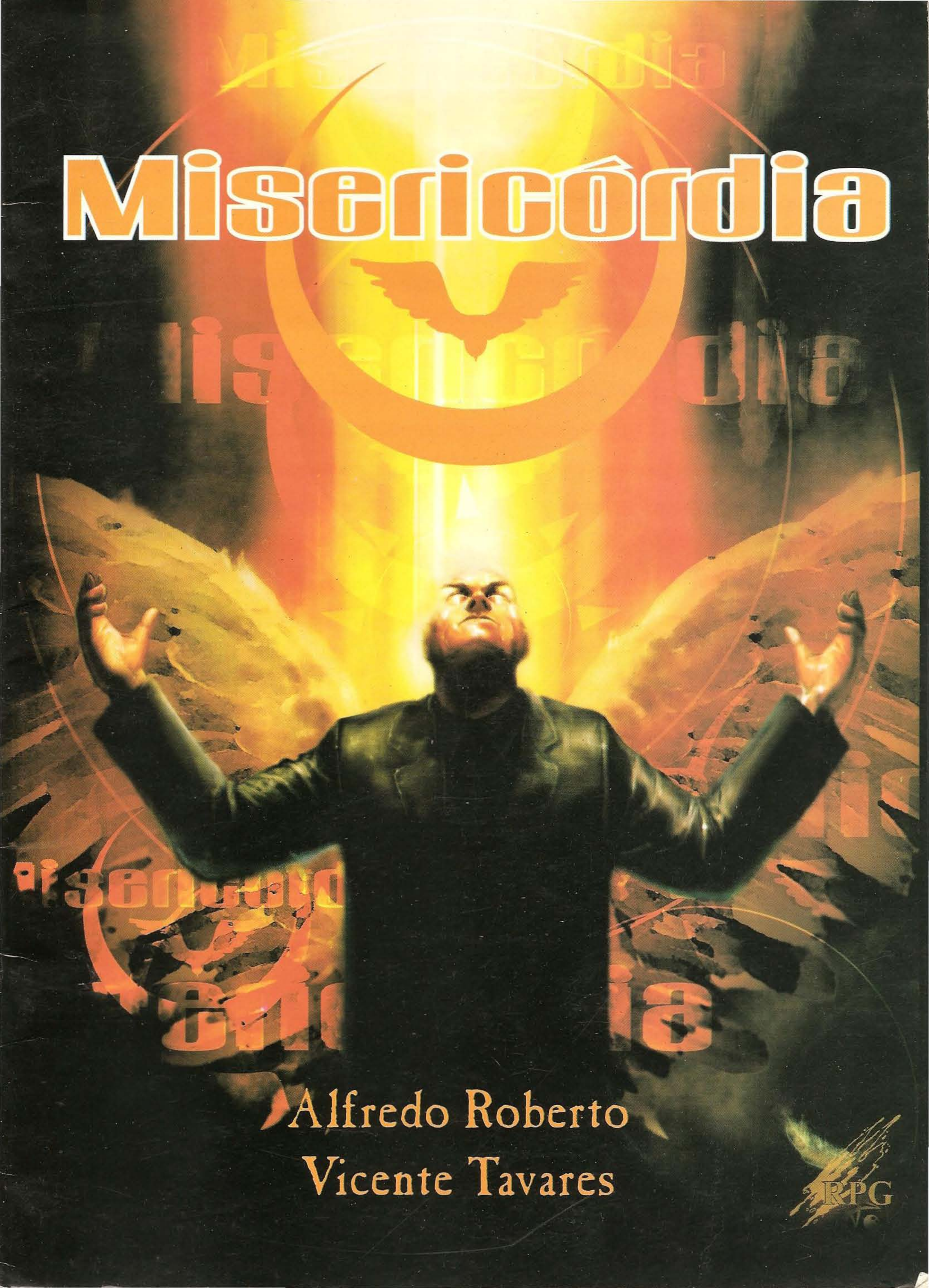


Misericórdia



Alfredo Roberto
Vicente Tavares





AS GALERIAS DO MUSEU - SUBSOLO (VEJA PAG. 14)

As descrições das áreas constam apenas como sugestões, o Mestre pode alterar o que achar conveniente.

• **Área 1:** A passagem no piso do museu leva ao centro desta sala onde poucas lâmpadas iluminam o ambiente deixando-o numa constante penumbra. Nesta área há uma chave elétrica que, se ligada, acenderá todas as lâmpadas da galeria.

Saindo da sala uma longa escadaria desce alguns metros terminando numa porta de ferro.

• **Área 2:** Este enorme salão está entulhado com as mais diversas peças de arte, desde vasos quebrados, estátuas, armaduras, até alguns quadros, móveis rústicos e outros.

A maioria das peças está coberta com lençóis brancos cheios de poeira. A iluminação da sala também não ajuda.

• **Área 3:** Seguindo pelo corredor os personagens deverão encontrar algumas marcas de sangue seco no chão, mas para isso devem ser bem sucedidos num teste de Percepção.

Nesta sala existem muitos quadros de todos os tamanhos, apenas obras não utilizadas pelo museu, não há nenhum quadro de valor, são peças de artistas desconhecidos que foram ignorados pelo público. Alguns quadros estão pendurados nas paredes, mas a maioria está no chão coberto com lençóis.

• **Área 4:** De acordo com o mapa é nesta sala que está a Lança do Destino:

Nesta sala diversas estátuas de todos os tamanhos estão guardadas, muitas delas seguram lanças de madeira com pontas metálicas, algumas possuem lanças de pedra também.

No fundo da sala existe um pequeno altar improvisado, exatamente no ponto marcado com um X no mapa. Neste altar, embrulhado em um pedaço de pano vermelho, está a ponta de uma lança.

Mestre: essa não é a Lança do Destino, mas uma réplica posta pela Madalena para ludibriar os ladrões.

Os personagens podem tentar um teste de Espiritualidade com redutor de -2 para perceber que aquela lança é falsa. Caso

nenhum personagem consiga perceber, Mira irá desconfiar, dizendo que a Madalena não deixaria a Lança ser encontrada tão facilmente. E insiste em procurar na outra sala marcada no mapa (a área 6).

• **Área 5:** Esse corredor secreto só irá se abrir se um mecanismo localizado atrás do altar da área 4 for ativado. O mecanismo pode ser um bloco solto no chão que deve ser pressionado ou algo assim.

Esse corredor possui mais marcas de sangue seco, desta vez muito mais fácil de serem notados, existem algumas manchas nas paredes também.

Se forem prudentes e possuírem Bom Senso ou testarem investigação poderão fazer um teste de Percepção para notar que neste corredor existe uma armadilha.

Qualquer personagem que pisar no terceiro bloco do chão irá disparar a armadilha, que pode ser:

a) Pequenas flechas saem das paredes e acertam todos no corredor, ou

b) Um enorme alçapão se abre no chão fazendo-os cair em estacas ou apenas num fosso de vários metros de profundidade.

O mestre deve escolher a armadilha que será ativada, ou ainda criar outra.

• **Área 6:** Nesta sala há apenas o manto da Madalena com ponta da Lança do Destino repousando sobre um pequeno altar de pedra.

O Mestre pode fazê-los retornar por onde entraram a partir daqui, e nesse caso

encontrariam com os membros da Irmandade do Armagedon assim que saírem do museu, devido à superioridade numérica seria mais inteligente que fugissem.

Se o Mestre quiser prolongar um pouco mais a aventura pode rolar o trecho a seguir.

Na base do altar de pedra há uma pequena e quase imperceptível alavanca que abre uma passagem bem estreita que leva à área 7.

• **Área 7:** Esta entrada secreta nem mesmo a Madalena conhecia, a passagem é estreita e conduz à uma longa escadaria, descendo vários metros.

Nesta escadaria não há nenhum tipo de luz ou iluminação, portanto, se os personagens não possuírem lanternas terão que descer no escuro (se é que vão se arriscar a descer).

Alguns degraus estão quebrados e outros acumularam limo com a umidade, tornando-se escorregadios. Por conta disso os personagens podem acabar escorregando e rolando escada abaixo se falharem num teste de Destreza.

• **Área 8:** Nesta sala há apenas uma caixa de ferro com o símbolo da SS em sua tampa, em volta há diversas inscrições em línguas estranhas e escrito em alemão está a seguinte frase:

"Aqui dorme o grande líder que aguarda a aurora negra para despertar e dominar ao lado dos quatro escolhidos."

Dentro da caixa existem ossos humanos. Esses são os ossos de Adolf Hitler e esta é sua cripta secreta. Tanto a caixa quanto os ossos são objetos amaldiçoados.

• **Área 9:** Saindo da cripta há um imenso corredor irregular que termina numa pequena sala redonda.

• **Área 10:** Essa sala é na verdade um fosso de saída, uma rota de fuga. Na parede desse fosso há uma escada que sobe por vários metros até sair numa tampa com grade. A grade pode ser arrombada com um teste bem sucedido de Força.

Essa saída leva a uma área próxima ao museu de Nuremberg e pode ser usada como rota de fuga para os personagens.



*“Não espere pelo Juízo Final.
Ele acontece todos os dias.”*

**Alfredo Roberto
Vicente Tavares**

Autores: Vicente Tavares
 Alfredo Roberto Oliveira Júnior
Revisão: Marcelo Luíz de Oliveira
Colaboração: Cristiano Chaves
 Marcelo Luíz de Oliveira
Conversão D20: Victor Scanapieco Queiroz
Prod. e Arte da Capa: Estúdios 3 Muleque e Central de Quadrinhos (Paulo César Hiroshi Arashiro)
Ilustrações: Carlos Brandino
Diagramação: Cristiano Chaves

IMPRESSO NO BRASIL

Agradecimentos:

(Vicente): A Deus (Sempre e em primeiro lugar), aos meus familiares (especialmente meu irmão Tavares), à Marilyn, minha namorada, ao Cristiano (pela oportunidade e paciência), ao pessoal da Conclave, à turma de RPG (Nunes, Leandro, Eduardo, André), Valberto (pelo armorial divino), aos amigos da Grimorium (valeu Mário), ao Alfredo (pela parceria), ao PC (pela arte fabulosa) e todos que me apoiaram nessa investida.

(Alfredo): A Deus (por ser quem é), à toda minha família (em especial à minha tia Iara, por todo o apoio e ajuda), a Daniela (minha namorada, que sempre me incentivou), ao Cristiano (pela oportunidade), aos meus amigos e também jogadores (?) de RPG (Ludmila, Nunes, Leandro, Eduardo, Rodrigo), ao pessoal da Conclave, ao pessoal que conheci na faculdade, ao Mário Câmara e aos amigos da Grimorium, ao Valberto (pelo já citado armorial divino), ao Vicente (pela parceria) e a todos que torceram (ou não) por mim nessa empreitada.

Tavares, Vicente.
 Oliveira Júnior, Alfredo Roberto
 Misericórdia / Vicente Tavares e Alfredo Roberto

-- Juiz de Fora: Conclave Editora, 2003.

p.

1. Jogos de Aventura
2. Jogos de Fantasia

Uma Advertência:

Apesar de todo o embasamento deste livro estar amarrado a eventos históricos reais, seu contexto é puramente fictício. Não tencionamos causar qualquer tipo de ofensa, criar correntes ideológicas ou, até mesmo, explicar fatos.

Os personagens e acontecimentos aqui descritos, ainda que em muito se baseiem ou se assemelhem à realidade, são simplesmente parte de uma ficção. Qualquer semelhança com fatos e/ou personagens reais, ou ainda, outras obras ficcionais, é mera coincidência.

Copyright © Conclave Comic Shop e Editora Ltda. - 2003

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte dessa publicação, à exceção das fichas de personagens e NPCs, pode ser reproduzida ou transmitida por qualquer processo de reprodução sem autorização prévia e escrita dos autores e da editora.

Conclave Comic Shop e Editora
 R. Jarbas de Lery Santos 1685, lj. 3309 - Juiz de Fora - MG - CEP: 36013-150
www.conclaveeditora.hpg.com.br
conclave@powermail.com.br

INTRODUÇÃO

Para que serve este livro?

Este livro traz uma aventura de RPG pronta para ser jogada. Todos os dados necessários para a condução desta história estão nas páginas a frente, desde informações relevantes sobre o ambiente onde se processa a aventura, até dados sobre NPCs, mapas de locais importantes, artefatos místicos, enfim, todos os dados necessários para se jogar.

O mestre pode utilizar a aventura Misericórdia da forma como esta está descrita ou alterá-la da maneira que desejar. O importante é que, no final, uma boa história seja contada e todos se divirtam! Por isso, são dados personagens prontos para jogo, todavia, se os jogadores desejarem criar os seus próprios PCs podem fazê-los, desde que sigam a linha apresentada a frente.

O livro é dividido em quatro partes: Prólogo, Aventura, Personagens e Apêndice. No prólogo há uma pequena história anterior aos eventos que serão vividos pelos personagens de forma a situar alguns dados necessários ao jogo. Na segunda estão todas as cenas da aventura detalhadas para serem narradas aos jogadores. Neste capítulo, existem caixas com textos de suporte, informações adicionais e algumas regras que visam ampliar as possibilidades da aventura. No terceiro capítulo são apresentados os personagens com seus históricos e suas respectivas fichas para o sistema Crepúsculo® e D20®. E, no Apêndice, encontram-se outros dados, tais como fichas, tabelas e elementos de jogo.

Siga em frente! Katherine e seus amigos aguardam você nessa emocionante aventura!...

SUMÁRIO

Prólogo 6

Capítulo I: Aventura 8

Cena 1: Contato com William Waldrow

Cena 2: Lágrimas da Virgem

Cena 3: Um Crepúsculo em Veneza

Cena 4: A História de Madalena

Cena 5: "Bendita és tu entre as mulheres"

Capítulo II: Personagens 18

NPCs

William Waldrow

Katherine Anderson

Michael Davis

Mira (Irmã Madalena)

Eliza (Irmã de Malta)

Padre Vitorino Salvatore

Jean Louis Danick

Dr. George Shawn

Personagens Prontos

Alex Ryan, o Ex-Agente do FBI

Greenberg Angel, o Cardeal

Donato Ramirez, o Policial

Zara Phuri Dae, a Cigana

Cris Keyes Gamble, a Ladra

Idéias de Continuação

Apêndice 27



PRÓLOGO

MONASTÉRIO ST. PETER

21:31

A chuva caía forte sobre o monastério, os raios iluminavam a fachada de pedra do lugar. William Waldrow colocou o grande manto preto, se preparando para descer, quando um envelope foi jogado por debaixo da porta. Ele o pegou, retirando de dentro dele uma carta. Sentou-se em sua poltrona, colocou os pés sobre a mesa e começou a lê-la.

~ X ~

De: Katherine Anderson

Para: William Waldrow

Olá William. Como vai?

Antes de qualquer coisa, tenho uma pergunta a fazer a você: acredita em anjos? Eu sei que você dirá que sim, mas muitos outros diriam não, do mesmo jeito que eu responderia a essa pergunta algum tempo atrás.

Até que aquilo aconteceu.

Foi a mais ou menos um mês. Eu não sei como explicar a você a sensação que tive naquela noite. A sensação de não saber de nada do que está realmente acontecendo. Ver que, diante da grandeza da criação, somos meros peões. Mas vou relatar tudo, de maneira fácil, para que possa tentar compreender o que me aconteceu. Tudo o que está em jogo.

Havia ido ao banco atrás de um empréstimo para quitar a hipoteca da casa. Havia sido despedida de meu trabalho e por isso não poderia garantir ao gerente o pagamento do empréstimo. Eu sei que pagaria. Mas ele queria algo que provasse isso, queria algo sólido e eu, infelizmente, tinha apenas minha convicção de que acertaria tudo. E assim, ele recusou o empréstimo.

Comecei a caminhar de volta para casa, mas quando percebi, havia andado muito e chegado até o parque, as primeiras luzes começaram a ser acesas, era quase noite, e eu havia caminhado o dia todo. Sentei em um banco de madeira, com a pintura branca já descascando, olhei a minha volta, havia alguns casais de namorados, lembrei-me de Mark, e do que ele me dissera naquela manhã:

"Me desculpe Katherine, mas conheci outra..."

Aquelas palavras ecoavam como trovões em minha mente. Levei minhas mãos ao rosto, e as lágrimas começaram a cair sobre minha face. Tentei contê-las com todas as minhas forças, mas a saudade e a dor da perda eram maiores, e eu nada pude fazer, foi nessa hora que a idéia me ocorreu. Olhei novamente a minha volta e não havia mais ninguém.

Caminhei até uma pequena ponte que ligava um lado do lago ao outro, senti o vento frio que soprava, e me lembro como o balé das luzes dos carros me hipnotizaram e quase me fizeram desistir. Como as luzes dos edifícios me mostraram que deveria haver alguém lá fora que seria minha outra metade, seria meu eterno amor, mas, como sempre, apostei errado, apostei no amor de um homem que apenas queria brincar comigo. Pode parecer estranho para você William, mas eu realmente amo aquele homem.

Olhei para a superfície prateada do lago, vi o reflexo das estrelas, e vi meu rosto refletido nela, sorri. Pela primeira vez naquele dia, foi quando ouvi aquela doce voz.

"Não faça isso."

Eu me virei em direção a voz, e vi um lindo homem, alto, vestindo uma camisa preta e um longo sobretudo negro, parado ali, me observando.

"Quem é você?"

Eu não sabia quem era aquele homem, mas estranhamente sentia que podia confiar nele, talvez pelo tom de sua voz, talvez porque eu precisasse realmente tentar confiar em alguém. Mas confesso a você, aquilo me deixou com medo no início.

"Por favor, não faça isso. Ele não quer que você faça."

"Quem não quer? Mark? Aquele idiota?"

Eu deveria saber que Mark viria atrás de mim, mesmo me dizendo que tudo havia acabado, seus pais não deviam saber do fim de nosso namoro. Mas quando eu pensei ter entendido tudo, as coisas começaram a ficar realmente estranhas.

"Não Katherine, Deus não quer que você faça isso."

"Deus? Como se ele soubesse da minha existência."

Minha fé já havia ido toda embora depois de tudo que havia passado, não sabia se Deus realmente se preocupava comigo... aliás, já não sabia nem se Deus realmente existia.

Hoje, me castigo por ter tido tamanha dúvida.

"Você é importante para Ele, todos são."

"Você não me conhece."

"Eu conheço Katherine, Ele conhece. Por isso estou aqui. Para salvá-la!"

"Me salvar? Do quê? De me jogar... ninguém vai me impedir!"

"Eu sei pelo que tem passado... seus problemas... você foi despedida de seu trabalho, seu namorado a deixou... e seus sonhos estão povoados por demônios."

Ele sabia sobre meus demônios, sabia meus problemas... isso até hoje me assusta William... como se pode conversar com um estranho que sabe mais sobre mim do que eu mesma?

"Quem é você?"

Foi quando ele respondeu a essa pergunta que comecei a entender o que se passava.

"Meu nome é Ayel"

"Mas como você pode saber tanto sobre mim?"

"Eu sou um Anjo."

"Por favor, não brinque comigo, eu nem o conheço, por favor..."

Nessa hora só me lembro de cair de joelhos, chorando, e aquele homem correr em minha direção e me abraçar. Eu pude sentir aqueles braços quentes me envolvendo, e o frio sair do meu corpo, acredite William, foi a primeira vez em muito tempo que me senti feliz, mesmo que por poucos segundos.

"Confie em mim Katherine, eu preciso que você confie em mim, só assim posso lhe ajudar."

Aqueles grandes olhos azuis penetraram em minha alma profundamente, foi como se aquele homem... aquele anjo pudesse ver tudo que eu sentia, com apenas aquele olhar, ele conheceu a mim, como ninguém jamais conheceu antes.

"Eu confio em você."

Ele sorriu e me ajudou a levantar, foi quando vi aquilo vindo em minha direção, cerrei meus olhos e vi que se tratava de um demônio. O mesmo demônio que povoava meus sonhos estava ali! Eu gritei e Ayel ficou frente-a-frente com aquele demônio que agora era real, infelizmente era muito real.

"Há quanto tempo Ayel!"

A visão daquele demônio era aterrorizante. Sua pele parecia avermelhada, havia algo como dois pequenos chifres na cabeça, longas unhas, e vestia uma roupa completamente negra. Sua voz ecoava em minha cabeça, assim como as vozes que ouvia em meus sonhos.

"O que faz aqui Ephisto?"

"Eu quis saber como Katherine estava, estava sentindo falta dela essa noite."

A gargalhada dele me assustava, e ainda hoje a lembrança dela me assusta.

"Saia daqui demônio. Você não irá levá-la."

"Desde quando você se tornou amante dos humanos, Ayel? Isso não é do seu feitio."

"Eu lhe disse Ephisto, você não irá levá-la!"

"E nem você!"

Ephisto pulou em direção a Ayel e cravou suas unhas no peito dele. Esse golpe teria partido o mais bravo dos heróis ao meio William, mas meu anjo se curvou, deu dois passos para trás e se levantou, como se nada tivesse acontecido.

A luta entre os dois se estendeu por um longo tempo, golpes que tombariam qualquer pessoa eram desferidos, mas eles continuaram a lutar, até que o demônio caiu exausto, imóvel.

"Você está bem?" - o Anjo me perguntou.

Fiz que sim com a cabeça

"Você tem uma missão Katherine, uma missão muito importante. Você tem que unir quatro relíquias em um ritual que você deve realizar."

"Eu?"

"Sim!"

Até hoje William, não sei porquê entregaram a mim essa tarefa.

"Um ritual para quê?"

"É preciso que você saiba, Katherine, não há tempo a perder!"

As palavras dele me causaram calafrios.

"E que relíquias são essas?"

"O espelho do Mandil, o sangue do Salvador, a Lança que perfurou o corpo do Messias e as lágrimas da Virgem."

"Mas onde eu as encontrarei?"

"Você receberá ajuda"

Eu abaixei a cabeça e fechei meus olhos, tentando pensar, mas era tudo tão irreal, tudo tão estranho.

"E como eu acabarei com isso?"

"Você mostrará a todos que estão no céu que os humanos estão prontos para receber outra graça."

"Mas como farei esse ritual?"

"Ele foi dado há muito tempo para vocês. Para um daqueles que vocês chamam de profetas."

"Não posso fazer isso..."

Você não acreditaria William, mas aquele demônio ainda estava vivo, e se levantou, com um sorriso macabro em sua face.

"Você não devia ter feito isso Ayel... Se voltar contra seus semelhantes por causa de meros humanos. Eles não são importantes. Nós é que somos."

"Tudo mudou Ephisto. Tudo mudou. Há muito em jogo."

"Vamos acabar logo com isso Ayel."

"Afastese Katherine."

O anjo se colocou em minha frente, me protegendo. Mas aquele demônio não atacou, ele simplesmente fechou os olhos e começou a falar em uma língua que eu desconheço, depois desapareceu.

"Para onde ele foi?"

"Eu não sei, mas preciso voltar."

Ele disse isso com uma voz fraca, havia algo de errado com ele.

"Você está bem?"

"Sim, mas preciso voltar. Guarde esse espelho, tudo depende dele."

Ele caminhou até algumas árvores que se encontravam ali e desapareceu.

Ainda levei um tempo para entender tudo que havia acontecido. Para dizer a verdade William, até agora não sei se realmente entendi.

Por isso peço sua ajuda, sei que você não queria mais se envolver com esse tipo de assunto, mas você deve possuir amigos, então, por favor, me ajude. Sinto que aquele demônio logo voltará. Preciso encontrar logo as relíquias.

Aguardo sua resposta.

Katherine

~ X ~

William Waldrow dobrou a carta e a guardou em uma das gavetas, se recostou na poltrona e se pôs a pensar.

- Ajude-a William.

Ele se virou e viu um homem parado ao lado de sua cama.

- Ela não sabe de nada Ayel. Por que a meteu nisso?

- Ela é a escolhida.

- Escolhida de quem?

- Ele a escolheu, ela será importante na luta final, mas precisa de ajuda.

- Por que você não a ajuda?

- Antes de desaparecer, Ephisto jogou sobre mim algum tipo de energia demoníaca.

- Do que está falando?

- Eu não posso me aproximar dela. Não posso descer à Terra por muito tempo. Logo, não poderei descer nunca mais.

- E desde quando você se importa com os humanos, Ayel?

- Tudo está em jogo. Não só os humanos.

- Então é por isso que está ajudando-a? Por que isso atingirá você?

- Eu preciso da sua ajuda, porque esse ritual foi tentado antes, mas todas as escolhidas pereceram.

- Certo. Eu a ajudarei, mas não farei isso por você ou por Ele, farei por ela.

- Você irá sozinho?

- Não, outros me ajudarão. O que é muito mais do que você fez.

- Eu... - Ayel olhou para a janela, para a chuva que escorria lá fora - Que Deus esteja com você.

- Ele sempre está.

O anjo caminhou até a janela, uma forte rajada de vento a abriu, um raio cortou os céus e ele desapareceu.

CAPITULO I



AVENTURA

BRANDINO

Misericórdia é uma aventura pronta para quatro a seis personagens para os Sistemas Crepúsculo® e D20®, mas qualquer mestre pode adaptá-la para outros sistemas.

No conto inicial conhecemos uma mulher (Katherine) que recebe a estranha visita de um homem que diz ser um anjo (Ayel). Esse anjo pede a Katherine que junte quatro relíquias sagradas. Entretanto os motivos dessa missão não ficaram muito claros. Ayel apenas afirmou que não resta muito tempo.

Misericórdia traz informações sobre as quatro relíquias. Locais e datas constam apenas como sugestões para que o Mestre possa adaptar para uma campanha que já esteja em andamento, ou iniciar uma campanha nova. A ordem em que as relíquias são encontradas pode ser alterada, mas o Mestre deve escolher com cuidado para não atrapalhar no desenvolvimento da história.

As fichas dos NPCs e das quatro relíquias podem ser encontradas no final. Também incluímos cinco personagens prontos que podem ser utilizados pelos jogadores.

Os personagens podem ter diversas histórias e crenças, mas todos devem estar do lado da Ordem, ou disfarçados como tal.

CENA 1: CONTATO COM WILLIAM WALDROW

Os personagens recebem a missão de seus superiores para encontrar William Waldrow numa praça bastante movimentada no centro de Nova Orleans.

William é um homem robusto de aproximadamente 40 anos de idade, com barba e cabelos grisalhos e olhos verdes. Possui grande força, vigor e agilidade. É sábio, inteligente e seus olhos são muito vivos e atentos a tudo a sua volta.

O encontro ocorre às 17:00, nesse horário muitas pessoas estão andando pela praça e o ponto de encontro será um banco ao lado de um chafariz.

William é discreto e vai esperar até que todos compareçam ao local marcado para só então se revelar.

Ele é objetivo e durante toda a conversa olha nos olhos dos personagens como se estivesse investigando os sentimentos de cada um.

Ele diz:

"Meus caros amigos, eu os chamei aqui porque preciso de pessoas capazes e qualificadas para uma missão de suma importância. Mas o tempo é curto, por isso peço que me acompanhem até uma pequena loja bem próxima daqui. No caminho os detalhes serão fornecidos."

Caso seja questionado sobre o porquê de ir a essa loja ele explica que precisa encontrar um objeto que está com um antigo amigo.

Considerando que os personagens decidam acompanhar William (e deveriam, pois seus superiores mandaram ajudá-lo) ele vai contando a história de Katherine e sua conversa com o anjo Ayel (o Mestre pode se sentir a vontade para mostrar a carta que Katherine enviou ou apenas resumir a história como achar que deve).

"Minha missão é importante e muitos servos do Inimigo sabem dessa importância e temo que a vida de minha amiga esteja em sério risco. Minha obrigação

é protegê-la e ajudá-la de todas as formas possíveis, mas sei que encontrarei obstáculos e é por isso que peço a ajuda de vocês. Posso contar com seu apoio?"

Tendo sido destacados para essa tarefa por seus superiores os personagens deverão ajudar (se o Mestre estiver usando os personagens prontos, estes irão ajudar William apenas como retribuição por favores do passado).

William poderá oferecer uma recompensa em dinheiro pela ajuda, sendo que ele pagará metade agora e a outra metade somente quando concluírem a missão (contanto que Katherine não morra), o valor poderia variar entre \$5.000,00 e \$10.000,00, ou outro valor que o Mestre achar apropriado.

CENA 2: LÁGRIMAS DA VIRGEM

Da praça onde estavam até a loja do Louis será apenas um passeio de carro.

A loja Louis Danick de Artigos de Ocultismo é uma lojinha minúscula situada num beco sem nome e entulhado de lixo, onde o cheiro de podridão se mistura com o aroma adocicado dos incensos da loja.

A iluminação do lugar, além de precária, falha a todo instante deixando o recinto numa constante penumbra. Empoleirada num canto da loja fica uma enorme coruja cinzenta, tão velha quanto seu dono. A coruja é cega de um olho e por conta disso costuma derrubar itens da loja quando faz vôos ocasionais para se exercitar. Seus piados altos e estridentes costumam assustar os frequentadores. Assim que entram na loja a velha coruja de Louis faz um vôo rasante que termina num vaso oriental quebrado.

Louis vem atendê-los e William não se surpreende com sua aparência. Parecendo bastante feliz em vê-lo:

"Louis, como tem passado seu francês safado?"

"Queria que tivéssemos tempo para conversar, meu bom amigo, mas a Katherine precisa que você se encontre com ela em Veneza urgente!"

"Dessa vez não há tempo para delongas. Vá e ajude-a! Você sabe o que está em jogo" – disse Louis seriamente.

"Eu só quero saber quando esse jogo irá terminar..." – respondeu William

"Muito mais cedo do que esperamos, William. Agora tome, vá imediatamente!" – Louis entregou um pequeno embrulho a William.

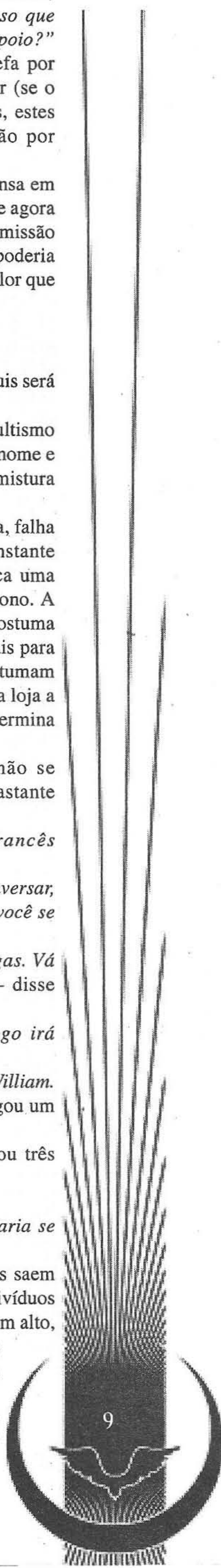
William abriu o embrulho e encontrou três pequenos cristais e disse:

"São as lágrimas da virgem?"

"Sim, agora vá. Ele jamais me perdoaria se algo desse errado por minha causa."

Sem demora William e os personagens saem da loja e voltam ao beco onde encontram sete indivíduos impedindo a passagem. Ao centro está um homem alto, robusto e de pele negra que qualquer um pode notar que lidera aquele pequeno grupo. Com sua voz grave e firme fala:

"William, inocente William, sabe que ela não conseguirá! Entregue-me as lágrimas."



LÁGRIMAS DA VIRGEM

"Estavam ali muitas mulheres, observando de longe: eram as que vinham seguindo a Jesus desde a Galiléia, para o servir."
– Mateus 27.55

No ato da crucificação de Cristo, muitos estavam presentes, incluindo as mulheres que o seguiram desde a Galiléia. Dizem que quando a Lança perfurou o corpo do Messias, Maria, sua mãe, chorou caída de joelhos e suas lágrimas se transformaram em pequenos cristais ao tocarem o solo. Um garoto que assistia a tudo as entregou a José de Arimatéia, que as levou consigo.

Por mais de 1500 anos esses cristais ficaram desaparecidos e ninguém sabe realmente o que ocorreu com eles durante esse período. Até que em 1787 o rei da França, Luís XVI, alegou possuí-los. E realmente, em sua coroa, havia três pequenos cristais de brilho incrível.

Com a Revolução Francesa de 1789, o Rei Luís XVI foi destituído de seu poder e guilhotinado, a Igreja tentou recuperar sua coroa, pensando em finalmente possuir as lágrimas da virgem, mas quando a recuperaram, os cristais não estavam mais lá.

Hoje a igreja continua tentando encontrá-los, na esperança de que haja outras "lágrimas da virgem", já que o número preciso de cristais que foram dados a José de Arimatéia nunca foi mencionado.

Dizem que quem segurar junto ao peito tais cristais, se pensar em fazer o bem, terá seus pecados perdoados, enquanto que quem pensar em fazer o mal, terá a pele queimada pelos cristais, ficando assim marcado como pecador eternamente.

Alguns boatos dizem que Jean Louis Danick, um antiquário de Nova Orleans alega ter os cristais da coroa de Luís XVI, segundo o próprio Louis ele recebeu esses cristais das mãos do seu "grande amigo Luis, o rei da França, pouco antes da guilhotina", Louis tem a fama de ser insano!

Crepúsculo: Se o portador dos cristais possuir mais pecados que virtudes terá a pele queimada. Se o número de Virtudes for maior, então o portador faz um teste de Espiritualidade. A metade da margem é o número de pontos de pecado que são retirados. As Lágrimas também podem ser usadas contra um inimigo. O portador deve encostá-las no alvo e fazer um rolamento de Espiritualidade Vs. Vontade do alvo, a margem é a quantidade de danos ou Espiritualidade que o alvo perde. O Funcionamento das Lágrimas, quando usadas contra adversários é o mesmo da *Dádiva Ignavus Nível 1 – Arma Espiritual – mais detalhes veja Livro Básico de Crepúsculo (pág. 130).*

D20: Se o personagem que encostar nos cristais tiver mais pecados que virtudes, sofrerá um dano permanente de 1d4 na Espiritualidade. Se tiver mais virtudes que pecados, deve fazer um teste de Espiritualidade (CD 16). A metade da margem é o número de pontos de pecado que são retirados. Para utilizá-los contra um oponente, o personagem deve ser bem-sucedido em um ataque de toque e fazer um teste oposto de Espiritualidade contra a Vontade do alvo. Caso o personagem que utilizou os cristais passe nesse teste, o alvo sofre um dano permanente de 1d4 na Espiritualidade.

"Deixe-os em paz, Shawn, lembre-se que o jogo ainda não acabou." – interrompe Louis saindo da loja.

São seis membros da Irmandade do Armagedon além do próprio Dr. Shawn. Como lidar com eles fica por conta dos jogadores, o Mestre pode conferir suas estatísticas de jogo no final da aventura.

Os personagens podem tentar fugir ou enfrentá-los, a escolha é deles. Se os personagens perderem essa briga os membros da seita vão levar as lágrimas e deixá-los inconscientes. Quando despertarem deverão encontrar e recuperar a relíquia. (que será levada para Veneza, mas os jogadores devem investigar para descobrir isso).

CENA 3: UM CREPÚSCULO EM VENEZA

Encontrando Katherine

Tendo resolvido a situação, William diz que devem ir à Veneza para encontrar e proteger Katherine que está sendo perseguida pelos membros da Irmandade do Armagedon. Enquanto isso, ele vai encontrar-se com seu amigo Michael, que irá ajudá-lo a recuperar uma das relíquias.

Os personagens podem querer acompanhar William, mas devem ser persuadidos a não fazê-lo, pois Katherine precisa de proteção e William já terá a ajuda de Michael.

Katherine está sendo ajudada pela Irmandade de Malta, e encontrará com os personagens na Catedral de São Marcos.

Ela estará esperando numa sala secreta acessível pelo confessionário. Para descobrir isso, entretanto devem conversar com o padre Salvatore (sua ficha se encontra no final da aventura), e convencê-lo de que estão ali para ajudar Katherine. (mencionar o nome de William irá ajudar a conquistar a confiança do padre).

Uma vez que tenham conseguido convencer Salvatore de seus reais intentos poderão encontrar Katherine, que está bastante machucada e sendo cuidada por Eliza, uma Irmã de Malta, que foi enviada por Ayel para ajudar Katherine em sua missão, (a ficha de Eliza consta no final da aventura).

Depois das devidas apresentações Katherine irá revelar que o Espelho do Mandil, que ela recebeu de Ayel, foi roubado pela Irmandade do Armagedon que a espancou até quase a morte.

Agora eles devem ir buscá-lo antes que os servos do Caos utilizem-no para fins profanos.

Eliza conseguiu a ajuda de seis irmãs de Malta, mas elas vão agir em segredo, pois a Madre Mestra da Ordem, Angelina Di Caprio, não permitiu que Katherine fosse ajudada nessa missão.

Para a próxima noite essas irmãs que decidiram ajudar Eliza e Katherine vão se reunir para elaborar um plano para recuperar a relíquia.

Os personagens têm algum tempo livre para fazer o que bem entenderem, esse tempo pode ser usado para investigação sobre a Irmandade do Armagedon em Veneza, para descansar, para conhecer o território, ou o que quiserem inventar.

*"Doutor Shawn?" – William parece surpreso
– "Quando foi que se voltou contra Cristo?"
"Quando soube quem seria o vencedor."*

Para maiores informações sobre Veneza, seus personagens e seitas consulte *Um Crepúsculo em Veneza: Cidade dos Pombos*.

Plano de Ação

Na noite marcada os personagens devem comparecer a um pequeno galpão próximo da igreja São Marcos onde encontram Katherine, Eliza e outras seis irmãs de Malta. O local a ser invadido, segundo as investigações de Eliza, é um depósito que fica no distrito portuário de Marghera, uma área recente e moderna de Veneza.

Deixe-os à vontade para estabelecer os planos que quiserem, um ataque coordenado deve ser feito. Apesar dos apelos de Katherine, ninguém mais aceitou ajudá-la, nenhuma outra ordem da cidade enviou qualquer apoio, se os personagens tiverem contatos em Veneza e resolverem utilizá-los, fica a cargo do Mestre permitir ou proibir essa ajuda extra.

O fato é que assim que o plano de ataque deles estiver concluído, todos serão atacados de todos os lados por diversos membros da Irmandade do Armagedon, eles estão fortemente armados e antes de invadir o local eles lançam granadas de gás lacrimogênio.

Se os personagens tiveram a boa idéia de cercar o perímetro e ficar vigiando, serão abatidos por dardos com tranqüilizantes. De um jeito ou de outro os servos do Caos são superiores àquele pequeno grupo e acabam por nocautear a todos.

Após o combate os personagens são vendados, amarrados e levados como prisioneiros. Não há meios de se soltar, pois terão sido revistados pela Irmandade do Armagedon e estão sob constante vigilância, não sendo deixados sozinhos.

Plano de Fuga

Desvendados, os personagens e Katherine descobrem como os membros da Irmandade do Armagedon souberam daquela reunião marcada, pois Eliza e as demais irmãs de Malta que estavam com eles, na verdade eram membros da Irmandade do Armagedon trabalhando sob disfarce para acabar com as irmãs.

Ranierè Bonatti, um líder da Irmandade do Armagedon aparece para torturá-los, ele diz que Katherine deve ser corrompida e levada a negar a Deus, enquanto através das palavras certas sendo entoadas o Espelho do Mandil irá refletir sua alma corrompida ao céu, o plano exatamente oposto à missão de Kat, que deveria mostrar sua alma pura e sua fé no Criador.

Para levá-la à heresia todos os métodos podem e serão empregados, desde o espancamento à violência sexual, quanto àqueles que deveriam ajudá-la e protegê-la (no caso, os personagens), serão torturados e mortos diante de Katherine para que ela compreenda quantas pessoas condenou à morte.

Toda essa história é passada a Gagliani, o membro da Irmandade encarregado de fazê-la negar o nome de Deus, e amaldiçoá-lo por sua existência. Além de Gagliani existe um outro servo que deverá entoar os cânticos para fazer refletir toda a escuridão da alma de Katherine.

Quando Ranierè está saindo com a traidora Eliza seguindo atrás, ele se volta e ordena que Eliza

O ESPELHO DO MANDIL

"Probate Spiritus si ex Deo sunt"

- Rito Primário

Um pequeno espelho quadrado, medindo 30x30 cm, com sua moldura feita em ouro e, incrustado na base, um pequeno rosto barbado.

O espelho foi encontrado em uma capela na Escócia, a 30 km de Edimburgo. Essa capela seria um dos últimos redutos dos Templários na Europa, após sua caçada incessante por parte dos Inquisidores. Em algumas inscrições que se encontraram perto de onde o espelho foi encontrado, duas delas chamaram atenção: uma que dizia "Probate Spiritus si ex Deo sunt", que significa "Testar a alma para ver se ela provém de Deus", e outra onde era contada a história de como esse espelho foi achado.

Segundo a história, esse espelho foi encontrado por um cavaleiro durante a 4ª cruzada em uma espécie de arca em Constantinopla. Segundo o relato de quem a encontrou, ele pode ver sua alma, seus medos, seus desejos e seus sonhos refletidos no espelho. Admirado, ele o carregou consigo de volta ao templo de Salomão, onde foi mostrado a todos, e em seguida, uma caravana o levou a França.

Com a perseguição da Inquisição aos templários na França, alguns fugiram para Escócia, onde construíram essa pequena capela, e lá guardaram o espelho em uma arca semelhante a que ele fora encontrado. Até hoje não se sabe quem construiu esse espelho, e nem o motivo da sua construção.

O mosteiro que o guardava pegou fogo em 1843 e durante o incêndio um anjo chamado Ayel entrou em meio ao fogo e recuperou a relíquia das mãos de um demônio que queria destruí-lo. Ayel guardou consigo o espelho até recentemente quando ele o entregou a Katherine, junto com uma missão de suma importância para a humanidade.

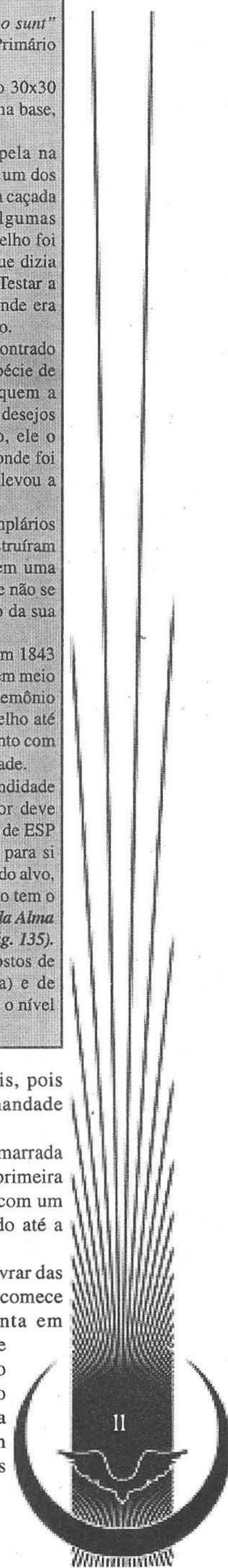
Crepúsculo: O Espelho do Mandil reflete a profundidade da alma das pessoas. Para utilizá-lo, seu portador deve apontar o espelho para o alvo e fazer um rolamento de ESP versus Vontade mesmo. Quando voltar o artefato para si novamente, conhecerá fragmentos da personalidade do alvo, que tipo de ser este é, e assim por diante. O Espelho tem o mesmo poder da *Dádiva Prophetica Nível 2 - Visão da Alma - mais detalhes veja Livro Básico de Crepúsculo (pág. 135)*.

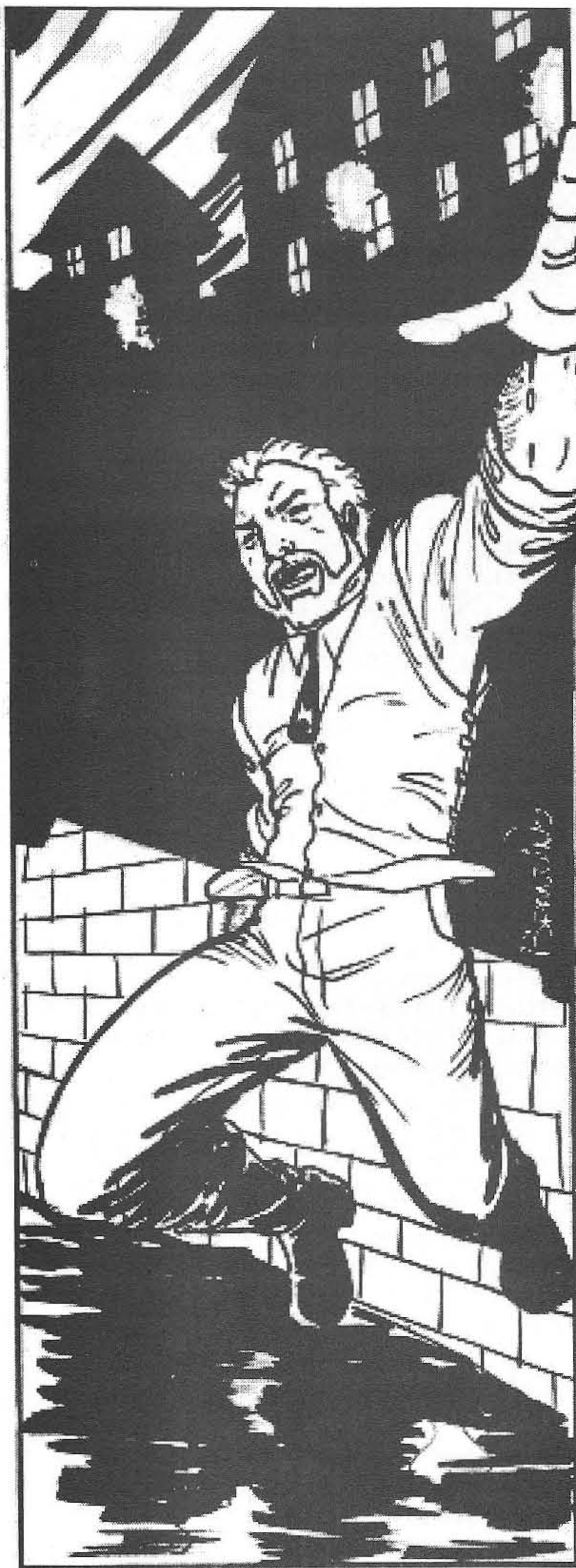
D20: Ao ser utilizado, devem ser feitos testes opostos de Espiritualidade (pelo personagem que o utiliza) e de Vontade (pelo alvo). Utilize os mesmos efeitos que o nível 2 de Prophetica.

seja presa, torturada e morta com os demais, pois ela já não tem utilidade nenhuma para a Irmandade do Armagedon.

Apesar dos protestos, ela também é amarrada junto com os demais para morrer. E essa é a primeira atitude de Gagliani: matar Eliza a sangue frio com um corte de faca na garganta e deixá-la sangrando até a morte diante de Katherine.

Deixe que os personagens tentem se livrar das amarras que os prendem antes que Gagliani comece seu trabalho, por enquanto ele se contenta em esbofetear Katherine, ofendê-la verbalmente e fazer promessas da dor que ela irá sentir se não amaldiçoar o nome de Deus. Ao mesmo tempo o outro servo, bem mais magro e esperto segura o espelho e entoia uma série de versos em línguas estranhas, ora latim, ora grego e outras línguas desconhecidas.





exigência de seus algozes e amaldiçoar o nome de Deus é que a ajuda aparece...

Ajuda Bem-Vinda

William aparece, acompanhado de uma irmã Madalena, que atira contra o servo que segurava o espelho e recitava os versos, William corre para impedir que Gagliani use uma faca para matar Katherine, se os personagens estiverem em condições façam os ajudar, caso contrário só poderão observar a luta e torcer para que William saia vencedor, enquanto eles lutam Madalena apenas liberta Katherine e a leva para longe dali, pedidos de socorro ou para libertá-los não serão atendidos, ela apenas diz que devem primeiro tirar Kat dali e depois voltará para ajudar.

De um modo ou de outro William consegue sobrepujar seu adversário e matá-lo. Apressado, ele liberta os personagens e conta rapidamente que seguiu pistas para encontrá-los aqui, mas que devem sair rápido, pois existem membros da Irmandade do Armagedon que estão chegando.

Ao sair da igreja enfrentam os membros da Irmandade do Armagedon, mas devido ao estado debilitado dos personagens e a superioridade numérica dos inimigos William empreende uma fuga que os leva a pular nos canais fétidos. Entretanto essa manobra já estava nos planos de William, pois assim que pulam no canal Madalena aparece com um pequeno barco para resgatá-los e dessa forma conseguem despistar seus perseguidores.

CENA 4: A HISTÓRIA DE MADALENA

Mais tranquilos num pequeno quarto de um hotel de quinta categoria, eles tomam um banho e tratam suas feridas. Katherine é medicada, sedada e posta para dormir e descansar um pouco, afinal de contas ela é a que está mais machucada.

Enquanto isso William explica que pediu a Michael (um amigo de sua plena confiança), que localizasse e resgatasse a quarta relíquia, as Lascas da Cruz, que está em alguma parte do Egito, segundo as lendas. Resta, portanto a missão de proteger Katherine e encontrar a Lança do Destino, a arma usada pelo centurião romano para perfurar o peito do Messias crucificado.

Mira, a irmã Madalena que os acompanha ficou sabendo a respeito da missão de William e decidiu ajudá-lo, ela diz que por séculos desde a morte do Cristo a Ordem das Madalenas vem procurando recuperar essa relíquia sagrada das mãos daqueles que a querem para propósitos malignos, assim ela diz:

“Durante séculos, a Lança tem sido passada de pai para filho de uma família que descende da linhagem de Lázaro, o amigo de Jesus que foi ressuscitado pela palavra do Messias. Essa família manteve a Lança em segredo para evitar que fosse alvo da cobiça do homem. Entretanto no início do século IV a Lança esteve de posse de Constantino, o imperador romano, e depois dele diversos líderes militares,

O Mestre deve incentivar os jogadores a raciocinar um meio de se livrar dessa situação e boas idéias devem ser recompensadas. Se os jogadores pensarem num bom plano deixe-os colocá-lo em prática e se necessário dê um empurrãozinho para que o plano dê certo, só não facilite demais as coisas para eles. Caso o plano fracasse ou não consigam pensar em nada, deixe que sejam torturados por alguns minutos, mostre a eles que Katherine está desesperada implorando por misericórdia, mas seus suplicios não são atendidos, apenas quando ela estiver próxima de desistir e aceitar a

incluindo Carlos Magno tiveram a Lança durante suas batalhas de sucesso."

"Depois a Lança voltou para a família de Lázaro, mas foi roubada durante um incêndio criminoso na casa do guardião."

"Após décadas de procura a Lança surgiu novamente. No museu de Hofburg em Viena, e lá permaneceu por um período, mas então outro líder militar almejou a Lança."

"O inimigo da humanidade, o genocida Adolf Hitler havia conseguido a relíquia, mas não podia permanecer com ela, foi então que um grupo com as melhores combatentes da Ordem das Madalenas entrou no covil do vilão e encontrou-o com a Lança em mãos, lutaram com suas vidas e almas e dessa batalha restou Hitler vencido, porém vivo, quatro irmãs mortas e uma, apenas uma Madalena restou viva, triunfante com a Lança em sua guarda novamente."

"Os relatos oficiais falam que o exército americano invadiu o lugar e encontrou a Lança a salvo e levaram-na de volta ao Museu de Hofburg."

"O que aconteceu ali realmente é que a irmã Madalena, apesar de estar muito ferida, conseguiu fugir até um local onde escondeu a Lança longe da ganância de todos, deixando uma réplica em seu lugar para que os americanos encontrassem; depois foi encontrada por um servo de Deus que lhe ofereceu proteção e cuidou de seus ferimentos, mas apesar de tudo não resistiu e morreu, sem revelar onde escondera a relíquia."

"Existe um fato a respeito dessa história conhecido por poucas pessoas, mesmo dentro da Ordem das Madalenas: aquela Madalena tinha uma filha, a quem ela relegou um pequeno colar com a foto dela mesma, ainda bebê, e atrás dessa foto existe um pequeno mapa com a localização do esconderijo da Lança."

Até mesmo o mais distraído jogador terá percebido a deixa para interrogar quem é e onde está essa filha, e este colar com a foto/mapa. A resposta é simples e objetiva:

"Eu sou a neta daquela Madalena que salvou a Lança das mãos de Hitler, e o colar que falei é este que trago em meu pescoço e que pertenceu à minha mãe. Antes que morresse ela me passou o legado dessa história e desse segredo que deveria trazer comigo até que soubesse a hora certa de retirar a relíquia de seu esconderijo. E a hora é agora, mas precisarei da ajuda de vocês."

Galerias

O local exato da relíquia ela não revela e diz que irá guiar a todos até lá ao amanhecer. A única pista que ela dá é ao dizer que a Lança nunca deixou o solo alemão.

Na manhã seguinte, para surpresa de todos Katherine estará totalmente curada de todos os ferimentos. Ela diz que durante a noite surgiu um anjo (que não era Ayel) e cuidou de todos os seus machucados.

Milagre à parte, Mira diz que vai conduzi-los ao local onde está a Lança. Todos viajam de avião até Nuremberg, do aeroporto seguem direto ao museu de Nuremberg, lá Mira diz:

LANÇA DO DESTINO

"Mas um dos soldados lhe abriu o lado com uma Lança, e logo saiu sangue e água."

— João 19,34

Esta é a arma que perfurou o Messias quando este se encontrava crucificado. Diz-se que o sangue sagrado banhou a ponta metálica da Lança, e que esse sangue protege aquele que a usa.

Depois da crucificação ela esteve perdida por muito tempo até parar nas mãos de Constantino, o imperador romano. Depois disso uma série de líderes militares prósperos tiveram a posse dessa arma, dentre eles Carlos Magno dentre outros.

Em 1912, a Lança passou a fazer parte de uma coleção no Museu de Hofburg em Viena. Em setembro desse ano, um jovem chamado Adolf Hitler visitou o museu e ficou sabendo sobre o histórico de poder da Lança. Nesse momento, Hitler, que tinha muito interesse em artefatos religiosos de poder, ficou contemplando-a, e sentiu uma conexão mística entre ele e a Lança. Após essa visita Hitler chegou a dizer:

"Eu fiquei lá tranquilo, olhando fixamente para a Lança por vários minutos, esquecendo de tudo à minha volta. Ela parecia conter algo oculto em seu interior, que me evadia, parecia que eu sentia, eu sabia intimamente e não podia trazer à consciência... Eu sentia ainda como se eu mesmo a tivesse segurado antes em algum século passado da história. Que eu mesmo uma vez a tivesse clamado como meu talismã de poder e segurasse o destino do mundo em minhas mãos..."

Em 14 de Março de 1938, quando ele subiu ao poder da Alemanha, Hitler a anexou à Áustria e ordenou que a Lança, junto com o resto da coleção de Hofburg, fosse enviada para Nuremberg em um trem blindado da SS. A Lança foi mantida na Igreja de St. Catherine por 6 anos, até que em outubro de 1944, foi construída uma abóbada subterrânea para protegê-la. Seis meses depois, em 30 de abril de 1945, às 2:10 PM, o exército americano invadiu a abóboda e resgatou a Lança e toda a coleção de Hofburg. Hoje a Lança Sagrada foi devolvida para o Museu de Hofburg, em Viena, e permanece envolta em mistério.

Crepúsculo: o jogador deve encostar a ponta da lança no ferimento de um indivíduo e rolar Espiritualidade. A margem + 5 indica quantos pontos de dano o usuário cura da ferida do alvo. É como se o usuário estivesse usando a *Dádiva Vita Nível 5 – Cura Verdadeira* – mais detalhes veja *Livro Básico de Crepúsculo* (pág. 134).

D20: Igual ao nível 5 de Vita – concede uma cura de 4d8 + 10 pontos de vida. O bônus nesse caso não depende do nível do personagem, é constante. Ainda assim, o personagem deve um fazer um teste de Espiritualidade para ativar este poder, da mesma forma que o teste de Dádiva.

"Este é o lugar! Embaixo desse museu existem galerias subterrâneas muito antigas; nesses túneis encontraremos a Lança sagrada, mas para isso precisaremos descobrir um meio de chegar às galerias."

"Existe um único acesso a essas galerias" – Mira diz – "É uma passagem secreta que apenas o curador do museu conhece."

Tendo essa informação cabe aos jogadores descobrirem o local exato da passagem ou convencer o curador a revelar este local. Mira realmente não sabe onde fica a entrada das galerias.



O Passado e o Presente

Quando chegam à porta do museu, numa praça onde casais de namorados passeiam, pássaros se alimentam de migalhas e as crianças correm felizes, diversos pregadores anunciam o fim do mundo, que é tempo de se arrepender dos pecados porque a volta de Cristo está próxima. Nada que os personagens não tenham visto antes em grandes praças brasileiras, são religiosos fervorosos que buscam arrebanhar fiéis aos seus cultos.

Entretanto Mira se detém olhando uma velha mendiga que apregoa algo em alemão.

Então algo acontece:

A velha, ao olhar para Mira, pára a pregação e se aproxima, seu cheiro é bastante desagradável devido aos vários dias sem banho, os dentes estão apodrecidos e as palavras são confusas, incompreensíveis.

Quando páram uma de frente para outra fitando seus olhos bem no fundo, a mendiga começa a chorar e mesmo sem saber porque Mira também chora, passados uns

poucos instantes aquela mendiga começa a falar com a voz firme, de forma clara.

“Você deve ser Mira!” – ela fala – *“Você tem os olhos de sua mãe e a mesma ternura.”*

“Como sabe meu nome?” – Mira pergunta meio surpresa.

“Eu escolhi seu nome. Pedi a minha filha que quando ela tivesse uma filha, como eu havia profetizado, ela lhe desse o nome de Mira.”

“Então você é a Madalena que tirou a Lança das mãos de Hitler?” – pergunta William já sabendo a resposta.

“Sim sou eu, mas isso foi há muito tempo atrás. Hoje eu sou apenas uma velha que foi amaldiçoada pelo ditador. Privada de minha sanidade até que a Lança fosse entregue nas mãos dela!” – ela fala tocando nas mãos de Katherine com muito carinho. – *“Faz idéia da importância de sua missão mulher abençoada?”*

Katherine meio atônita, sem saber o que responder apenas sorri.

“Por cinquenta anos tenho visto você, em meus sonhos, visões e delírios, e quando os anjos vêm me ver eles falam de você. Não falhe. Prove que é capaz de suportar. Prove que é digna!”

“Eu não sei do que está falando. O que quer dizer com suportar? Ser digna?”

Madalena sorri com grande ternura e disse:

“Não importa agora. Não há tempo. Vão buscar a Lança antes que o homem cego chegue até vocês.”

“Shawn está aqui? Como ele pôde saber?” – perguntou William.

“Ah! João, sempre curioso, por isso o Rabi o amava tanto, deixe as perguntas para depois e faça o que deve ser feito, vão agora. A passagem para as galerias fica atrás do terceiro pilar no segundo bloco no chão do museu. Apressem-se, vão.”

Sem perder mais tempo todos vão embora, Mira se despede de sua avó, a mulher que aprendeu a admirar por seu sacrifício e determinação, mas nunca tinha conhecido.

“Vá com Deus minha neta, você honra e orgulha todas as Madalenas da tua família que vieram antes de ti, por sua força de vontade, fé e sabedoria para discernir o momento certo de recuperar a relíquia. Que Deus esteja contigo.”

A Lança de Longinus

Entrando no museu encontram a passagem para as galerias, mas entrar vai exigir um teste de furtividade com redutor de -3, devido aos seguranças e freqüentadores do lugar. Se tentarem fingir ser da manutenção, o truque funcionará até que o curador do museu apareça.

Ralph, o curador é um alemão muito velho e carrancudo, com cerca de 1,80m de altura, muito gordo e careca, o tempo todo ele enxuga o suor da testa com um pequeno lenço, ele fala apenas em alemão e em inglês.

Esse curador está aliado às forças do Caos e irá tentar descobrir quem são os invasores e o que eles estão procurando nas galerias, se ele desconfiar que a

Lança do Destino está ali, ele irá tentar matar os personagens para ficar com a relíquia.

Dungeon Crawler

Uma vez que consigam entrar nas galerias o Mestre poderá utilizar o mapa da contracapa para se orientar ou criar outro se assim desejar, esse mapa estará no colar de Mira (Veja a contracapa).

CENA 5: "BENDITA ÉS TU ENTRE AS MULHERES"

Fuga de Nuremberg

De qualquer modo quando saem do museu são perseguidos pelos membros da Irmandade do Armagedon novamente. Que estão no encalço deles desde o início.

Em sua fuga encontrarão Ayel, que se prontifica a ajudá-los detendo os membros da Irmandade por alguns instantes. Com essa ajuda angelical eles conseguem fugir e chegar ao aeroporto onde um avião particular os aguarda para levá-los ao Cairo, no Egito.

Durante a viagem William conta onde esteve quando se separou do grupo:

"Enquanto vocês resgatavam Katherine em Veneza eu entrei em contato com Mira, da Ordem das Madalenas de Veneza para que ela nos ajudasse. Ela tem seguido vocês desde que desembarcaram, aguardando o momento de ajudá-los."

"Também pedi a um grande amigo chamado Michael que localizasse e recuperasse a quarta e última relíquia: As Lascas da Cruz."

"Michael conseguiu achar a relíquia na cidade do Cairo, para onde estamos indo agora encontrá-lo. Estamos muito próximos de conseguir nosso intento amigos, e de maneira alguma teríamos conseguido sem vocês."

A viagem será tranquila e confortável, os personagens podem conversar com William, Mira ou Katherine e estes responderão suas perguntas amigavelmente.

Em determinado momento Katherine irá conversar em particular com William e manifestar sua preocupação. Apesar de estar falando baixo, os personagens poderão ouvir a conversa com um teste de Percepção.

"Estou muito preocupada William" – ela diz – "Os pesadelos voltaram e só temos até meia noite para realizar o ritual."

"Não se preocupe Katherine" – diz William – "Nós vamos conseguir, estamos muito próximos... Além disso se algo der errado podemos tentar novamente."

"Ora William, você entende de astronomia, sabe que um evento como esse demora para se repetir, não sei se até lá estarei viva!"

Percebendo que estão sendo ouvidos eles param a conversa e não responderão perguntas a respeito disso, fazendo-se de cansados dirão que devem dormir.

Cairo, Egito.

Chegando ao Cairo todos seguem de carro até a sede de um grupo de seminaristas, onde deverão encontrar Michael. Nesse grupo estão Christian e Thomas, dois irmãos que conhecem William de longa data. Thomas vem conversar com William, se algum personagem prestar atenção poderá escutar o seguinte:

"William, que bom revê-lo. Há tempos não nos encontramos."

"É verdade, Thomas, já fazem sete anos, desde a última vez." – responde William – "Mas devo permanecer pouco tempo em solo egípcio, neste momento preciso saber com urgência onde está Michael."

Thomas assume uma expressão de visível preocupação e até sua voz torna-se mais séria ao falar:



"William, estou preocupado com o comportamento de Michael, ele tem agido de maneira estranha nos últimos dias."

"Estranha como?"

"Ligações misteriosas, saídas sorrateiras durante a madrugada, livros estranhos que ele mantinha ocultos no quarto dele, só pra citar o óbvio."

"Onde ele está agora?"

"Não sabemos, ele saiu ontem e não voltou, nem avisou nada."

Preocupado e intrigado com aquelas palavras William decide procurar por alguma pista no quarto de Michael.

Chegando ao quarto, após arrombar a porta, William fica imóvel observando aquela cena improvável:

No quarto de Michael havia diversos recortes de revistas com cenas de guerra, mutilações, crucificações etc. Alguns hieróglifos traduzidos numa escrivania falavam de um culto ao deus egípcio Anúbis, o deus dos Mortos, e símbolos desenhados nas paredes. São seis símbolos dispostos em círculo com um sétimo símbolo no centro.

Thomas, aterrorizado, irá identificar os seis símbolos como sinais demoníacos, e o sétimo símbolo é uma escrita angelical. Os personagens poderão confirmar a informação com um teste de Ocultismo para reconhecer os símbolos.

Sítio Arqueológico

Cabe aos personagens investigarem a cena e interrogar pessoas para descobrir o que significa tudo aquilo e, principalmente, onde está Michael Davis.

O padre responsável pelo grupo de seminaristas chama-se Jamal Ahmed Issa e ele foi o último que falou com Michael quando este saiu. Jamal conta que Michael recebeu uma ligação e saiu parecendo bastante transtornado, sem dar atenção ao padre que lhe perguntava para onde ia daquela forma.

Os tais livros estranhos que Thomas falou estão no quarto de Michael e são em sua maioria livros sobre a religião e mitologia egípcias. Em especial sobre o deus Anúbis.

Caso qualquer um dos jogadores perceba e comente algo sobre o interesse de Michael por Anúbis, Thomas dirá que, próximo do deserto, meio afastado da cidade, há um templo secreto de adoração a Anúbis que foi descoberto essa semana por arqueólogos que ainda estão analisando a área.

William decide investigar e pede para os personagens irem junto enquanto Mira e Katherine ficam sob a proteção de Jamal e Thomas.

Seguem de carro até o local do templo de Anúbis. Lá encontram muitos policiais e há certo tumulto devido à presença da imprensa que está sendo mantida afastada para que a descoberta do templo não venha a público "antes da hora", como afirmam as autoridades.

Se entre eles houver algum agente da lei, de qualquer país, seja agente do FBI, membro da Scotland Yard, ou qualquer outra força da lei, eles poderão obter algumas informações sobre a confusão, caso contrário deverão esperar até o

anoitecer quando os policiais vão embora, ficando apenas dois seguranças cuidando do sítio.

Os policiais informam que um homem entrou no templo e parece ter roubado uma peça valiosa, mas ninguém sabe exatamente qual foi a peça roubada. Um outro homem tentou impedi-lo, mas acabou sendo vencido num combate que resultou em algumas peças valiosíssimas quebradas. Esse homem prestou seu depoimento na delegacia do Cairo e já foi liberado.

Os nomes das duas pessoas não serão revelados.

No caso de invasão, sendo bem sucedidos em testes de Furtividade eles poderão entrar no templo por uma abertura lateral sem que ninguém perceba e procurar por alguma pista!

Se falharem os seguranças vão perceber a tentativa de invasão e avisarão às autoridades na primeira oportunidade.

Dentro do templo vão notar no salão principal sinais de uma luta que resultou em algumas estátuas egípcias quebradas. Cabe agora a capacidade de investigação dos personagens para encontrar uma câmara onde a luta se iniciou.

Numa sala a esquerda do salão principal está tudo praticamente intocado, exceto por um pequeno detalhe que a polícia do Cairo não conseguiu notar: um bloco solto debaixo da estátua de um gato. Ali há um pequeno compartimento vazio, mas há marcas bem recentes de impressões digitais, se tiverem tempo para analisar descobrirão que as impressões digitais são de Michael.

Além dessa evidência, se os personagens procurarem com bastante cautela encontrarão uma pequena corrente de prata com um crucifixo em ouro. William ao ver a corrente irá lamentar e reconhecer que aquela pequena jóia pertencia a Michael.

Por dedução William afirma que Michael esteve ali e aquele compartimento vazio abrigava nada menos que o relicário com as Lascas da Cruz. Ele diz:

"Provavelmente quando retornarmos encontraremos Michael com as Lascas da Cruz."

A frase parece estar mais carregada de esperança do que de certeza.

Seqüestro

Quando estão saindo do templo ouvem algumas pessoas entrando no lugar.

Se forem bem sucedidos num teste de Furtividade poderão permanecer escondidos. Primeiro eles ouvem Michael dizendo:

"Isso não estava nos planos"

Depois podem ver alguns membros da Irmandade do Armagedon chegarem armados.

Michael é amarrado e amordaçado e poucos instantes depois chegam Mira e Katherine, também amarradas.

Por fim, gabando-se da vitória, surgem Ephisto e Shawn.

Cabe aos personagens decidirem como reagir a esta situação.

De qualquer forma Mira aproveita um instante de distração e ataca Shawn, fazendo com que as relíquias que ele trazia caíam no chão. Este é o momento ideal para um ataque em conjunto.

Os personagens devem desamarrar Katherine e Mira que pegam as relíquias e fogem para outra sala do templo. O combate segue durante algum tempo até que surge o anjo Ayel trazendo consigo as Lascas da Cruz.

Michael, que foi solto por William, grita para o anjo:

"Traidor, aliado do demônio"

Antes que possa dizer mais, o demônio Ephisto mata-o com um único golpe no peito.

Ayel entrega as Lascas para Katherine, pede que ela realize o ritual, e avança para lutar contra o demônio.

Enquanto Mira, William e os personagens mantêm os servos do Caos ocupados, Katherine realiza o ritual conforme Ayel havia lhe dito.

Katherine vê uma luz surgindo do céu sobre sua cabeça, invadida pela presença do Espírito Santo, ela cai de joelhos em prantos, sentindo-se agraciada por Deus. Em seu ventre ela sente algo se mover... ela sabe que aquele movimento foi de um bebê!

"Bendito é o fruto do vosso ventre"

Em meio à luta Ephisto sorri e foge. Shawn e os demais membros da Irmandade do Armagedon fazem o mesmo. William sem entender nada, aproxima-se de Katherine para perguntar:

"Katherine, você está bem?" – ele diz – "O que está acontecendo?"

Com os olhos lacrimejando Katherine responde:

"Nós conseguimos William, conseguimos!"

Ayel se aproxima com um sorriso de contentamento nos lábios:

"Sim Katherine, você conseguiu. E eu sabia que o faria. Onde outras falharam você teve sucesso. Agora cuide bem dessa dádiva que carrega e lembre-se que muitos vão tentar matá-los, mesmo aqueles que são aliados hoje. Deve protegê-Lo a todo custo"

Ayel irá acusar Michael de estar aliado ao demônio e de ter tentado destruir as Lascas para evitar que Katherine conseguisse realizar o ritual. E, afirmando que não pode permanecer muito tempo na Terra, irá embora levando consigo as quatro relíquias recuperadas.

Passados alguns poucos minutos Louis entra no templo, apressado. Olhando para Michael morto no chão ele lamenta:

"Cheguei tarde demais."

Olhando para Katherine e Mira, Louis força um sorriso e pede:

"Madalena, leve Katherine para um local seguro imediatamente! A vida dela está em risco."

Sem contestar Mira leva Katherine para fora do templo e elas partem.

Louis explica para William que Michael entrou em contato com ele para avisar que havia descoberto o pacto entre o anjo Ayel e o demônio Ephisto para que Katherine fosse enganada.

O plano do anjo era roubar e corromper as Lascas da Cruz para que Katherine desse à luz uma criança maculada pelo mal e com isso se tornasse um dos generais do Caos. Louis afirma que o anjo pode não ter tido tempo suficiente para realizar seu intento e, nesse caso a criança nascerá pura como qualquer bebê.

Mas o anjo com certeza irá tentar tomar a criança de sua mãe no momento do parto...

LASCAS DA CRUZ

"Desça agora da cruz o Cristo, o rei de Israel, para que vejamos e creiamos."

- Marcos 15,32

Após o sepultamento de Cristo, muitos se perguntaram o que havia acontecido com a Cruz e quem havia levado tal objeto consigo, já que no dia seguinte à crucificação, a Cruz havia desaparecido.

Tais dúvidas duraram mais de 1000 anos.

Até que em 1177, durante a Segunda Cruzada, o Rei de Jerusalém, Balduíno IV foi carregado ao campo de batalha para animar as tropas cristãs contra o sultão Saladino. Junto com ele, o Bispo de Belém levou consigo um sacrário, onde se encontravam as lascas de madeira da Santa Cruz, que ainda continham o sangue de Cristo.

Após as cruzadas, esse sacrário ficou desaparecido, teorias sobre seu paradeiro povoaram a comunidade cristã. Destruída, roubada, perdida, eram apenas algumas das teorias que eram faladas na época.

Toda essa "discussão" acabou sendo esquecida com o fim da Idade Média, mas ressurgiu, quando em 1987 um frade veneziano, chamado Giovanni Straluzi, identificou o sacrário em um templo muçulmano no Oriente Médio.

Algumas investidas da igreja na tentativa de recuperar o sacrário foram feitas, mas todas falharam. Após um terremoto em 1995, o templo foi destruído, a igreja foi até lá, mas para a surpresa de todos, o sacrário havia novamente desaparecido. Algumas pessoas dizem que o sacrário continua na mão dos muçulmanos, enquanto outras alegam que a igreja católica o está escondendo.

Alguns estudiosos atribuem poderes às lascas da Cruz, já que estas estão embebidas com o sangue do Salvador. Alguns desses poderes seriam: a imortalidade, a cura para todos os pecados, a cura para os males da carne, entre outros.

Acredita-se que o sacrário com as lascas da cruz esteja no Cairo, Egito de posse de um padre.

Crepúsculo: Aquele que tocar nas lascas automaticamente terá seus pecados cancelados e suas virtudes elevadas. Devendo fazer um teste simples de Espiritualidade. Obtendo sucesso, pontos de pecados são transportados para as virtudes, devendo ser distribuídos pelo Mestre, em caso de falha nada acontece. Se ocorrer uma falha crítica o número de virtudes se transporta para os pecados, mostrando assim que a alma do portador está irremediavelmente corrompida.

Teste de Espiritualidade, o número de acertos é igual ao tempo (em horas) que o personagem troca virtudes/pecados. A quantidade de Virtudes e écados é definida pela metade da margem de acerto arredondada para baixo. Só pode ser usado uma vez ao dia. As Lascas também podem ser usadas contra um alvo. Para isso role ESP Vs. ESP, a margem é o tempo e a margem/2 é a quantidade.

D20: O personagem que toca as lascas deve fazer um teste de Espiritualidade (CD 12). Metade da margem (arredondado para baixo), seja um sucesso ou uma falha, determinará o número de horas e um quarto da margem (arredondado para baixo) determinará a quantidade de pontos de Virtudes ou Pecados que serão trocados. Para usar as lascas contra um alvo, faz-se testes opostos de Espiritualidade; considere a diferença entre os dois testes como a margem para determinar a duração e a quantidade de pontos trocados.

Segundo acredita-se o anjo Ayel corrompeu as Lascas fazendo quem tocar ser corrompido totalmente, não se sabe se isso realmente aconteceu.

CAPÍTULO II



PERSONAGENS

Neste capítulo você encontra os personagens desta aventura. São dados pequenos históricos e as fichas dos integrantes da história. Inicialmente apresentamos personagens prontos para serem usados como PCs, todavia, se os jogadores e o mestre assim o desejarem poderão criar seus próprios personagens. Em seguida são apresentados os NPCs do jogo, com seu histórico e ficha. Caso o mestre precise de mais NPCs que serão enfrentados durante a aventura, pode consultar o **Guia dos NPCs** da Editora Conclave.

PCs (Personagens Jogadores)

ALEX RYAN – Ex-Agente do FBI

Nascido em 26 de Março de 1965, em Cleveland, Alex Ryan foi criado em Washington por seus pais Deborah Anne e Robert Durval Ryan. Possui um irmão e uma irmã. Enquanto sua irmã Sarah tornou-se uma excelente médica, seu irmão Edward, ou Ed, tornou-se traficante de drogas.

Alex vive jurando que vai prender Ed e, apesar de o tê-lo pego em flagrante inúmeras vezes, nunca cumpriu sua promessa.

Seus pais morreram num acidente ainda não explicado, restando a Alex a sempre conselheira Sarah e o jovem inconsequente Ed...

Alex, Sarah e Ed tiveram uma infância feliz como poucos têm o privilégio de ter, vindos de família rica, estudaram nas melhores escolas que Washington tinha a oferecer. Já nessa época Alex dava sinais de sua forte personalidade, sempre calmo e compassivo, foram poucos os momentos de fúria que teve, seu descontrole era algo inaceitável.

A opção pelo FBI foi apenas um modo que encontrou de fazer justiça, a sua justiça. Ed faz exatamente o mesmo, apenas escolheu os bandidos ao invés dos mocinhos.

Sua carreira no FBI não foi glamourosa como se vê nos filmes. Alex passou por maus bocados na Academia, em Quântico, e logo que se tornou agente de campo teve que enfrentar uma série de problemas durante o caso Williams, quando atirou na cabeça de Vanessa Williams, esposa de um traficante que carregava um bebê no instante do disparo. Não haveria qualquer problema se um fotógrafo de um jornal sensacionalista não tivesse registrado tudo com sua câmera, transformando-o num assassino frio e cruel. Depois desse caso sua carreira esteve estagnada por quatro anos quando finalmente teve o caso Thompson em mãos, um traficante de armas e explosivos preso por Alex (na verdade Thompson foi pego pelo irmão de Alex, o traficante Edward)

O sucesso no caso Thompson fez com que a sua carreira decolasse numa sucessão de casos resolvidos pela sagacidade e astúcia do agente Alex, sempre usando saídas inteligentes para situações inusitadas.

Recentemente Alex foi suspenso diversas vezes por comportamento impróprio até que no último mês ele foi finalmente exonerado do FBI. Tentou suicídio e foi impedido por William Waldrow, toma antidepressivos e luta para reerguer sua vida.

ALEX RYAN

Crepúsculo

Estirpe: Humanus; **Caráter:** Arcanjo; **Caricatura:** Brigadeiro; **Vocação:** Bioquímico; **Ofício:** Ex-Agente do FBI; **Crença:** Nenhuma; **Aparência:** 1,80m, 80kg, cabelos curtos e negros, olhos castanhos

FOR 7 DES 6 VIT 6 INT 5 PER 7 CAR 4 ESP 3

Vontade 5

Vantagens/Desvantagens: Antecedente Pecaminoso, Ceticismo, Classe Média Alta

Habilidades: Arrombamento 6, Química 8, Luta 8, Computador 5, Condução 8, Armas de Fogo 10, Intimidação 6, Detecção de Mentiras 7, Primeiros Socorros 5, Investigação 8, Italiano 6, Esquiva 6.

Virtudes/Pecados: Ira 2, Vaidade 1, Coragem 1.

D20: Humanus Combatente 3 /Perito 2; TD Leal e Mau; DV 3d8+6 mais 2d6+4, 37 pv; Inic. +2; Classe de Armadura 12 (+2 Des); Bônus de Ataque Base: +4; Fort +5, Ref +3, Von +7; For 16, Des 15, Con 14, Int 13, Sab 17, Car 10, Esp 8.

Perícias e talentos: Abrir Fechaduras +6, Computação +5, Condução +7, Conhecimento (química) +7, Cura +5, Intimidação +6, Línguas (Italiano), Procurar +7, Sentir Motivação +6; Briga, Tiro à Queima-Roupa, Esquiva, Coragem 1, Ira 2, Vaidade 1

GREENBERG ANGEL – Cardeal

Nascido de uma nobre família inglesa o jovem Greenberg Angel viveu na Inglaterra até completar 15 anos quando se mudou para a Itália, onde estudou para ser padre.

No seminário conheceu William Waldrow e Michael Davis com quem mantém grande amizade até hoje.

Greenberg sempre foi um grande orador, sempre teve esse dom consigo. Seus discursos são eloquentes, inspiradores e foi graças a isso que conseguiu sua nomeação para Cardeal do próprio Papa.

Fisicamente é de estatura mediana, excelente condição física (graças a exercícios que faz quase que diariamente), cabelos inteiramente brancos (apesar de seus apenas 40 anos), curtos e espetados.

Psicologicamente é concentrado, inteligente, controla suas emoções com grande maestria. É perseverante, corajoso e determinado, mas seu grande defeito é não medir seus atos para alcançar seus objetivos: "Os fins justificam os meios" costuma dizer.

O cardeal Greenberg Angel, aos olhos de todos é um homem santo, enviado por Deus para fazer o bem e ajudar as pessoas que precisam. De certa forma isso é verdade, mas ele não é tão bom assim como todos pensam e em segredo faz muitas coisas que ninguém imagina.

Além de fumar compulsivamente, é um excelente lutador de boxe e atirador, qualidades muito úteis quando ele tira a batina para vestir suas roupas escuras e confortáveis que lhe garantem a mobilidade necessária para caçar demônios.

Greenberg é estéril, mas não virgem... apesar de ser cardeal ele sempre quis ter uma família e filhos para passar adiante seu legado, por isso adotou, em segredo, um bebê abandonado no hospital em 1998.

Ele ama muito seu filho e fará qualquer coisa para garantir sua segurança, como foi dito ele não mede seus esforços para atingir seus objetivos.

Crepúsculo

Estirpe: Humanus; **Caráter:** Serafim; **Caricatura:** Grão Duque; **Vocação:** Assassino; **Ofício:** Cardeal; **Crença:** Catolicismo Romano; **Aparência:** 1,75m, 70kg, cabelos brancos, curtos e espetados; corpo atlético, olhos castanhos
FOR 4 DES 6 VIT 6 INT 5 PER 5 CAR 7 ESP 6

Vontade 5

Vantagens/Desvantagens: Aliado, Antecedentes Pecaminosos, Fiéis, Protegido (filho), Segredo, Vício (cigarro), Força Espiritual.

Habilidades: Angelologia 6, Boxe 7, Dissimulação 7, Liderança 7, Sedução 6, Teologia Católica 5, Armas de Fogo 6, Atuação 7, Furtividade 6, Investigação 6, Demonologia 6, Italiano 7, Ocultismo 6, Líbia 6.

Dádivas: Ignavus 1, Obsigno 1.

Virtudes/Pecados: Coragem 1, Honra 1, Gula 1, Vaidade 1, Luxúria 1.

D20: Humanus Sacerdote 4 / Renegado 1; TD Neutro; DV 4d4+8 mais 1d6+2; 27 pv; Inic. +2; Classe de Armadura 12 (+2 Des); Bônus de Ataque Base: +2; Fort +3, Ref +5, Von +5; For 11, Des 15, Con 14, Int 13, Sab 13, Car 17, Esp 15.

Perícias e talentos: Atuação (interpretar) +6, Blefar +7, Conhecimento (angelologia) +5, Conhecimento (demonologia) +5, Conhecimento (teologia) +4, Esconder-se +5, Furtividade +5, Procurar +5; Briga, Força Espiritual, Ignavus 1, Obsigno 1

Coragem 1, Honra 1, Gula 1, Luxúria 1, Vaidade 1

ZARA PHURI DAE – Cigana

Essa bela cigana nasceu numa pequena cidade francesa chamada Les Saintes Maries, durante a tradicional festa cigana na cidade.

Zara cresceu pelo mundo, nas viagens do seu povo, até completar 15 anos, quando sua mãe Sara Mirna Phuri Dae adoeceu e decidiu se estabelecer com seu marido Pietro.

Nesse mesmo ano Zara se casou com Zima, um belo cigano que lhe deu uma filha chamada Eva. Zara e Zima permaneceram viajando pelo mundo. Entretanto há alguns anos Zima foi morto quando tentava roubar uma cruz de ouro de uma mansão na Espanha.

Como punição pela tentativa o dono da cruz tentou matar Zara e sua pequena filha e teria conseguido se não fosse pela ajuda de William, que lhes deu guarida.

Desde então Eva tem vivido na Itália com os avós e Zara se dedica à vingança e apesar de já ter tentado matar o assassino de seu marido, falhou e quase morreu ao enfrentar os seguranças da mansão. Para Zara essa vingança significa sua honra, a honra de seu marido e enquanto não conseguir o que pretende, não permitirá se apaixonar ou se envolver com outro homem.

Zara aprendeu com seu marido a manejar facas com extrema agilidade, mas nunca usou uma arma de fogo. Além de linda é uma excelente dançarina, essa é sua profissão e sua vida. Ela também lê a sorte das pessoas nas cartas do tarô, nas runas ou nas mãos.

Fisicamente Zara é extremamente bonita, dotada de um rosto angelical, cabelos negros e cacheados em suave contraste com sua pele clara e olhos verdes. Seu corpo é escultural com a sensualidade de dançarina e a agilidade

e sutileza de um gatuno. É simpática, sincera e bondosa, mas é incrivelmente teimosa.

Nas horas vagas gosta de ir a igrejas, onde se sente verdadeiramente em paz. Gosta de cantar e compor canções alegres e tristes, de acordo com seu estado de espírito.

Como herança de seu povo cigano ela prefere cores alegres e vibrantes e suas roupas podem ser classificadas como ousadas, sem cair na vulgaridade. Atualmente, com 28 anos ela está morando num acampamento cigano em São Paulo.

DONATO RAMIREZ – Policial

Donato Ramirez é um brasileiro nascido em São Paulo. Tem 25 anos de idade, 1,75m de altura, cerca de 70Kg, cabelos loiros e olhos azuis. É um homem extremamente calmo e perfeccionista. Reservado e observador, é detalhista e gosta de sempre ter certeza plena do que está fazendo.

Sua mãe morreu em seu nascimento devido a complicações no parto. Seu pai era um excelente médico até morrer quando Donato tinha 18 anos de idade.

A morte do pai não afetou muito o comportamento de Donato, nem mesmo sua carreira. Aos dezenove anos formou-se em Psicologia pela USP, no ano seguinte entrou para o Serviço de Inteligência da Polícia Federal onde atuava traçando perfis psicológicos dos assassinos.

Ajudava a equipe de investigação descobrindo padrões nos atos ou assassinatos cometidos pelos suspeitos. Sempre que trabalhava num caso procurava analisar o passado do assassino junto ao passado das vítimas, estabelecendo a relação entre eles.

De intuição muito forte, ajudou a prender muitos criminosos. Sempre que podia terminava seu relatório com uma entrevista pessoal com o assassino acompanhada de seu laudo a respeito. Era sua assinatura

ZARA PHURI DAE**Crepúsculo**

Estirpe: Deadalus; **Caráter:** Principado; **Caricatura:** Grão General; **Vocação:** Dançarina; **Ofício:** Cigana; **Crença:** Catolicismo Romano; **Aparência:** 1,65m, 57kg, cabelos negros cacheados, pele clara, olhos verdes
FOR 4 DES 6 VIT 5 INT 5 PER 5 CAR 7 ESP 6

Vontade 5

Vantagens/Desvantagens: Aliados (ciganos), Muito Bonita, Muito Pobre, Força Espiritual, Teimosia, Objetivo Conductor.

Habilidades: Dança 7, Armas Brancas 6, Ocultismo 6, Conhecimento Local – localização de sua tribo 6, Empatia 6, Sobrevivência 6, Avaliação de Objetos 6, Primeiros Socorros 5, Falsificação 5, Disfarce 4, Condução 5.

Dádivas: Tenebrarum 2.

Virtudes/Pecados: Compaixão 1, Vaidade 1, Luxúria 1.

D20: Deadalus Peregrina 5; TD Caótica e Boa; DV 5d6+5; 28 pv; Inic. +3; Classe de Armadura 12 (+2 Des); Bônus de Ataque Base +3; Fort +5, Ref +3, Von +2; For 10, Des 15, Con 13, Int 13, Sab 13, Car 17, Esp 15.

Perícias e talentos: Atuação (dança) +6, Avaliação +4, Condução +4, Conhecimento (local) +5, Conhecimento (ocultismo) +4, Cura +3, Disfarce +2, Falsificação +3, Sentir Motivação +4, Sobrevivência +5; Força Espiritual, Tenebrarum 2.

Compaixão 1, Vaidade 1, Luxúria 1

que encaminhava o criminoso para um presídio comum ou um sanatório de segurança.

Por seu jeito tímido e reservado nunca teve muitos amigos, fosse na escola ou mesmo na polícia. As pessoas o vêem com certas ressalvas, fato que o levou a uma vida extremamente solitária, sem muitas namoradas.

Talvez por seu isolamento ou sua dedicação a tudo o que faz, Donato tornou-se um "workaholic" - viciado em seu trabalho. Dotado de inteligência singular, em pouco tempo tornou-se um perito em psicologia, o melhor entre seus colegas. Apesar disso permaneceu isolado e humilde.

Após três anos ele já começava a achar aquilo monótono, não havia nada que o motivasse, até que ele se confrontou com um desafio maior. O aparecimento de um assassino serial que fugia de todos os padrões estabelecidos por Donato, fez com que aquela velha garra e ânimo retornassem ao policial.

Decidido a pôr as mãos nesse assassino e entender sua mente doentia, Donato deixou o trabalho burocrático para efetivamente caçar o maníaco. Sempre um passo a frente de seus colegas policiais e investigadores, Donato chegava ao local da morte sempre poucas horas depois do crime ter sido cometido.

Utilizou seus conhecimentos em anatomia humana e medicina para realizar autópsias nas vítimas para procurar pistas. Numa certa ocasião, exatamente quando o assassino acabara de matar sua sétima vítima, encontrou-o e, após uma troca de tiros terminou ferido na coxa e não conseguiu capturá-lo.

Passou a receber cartas do assassino que demonstrava sua admiração por Donato e sua inteligência. Essas cartas sempre foram mantidas em segredo por Donato, nem ele mesmo sabe o porquê.

DONATO RAMIREZ

Crepúsculo

Estirpe: Tocado - Ordem; **Caráter:** Virtude; **Caricatura:** Tenente General; **Vocação:** Médico; **Ofício:** Policial; **Crença:** Nenhuma; **Aparência:** 25 anos, 1,75m, 70kg, cabelos loiros, olhos azuis.

FOR 4 DES 6 VIT 4 INT 7 PER 5 CAR 5 ESP 7

Vontade 5

Vantagens/Desvantagens: Bom Senso, Classe Média Alta, Prontidão, Segredo.

Habilidades: Armas de Fogo 7, Medicina 5, Computador 6, Psicologia 7, Investigação 6, Ocultismo 6, Alemão 6, Empatia 6, Diagnose 6, Química 5, Manha 5, Furtividade 5, Combate Corporal 6, Avaliação de Objetos 5, Esquiva 6. **Dádivas:** Propheticus 3.

Virtudes/Pecados: Humildade 1, Inveja 2.

D20: Tocado (Ordem) Perito 5; TD Leal e Neutro; DV 5d6; 23 pv; Inic. +2; Classe de Armadura 12 (+2 Des); Bônus de Ataque Base +3; Fort +1, Ref +3, Von +5; For 11, Des 14, Con 11, Int 16, Sab 13, Car 12, Esp 16.

Perícias e talentos: Avaliação +6, Computação +8, Conhecimento (diagnose) +8, Conhecimento (medicina) +6, Conhecimento (ocultismo) +8, Conhecimento (psicologia) +9, Conhecimento (química) +6, Esconder-se +4, Furtividade +4, Línguas (alemão), Manha +5, Procurar +8, Sentir Motivação +8; Força Espiritual, Propheticus 3. Humildade 1, Inveja 2

Nessas cartas o assassino dizia que Donato era esperto e que acabaria conseguindo pegá-lo, e que só não seria morto por não ser um dos 'escolhidos'. Seguindo pistas e analisando o *modus operandi* do assassino, Donato chegou a conhecer William Waldrow, que lhe explicou sobre a natureza ritualística das mortes.

William apontou o assassino como membro de uma seita satânica conhecida como A Sétima Seita, suas crenças diziam que havia algumas pessoas que deveriam morrer e ter sua alma aprisionada para evitar que lutassem ao lado do Bem na Batalha Final.

Com a ajuda de William, Donato conseguiu prever quem seria a próxima vítima e, junto com a Equipe de Operações Táticas, capturou Michel Dupo, que confessou quinze mortes e explicou cada detalhe da realização do ritual.

Com a captura de Michel, seu destino seria a prisão, mas seus advogados alegaram insanidade e ninguém melhor que Donato para expedir um laudo para determinar se Michel Dupo era realmente insano ou não.

Foram três longos meses de análise, pesquisa e entrevistas com Michel. Mas um dia, durante a entrevista, Michel segurou o rosto de Donato contra as barras da cela e beijou-lhe a boca. Depois desse ato estranho e inesperado Michel simplesmente desmaiou.

Donato afastou-se do caso e do departamento alegando estresse, seu laudo a respeito de Michel permaneceu incompleto.

Michel Dupo passou a alegar amnésia no período das mortes e enforcou-se uma semana depois.

Atualmente Donato Ramirez trabalha nos arquivos da Polícia Federal, embora ocasionalmente ele seja chamado para traçar um novo perfil, mas nunca mais entrevistou nenhum assassino pessoalmente.

CRIS KEYES GAMBLE – Ladra

A órfã de aproximadamente 24 anos que nasceu na capital dos Estados Unidos jamais conheceu seus verdadeiros pais, que a abandonaram na porta do orfanato St. John.

Desde pequena mostrou um comportamento muito rebelde, não tinha amigos ou amigas. Sempre estava envolvida em confusões e por várias vezes fugiu, até que aos 14 anos fugiu para nunca mais voltar.

Começou a roubar nas ruas até ser levada para uma instituição para menores infratores, onde conheceu todo tipo de marginal. Com esses "amigos" aprendeu a abrir fechaduras e desarmar alarmes. Roubar e mentir eram dotes naturais para ela. Ladra por natureza, cleptomaníaca, entrou no mundo do crime por vontade própria e com consciência do que estava fazendo.

Cris é magra e baixa (1,60m), características que a ajudam em sua profissão. É uma mulher bonita, mas sua beleza é comum, nada de excepcional. Possui cabelos curtos e olhos castanhos, e a pele extremamente clara, com algumas pintas espalhadas por todo seu corpo.

Há alguns anos atrás tentou roubar uma cruz de ouro em uma mansão da Espanha, mas foi impedida e presa. Essa foi a primeira coisa que tentou roubar e não conseguiu, e por isso a

Crepúsculo

Estirpe: Nittus; **Caráter:** Dominação; **Caricatura:** Principado; **Vocação:** Ladra; **Ofício:** Ladra; **Crença:** Catolicismo Romano; **Aparência:** 1,60m, 50kg, cabelos castanhos e curtos, olhos castanhos, pela clara preenchida por algumas pintas.

FOR 4 DES 7 VIT 5 INT 5 PER 6 CAR 5 ESP 6

Vontade 5

Vantagens/Desvantagens: Antecedentes Pecaminosos, Ceticismo, Rica, Força Espiritual

Habilidades: Arrombamento 7, Computador 5, Condução 6, Armas de Fogo 5, Armas Brancas – Facões 7, Detecção de Mentiras 6, Dissimulação 5, Furtividade 7, Esquiva 6, Avaliação de Objetos 6, Manha 5, Sobrevivência 5, Investigação 5, Furto 7, Falsificação 6, Disfarce 6.

Dádivas: Ferus 2.

Virtudes/Pecados: Coragem 1, Vaidade 1, Compaixão 1, Cobiça 2.

D20: Nittus Renegada 5; TD Caótica e Boa; DV 5d6+5; 28 pv; Inic. +3; Classe de Armadura 13 (+3 Des); Bônus de Ataque Base +3; Fort +2, Ref +7, Von +1; For 11, Des 17, Con 13, Int 13, Sab 14, Car 13, Esp 15.

Perícias e talentos: Abrir Fechaduras +9, Avaliação +4, Blefar +4, Computação +3, Condução +5, Disfarce +5, Esconder-se +9, Falsificação +5, Furtividade +9, Manha +5, Procurar +5, Punga +9, Sentir Motivação +5, Sobrevivência +4; Força Espiritual, Ferus 2.

Coragem 1, Vaidade 1, Compaixão 1, Cobiça 2

cruz de ouro se tornou uma espécie de fixação para ela.

Após alguns dias presa, Cris conseguiu fugir, e nas ruas conheceu Zima, com quem teve um envolvimento romântico. Em companhia do cigano, tentou novamente roubar a cruz, mas nessa segunda tentativa Zima foi morto e a jovem ladra conseguiu por pouco escapar. Após esse incidente, a esposa de Zima quase foi morta e foi aí que Cris descobriu que seu amor era casado e possuía uma filha chamada Eva.

Cris tem como característica evitar ao máximo a morte de alguém. Prefere imobilizar a vítima e até machucá-la, mas nunca matá-la. Tem bom coração e jamais rouba de quem não tem. Seus alvos são milionários colecionadores e banqueiros.

É mentirosa, egoísta e só manterá sua palavra se isso não trouxer prejuízo para ela. É reservada com as pessoas, não fala a respeito de si mesma, algumas vezes sendo encarada como tímida. Sabe ser simpática (ou falsa) com as pessoas e seduzirá ou fingirá ser seduzida por qualquer homem que tiver alguma habilidade que ela deseja obter. É assim que evolui como ladra.

Cris é rica, sua mansão fica em Beverly Hills e nas horas livres gosta de ficar em casa. Usa roupas confortáveis e práticas: parece estar sempre pronta para ação. Gosta de roubar e é o que faz de melhor.

Conheceu William Waldrow há um ano quando ele a tirou da cadeia (até hoje ela não sabe como) para ajudá-lo a roubar duas relíquias sagradas para a igreja: a Espada e a Túnica de Aarão.

Eles chegaram a ter um envolvimento romântico, mas não durou mais do que poucos meses.

Atualmente ela descansa em sua mansão em Beverly Hills a espera de um novo trabalho.

NPCs (Personagens do Mestre)**WILLIAM WALDROW**

William é um homem robusto de aproximadamente 40 anos de idade com barba e cabelos grisalhos e olhos verdes. Possui grande força, vigor e agilidade. É sábio, inteligente e seus olhos são muito vivos e atentos a tudo a sua volta. Fala de forma pausada, escolhendo sempre as melhores palavras para expressar exatamente aquilo que pensa.

Nascido na Irlanda do Norte, vindo de uma família pobre, se mudou para os EUA com 4 anos de idade, junto com seus pais, que fugiam da perseguição religiosa que vinham sofrendo. Chegaram em Nova Iorque em 1970 e encontraram um pequeno apartamento na periferia da “Grande Maçã”. Não herdou muitas tradições Irlandesas devido a pouca idade com que saiu de sua terra natal. Teve uma infância normal, ainda que cercada de um certo interesse pelo misticismo (interesse herdado de sua mãe, uma católica fervorosa).

Quando tinha 10 anos, enquanto passeava com seus pais, um homem os abordou armado com um revólver. Gritou pela carteira de seu pai e pelas jóias de sua mãe. Seu pai tentou reagir e foi alvejado, assim como sua mãe. Ela morreu e ele entrou em um coma profundo (que dura até hoje), mas inexplicavelmente, William foi poupado pelo cruel assassino, que “apenas” deixou-o inconsciente com uma coronhada.

Recolhido em um Hospital para tratar das leves escoriações, foi levado a um orfanato onde ficou até os 12 anos, quando fugiu, cansado dos maus-tratos que recebia.

Aos 14 anos, enquanto vagava pelas ruas, viu um velho sendo atacado por um homem negro armado com uma espada. William, num misto de medo e raiva, saiu correndo aos berros em direção ao homem armado, chamando sua atenção por alguns segundos. Tempo suficiente para que o velho conseguisse pegar seu cajado

WILLIAM WALDROW**Crepúsculo**

Estirpe: Nefilim (Ordem); **Caráter:** Serafim; **Caricatura:** Anjo; **Vocação:** Professor; **Ofício:** Padre; **Crenças:** Catolicismo

FOR 5 DES 5 VIT 7 INT 6 PER 7 CAR 7 ESP 6

Vontade: 6

Vantagens e Desvantagens: Voto, Força Espiritual

Habilidades: História 5, Angelologia 6, Empatia 4, Etiqueta 5, Lábria 6, Ocultismo 6, Latim 5, Hebraico 5, Teologia 5, Bastão 4, Revólver 5, Esquiva 5

Dádivas: Locus 2

Virtudes e Pecados: Compaixão 1, Coragem 1, Honra 1, Humildade 1

D20: Nefilim (Ordem) Sacerdote 4 / Adepto 3; TD Leal e Neutro; DV 4d4+12 mais 3d4+9; 42 pv; Inic. +1 (Des); Classe de Armadura 11 (+1 Des); Bônus de Ataque Base: +3; Fort +5, Ref +3, Von +10; For 12, Des 12, Con 16, Int 15, Sab 17, Car 17, Esp 15.

Perícias e talentos: Blefar +8, Conhecimento (angelologia) +10, Conhecimento (história) +9, Conhecimento (ocultismo) +10, Conhecimento (teologia) +9, Diplomacia +9, Línguas (latim e hebraico), Sentir Motivação +8; Força Espiritual, Locus 2, Perícia com Armas Simples, Perícia com Armas de Fogo Simples.

Compaixão 1, Coragem 1, Honra 1, Humildade 1

do chão e acertasse o homem armado, deixando-o inconsciente. O velho, que mais tarde se apresentou ao jovem William como Jean Louis Danick, levou o jovem fugitivo ao Monastério St. Peter, onde o jovem passou a integrar a comunidade cristã que ali vivia. Desse encontro nasceu um forte laço de amizade que perdura até hoje entre William Waldrow e Jean Louis Danick.

Aos 15 anos William foi estudar na Itália, onde conheceu Vitorino Salvatore, Greenberg Angel e Michael Davis, com quem também formou um forte laço de amizade. Ficou em solo italiano até os 28 anos, quando retornou ao Monastério St. Peter no Estados Unidos, onde permanece até hoje.

Foi com essa comunidade, que durante todo esse tempo, William se arriscou várias vezes em missões contra os servos do Caos. E em uma dessas missões conheceu Katherine Anderson, quando a ajudou a expulsar os sete demônios que povoavam seus sonhos e sua mente. Mas, ainda que William tivesse empregado todos os métodos conhecidos, um deles, Ephisto, permaneceu nos sonhos da jovem.

KATHERINE "KAT" ANDERSON

Katherine é uma garota jovem, por volta dos 26 anos, possui a pele clara e os cabelos castanho-escuros. Extrovertida, mas ainda tímida em certas ocasiões, é uma pessoa extremamente confiável e totalmente leal a um amigo, mas uma vez que este perca a confiança de "Kat", é provável que nunca mais a tenha.

Nascida nos Estados Unidos, filha de pais pobres, Katherine teve uma infância que pode ser classificada como normal: ia a escola, a missa, ao cinema etc. Foi por volta dos 16 anos que Katherine teve o primeiro "marco" da sua vida com a morte de seus avós. Durante os anos que seguiram a morte deles, Katherine constantemente recebia-os em seus sonhos, onde eles tentavam de todas as maneiras acalmá-la, explicando a

ela que ambos estavam bem, em um local feliz, e que quando ela estivesse bem velhinha iria se juntar a eles. Devido a esses sonhos ela conseguiu levar sua vida em diante, feliz por saber que as pessoas que mais amavam no mundo estavam bem.

Aos 19 anos iniciou seu curso de Relações Públicas, e foi na Faculdade que conheceu Mark, que depois de oito meses se tornou seu namorado. Um relacionamento normal, que resultou num noivado dois anos mais tarde. Mas foi nessa época que os problemas se iniciaram. Ela havia conseguido um emprego em um banco, e num dia normal de trabalho algo aconteceu. Aparentemente sem explicação ela começou a gritar e a se debater sobre as coisas que estavam sobre sua mesa. Sua voz havia ficado mais grave e gutural, e seus gritos espalhavam medo a todos em sua volta. Os seguranças do banco a contiveram e ela foi levada a um Hospital.

Lá os médicos não foram capazes de encontrar um motivo para aquela mudança súbita de comportamento, do mesmo jeito que os psicólogos visitados também não o foram. Sem mais a quem apelar, a mãe de Katherine se dirigiu a uma igreja perto do local onde trabalhava e conversou com o padre. Ela explicou tudo que havia acontecido e pediu ajuda. Nesse instante um homem de cabelos e barba grisalhos se aproximou da mulher, se apresentou como William Waldrow e disse que poderia ajudá-la.

Naquele mesmo dia William foi à casa da mulher e encontrou sua filha, Katherine, deitada com os olhos vidrados. Rapidamente ele começou a entoar alguns cantos em latim, e descobriu o que havia de errado com ela: ela estava possuída por sete demônios.

Neste instante um verdadeiro embate teve início, entre William e os sete demônios. Durante quase duas horas o religioso enfrentou-os até conseguir expulsá-los de uma vez por todas e exaurido, caiu no chão inconsciente.

A mãe de Katherine levou William para um Hospital, onde ele ficou internado por dois dias. Por estar no Hospital, o religioso não soube que um dos demônios continuou no corpo de Katherine. O nome dele: Ephisto.

Após esses eventos, Ephisto passou a povoar os sonhos de "Kat", deixando-a a beira de um surto nervoso, que resultou em dois fatos que abalaram de uma vez por todas a vida dela: a perda de trabalho no banco e a perda do noivo Mark. Foi nessa época também que ela recebeu a visita de Ayel.

MICHAEL DAVIS

Michael é um homem alto, com quase 1 metro e 90, com pouco mais de 40 anos. Tem os olhos castanhos escuros, da mesma cor de seus cabelos, e a pele morena. Extremamente calado, seu comportamento algumas vezes beira a estranheza, devido a sua fixação sobre assuntos paranormais. Anda sempre com sua corrente de prata que tem como pingente de ouro uma cruz.

Michael foi deixado quando bebê diante de um mosteiro Francês, onde foi criado pelas freiras até os 15 anos. Nesse mosteiro, o jovem Michael aprendeu francês, inglês e latim, assim como montaria e paleografia (leitura de documentos antigos). Aliás, seu nome estava

KATHERINE ANDERSON

Crepúsculo

Estirpe: Tocado (Ordem); **Caráter:** Querubim;
Caricatura: Trono; **Vocação:** Mãe; **Ofício:** Estudante;
Crenças: Catolicismo

FOR 3 DES 5 VIT 5 INT 6 PER 5 CAR 7 ESP 7

Vontade: 5

Vantagens e Desvantagens: Força Espiritual, Voto, Objetivo Condutor

Habilidades: História 5, Angelologia 6, Empatia 4, Etiqueta 5, Lábria 5, Ocultismo 5, Latim 5, Hebraico 5, Teologia 5

Dádivas: Locus 1, Propheticus 1

Virtudes e Pecados: Coragem 2, Honestidade 1, Sacrifício 3, Gula 1

D20: Tocada (Ordem) Civil 1 / Perito 2; TD Leal e Boa; DV 1d4+1 mais 2d6+2; 16 pv; Inic. +1 (Des); Classe de Armadura 11 (+1 Des); Bônus de Ataque Base: +1; Fort +1, Ref +1, Von +6; For 8, Des 13, Con 12, Int 15, Sab 13, Car 17, Esp 17.

Perícias e talentos: Blefar +7, Conhecimento (angelologia) +8, Conhecimento (história) +6, Conhecimento (ocultismo) +8, Conhecimento (teologia) +6, Diplomacia +7, Línguas (latim e hebraico), Sentir Motivação +5; Força Espiritual, Locus 1, Propheticus 1.

Coragem 2, Honestidade 1, Sacrifício 3, Gula 1

MICHAEL DAVIS

Crepúsculo

Estirpe: Humanus; **Caráter:** Imperador; **Caricatura:** Trono; **Vocação:** Investigador; **Ofício:** Padre; **Crenças:** Catolicismo

FOR 5 DES 6 VIT 5 INT 5 PER 6 CAR 4 ESP 5
Vontade: 5

Vantagens e Desvantagens: Intolerância (Satanistas), Prontidão

Habilidades: Briga de rua 5, Furtividade 5, Condução 4, Faca 4, Pistolas 4, Arrombamento 4, Manha 4, Esquiva 5, Intimidação 5, Teologia Católica 5

Virtudes e Pecados: Sacrifício 1, Inveja 1, Ira 1

D20: Humanus Sacerdote 1 / Perito 1; TD Caótico e Bom; DV 1d4+1 mais 1d6+1; 10 pv; Inic. +2 (Des); Classe de Armadura 12 (+2 Des); Bônus de Ataque Base: +0; Fort +1, Ref +2, Von +6; For 13, Des 14, Con 13, Int 13, Sab 14, Car 10, Esp 13.

Perícias e talentos: Abrir Fechaduras +5, Conhecimento (teologia católica) +5, Condução +5, Esconder-se +5, Furtividade +5, Intimidação +5, Manha +5, Observar +5, Ouvir +5; Prontidão, Briga.

Sacrifício 1, Inveja 1, Ira 1

escrito num pequeno pedaço de papel deixado no cesto que o carregava.

Aos 15 anos Michael foi levado pelas freiras à Itália, onde iniciou seus estudos para se tornar padre. Foi no seminário que Michael conheceu William Waldrow, Padre Vitorino Salvatore e Greenberg Angel, com os quais mantém amizade até hoje.

Aos 25 anos, Michael deixou a Itália e iniciou uma verdadeira peregrinação até Jerusalém. Lá passou a estudar os locais sagrados junto com uma equipe de arqueólogos, na tentativa de encontrar provas físicas dos trechos bíblicos do Novo Testamento. Com esse mesmo intuito, o jovem padre caminhou por outros locais do mundo atrás de evidências físicas também do Velho Testamento. Nessa sua busca, ele e a equipe de arqueólogos da qual fazia parte encontraram uma série de pistas que os levaram a crer terem encontrado a Arca de Noé, uma das Trombetas de Prata, assim como a localização do Paraíso.

Por ser um dos únicos especialistas em arqueologia cristã no mundo, seus trabalhos são requisitados por muitas pessoas, sendo uma delas William Waldrow, que requisitou seus serviços para encontrar as lascas da cruz.

MIRA (Irmã Madalena)

Mira é uma mulher jovem, por volta dos 28 anos, e muito bonita. Tem a pele clara, os cabelos negros e os olhos de um profundo azul. Nascida na Argentina, a jovem madalena se mudou ainda criança para o Brasil, devido a isso muito pouco da cultura Argentina foi por ela assimilada. Desde os cinco anos ela, sua mãe e seu avô vivem no Rio Grande do Sul. Por sua mãe fazer parte da Ordem das Madalenas ela também entrou, ainda jovem, para a Ordem, onde foi treinada e se destacou como uma das melhores Combatentes que a Ordem já havia possuído.

Dentro da Ordem, Mira conheceu a história de sua família e do sacrifício que sua avó havia feito para recuperar a Lança de Longinus e o segredo que envolvia o pequeno

MIRA

Crepúsculo

Estirpe: Nefilim (Ordem); **Caráter:** Principado; **Caricatura:** Virtude; **Vocação:** Lutadora; **Ofício:** Ocultista; **Crenças:** Catolicismo (Madalena)

FOR 6 DES 6 VIT 5 INT 6 PER 5 CAR 8 ESP 8
Vontade: 6

Vantagens e Desvantagens: Força Espiritual, Bom senso, Acrofobia, Antec. Pecaminosos

Habilidades: Condução 4, Teologia 6, Combate Corporal 6, Lâminas curtas 6, Pistolas 7, Furtividade 6, Sedução 7, Ocultismo 6

Dádivas: Lucis 4

Virtudes e Pecados: Compaixão 1, Humildade 1, Luxúria 2, Vaidade 1

D20: Nefilim (Ordem) Combatente 9; TD Caótica e Boa; DV 9d8+9; 63 pv; Inic. +2 (Des); Classe de Armadura 12 (+2 Des); Bônus de Ataque Base: +9/+4; Fort +7, Ref +5, Von +4; For 15, Des 15, Con 12, Int 14, Sab 12, Car 18, Esp 18.

Perícias e talentos: Blefar +7, Condução +4, Conhecimento (ocultismo) +5, Conhecimento (teologia) +5, Esconder-se +5, Furtividade +5; Força Espiritual, Lucis 4, Perícia com Armas Arcaicas.

Compaixão 1, Humildade 1, Vaidade 1, Luxúria 2

colar que carregava. Mas o que Mira não sabe, é que sua família descende diretamente da Madalena que acompanhou os passos do Messias e que foi a primeira a vê-la ressuscitado. Ainda dentro da Ordem, Mira conheceu o verdadeiro mal ao enfrentar todos os seguidores do Caos nas mais variadas missões que realizou. E foi em uma dessas missões que entrou em contato com Louis Danick, quando este a salvou das mãos de um demônio e sua horda. Aparentemente, o velho Louis possui muito mais poder do que demonstra.

Já William Waldrow entrou em contato com Mira quando ela seguia a trilha de um grupo que havia assassinado uma Irmã de Malta e uma Madalena. Aparentemente, William também estava seguindo o mesmo grupo, e devido a isso ambos juntaram forças e conseguiram destruir o grupo. Depois desse encontro, uma grande amizade entre os dois nasceu, ainda que a jovem Madalena nutra um sentimento muito maior que uma simples amizade por William, e por isso seria capaz de fazer qualquer coisa por ele.

ELIZA (Irmã de Malta)

Eliza é uma mulher morena, com os cabelos negros até a cintura e profundos olhos castanho-escuros. Nasceu em Barcelona, onde foi abandonada pelos pais e acolhida por um casal de idosos. Os pais adotivos a criaram até os 15 anos, quando vieram a falecer. Deles, Eliza herdou uma pequena casa e nada mais. Sua primeira atitude foi vender o simples imóvel e com o dinheiro se mudar para Veneza, onde conheceu Ranierè Bonatti, um dos líderes da Irmandade do Armagedon em Veneza.

Rapidamente os dois iniciaram um romance, e enquanto o amor entre eles crescia, crescia também o envolvimento de Eliza com as práticas maléficas da Irmandade. Ranierè ensinou a ela algumas táticas de guerrilha e de disfarce, que foram extremamente úteis nas missões que começou a realizar. E assim, ainda

ELIZA**Crepúsculo**

Estirpe: Humanus; **Caráter:** Grão Duque; **Caricatura:** Arcanjo; **Vocação:** Ladra; **Ofício:** ocultista; **Crenças:** Catolicismo (Irmandade de Malta)

FOR 4 DES 5 VIT 4 INT 5 PER 5 CAR 7 ESP 5

Vontade: 5

Vantagens e Desvantagens: Antec. Pecaminosos (-15)

Habilidades: Laminas Curtas 5, Ocultismo 6, Av. de Objetos 4, Computador 4, Etiqueta 4, Dissimulação 7, Furtividade 6, Lábia 7, Sedução 7

Virtudes e Pecados: Coragem 1, Gula 1, Inveja 1, Luxúria 2, Vaidade 1

D20: Humanus Renegada 1; TD Neutra e Má; DV 1d6; 6 pv; Inic. +1 (Des); Classe de Armadura 11 (+1 Des); Bônus de Ataque Base: 0; Fort 0, Ref +3, Von +1; For 10, Des 13, Con 11, Int 13, Sab 12, Car 17, Esp 12.

Perícias e talentos: Avaliação +5, Blefar +7, Computação +5, Conhecimento (ocultismo) +3, Diplomacia +7, Esconder-se +5, Furtividade +5, Observar +3, Ouvir +3; Foco em Arma (faca), Ataque Surpresa.

Coragem 1, Gula 1, Inveja 1, Luxúria 2, Vaidade 1

abalada com a morte de seus pais adotivos e sem conseguir colocar as idéias em ordem, ela se entregou de fato a Ranierè e ao Caos, na tentativa inconsciente de suprir a falta que seus pais causava em seu coração.

Mas tudo veio por água a baixo quando em uma das missões (se passando por uma Irmã de Malta) Eliza sentiu-se atraída por seu alvo, Augusto Tiepolo. Da mesma forma que com Ranierè, o envolvimento de Eliza com Augusto foi fulminante. Mas o que ela não sabia, é que em uma das noites que ela se encontrou com Augusto, Ranierè a estava observando. A partir desse dia, o líder da Irmandade do Armagedon passou a trata-la de forma fria e distante, e isso a deixou inquieta. Nesse momento ela percebeu que realmente amava Ranierè e que precisava

JEAN LOUIS DANICK**Crepúsculo**

Estirpe: Tocado (Ordem); **Caráter:** Serafim; **Caricatura:** Arcanjo; **Vocação:** Caçador; **Ofício:** Ocultista; **Crenças:** Catolicismo

FOR 5 DES 6 VIT 7 INT 8 PER 9 CAR 5 ESP 9

Vontade: 9

Vantagens e Desvantagens: Bom senso; Força Espiritual, Informantes (Oculto), Inimigos, Hediondo

Habilidades: Angelologia 7, Detec. Mentiras 7, Liderança 5, Ocultismo 8, Lingüística 8, Av. de Objetos 6, o mestre pode escolher três idiomas para Louis.

Dádivas: Ferus 1, Propheticus 3, Vita 3, Lucis 4

Virtudes e Pecados: Compaixão 1, Coragem 3, Honra 2, Humildade 1, Justiça 2

D20: Tocado (Ordem) Adepto 20; TD Leal e Bom; DV 20d4+60; 120 pv; Inic. +2 (Des); Classe de Armadura 12 (+2 Des); Bônus de Ataque Base: +10/+5; Fort +9, Ref +8, Von +17; For 12, Des 14, Con 16, Int 19, Sab 20, Car 12, Esp 21.

Perícias e talentos: Avaliação +15, Concentração +26, Conhecimento (angelologia) +27, Conhecimento (ocultismo) +27, Línguas (4), Observar +16, Ofícios (Caligrafia) +27, Ouvir +16, Sentir Motivação +16, Força Espiritual, Ferus 1, Propheticus 3, Vita 4, Lucis 4.

Compaixão 1, Coragem 3, Honra 2, Humildade 1, Justiça 2

PE. VITORINO SALVATORI**Crepúsculo**

Estirpe: Humanus; **Caráter:** Principado; **Caricatura:** Trono; **Vocação:** Padre; **Ofício:** Padre; **Crenças:** Catolicismo

FOR 4 DES 4 VIT 4 INT 6 PER 5 CAR 7 ESP 7

Vontade: 5

Vantagens e Desvantagens: Voto, Bom Senso

Habilidades: Angelologia 4, Empatia 5, Etiqueta 6, História 6, Lábia 5, Liderança 5, Teologia 7, Latim 4

Virtudes e Pecados: Compaixão 1, Sacrifício 1, Vaidade 1

D20: Humanus Sacerdote 3; TD Leal e Bom; DV 3d4; 9 pv; Inic. 0; Classe de Armadura 10; Bônus de Ataque Base: +1; Fort +1, Ref +1, Von +6; For 10, Des 11, Con 11, Int 15, Sab 13, Car 17, Esp 17.

Perícias e talentos: Blefar +6, Conhecimento (angelologia) +4, Conhecimento (história) +7, Conhecimento (teologia) +10, Diplomacia +7, Línguas (latim), Sentir Motivação +6; Foco em Perícia (teologia), Vontade de Ferro.

Compaixão 1, Sacrifício 1, Vaidade 1

eliminar Tiepolo, e foi isso que fez. Mas ainda assim, Ranierè não a perdoou e apenas esperou o momento em que não precisasse mais dela para eliminá-la.

PADRE SALVATORE

Nascido e criado na Itália, o Padre Vitorino Salvatore é um homem inteligente, brincalhão, muito amigo e companheiro. Têm por volta de 60 anos, os cabelos ralos grisalhos, quase prateados, e profundos olhos verdes.

Criado numa família extremamente cristã, Salvatore desde criança tinha como sonho ser padre. E devido a isso, aos 14 anos iniciou seus estudos num Seminário, onde ficou até os 40 anos de idade. Lá, logo no início de seus estudos, conheceu Greenberg Angel, de quem se tornou amigo.

Após completar os seus estudos passou a lecionar no Seminário, e em um de suas turmas, veio a conhecer William Waldrow e Michael Davis, de quem foi muito mais amigo, que mestre. Aos 48 anos acompanhou Michael Davis na sua busca pela Mortalha de Lázaro, mas todas as suas tentativas foram infrutíferas.

Aos 50 anos voltou para Veneza, onde assumiu o comando da Catedral de São Marcos, e começou a fazer aquilo que aprendeu com Greenber Angel: caçar demônios.

JEAN LOUIS DANICK

Louis é um velho francês arqueado e pálido como uma folha de papel. Tem a boca torta devido a um derrame cerebral e os poucos dentes que lhe restam estão apodrecidos e exalam um cheiro muito mais desagradável do que o lixo acumulado do lado de fora da loja.

Seu rosto enrugado é cheio de verrugas e cicatrizes de queimadura. Seu nariz é pontudo, curvado para baixo e de ventas muito largas. Seus olhos azuis são esbugalhados e ele pisca num ritmo frenético e enervante. Seus cabelos são brancos e esparsos com enormes falhas onde se vê crostas de caspa nojenta e pastosa, como um punhado de leite azedo derramado sobre sua cabeça. Seus dedos são longos e finos, sempre cheios de anéis estranhos e suas unhas são compridas e de cor

arroxeadas como grandes hematomas. A todo o tempo coça freneticamente os braços, pescoço e rosto, estourando feridas por suas unhas.

Dias e dias sem banho lhe garantem cascas de sujeira, grandes bolhas provocadas por alergias e pústulas infecciosas que se espalham pelos braços, pescoço e rosto, um verdadeiro milagre que não morra por infecção. A aparência asquerosa de Louis só não é mais nojenta do que seu cheiro. Suas roupas são impecavelmente imundas, tão imundas que qualquer mendigo as rejeitaria. Sua voz é intermitente e varia do agudo falsete ao grave gutural, dando a impressão de que há duas pessoas falando ao mesmo tempo. Um som asmático de tosse tuberculosa garante um tom ainda mais nojento a ele.

DR. GEORGE SHAWN

O Dr. Shawn é um homem alto, robusto e de pele negra. Tem aproximadamente 50 anos e pode ser encontrado sempre vestindo um terno escuro, muito bem alinhado e um par de óculos escuros, que escondem seus olhos vazios, cegos.

Seu passado, assim como o de Jean Louis Danick é um verdadeiro mistério. Muitos acreditam que o Dr. Shawn caminha sobre a Terra desde antes da vinda do Messias, e que devido a uma série de acordos com demônios ele tenha se transformado em um imortal. Outros falam que ele na verdade nasceu durante a Idade Média e enquanto guerreava nas cruzadas encontrou um artefato que lhe rendeu sua imortalidade. Há ainda quem diga que o Dr. Shawn é na verdade o próprio anjo Rebelde, o líder da primeira rebelião no céu: Lúcifer.

Recentemente Shawn conheceu Isaac de Laqueden, o amaldiçoado, com quem fez um pacto e em troca de poder na Irmandade do Armagedon Shawn invocou um poderoso demônio chamado Ephisto que, segundo as profecias, será o demônio que irá devorar a criança sagrada.

DR. GEORGE SHAWN

Crepúsculo

Estirpe: Deadalus (Caos); **Caráter:** Imperador; **Caricatura:** Imperador; **Vocação:** Assassino; **Ofício:** Ocultista; **Crenças:** Irmandade do Armagedon

FOR 6 DES 6 VIT 7 INT 7 PER 9 CAR 5 ESP 9
Vontade: 7

Vantagens e Desvantagens: Aliado (Ephisto); Bom senso, Cegueira, Força Espiritual, Informantes (submundo), Legião de Fiéis, Olfato Aguçado, Audição Aguçada

Habilidades: Cavalgar 6, Demonologia 7, Detec. Mentiras 8, Esquiva 7, Liderança 9, Ocultismo 9, Lâminas Longas 5, Bastão 6, o mestre pode escolher três idiomas para Shawn.

Dádivas: Ignavus 4, Propheticus 3, Tenebrarum 5

Virtudes e Pecados: Cobiça 2, Inveja 3, Ira 2

D20: Deadalus (Caos) Adepto 20; TD Caótico e Mau; DV 20d4+60; 120 pv; Inic. +2 (Des); Classe de Armadura 12 (+2 Des); Bônus de Ataque Base: +10/+5; Fort +11, Ref +8, Von +17; For 15, Des 14, Con 17, Int 16, Sab 20, Car 13, Esp 21.

Perícias e talentos: Concentração +26, Conhecimento (demonologia) +26, Conhecimento (Irmandade do Armagedon) +26, Conhecimento (ocultismo) +26, Esportes (cavalgar) +13, Línguas (três à escolha do mestre), Ouvir +16, Sentir Motivação +16; Grande Fortitude, Força Espiritual, Ignavus 4, Propheticus 3, Tenebrarum 5, Cobiça 2, Inveja 3, Ira 2

IDÉIAS DE CONTINUAÇÃO

Nossa aventura terminou, propositalmente, num impasse. A missão que parecia estar no fim está apenas começando. Muitas perguntas pairam sem respostas.

Deixamos aqui algumas sugestões de continuação (ou finais alternativos) para os mestres, mas muitas outras idéias poderão surgir, por isso mãos à obra e boas aventuras!

• A Escolhida

Os personagens falharam e Katherine acabou sendo morta pelos servos do Caos. Vitoriosos os inimigos comemoram a morte de uma inocente. Mas William diz que a missão de Katherine era muito importante e agora os personagens devem encontrar a nova escolhida para realizar o ritual, antes que os servos do Caos o façam.

• Outro Dia Para Morrer

Os inimigos conseguiram atrasar os planos de Katherine e William, seja roubando relíquias, seja fazendo-os fugir. O fato é que o ritual só pode ser realizado em certas ocasiões quando acontecem alinhamentos planetários ideais. Agora Katherine deve ser protegida até que o próximo evento aconteça, e as relíquias devem ser recuperadas.

• Os Profetas de Nostradamus

Louis diz aos personagens que para descobrir se o bebê de Katherine foi corrompido pela ação do "anjo" Ayel eles devem procurar um recluso grupo de profetas conhecidos como Profetas de Nostradamus. Entre eles existe um misterioso Oráculo, que receberá os personagens, mas cobrará seu preço...

• Relíquias de um Anjo

Ayel levou consigo o Espelho do Mandil, a Lança do Destino, as Lascas da Cruz e as Lágrimas da Virgem, e tais relíquias não podem permanecer nas mãos de um anjo maligno.

Mira pede a ajuda dos personagens para recuperar essas relíquias sagradas. Quando vão em busca do anjo enfrentam seus companheiros demônios, anjos caídos e anjos traidores. E vão ficar no meio de uma guerra entre a Ordem das Madalenas e a Irmandade do Armagedon.

• A Criança Purificada

Com seus rituais maléficos Ayel tornou a criança no ventre de Katherine impura e indigna de se tornar o grande profeta e líder espiritual que está predestinado a ser. Para purificá-la, devem batizar Katherine nas águas do rio Jordão, mesmo local onde Cristo foi batizado por João Batista.

Entretanto quando vão ao mosteiro da Ordem das Madalenas, onde Katherine deveria estar, encontram o lugar destruído e Ayel está morrendo em meio às ruínas. Antes de morrer, o anjo corrompido diz que tentou protegê-la, mas falhou e avisa para tomarem cuidado com o Dragão de Sete Cabeças que quer devorar a criança, referindo-se a passagem bíblica de Apocalipse 12.

• Os Dois Seres de Luz

A criança nasce e o destino dela está nas mãos de dois Seres de Luz, que muito acreditam ser Elias e Enoque, os profetas que ascenderam aos céus sem conhecer a morte. Mas reunir os três não será tão fácil quanto parece.

Apêndice: Ficha de Crepúsculo

Jogar Crepúsculo é fácil! Para esta aventura, os jogadores podem criar seus próprios personagens ou utilizar aqueles descritos no capítulo anterior. Para isso, basta fotocopiar a ficha de personagem de Crepúsculo e transferir os dados para esta.

Os testes de habilidade são feitos da seguinte forma: rola-se um número de dados igual ao atributo relacionado e deve-se obter um resultado menor ou igual ao

valor da habilidade. Por exemplo: se Sandra tentar dar um golpe de Caratê ela deve rolar 6 d10 (valor de sua DES) e obter um resultado menor ou igual a 5 (valor de sua habilidade Caratê).

Testes de Dádivas são feitos da mesma forma, porém com o atributo ESP (Espiritualidade) e deve-se obter um resultado menor ou igual à própria ESP.

As regras podem se tornar mais complexas, detalhadas e realistas, para isso consulte o RPG Crepúsculo - Livro Básico.

Total de pontos de um personagem = 50 pontos

- 1. Características Primárias:** dados criados pelo jogador. Caráter e Caricatura podem ser: Serafim, Querubim, Trono, Dominação, Potência, Virtude, Principado, Arcanjo e Anjo (angelicais); Imperador, Primeiro Ministro, Grão Duque, Ministro, Grão General, General, Tenente General, Brigadeiro e Marechal (demoníacos). Estipes podem ser: Humanus, Nefilins, Deadalus, Nituus, Servilis e Tocados.
- 2. Atributos:** gasto máximo de 10 pontos. Nível inicial igual a 4 por atributo. Aumenta-se um nível para cada ponto gasto. Vontade igual ao maior atributo mais o menor, divididos por dois e arredondado para baixo.
- 3. Vantagens e Desvantagens:** máximo de -20 em desvantagens.
- 4. Habilidades:** igual ao atributo relacionado dividido por dois, arredondado para baixo, mais quantidade de pontos gastos. Exemplo: Briga, igual a Destreza/2 + pontos gastos (se DES = 7, então Briga = 7/2 = 3 + 3 pontos gastos => Briga = 6).
- 5. Dádivas:** a anotação deve ser feita de acordo com a linha escolhida. Se o personagem tiver dois níveis iguais na mesma Dádiva, anota-se um numa linha e outro na outra.
- 6. Virtudes e Pecados:** sete Virtudes e sete Pecados que denotam os caracteres psicológicos do personagem. São dados pelo Caráter e Caricatura, por Desvantagens e por acontecimentos em jogo.

Para mais detalhes veja Crepúsculo - Livro Básico e Liber Des Ritae.

O Verso da ficha é para informações adicionais.

7. Pontos de Vida: os pontos de vida são divididos para cada parte do corpo. Para calculá-los, basta usar a pequena tabela à direita, na ficha.

8. Equipamentos e Itens pessoais: espaço para anotação de equipamentos do personagem ou quaisquer outros itens que este carregue.

9. Armamento: para anotação das armas do personagem, se este as tiver.

10. Rituais: o personagem pode anotar os rituais que tem preparado consigo neste espaço. Deve-se anotar o nome do ritual, o tipo deste e seu grau. Nas linhas posteriores anota-se uma pequena descrição do ritual.

Tabelas: existem, também, algumas tabelas de consulta rápida para Pontos de Vida, Redutores, Danos e Aparar. O intuito dessas tabelas é tornar o jogo mais rápido. No entanto, para mais detalhes acerca desses dados é aconselhável consultar os Capítulos 10 e 11 do Crepúsculo - Livro Básico.

Pontos de Vida

Inicial Atual

Braço Direito

Pontos Vitais

Perna Direita

Inicial

Atual

Cabeça

Tronco

Braço Esquerdo

Perna Esquerda

Pontos de Vida:

Cabeça VIT
Tronco VIT + 3
Braços VIT / 2
Pernas (VIT / 2) + 1
Pontos Vitais ... VIT / 2

Redutores:

Cabeça -3
Braços -2
Pernas -1
Pontos Vitais -5

Danos:

Soco FOR
Chute FOR + 1
Outros:
Aparar Arma -2

Equipamentos e Ítems Pessoais

Peso

Arma

Armamento

Força

Dano

CdT

Munição

Peso

Nome: _____
Descrição: _____

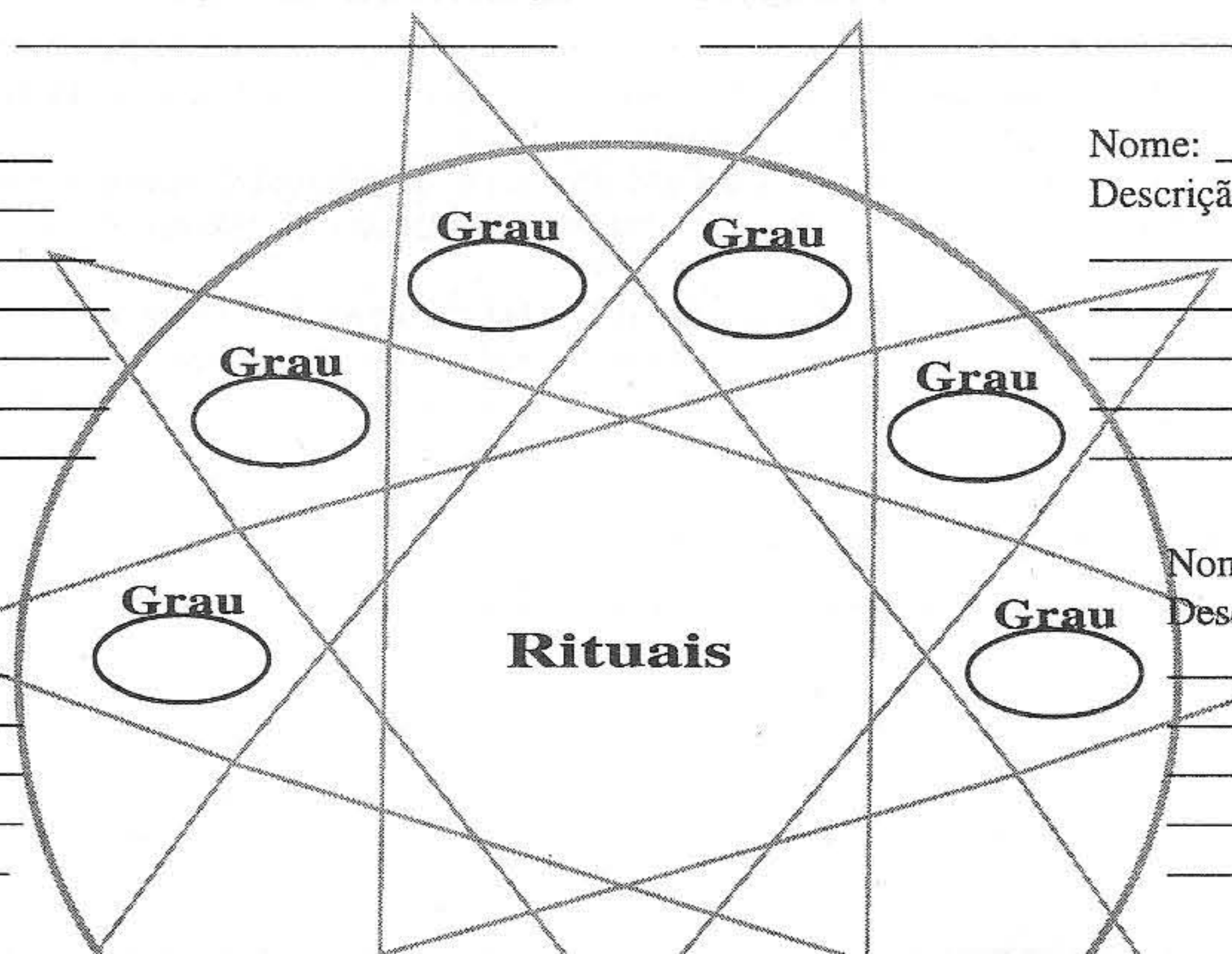
Nome: _____
Descrição: _____

Nome: _____
Descrição: _____

Nome: _____
Descrição: _____

Nome: _____
Descrição: _____

Nome: _____
Descrição: _____



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

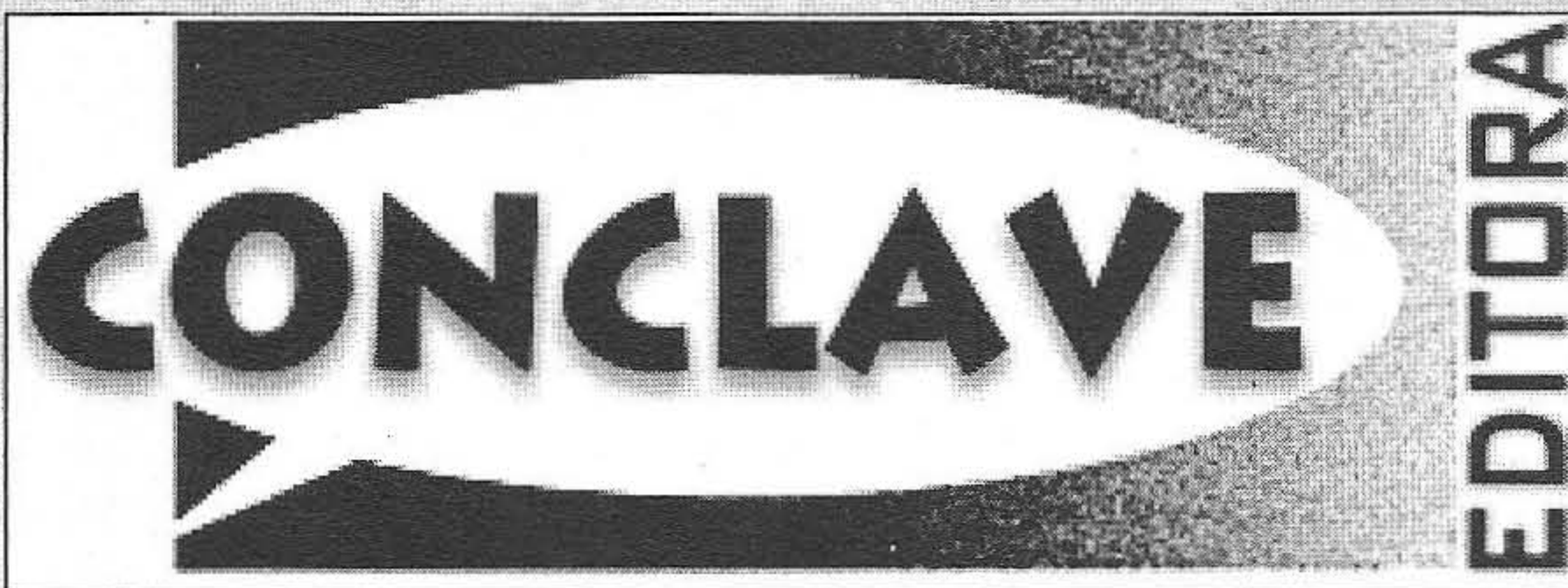
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

**Conheça
nossas
outras
publicações!**



www.conclaveeditora.hpg.com.br

conclave@powermail.com.br

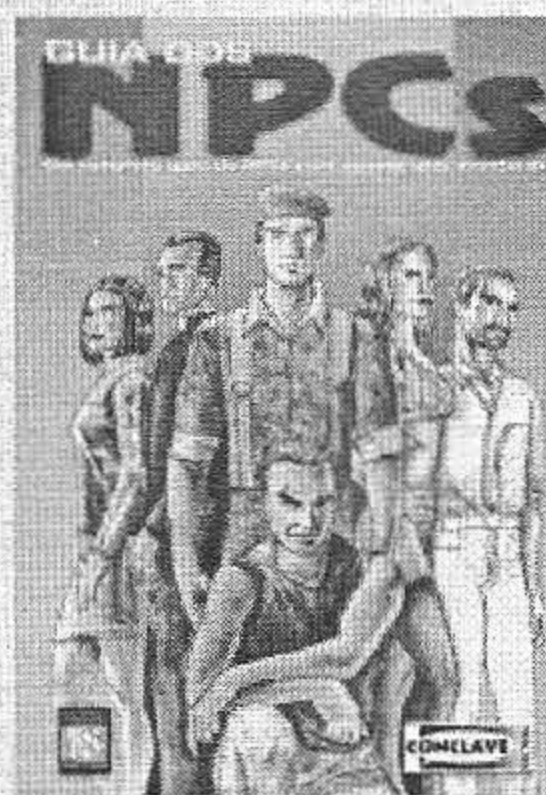
RPG de Verdade!



CREPÚSCULO

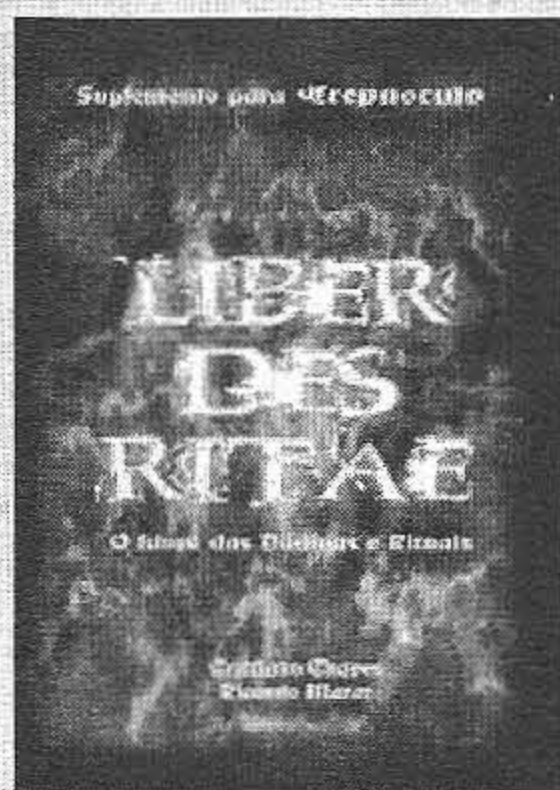
"Um dia o sol irá se pôr para sempre..."

A Batalha entre Caos e Ordem recomeça as portas do Sé. XXI e os mortais devem, uma vez mais embrenhar-se em embates contra Anjos, Demônios e outros seres. Seja um soldado do IV Crepúsculo. **Livro Básico com ambientação e regras.**



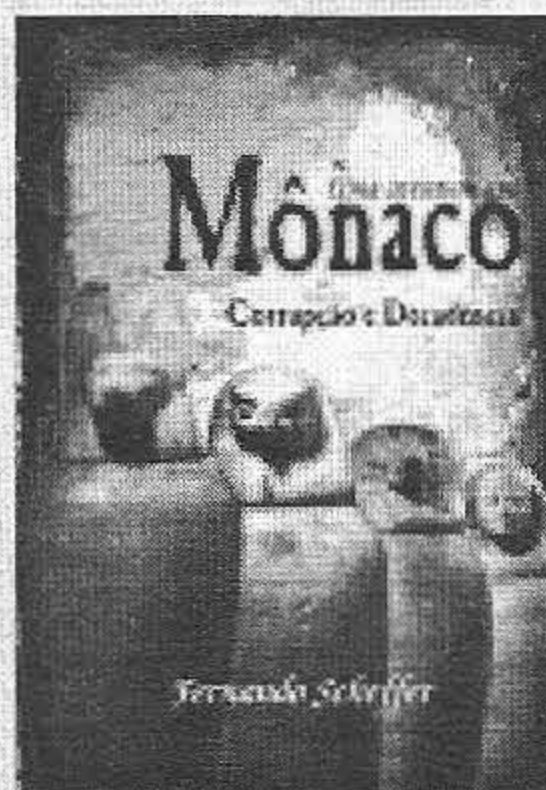
GUIA DOS NPCs

Um completo guia com NPCs para povoar suas aventuras! Um livro feito para facilitar a vida de mestres e jogadores na criação de personagens, tanto para jogos convencionais quanto para Live Actions, em vários sistemas.



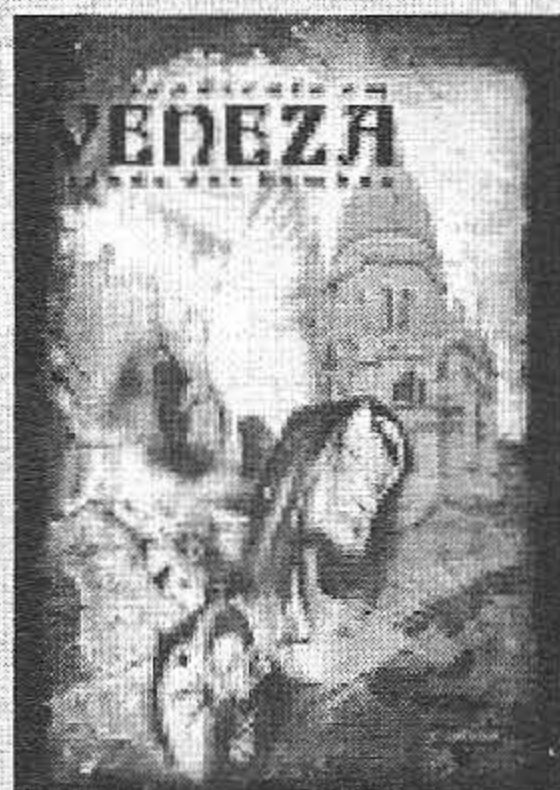
LIBER DES RITAE

O livro das Dádivas e Rituais. O Liber Des Ritae traz regras para criação de rituais, uma extensa lista de ritos, Dádivas e criaturas para povoar o universo de Crepúsculo. Para os sistemas Crepúsculo e D20.



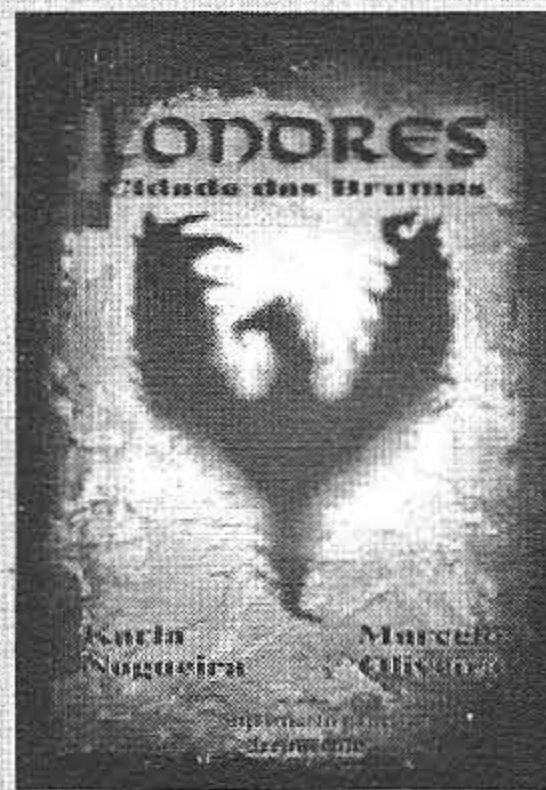
MÔNACO: CORRUPÇÃO E DECADÊNCIA

Uma aventura fantástica em busca dos Canopos de Set. Enfrente a máfia Vermelha, o Mobuka-Tanu e vários inimigos em busca desses artefatos mágicos desejado por muitos...



VENEZA: CIDADE DOS POMBOS

A fabulosa cidade sobre as águas totalmente detalhada como cenário e aventuras para Crepúsculo. Um livro descritivo que traz os detalhes de Veneza com mapas, cenários e personagens prontos para jogo.



LONDRES: CIDADE DAS BRUMAS

A descrição completa de Londres como um cenário para aventuras de Crepúsculo. Assim como o Veneza: Cidade dos Pombos, o livro traz mapas, cenários e personagens prontos para jogo. Também utilizável para Live Action. Um cenário completo para suas campanhas Crepúsculares!

Conclave Comic Shop e Editora

R. Jarbas de Lery Santos 1685, lj. 3309 - Juiz de Fora - MG - CEP: 36013-150

www.conclaveeditora.hpg.com.br

conclave@powermail.com.br

Misericórdia



Você acredita em anjos?

*“Nosso mundo está mergulhado em profundas trevas
Em meio ao caos e desordem ainda restam pessoas
que lutam para acreditar em algo maior,
acreditar num Ser Superior que nos protege e nos ajuda
um Ser Justo e Fiel, Onisciente e Onipresente
Um Ser Piedoso que nos conceda Sua Misericórdia Deus
Todo-Poderoso.”*

Katherine Anderson é uma dessas pessoas.

Com sua vida arrasada e seu coração partido ela precisa continuar acreditando para prosseguir com sua missão na Terra. E depois de um encontro com o anjo Ayel sua vida e sua missão ganharam um novo significado, um novo propósito, e agora tudo o que importa é reunir as Quatro Relíquias Sagradas para cumprir a missão que Ayel lhe confiou.

Katherine não compreende sua missão, e não conhece seus aliados, mas sabe que há muitos inimigos, muitas pessoas que querem matá-la e impedi-la de realizar seu propósito.

Quando tudo o que resta de sua vida é sua fé, tudo o que ela precisa é continuar acreditando, mas, se essa fé for posta à prova o que será capaz de fazer para manter-se fiel? Há momentos em que somente um milagre é capaz de manter a sanidade.

Por entre becos sujos de Nova Orleans, ou nos canais fétidos de Veneza, ela precisa continuar lutando. Das estradas de Nuremberg às areias do Egito, ela precisa continuar acreditando. Mas em quem acreditar? Em anjos? Em Seu Anjo? Ou em ninguém...

MISERICÓRDIA é uma aventura pronta para 4 a 6 personagens para Crepúsculo® e D20®, mas adaptável para qualquer outro sistema. Traz informações sobre as Quatro Relíquias Sagradas, cinco personagens prontos que podem ser utilizados pelos jogadores, além de NPCs, como William Waldrow, Louis, Dr. Shawn, Mira entre outros.

Não fique de fora desta aventura sagrada!



Todos os direitos reservados

Copyright © 2003
Conclave Editora



Aventura para
Personagens de

5º Nível