



CONSPIRAÇÃO DO AMANHECER

**um RPG de
Marcelo Telles**





Conspiração

do Amanhecer

RPG de
Marcelo Telles
para o sistema OPERA

Este é um cenário para o Role Playing Game OPERA
publicado no Brasil pela Editora Comic Store. Necessita o uso
do livro OPERA RPG Módulo Básico.

Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, arquivada ou transmitida, em parte ou integralmente, de qualquer forma ou por qualquer meio, sem a expressa permissão dos editores. Esta é uma obra de ficção: qualquer menção ou referência nestas páginas à qualquer companhia, pessoa, situação ou produto, não constitui uma violação das marcas registradas ou direitos autorais das partes interessadas.

©2004 CONSPIRAÇÃO DO AMANHECER, Marcelo Telles.

©2004 OPERA RPG. Direitos cedidos com exclusividade para Comic Store Comercial Ltda.

Todos os direitos reservados. Impresso no Brasil.

OPERA RPG®, COMIC STORE® e seus respectivos logotipos, são marcas registradas de Comic Store Comercial Ltda. Todos os direitos reservados.

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

Telles, Marcelo

Conspiração do Amanhecer : RPG de Marcelo
Telles para o sistema OPERA / [ilustrações
Birous, Márcio Fiorito e Neriga]. -- Campinas, SP :
Comic Store, 2004.

Sistema OPERA / Leonardo Andrade, Rogério
Godoy

ISBN 85-89161-06-4

ISBN 85-89161-05-6 (OPERA RPG)

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Birous. II. Fiorito, Márcio. III. Neriga.
IV. Andrade, Leonardo. V. Godoy, Rogério.
VI. Título.

04-3964

CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.93
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.93
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.93

Publicado por Comic Store Comercial Ltda. • Caixa Postal 5526 • Campinas, SP 13095-970

AVISO! Esta é uma obra de ficção que trata de temas como conspirações, poderes psíquicos e conflitos armados. Em nenhum momento o autor teve a intenção de incentivar o uso de armas, a violência, a prática de misticismo ou de magia. O discernimento entre a realidade e a imaginação é essencial para o leitor desta obra. Alguns responsáveis podem acreditar que os temas aqui abordados são inapropriados para jovens leitores. Neste caso, acreditamos como correto o julgamento e a decisão dos pais e responsáveis.

*“SE VOCÊ ACHA QUE AS COISAS NO MUNDO
ACONTECEM POR ACASO, ESTE LIVRO SERÁ
APENAS UM JOGO PARA VOCÊ.”*



“O acaso é o álibi da verdade”





Playtesters:

Eduardo Garcia, Eduardo "Sauron" Barreto, Erick "Ender" Almeida, Felipe Alves, Flávio Fraga, Ismael "Perdig" Ornstein, J. Daniel, Leandro Barbosa, Leandro Ferreira, Luís Augusto, Maurício Santoro, Nicole Mezzassalma, Norma Espínola, Rafael "Nazgûl" Ferreira, Raphael Alves, Ricardo Engel e Ricardo "Rick Grumman" M. Fontes.

Agradecimentos:

Quero agradecer a todos que nos deram força todos estes anos e sempre me "cobravam" o Conspiração do Amanhecer em livro, em especial ao Richard Garrell, ao Victor Caparica e ao Sandro "Andarilho". Ao Victor Caparica um agradecimento a mais, pelo termo "Omnisapiens".

Ao Ygor Moraes, criador do Tagmar e do Millenia, por ter nos ajudado logo no início, quando o Conspiração do Amanhecer quase foi editado: eu não esqueci de você!

Por fim, um agradecimento ao Rogério Godoy, pelo suporte dado à adaptação para o sistema OPERA e ao Igor Pereti pelas excelentes sugestões.

Dedicatória

Esta obra é dedicada aos usuários da lista de discussão, fórum e site da REDERPG (<http://www.rederpg.com.br>) e ao amigo Ricardo "Ricky Grumman" M. Fontes pela força!

Conspiração do Amanhecer

Autor:

Marcelo Telles

Ilustrações:

Birous, Márcio Fiorito e Neriga.

Projeto Gráfico e Diagramação:

Marcos Archanjo

Revisão:

Ricardo Ramos Vieira da Silva



Autores:

Leonardo Andrade
Rogério Godoy

 **Editora
COMIC
STORE®**
COMIC STORE COMERCIAL LTDA
Caixa Postal 5526
Campinas, SP - CEP 13095-970

Website: <http://www.csmundi.com>
Email: info@csmundi.com

ÍNDICE



INTRODUÇÃO	06
O QUE É RPG?	06
SOBRE ESTE LIVRO	06
LOBBY (História Introdutória).....	07
CENÁRIO	12
As Origens	12
<i>A Visão do Amanhecer</i>	12
A Pax Romana	13
A Idade das Trevas	13
As Facções.....	14
Através da História... ..	15
...Aos Dias de Hoje.....	16
FACÇÕES	16
Amonitas.....	19
Mercurianos	21
Shaitans	23
Sidhartas	25
Zelotas	27
REGRAS	29
Criação de Personagens.....	29
Nível de Realismo	30
Variações de Regras	30
Desenvolvendo os Poderes Psíquicos.....	32
Outras regras dobre Poderes Psíquicos	33
Combates Mentais	33
Efeito dos Poderes Psíquicos.....	33
Regras de Limitação de Poderes Psíquicos.....	33
CAMPAÑHAS	34
Variando Histórias e Personagens	34
Criando outros tipos de Personagens	35
O Poder no Jogo.....	35
O Despertar do Poder	36
Sugestões de Histórias	36
AVENTURA INTRODUTÓRIA: A APOSTA	37
EXEMPLOS DE FICHAS DE PERSONAGEM:	
Miguel Ángel Gutierrez Medina, AMONITA.....	40
Agostinho Soares Coimbra, MERCURIANO	41
Ahmed El Gharreb, SHAITAN.....	42
Deepak Gupta, SIDHARTA	43
Ottaviano Iannizzi Zanella, ZELOTA	44
OPEReta - O RESUMO DO OPERA	45
FICHA DE PERSONAGEM	48

INTRODUÇÃO

Durante o Carnaval de 1996, eu terminei de colocar no papel a primeira versão do primeiro RPG que escrevi, o **Conspiração do Amanhecer**.

De lá para cá muita coisa aconteceu, principalmente a partir de setembro de 2002, com o lançamento da **REDERPG** (www.rederpg.com.br), o portal criado por mim e pela minha esposa, Adriana Almeida.

Nesses anos todos, o **Conspiração do Amanhecer**, ou **CdA**, como é chamado, nunca foi esquecido. Nem por mim, nem pelas várias pessoas que baixaram as suas primeiras versões na internet: ele foi o primeiro netbook brasileiro de RPG. Elas sempre me cobraram uma versão em papel e, agora, apresentamos para vocês a versão definitiva do **CdA** para o sistema **OPERA**.

O **OPERA** e o **CdA** já possuem uma história antiga. Embora criado com um sistema próprio, o **CdA** ganhou uma versão no sistema **OPERA**. Essa antiga parceria agora se completa com esse livro, que traz muitas mudanças em relação às versões da internet, mas que eu estou certo irá agradar tanto aos fãs do **OPERA**, quanto aos fãs de **CdA** (e de ambos).

Com vocês,

OPERA - Conspiração do Amanhecer.

O QUE É RPG?

RPG é a sigla em inglês para *Role Playing Game*, cuja tradução mais próxima é jogo de interpretação. Em um **RPG**, você assume o papel de um personagem, um aventureiro, um herói de uma história cujo desenrolar será guiado pelas ações deste personagem. E estas ações são decididas por você!

É como um filme de aventuras sem um roteiro pré-definido, onde você deixa de ser um espectador e passa a encarnar (representar) o

protagonista. Só que o final não está definido: as ações do seu personagem decidirão o que vai acontecer, o rumo que a história terá.

Um **RPG** normalmente é jogado por um grupo de pessoas (você e seus amigos), variando entre 3 ou mais jogadores. Um deles irá assumir a função de **MESTRE DO JOGO**, o "roteirista" e "diretor" da aventura. No sistema **OPERA** chamamos de **OBSERVADOR** a pessoa que desempenha a função de mestre do jogo. Ele dará o gancho inicial da história, interpretará os coadjuvantes (informantes, inimigos, etc...) e conduzirá a narrativa de acordo com as ações dos personagens dos jogadores. Os outros jogadores serão os heróis, os protagonistas da história, aqueles que irão definir o curso dela.

RPG é um jogo de mesa. O Observador inicia a história, situando os personagens dos jogadores e estes vão dizendo o quê cada um de seus personagens vai fazer ou interpretam a situação da ação, como atores improvisando uma fala, o que é mais divertido e mais dentro do espírito desta modalidade de jogo. As ações mais complexas, como um combate, são resolvidas com rolamentos de dados, que indicam se houve sucesso ou não na ação.

SOBRE O CdA

Conspiração do Amanhecer é um livro para se jogar **RPG** usando-se o sistema **OPERA**. Ele traz um cenário completo, mas é necessário o uso do livro **OPERA RPG Módulo Básico** para jogá-lo.

Conspiração do Amanhecer é um cenário de intriga e conspiração, como bem diz o nome, falando da dominação mundial por pessoas com poderes paranormais.

Imagine como seria sua vida, se um dia você acordasse e descobrisse que pode ler a mente das pessoas!

Imagine então como seria se - sem que você percebesse - a sua mente estivesse sendo lida nesse momento...





LOBBY

O velho Deputado olhou pela janela para o ensolarado dia na capital de seu país. Ainda não era verão, mas este dia anunciava que ele não tardaria a chegar. O recesso do Congresso havia sido adiado em virtude da votação do Orçamento do Governo para o ano seguinte. Como sempre, muita polêmica...

Foi a polêmica que o tornou Relator da Comissão de Orçamento. Já tendo passado por alguns mandatos, o velho Deputado - tradicional político de centro - tinha angariado respeito entre os vários partidos políticos e prestígio dentro do seu partido; o suficiente para que sua indicação como Relator da Comissão de Orçamento fosse uma das poucas unanimidades atuais do Congresso. Ou pelo menos, ninguém ousou contestá-la.

Mas tal prestígio tinha um preço: lobbies. Seu trabalho já estava pronto, coisa que só os acessores pessoais sabiam, mas, para o resto do país, ele tinha que dissimular e receber todo tipo de lobbista. É óbvio que ele poderia não receber ninguém, mas a política lhe ensinou que "se você fecha a porta para alguém, não espere que no futuro este alguém abra alguma para você". Era por ter esta filosofia que ele chegara onde estava.

O interfone tocou em sua mesa:

- Deputado? - falou sua secretária - O Sr. Williams está aqui.

- Só um instante - respondeu o velho deputado.

Ele abriu uma das gavetas de sua mesa e ligou o gravador. Ninguém nunca tentara suborná-lo. Ele construiu uma fama de homem honesto e é por isto que se reelegera várias vezes. Mas sempre há uma primeira vez... Não sabia quem era esse Williams, mas sabia que representava os interesses de fabricantes de armamentos. As Forças Armadas sofreram cortes nesta área e eles sabiam disto. Afinal, acabou-se a tensão leste-oeste. O mundo estava se unificando... Para que tantos gastos com armamentos?

- Muito bem, deixe-o entrar - disse o deputado pelo interfone.

Para sua surpresa, em vez de um "general de pijama", adentrou no escritório de seu gabinete um jovem - com não mais de 25 anos - num elegante, porém discreto, terno de corte italiano.

- Boa tarde, Deputado! Muito obrigado por me receber. - disse sorridente o jovem lobbyista.

- Boa tarde, Sr. Williams! Em que posso ajudá-lo? - retrucou cordialmente o velho Deputado, apertando a mão dele e indicando a cadeira para que sentasse.

- Como já deve saber, represento vários grupos que gostariam de ponderar sobre o excessivo corte orçamentário na Defesa de nosso país... - ele iniciou e prosseguiu de forma pausada e calma. Explicava seu ponto de vista com extrema cautela e lógica. Sem dúvida ele era muito bom. Surpreendente que





alguém tão novo fosse tão hábil... Se o velho deputado não tivesse a firme crença de que era totalmente desnecessário um investimento maior como o jovem defendia, ele iria naquele instante alterar o seu Parecer.

Após vários minutos de exposição do Sr. Williams, o velho Deputado se posicionou:

- O Sr. é um jovem brilhante. Por várias vezes quase me convenceu do seu ponto de vista, mas realmente não vejo porque aumentar a verba destinada às Forças Armadas...

- Bem, Deputado - ponderou o Lobbyista - ainda tenho um argumento irrefutável... - disse sorrindo.

O coração do deputado acelerou. O velho político esperou ouvir a insinuação de suborno. Mas, para sua surpresa, o jovem falou como se estivesse lendo seus pensamentos:

- Não se preocupe, Deputado, propina não faz parte dos meus argumentos. - disse o lobbyista ainda sorrindo.

Novamente o Deputado se surpreendeu com o jovem. Ele sem dúvida era muito bom, pensava consigo o Deputado, enquanto retribuía o riso.

A gravação parou nesse instante.

Alguns minutos após o Sr. Williams entrar, ele e o Deputado saíram do escritório do velho parlamentar. O velho Deputado surpreendeu sua secretária ao lhe entregar algumas alterações no seu parecer sobre o Orçamento. Surpreendeu mais ainda quando pediu a ela para fazê-lo imediatamente e imprimi-lo para que pudesse assiná-lo e despachá-lo para o Presidente da Comissão de Orçamento. Alguns assessores tentaram ponderar, mas o Deputado disse que mais tarde explicaria tudo a eles e que agora teria que sair para tratar de assuntos particulares. Devido à presença silenciosa e atenta do Sr. Williams, os assessores acabaram não levando a discussão adiante.

O Deputado assinou as cópias do seu parecer e saiu sorrindo juntamente com o Sr. Williams.

Várias testemunhas viram o Deputado se despedir amigavelmente do lobbyista. Em seguida, o Deputado dispensou o seu motorista para dirigir ele mesmo o seu carro. Logo após sair do estacionamento do Congresso, o velho Deputado bateu violentamente num cruzamento próximo.

Naquela tarde, o Congresso ficou de luto pela perda de um grande homem público, vítima de tão trágico acidente.

Afastando-se da multidão de curiosos em volta do acidente, o Sr. Williams senta no banco de uma praça ali perto do Congresso. Ele se concentra um instante e telepaticamente consegue entrar em contato com o seu superior:

- "Está feito, Mestre. Tive que usar a medida mais extrema mesmo."

Uma voz responde em sua mente:

- "Excelente trabalho, meu rapaz! Não se importe com a eliminação desse humano. Você fez o que foi preciso ser feito e isto é o que importa. Você agora é um Irmão, parabéns! Tire o resto do dia e amanhã para descansar e conhecer a capital."

O Sr. Williams sorriu ao final do contato telepático. Fora um serviço simples e bem feito e, ainda por cima, o elevou da condição de Iniciado para a de Irmão.

Ele olhou para o céu do ensolarado dia na Capital. Por um instante parecia estar longe dali em seus pensamentos... Depois de alguns momentos, ele abre um largo sorriso. Com um imenso prazer e alegria, Williams levanta-se e segue para onde possa beber em comemoração ao seu sucesso.



Escritório da Presidência Regional de uma importante multinacional, localizado no coração econômico da Capital. Dia seguinte após o trágico acidente que matou o deputado...

Um jovem executivo adentra o escritório do Presidente.

- Eis os relatórios que o senhor me pediu.

- Sente-se, por favor, meu rapaz.. - respondeu o Presidente Regional

Quem estivesse acompanhando a cena, veria um concentrado Presidente Regional da multinacional lendo silenciosamente relatórios sob o olhar atento do jovem executivo que os trouxe...

- "O que descobriu sobre a morte do Deputado?" - perguntou mentalmente o Presidente.

- "Shaitans, como o senhor desconfiava." - respondeu telepaticamente o jovem sem franzir nenhum músculo da face.



- "Como é que os Mercurianos não perceberam?"

- "Ele é um Iniciado trazido de fora e eles criaram uma "distração" no Senado para deixar os Mercurianos ocupados..."

- "Muito perigoso quando Shaitans começam a ficar inteligentes..." - pensou o Presidente com um leve sorriso, sem tirar os olhos dos relatórios - "Obviamente isto explica o conteúdo do Parecer sobre o Orçamento. Faça o seguinte: deixe que os Mercurianos descubram a verdade, aliás já devem desconfiar... Dê-lhes indicação de onde está o Shaitan que fez o serviço. Os Mercurianos vão se ocupar totalmente com os Shaitans. Vão priorizar reverter o "estrago" que os Shaitans fizeram e nós os ajudaremos

nisto. Enquanto eles se engalfinham, faremos as nossas mudanças no Orçamento."

- "Perfeitamente, senhor!" - respondeu com entusiasmo o jovem executivo

- Os relatórios estão excelentes. Todos eles. - falou o Presidente Regional - Fez um bom trabalho, meu rapaz. Acho que sua promoção ocorrerá antes do que você esperava!

- Muito obrigado, senhor!

O Presidente dispensou o jovem e virou sua cadeira em direção a janela, olhando o início do crepúsculo sobre a capital...



Um banco de jardim num parque da capital. Manhã do segundo dia após a morte do deputado.

O velho está sentado jogando milho para os pombos. Deve ter uns setenta anos, mas passa uma jovialidade que lhe transpira das maçãs rosadas do rosto e no sorriso despreocupado. Seus cabelos são grisalhos e possui entradas que aumentam o tamanho de sua testa. O tempo havia mudado de ontem para hoje e o céu está pesadamente nublado. Ele veste um casaco leve, porém adequado caso comece a chover.

Uma mulher jovem se aproxima. Está elegantemente vestida, embora de maneira discreta. Sem tirar os

óculos escuros, ela senta ao lado do ancião. Ninguém a reconhece, mas ela é uma famosa repórter de televisão. As crianças que brincam ali perto ouvem apenas amenidades entre ela e o velho...

- O senhor gosta de alimentar os pombos, não? - diz ela sorrindo.

- É... - responde o velho retribuindo o sorriso.

- "Como vai grão-mestre? Que a Paz nos conduza ao Amanhecer!" - pergunta telepaticamente a mulher.

- "Que a Paz nos conduza ao Amanhecer! É bom revê-la, minha filha, mas por favor, sem formalidades..."





- responde mentalmente o velho.

- "O senhor conseguiu descobrir a identidade do assassino do Deputado?"

- "Eu ia lhe trazer a foto dele, mas não é necessário..."

- "Como não? Aquele homem pode vir a matar outros humanos usando o Poder!" - perguntou ela espantada.

- "Não é necessário fazer nada: os Mercurianos já sabem dele e vão caçá-lo até matá-lo. Por um lado, não mancharemos as nossas mãos com sangue, por outro, isto pode desencadear uma luta aberta aqui na capital entre as Facções." - respondeu o velho.

- "O que faremos se isto acontecer?" - perguntou apreensiva.

- "Nada. Se as Facções querem se matar umas às outras, deixe-as seguir o caminho que escolheram... Contanto que não quebrem a Lei do Silêncio e nem ameacem ou matem outros inocentes, não devemos intervir. Desculpe tê-la trazido aqui desnecessariamente. Poderia ter dito isto tudo sem tirá-la de seu trabalho, mas este velho estava com saudades de você!" - finalizou ele de forma marota.

- "Não tem problema! Esta sua velha aprendiz também estava com saudades de você!" - respondeu ela dando-lhe um abraço e se despedindo verbalmente de seu velho mestre.

O velho ainda ficou um tempo sozinho, mas depois se despediu dos pombos, pois uma tempestade se anunciava nos céus da capital.



Em algum lugar na capital. Ainda no segundo dia.

Estava de dia, mas aquele aposento era dominado pela penumbra. Havia quatro homens sentados em volta da mesa redonda, todos em silêncio. Havia uma quinta cadeira vazia perto da porta. A porta se abriu e um jovem entrou e se sentou na cadeira vaga.

- "Então?" - perguntou o Mestre

- "Conseguí confirmar a identidade e a localização do Shaitan que matou o deputado." - respondeu o Iniciado mais novo que acabara de chegar.

- "Vamos então pegar esse maldito!" - disse o Mestre se levantando.

- "Mestre," - falou o Irmão mais experiente - "é muito

arriscado o senhor comandar esta ação. Precisamos do senhor no Congresso. Os Zelotas nos ajudaram a achar este Shaitan porque querem que o senhor se afaste na hora da votação do Orçamento. Deixe-me liderar a nossa célula na caça desse canalha!"

O Mestre parou, pensou por alguns instantes e respondeu:

- "Está bem. Mas tomem cuidado. Shaitans sempre andam armados."

O Mestre Mercuriano ficou sozinho na penumbra por alguns minutos, preocupado e pensando nos seus aprendizes que haviam acabado de sair. Depois ele se levantou e rumou para o Congresso.



Fim de tarde do segundo dia. Num bairro da periferia da capital.

Ele acendeu seu último cigarro. Passara a tarde toda ali, de olho no apartamento onde o tal Shaitan estava. Um tédio!... A única coisa diferente foi a chegada de um superior do Shaitan, fato que ele informou prontamente ao seu Mestre, e que depois de uma meia hora foi embora. Ele perguntou ao seu Mestre se era para fazer alguma coisa e ele disse para apenas observar...

De repente, ação... Um carro chegou e quatro homens desceram. Reconheceu um deles: obviamente eram os Mercurianos, o que significava que a situação ia engrossar...

- "Mestre?" - disse ele mentalmente concentrando na figura de seu superior. Após alguns segundos, o Mestre dele estabeleceu o contato.

- "Fale..."

- "Quatro Mercurianos acabaram de chegar e entraram no prédio!" - disse o ansioso observador.

- "Muito bom. Vá para casa agora."

- "Mas Mestre," - tentou ponderar o aprendiz - "não quer que eu acompanhe o que irá acontecer?"

- "Não é mais necessário. Você fez bem o seu serviço." - respondeu o Mestre e em seguida ele desfez o contato telepático.

O observador sabia que não adiantava ponderar ou entender... Ele já tinha tempo suficiente como membro dos Amonitas para saber que as coisas têm que ser feitas e nunca perguntadas.

Comprou um maço de cigarro antes de ir para casa.





Williams terminou de arrumar suas malas. Estava usando roupas comuns, roupas que ele normalmente usava. Naturalmente seu nome verdadeiro não era Williams. Estava feliz por tudo ter dado certo e agora voltaria para sua cidade. Infelizmente ele iria voltar de ônibus, pois seu Mestre achava mais seguro. Algumas horas atrás um Irmão local lhe trouxe a passagem e o roteiro que ele deveria seguir para evitar que alguém o achasse.

Ele não teve muito tempo para reagir. Quando estava trancando a porta do lado de fora do apartamento, os quatro Mercurianos apontaram no corredor do andar, saindo do elevador. Apenas o Irmão Mercuriano mais experiente o atacou. Ele havia dito

para os outros três que o canalha era dele.

Se alguém estivesse vendo a cena, apenas veriam os quatro parados na ponta do corredor e o Sr. Williams sentindo uma pontada na cabeça. O Shaitan ainda tentou reagir. Como é típico deles, tentou sacar sua arma, mas foi muito lento... Quando conseguiu pegar a arma, seu nariz já estava sangrando. Chegou a aponta-lá mas, antes que pudesse atirar, caiu morto no chão.

Um dos Mercurianos pegou a arma dele e os quatro foram embora.

Mais tarde, os legistas indicariam a causa da morte como aneurisma cerebral, como sempre...



Conspiração do Amanhecer é um cenário de RPG passado no nosso mundo, principalmente nos tempos atuais, e fala da existência entre nós dos **Homens do Amanhecer**, pessoas com poderes paranormais que vêm procurando controlar o mundo desde os primórdios da civilização humana. Eles seriam o elo entre nós, o *Homo sapiens*, e o próximo passo na evolução da espécie humana. Alguns deles chamam cientificamente a si próprios de "*Homo omnisapiens*" (Homem que tudo sabe). Eles nos controlam e nos manipulam das sombras, com o intuito de conduzir o mundo para o grande momento de mudança, o **Amanhecer**, em que o *Homo sapiens* deixará de existir e emergirá um mundo de uma nova espécie humana.

AS ORIGENS

A existência deles é anterior ao surgimento das primeiras cidades. Eles são a verdade por trás das lendas e dos panteões das várias mitologias humanas.

Curandeiros, druidas, sacerdotes, xamãs... Os primeiros não tinham noção do que realmente eram, por qual razão tinham certos "dons". Acreditavam ser porta-vozes dos deuses, dos espíritos, do mundo celestial... Outros foram mortos pelos humanos como encarnações de seres malignos ou demônios...

Só mais tarde, quando as primeiras civilizações já existiam, é que alguns começaram a perceber que os seus dons não eram apenas uma dívida divina: perceberam que aquilo vinha deles mesmos, que eles eram simplesmente **melhores** que os outros seres humanos.

Foi nesta época que aconteceu "**A Visão do Amanhecer**". Uma visão de que, num futuro muito distante, os humanos seriam sucedidos por estes que eram mais adaptados que os humanos. De que a espécie dos humanos teria o seu crepúsculo no amanhecer da nova Humanidade construída por estes que eram superiores.

E assim, aqueles que tiveram a visão, se tornaram os **Homens do Amanhecer**.

A Visão do Amanhecer

"Eu tive um sonho estando acordado e o meu sonho não era só meu: um sonho no amanhecer..."

Eu sentia todos aqueles iguais a mim tendo o mesmo sonho e ele era o sonho de todos nós e não era o sonho de ninguém...

Eu via uma grande vastidão de destruição e via toda ela coberta pelos corpos daqueles que não são como nós. E aqueles que são muitos - e não são como nós - agonizavam enquanto o sol adormecia...

E quando o sol apagou, os últimos deles deram seu suspiro final...

Mas, de repente, o sol se ergueu como no amanhecer em que este sonho aconteceu, e iluminou homens como nós sozinhos por sobre a terra... E não havia mais destruição e a terra sorriu para nós...

Porque este sonho é a visão do futuro e quando o tempo deles acabar, o tempo será só nosso...

Por instantes após esta visão coletiva, todos os Homens do Amanhecer ficaram em comunhão, como se fossem um... Mas muitos ainda acreditavam que eram apenas portadores de dívidas divinas, outros ainda estavam atônitos com o que estava acontecendo e logo esta comunhão terminaria..."

Contam que, antes que o elo acabasse, eles chegaram a um único acordo, a única lei e ética que perdurou até os dias atuais: **A Lei do Silêncio**. Os humanos nunca deveriam saber sobre eles, de que os Homens do Amanhecer existem e a sua verdadeira natureza enquanto seres superiores que os humanos. De que no futuro haveria o **Amanhecer**, onde os humanos pereceriam e os Homens do Amanhecer herdariam o mundo. Nada poderia ser contado ou registrado. Este é o juramento de todo Homem do Amanhecer e, aquele que o trair, deverá pagar com a própria vida. Assim tem sido desde então...

Depois disto, a comunhão entre os Homens do Amanhecer se desfez...



A PAX ROMANA

A partir da Visão do Amanhecer, começaram a se formar grupos secretos, seitas ou sectos com o intuito de influenciar e controlar os humanos. Esta é a origem mais remota das atuais Facções em que se dividem e se organizam os Homens do Amanhecer. O surgimento destas primeiras organizações aconteceu nas civilizações mais desenvolvidas da Antiguidade, como a Egípcia, a Grega, a Fenícia, a Persa, a Chinesa etc.

No ocidente e no oriente próximo, após um longo período de diferentes civilizações predominando sucessivamente uma sobre as outras, uma civilização consolidou um total e duradouro domínio sobre as demais: O Império Romano. Por trás de seu poder, havia um grande secto de Homens do Amanhecer: **O Culto a Mercúrio**. Por centenas de anos, os sacerdotes e devotos mais importantes do culto influenciaram decisivamente, tornando o Império Romano o mais importante da História. Seu apogeu é chamado de **Pax Romana**, um período durante os séculos I e II de paz duradoura garantida pela força econômica e militar do Império.

Esta hegemonia também se deu entre os Homens

do Amanhecer. Enquanto os **Zelotas** eram caçados (principalmente aqueles que pregavam a nova fé cristã), aqueles que depois se tornariam os **Shaitans** eram empurrados para fora dos limites do Império Romano. Melhor sorte tiveram os predecessores dos **Amonitas**, que aparentemente aceitaram e foram aceitos pelo jugo romano, pelo menos assim contam.

Com o tempo, os **Zelotas** acabaram também sendo aceitos, justamente por causa da nova fé que trouxeram e que agora era seguida pela maioria do povo do Império. Em breve o Império Romano ruiu e os sectos de Homens do Amanhecer passaram a lutar entre si...

A IDADE DAS TREVAS

Após a Queda do Império Romano do Ocidente, o caos imperou por todo o mundo ocidental. Quando as Invasões Bárbaras cessaram e os destruidores do Império Romano se tornaram herdeiros do que restou dele, veio a Invasão Mulçumana na Península Ibérica e o estabelecimento dos reinos mouros no sul da Espanha: era a "Guerra Santa" promovida por aqueles que depois seriam conhecidos como Shaitans.





E então veio a Inquisição... Os Zelotas e Mercurianos que influenciavam a Igreja negam a responsabilidade. Suspeita-se que a Inquisição foi usada como instrumento de extermínio e controle sobre os outros sectos de Homens do Amanhecer, mas fugiu do controle. O fato é que muitas das “bruxas” e “feiticeiros” mortos pela Inquisição, eram Homens do Amanhecer com poderes adormecidos, recém-despertados ou não o suficiente poderosos para impedirem o seu próprio extermínio... Amonitas e Zelotas foram os que mais sofreram com perseguição da Inquisição.

AS FACÇÕES

Do final da Idade Média até a Renascença (alguns dizem que até o século XVIII), vão se estabelecer as cinco principais Facções com poder e influência em nível mundial, os embriões de como elas são atualmente. Cada uma delas fruto de uma concepção de como a Humanidade deve ser conduzida rumo ao **Amanhecer** e também da formalização de antigas seitas e estruturas secretas de Homens do Amanhecer que já existiam anteriormente. Algumas das Facções, assim elas dizem, têm suas existências muito anteriores à Idade Média:



Amonitas

Os membros da *Sociedade do Templo de Amon-Rá*, reivindicam ser a mais antiga das Facções. Teriam se originado no Antigo Egito, entre os sacerdotes do culto ao deus Amon-Rá, em Tebas. Alguns dizem que, na verdade, eles teriam surgido no século XVIII, na Alemanha. Sempre foi a mais obscura de todas as Facções.



Mercurianos

Os antigos sacerdotes gregos do culto ao deus Hermes, que depois se tornaram os sacerdotes do culto romano ao deus Mercúrio, conhecidos a partir da Idade Média como a *Ordem de Mercúrio*, foram por muito tempo a mais poderosa das Facções. Eles ergueram o Império Romano e, durante o longo tempo em que ele perdurou,

também perdurou o predomínio dos Mercurianos no Ocidente. A Queda de Constantinopla marca o fim definitivo do seu poderio no mundo antigo e medieval. Do fim da Idade Média para os dias atuais, eles reergueram sua influência e poder, e hoje são novamente uma das mais poderosas Facções.



Shaitans

Contam que os primeiros Shaitans teriam sido sacerdotes do culto ao deus Baal na Antiguidade. Teriam controlado a Mesopotâmia, as colônias fenícias, o Império Persa, o Império de Gengis Khan e outros impérios asiáticos. Controlam até hoje o Islamismo. A partir do surgimento do Império Otomano, se autodenominaram *Al Shaitan*, que quer dizer “o demônio”, uma ironia em relação aos humanos (eles seriam os “demônios” da Humanidade).



Sidhartas

A mais pacífica das Facções tem sua origem ligada ao Budismo e às outras religiões e filosofias orientais que pregam a iluminação e o crescimento espiritual. A força da *Fraternidade Sidharta* reside na fé e no desenvolvimento da civilização, da ética, da paz e dos direitos humanos. Conseguiram sobreviver através dos séculos à violência das outras Facções.



Zelotas

Como o próprio nome sugere, sua origem está ligada ao partido judaico que lutava contra a dominação romana nos tempos de Cristo. Os Shaitans dizem que eles são uma dissidência deles, mas os Zelotas afirmam que sua existência é mais antiga do que as outras Facções podem imaginar... Com o passar dos séculos, o *Partido Zelota* mudou suas táticas de enfrentamento aberto, para estratégias mais sutis de dominação. Eles usaram a Igreja para minar o controle dos Mercurianos sobre o Império Romano e ainda hoje tem forte influência sobre ela. Atualmente sua força está na economia mundial, na globalização, no poder econômico com o qual se sobrepõem às outras Facções.

ATRAVÉS DA HISTÓRIA...

Enquanto na Europa a barbárie da Idade Média atinge fortemente os Homens do Amanhecer, no extremo oriente, um outro secto consegue uma supremacia sobre aqueles que serão conhecidos como Shaitans, ao tirar da influência deles o herdeiro da dinastia de Gengis Khan, Kublai Khan, e através dele erguer um dos mais iluminados impérios de toda existência da humanidade. Este outro secto será depois conhecido como a Fraternidade Sidharta.

A Renascença traz novas perspectivas para o mundo e para os Homens do Amanhecer. Aos poucos, o mundo medieval foi substituído por uma nova visão de mundo: humanista, antropocêntrica racionalista e mercantilista. A partir destes novos tempos, os Homens do Amanhecer reinventam o seu jogo de manipulação da Humanidade e as principais Facções começam a se formar como são atualmente.

O Absolutismo tornou as coisas mais fáceis: basta apenas manter sob influência o líder de uma nação para que os desígnios desta sejam os escolhidos pelos Homens do Amanhecer.

Contudo, a carruagem da História muitas vezes surpreendeu as Facções dos Homens do Amanhecer. Muitas vezes, a força das idéias mudou os rumos da Civilização Humana e eles não tiveram outra escolha senão se adaptar.

Com o tempo, algumas Facções aprenderam a usar as mudanças no mundo que porventura ocorressem à revelia da sua vontade - ou fruto das ações de outras Facções - a seu favor, principalmente Zelotas e Mercurianos. Mesmo quando a mudança, num primeiro momento, fosse diametralmente oposta aos interesses desta Facção.

Após sobreviverem à perseguição da Inquisição na Idade Média, os Amonitas se reergueram construindo uma influência através de várias sociedades secretas humanas. Influenciaram vários movimentos antropocêntricos e racionalistas e chegaram a lidar com o mundano através da Revolução Francesa e do Movimento Comunista, que culminou com a Revolução Bolchevique em

1917. Contudo, sempre se mostraram inábeis em manter controle sobre suas influências no mundo dos homens comuns: as que não passaram a ser controladas por outra Facção, simplesmente saíram do controle deles. Assim foi quando os Zelotas assumiram o Estado Francês após o período do Terror e quando os Shaitans desvirtuaram a Revolução Russa a partir de Stalin. O último grande equívoco deles foi o Nazismo, sobre o qual perderam totalmente o controle, embora responsabilizem os Shaitans por isto.

Para minar o domínio religioso Zelota no Ocidente, os Mercurianos estimularam o Protestantismo. Com o desenvolvimento do comércio e das navegações, eles expandiram seu poder novamente pelo mundo e, no século XIX, estabeleceram um novo grande império: o Império Britânico e a "Pax Britânica".

A Queda de Constantinopla marca a grande ascensão dos Shaitans e seu princípio enquanto a Facção que se conhece hoje. Com o Império Otomano, seu poder se consolida no sudeste da Europa, norte da África e Oriente Próximo. Na Ásia eles haviam retomado o poder na China ao depor o último imperador mongol. Do século XV ao século XVIII, eles vão influenciar mais nações do que todas as outras Facções juntas, mas com o tempo, o seu poderio foi sendo minado pelas outras Facções, através da ingerência das nações ocidentais tanto no Império Otomano, quanto na China Imperial.

Dos Sidharts pode-se dizer que eles tiveram o grande mérito de ter sobrevivido... Sofreram violências de todas as Facções, inclusive dos Mercurianos através do Império Britânico na Índia. Somente no pós-Segunda Guerra Mundial é que eles começaram a ter mais peso e influência. A ONU e a Declaração dos Direitos Humanos são exemplos de como eles conquistaram influência no mundo sem entrar em contradição com sua filosofia e suas concepções.

Por ter sofrido tantas perseguições através da História, os Zelotas aprenderam melhor que todas as outras Facções a sobreviver e a se adaptar. Souberam transformar os reinados





em repúblicas e o mercantilismo em capitalismo. Arquitetaram com os Amonitas a Revolução Francesa, fizeram a Independência dos Estados Unidos, ambas contra os Mercurianos. Dominam hoje a maior parte da economia mundial e a Igreja.

...AOS DIAS DE HOJE

De um modo geral, as Facções estão presentes em todas as partes do mundo, lutando entre si para conseguir a hegemonia sobre as outras e assim controlar - ao seu modo cada uma - o destino da Humanidade. Contudo, em muitos países e/ou estruturas, já se têm claramente o domínio de uma ou outra Facção.

Os Amonitas estão por aí, em toda parte e em lugar nenhum. Aliam-se hora com uma, hora com outra Facção e às vezes chegam até a ter coerência nas suas ações. Controlam praticamente todas as organizações, seitas e ordens místicas ou esotéricas.

Os Mercurianos dominam a Europa Ocidental e a guiam rumo à unificação. Sempre se alternaram com os Zelotas no controle dos Estados Unidos, numa acirrada disputa de influência.

Os Shaitans dominam o Islamismo. Dominavam o antigo Leste Europeu mas, com as transformações políticas provocadas pelos Zelotas e Mercurianos, perderam totalmente o controle e agora concentram seus esforços em hegemonizar a China e os Tigres Asiáticos, além dos países árabes. Influenciam as Forças Armadas e grupos extremistas em vários países.

Os Sidhartas possuem seus principais centros mundiais na Suíça, Nepal e Índia. Controlam praticamente todas as organizações internacionais de Direitos Humanos, Solidariedade, Proteção do Meio-Ambiente. Também exercem influência nos meios de comunicação, através dos quais usam a opinião pública para impedir as ações das outras Facções.

Os Zelotas disputam o domínio nos países do Oriente Médio com os Shaitans, usando o poder

econômico do Petróleo. Sua força reside no controle da economia mundial. Além disso, ainda possuem bastante poder sobre o Vaticano.

Estamos no início de um novo milênio e as Facções possuem, cada uma, planos bem diferentes com relação ao futuro e aos seus próximos passos.

Havia uma grande expectativa em torno da passagem do milênio, de que esse fosse o momento do Amanhecer, conforme se interpretavam algumas profecias e premonições, mas nada aconteceu. Isso acabou reforçando a crença daqueles que acreditam que o Amanhecer ainda está distante de acontecer.

Seja acreditando que o Amanhecer está próximo, seja acreditando que ele está distante (ou simplesmente indiferente a isso), as Facções prosseguem no seu jogo de dominação.

FACÇÕES

Facção é um termo que, através dos séculos, se tornou lugar-comum entre os Homens do Amanhecer para designar, genericamente, qualquer forma de organização de um grande grupo deles. De um modo geral, as cinco grandes Facções procuram ter um funcionamento orgânico que não entre em choque com a Lei do Silêncio. Elas procuram não ter locais fixos de reunião, sedes, "templos" ou coisas similares.

A maioria dos membros das cinco grandes Facções é composta por filhos de outros Homens do Amanhecer, de sua mesma Facção. É nessa longa tradição de família, que se estende por gerações e gerações, que está a força das cinco grandes Facções. Contudo, nas últimas décadas, aumentou de forma acentuada a quantidade dos que despertaram no seio da Humanidade, o que reforça para alguns a tese da proximidade do Amanhecer...

Um grupo de Homens do Amanhecer de uma mesma Facção que treinam e agem juntos é chamado genericamente de Célula. A Célula é a forma de organização básica das Facções, agem de forma independente sem pôr em risco

o resto da estrutura da Facção: Células podem ser destruídas sem que o conjunto da Facção seja afetado.

As Células se reúnem como coisas mundanas, como grupos de estudos, mesas de pôquer, reuniões de amigos ou qualquer tipo de desculpa cabível. O número de membros em uma Célula pode variar de acordo com quantidade de Homens do Amanhecer da Facção que existam na região em que vivem os membros da Célula. Uma Célula é composta apenas por membros de níveis iniciais, comandados por um de nível mais avançado. Além do estudo e aprimoramento, uma Célula tem a função organizacional e defensiva para uma Facção.

Nas reuniões de Célula acontece o treinamento com o Poder de um Homem do Amanhecer. "O Poder" é como são chamadas as habilidades paranormais de um *Homo omnisapiens*. São elas que os diferenciam do resto da Humanidade e através dela eles exercem o controle sobre o mundo. O Poder representa a real superioridade dos Homens do Amanhecer em relação ao *Homo sapiens*.

O treinamento mundano - do militarismo dos Shaitans à filosofia dos Sidhartas - é realizado nas organizações mundanas. As Facções sempre procuram dar todo tipo de suporte aos seus membros, inclusive ajuda financeira aos que porventura vierem a necessitar.

Basicamente, as principais Facções possuem estrutura hierárquica equivalente, variando apenas o nome de um ou outro nível conforme a Facção. Esses níveis representam a dedicação e o envolvimento com a Facção, e também o nível de domínio do Poder. Vejam cada um dos níveis da hierarquia das Facções com a denominação correntemente mais usada entre as cinco grandes Facções:

Iniciado (Primeiro Nível)

Como o nome sugere, o Iniciado é o Homem do Amanhecer cujo Poder despertou recentemente e que acabou de ser iniciado em uma das grandes Facções. Ele está apenas começando a aprender a dominar o Poder. Embora não seja um membro pleno da Facção,

muitas vezes um Iniciado pode chegar a participar de missões a serviço dela (o que é obrigatório entre os Shaitans). O Iniciado não tem acesso e não conhece ninguém além dos outros membros de sua Célula (Iniciados, Irmãos e um Mestre).

Irmão (Segundo Nível)

Um Irmão é um membro pleno de uma Facção. Embora tenha que se reportar a um Mestre, ele possui bastante autonomia para agir. Alguns chegam a comandar uma Célula. São os verdadeiros operativos das Facções, aqueles que agem e enfrentam os membros das outras Facções. Eles já possuem bastante domínio sobre o Poder e tem razoável conhecimento acerca das outras Facções. Um Irmão pode chegar a conhecer Mestres de outras Células e, mais raramente, um Grão-Mestre.

Mestre (Terceiro Nível)

Um Mestre é o responsável pelo aprendizado e coordenação de um grupo de Homens do Amanhecer. Isto pode ser uma única Célula ou mais de uma. A maioria comanda os membros de uma Facção de toda uma cidade. Um Mestre pode chegar a conhecer alguns Grão-Mestres e, excepcionalmente, um Iluminado.

Grão-Mestre (Quarto Nível)

Um Grão-Mestre controla uma Facção ao nível de um país ou região. Normalmente somente os Mestres têm acesso a ele. Um Grão-Mestre, muitas vezes, conhece mais de um Iluminado e alguns acabam tendo a honra de conhecer todos os Iluminados de sua Facção.

Iluminado (Quinto Nível)

Um Iluminado é o nível máximo das Facções. Lideram os membros de sua Facção no nível de um continente. Eles são pessoas idosas, pessoas que passaram anos de suas vidas se dedicando ao domínio do Poder. Normalmente somente Grão-Mestres têm acesso a um Iluminado.

Apenas por razões muito excepcionais, as Facções fazem reuniões de grande porte. Nestes encontros, apenas os membros dos níveis Irmão ou superior participam.

Existem aqueles que nascem de pais humanos





normais, mas que são Homens do Amanhecer e ainda não sabem disso. Eles são chamados de “**Adormecidos**”. Adormecidos são Homens do Amanhecer com o Poder ainda não desperto e que não foram contatados por uma das Facções. Esses filhos de humanos ignoram que possuam o Poder, ou manifestam ele de maneira primitiva e precária. Quando eles verdadeiramente “despertam” seu Poder, outros Homens do Amanhecer - inclusive Adormecidos - que estejam na região onde isso acontece, podem sentir esse “despertar”.

Além das cinco grandes Facções, algumas vezes surgem as chamadas “**Facções Locais**”, pequenos grupos de Homens do Amanhecer que se formam à margem das grandes Facções em alguma região ou país. Esses grupos são

ativamente exterminados pelas grandes Facções. Além deles existem os “**Desgarrados**”. Este é um termo usado há centenas de anos para designar o Homem do Amanhecer cujo Poder é desperto, mas que não pertence a nenhuma das cinco grandes Facções. É usado tanto para aquele que despertou e nada sabe sobre as Facções, quanto para aquele que, por algum motivo, abandonou a sua Facção.

O aumento nas últimas décadas da quantidade daqueles que despertaram a partir da Humanidade, teve como consequência o aumento da quantidade de Desgarrados e, de forma muito inconveniente, de Facções Locais.

Veja a seguir a descrição das cinco grandes Facções.



AMONITAS

“Nunca pergunte e nunca explique”

Benjamin Disraeli

Nenhuma Facção é tão obscura quanto a *Sociedade do Templo de Amon-Rá*. Secretiva mesmo para os padrões dos Homens do Amanhecer, a maioria de seus membros também não tem claro quais são os reais objetivos dos Amonitas. Alguns duvidam até que tenham. Outros querem acreditar que a Facção está passando por um longo momento de transformação. E uma parte acha que o objetivo dos Amonitas é, em verdade, simplesmente evitar que uma das outras Facções predomine sobre as demais, que seu real objetivo é manter o equilíbrio de forças entre as principais Facções.

Os Amonitas são a grande incógnita de um jogo de mentiras.

FILOSOFIA

A Humanidade para os Amonitas é uma questão meramente circunstancial. Sua importância depende do que seja conveniente para eles em determinado momento ou em determinada região do mundo. Eles hora podem ser ardentes defensores dela juntamente com os Sidhartas ou serem os primeiros a puxarem o gatilho para um inocente, antes mesmo dos Shaitans.

Para eles a Lei do Silêncio é fundamental por manter um certo “pacto” entre as Facções, por evitar a guerra aberta entre elas e uma conseqüente aniquilação mútua ou mesmo por parte dos humanos.

Esta é a maior preocupação dos Amonitas: o acirramento da luta entre as Facções. Eles temem que os Homens do Amanhecer possam entrar em uma dinâmica que os leve à autodestruição. Talvez isso seja o que realmente norteie as suas ações: evitar o fim dos Homens do Amanhecer.

Eles acreditam que o novo Milênio que se inicia





inevitavelmente trará o Amanhecer. Eles hoje debatem internamente em que condições ele vai acontecer. São a facção que mais acredita na Visão do Amanhecer.

ATUAÇÃO

Raramente se importaram com o mundano (nas vezes em que abertamente interviram, não não lograram êxito). Não existe uma região ou país no mundo onde se concentrem. Controlam várias seitas e organizações místicas ou esotéricas, ordens de “magos” e coisas do gênero, mas não parece haver nenhum tipo de ação coordenada entre elas, pelo menos não até hoje.

MEMBROS

Possuem os mais variados tipos de membros, não possuindo eles nenhum padrão ou perfil definido, embora se encontre com certa frequência em suas fileiras “magos” e outros tipos ligados ao esoterismo e a movimentos da “Nova Era”.

RIVAIS

Mercurianos: “Os Mercurianos são bons rapazes. Bons e úteis...”.

Shaitans: “Os Shaitans são bastardos traiçoeiros. Mas há coisas que só um bastardo traiçoeiro pode fazer...”.

Sidhartas: “Não atrapalhe a meditação de um Sidharta. Deixe-os lá em seu canto...”.

Zelotas: “Zelotas são espertos. Deixe sempre eles acharem que estão nos manipulando...”.

Desgarrados: “Desgarrados são um fator de caos no jogo pelo poder das Facções. Por isso estão ao nosso serviço, mesmo não sabendo...”.

Facções Locais: “Algumas vezes nos distraímos e um grupo local desses se forma. Quando isso acontece, os Shaitans mostram porque são úteis...”.



MERCURIANOS

“Não somos responsáveis apenas pelo que fazemos,
mas também pelo que deixamos de fazer.”

Molière



A *Ordem de Mercúrio* é a mais honorável e talvez a mais antiga das Facções, ou pelo menos a primeira a ter uma organização semelhante ao que é hoje em dia. Com antecedentes anteriores à época do Império Romano, império o qual construíram e mantiveram por mil anos, os Mercurianos sempre foram uma das mais poderosas e influentes Facções.

Se em outras épocas eles foram dominadores, nos últimos cem anos eles têm demonstrado uma preocupação cada vez mais crescente com os rumos da Humanidade como um todo. Isso os tornou a mais benfeitora das Facções em relação aos humanos normais, mais até que os Sidhartas, devido à passividade desses. Os Mercurianos, em contrapartida, são ativos e implacáveis participantes do jogo pelo poder das Facções.

FILOSOFIA

Os Mercurianos acreditam que a Humanidade é a chave para o Amanhecer e que, assim como os Homens do Amanhecer vieram dela, é a partir dela que se construirá um novo mundo. Compete aos Homens do Amanhecer guiá-la no caminho certo.

A Lei do Silêncio é a base dessa estratégia. A Humanidade não pode suspeitar que os Homens do Amanhecer existem e que são eles que a controlam. Contudo, o uso de medidas extremas só deve ser tomado para se manter a Lei do Silêncio apenas quando não houver outra alternativa.

A Humanidade precisa ser protegida de si mesma e da ambição das outras Facções. As ações das outras Facções são uma ameaça ao Amanhecer e devem ser impedidas a





qualquer custo, mesmo que isto implique em matar um outro Homem do Amanhecer. Proteger a Humanidade da loucura das outras Facções é a tarefa primeira de um Mercuriano.

Como a Humanidade ainda apresenta um grau considerável de barbárie (violência, fome, guerra etc), os Mercurianos acreditam que o Amanhecer ainda está muito distante... Eles consideram a Visão do Amanhecer um ensinamento, algo para ser sempre lembrado e que serve de guia para cada passo a ser dado. Para se evitar um eventual genocídio da Humanidade.

ATUAÇÃO

Os Mercurianos normalmente não tem uma área específica de atuação, mas buscam estar perto dos escalões governamentais e da esfera das decisões políticas. Procuram sempre estar em posições-chaves nos países onde sua presença tem peso.

Atualmente sua força esta na Europa Ocidental, a qual guiam rumo à unificação. Sempre disputaram a hegemonia nos Estados Unidos com os Zelotas, alternando-se no poder com eles.

MEMBROS

A classe política é a preferida dos Mercurianos. Assessores, segundo escalão e mesmo políticos de peso estão entre os seus principais membros. Também é comum terem pessoas ligadas à comunidade de Inteligência como operativos e

“homens de preto”. Contudo, devido à amplitude de suas concepções, é muito comum terem “pacatos cidadãos” em suas fileiras, o que os torna, muitas vezes, valiosos “elementos-surpresa”.

RIVAIS

Amonitas: “Nunca abaixe totalmente sua guarda para eles. Nunca se sabe ao certo o que realmente eles querem...”.

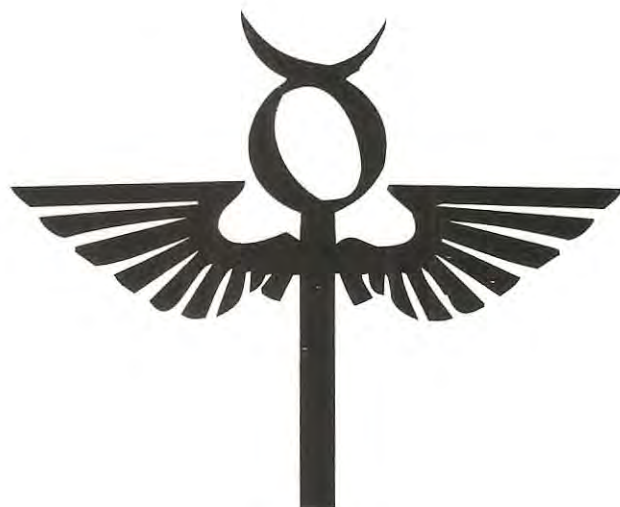
Shaitans: “Esses genocidas só entendem a força. Por isso façam uso sempre de medidas extremas ao lidar com eles”.

Sidhartas: “É uma pena que sua opção seja o imobilismo. São grandes aliados, quando resolvem parar de meditar...”.

Zelotas: “Algumas vezes temos interesses comuns e podemos trabalhar junto com eles. Mas na maioria das vezes eles são os nossos verdadeiros rivais”.

Desgarrados: “Temos que diferenciar aqueles que são por desconhecimento e aqueles que são por opção. No primeiro caso devemos tentar ao máximo trazê-los para nós. No segundo, só convidaremos uma única vez...”.

Facções Locais: “Estamos há centenas de anos por aqui. Existe muita coisa em jogo para permitirmos mais um novo grupo. Já basta termos que lidar com os que existem...”.



SHAITANS

“A violência é a parceira da História.”

Karl Marx



A *Al Shaitan* é a mais radical de todas as Facções. Na maioria das vezes esse radicalismo se manifesta de forma truculenta, por acreditarem firmemente que a Humanidade está fadada ao fim e a ser suplantada pelos Homens do Amanhecer.

Embora prezem aqueles que são habilidosos com o Poder, Shaitans não tem nenhum pudor em recorrer a meios mundanos para resolver qualquer tipo de situação: a maioria deles costuma andar armado.

Se nos tempos antigos sua influência se concentrava no mundo oriental, hoje eles estão presentes no mundo todo.

FILOSOFIA

Num primeiro momento, os Shaitans se mostram violentos ou mesmo homicidas em relação à Humanidade. O que está por trás desta postura é a firme crença da inevitável superação do *Homo sapiens* pelos Homens do Amanhecer - o *Homo omnisapiens* - e o entendimento de que a violência é inerente à natureza da Humanidade inferior que está fadada ao fim. Para eles, o *Homo sapiens* será extinto tal qual o Homem de Neanderthal o foi antes dele.

Não há prazer ou satisfação no uso da violência para os Shaitans, apenas “tem que se quebrar os ovos para fazer o omelete”. Os humanos são obstáculos que devem ser removidos, não importando como. O uso da violência contra seres inferiores e inerentemente violentos é apenas uma “ironia” para os Shaitans.

Os Shaitans consideram a Lei do Silêncio um mal necessário. Enquanto a correlação de forças não mudar, enquanto não houver total domínio sobre os humanos, o Amanhecer estará distante e os Homens do Amanhecer terão que continuar se ocultando nas sombras... Esses princípios extremistas regem as ações dos





Shaitans. Eles estendem o desprezo que sentem pela Humanidade às Facções que mais se empenham em protegê-la: os Mercurianos e os Sidhartas.

Os Shaitans até acreditam no Amanhecer, mas consideram ele um processo e não um momento específico que um dia irá chegar. Para eles, a Visão do Amanhecer é uma boa fábula, uma história para se contar aos Iniciados. O fundamental é intervir objetivamente no mundo para garantir o controle sobre a Humanidade. O resto é folclore...

ATUAÇÃO

Os Shaitans, apesar do desprezo que sentem pela Humanidade, gostam de controlar e influenciar grandes parcelas da população ou minorias extremamente ativas. Consideram ideal quando tornam a maioria ativa aos seus propósitos.

A força dos Shaitans está no Islamismo, em grande parte dos países produtores de petróleo, na China e nos Tigres Asiáticos: eles têm cada vez mais entrada no jogo econômico, território outrora disputado apenas por Mercurianos e Zelotas.

MEMBROS

Seus membros comumente se estabelecem nas Forças Armadas, forças policiais, crime

organizado, grupos extremistas, movimentos segregacionistas, seitas religiosas, grupos de fanáticos, grupos separatistas, gangues de rua e outros semelhantes. Seus líderes variam desde os grandes produtores de drogas e líderes fanáticos religiosos, até príncipes árabes do petróleo e grandes empresários da indústria bélica.

RIVAIS

Amonitas: "Imprevisíveis. Mas devemos tirar proveito da situação, sempre que eles estiverem com a gente. Quando estiverem contra, avise-os para saírem de nosso caminho..."

Mercurianos: "Esses hipócritas são os nossos principais adversários".

Sidhartas: "Um bando de tolos que normalmente ficam só no canto deles falando baboseiras filosóficas. Mas se eles se meterem em nosso caminho, acabem primeiro com eles!".

Zelotas: "Eles são ardilosos e por isso são grandes aliados. Algumas vezes são tolerantes demais com os humanos, mas devemos ignorar esses momentos..."

Desgarrados: "Junte-se a nós ou morra!".

Facções Locais: "Quem foi o imbecil que permitiu que eles se organizassem?"



SIDHARTAS

“É melhor não fazer nada do que fazer a coisa errada, porque a má ação traz sofrimento atroz. Fazei, portanto, o que está certo, porque as boas ações nunca trazem dor.”

Buda



A *Fraternidade Sidharta* é a mais pacífica e, na maioria das vezes, a mais passiva de todas as Facções. Sua origem é incerta. Contam que está relacionada à origem do próprio budismo. Outros afirmam que ela surgiu no início do século XX, na época da independência da Índia. Os próprios Sidhertas não se preocupam muito com esta questão, e apenas sorriem quando indagados, dizendo que eles existem e existirão enquanto for necessário.

FILOSOFIA

Os Sidhertas consideram o Amanhecer inevitável, só ameaçado pelas ações destrutivas das outras Facções. Acreditam que o Amanhecer é a evolução de toda a espécie humana e que os Homens do Amanhecer são apenas os arautos desta evolução. Por isso a Humanidade deve ser protegida e deve-se mostrar a ela os caminhos da Iluminação, como condição sine qua non para o Amanhecer. Para eles a destruição da Humanidade é a destruição do Amanhecer.

Os Sidhertas consideram a Lei do Silêncio necessária enquanto a violência imperar no mundo. Infelizmente a Humanidade ainda não está preparada para saber sobre os Homens do Amanhecer, e se tal conhecimento se tornar público, as consequências podem ser catastróficas... Eles zelam pela Lei do Silêncio usando principalmente a influência que possuem nos meios de comunicação.

Procuram não entrar em enfrentamento direto com as outras Facções e evitam participar do “jogo” de manipulação delas. Evitam a todo custo atacar uma outra Facção, mas não hesitam em usar seus poderes se ameaçados por alguma delas, ou para impedir alguma ação que considerarem ser uma ameaça em potencial ao Amanhecer. Principalmente se ela partir dos Shaitans...



ATUAÇÃO



Contam que os Sidhartas sobreviveram através dos séculos à violência das outras Facções, principalmente a dos Shaitans. Entretanto seu poder é hoje maior do que aparenta. Controlam praticamente todas as organizações internacionais de solidariedade, Direitos Humanos, meio-ambiente e algumas grandes empresas de notícias. Por isso sua força atual reside na opinião pública mundial, a qual usam para minar as ações das outras Facções que por ventura considerarem ameaçadoras à Humanidade e, por conseguinte, ao Amanhecer.

MEMBROS

Muitos dos Sidhartas são sacerdotes, homens de fé, guias espirituais ou simplesmente aquele tipo de pessoa que passa tranquilidade a quem estiver ao lado dela. Normalmente estes são os líderes desta Facção. Os mais novos se estabelecem em organizações ou áreas onde podem vigiar as ações das outras Facções, como a imprensa, acessórias de movimentos populares, organizações internacionais de defesa do meio-ambiente, da infância, dos Direitos Humanos e de solidariedade.

RIVAIS

Amonítas: "Suas reais intenções não transparecem em suas ações. Devemos acompanhar com atenção qualquer movimentação anormal por parte deles".

Mercurianos: "Suas intenções são nobres, mas a violência ainda cega a compreensão que eles têm de tudo..."

Shaitans: "Eles são insanos. Precisamos ficar atentos a eles e intervir sempre que necessário".

Zelotas: "A ambição e a cobiça tornam eles perigosos, mas por vocês temos que lidar com eles..."

Desgarrados: "Devemos trazê-los para o verdadeiro caminho".

Facções Locais: "É preocupante o surgimento cada vez mais freqüente de pequenos grupos, tão cegos quantos os outros quatro grandes. Devemos agir com prudência em relação a isso".



ZELOTAS

“Política não tem relação com a moral.”

Maquiavel



O *Partido Zelota* é talvez a mais poderosa de todas as Facções. Com certeza é a que possui mais recursos. Nascida do partido político judaico que lutava contra a dominação do Império Romano, através dos séculos eles se espalharam por todo o mundo e tiveram participação ativa em vários eventos da História mundial.

Eles construíram uma influência política mundial baseada no poder econômico. Costumam dizer que eles criaram o Capitalismo. Provavelmente essa frase é bem próxima da verdade... Se considerarmos a disputa entre as Facções um “grande jogo”, com certeza são eles que distribuem as cartas!

FILOSOFIA

Para os Zelotas, o Amanhecer é algo ainda muito distante... Os Homens do Amanhecer ainda são poucos, se comparado com o resto da Humanidade e, por isso, qualquer pensamento de que o Amanhecer está próximo é pura tolice. Ainda há um longo caminho a ser construído e trilhado rumo ao Amanhecer...

O meio para se construir o Amanhecer é a Humanidade. Enquanto existir o Homo sapiens, eles são o principal instrumento com o qual se erguerá o Amanhecer. É claro que eles consideram esta uma tarefa apenas deles, pois, de todas as Facções, só eles têm essa clareza. As outras Facções são manipuladas pelos Zelotas para os seus objetivos. Quando as outras se interpõem nos objetivos dos Zelotas, elas são convencidas ou então “removidas” do caminho deles. Evitam o uso de violência, mas, caso seja necessário, não hesitam em usá-la.

A Lei do Silêncio é vital na estratégia dos Zelotas. Ela evita que as marionetes vejam os cordões e, principalmente, eles que os puxam.





ATUAÇÃO

Os Zelotas são treinados para o jogo político. Dominam a economia mundial e ainda exercem grande poder sobre a Igreja Católica. Preferem resolver suas diferenças com as outras Facções através da manipulação e do jogo de influência, optando apenas em última instância pelo confronto direto. Contudo, uma vez nesse caminho, são oponentes implacáveis.

MEMBROS

Seus membros se estabelecem mais na área econômica, nas grandes multinacionais e conglomerados. São executivos, administradores, economistas e "capitalistas selvagens". Eventualmente colocam "um pé" na política dos homens, para evitar alguma surpresa por parte dos Mercurianos. Também possuem forte presença nas áreas que desenvolvem tecnologia de ponta.

RIVAIS

Amonitas: "A quem eles estão querendo enganar?"

Mercurianos: "Os Mercurianos são bons sujeitos. Bons e fáceis de se levar..."

Shaitans: "Sempre precisamos de alguém para fazer o serviço sujo".

Sidhartas: "Sabe como é, faça uma doação, ajude umas criancinhas, eles ficam felizes e não nos perturbam".

Desgarrados: "Eles precisam aprender o que significa ter o Poder. De uma maneira ou de outra..."

Facções Locais: "Determinado tipo de contratempo precisa simplesmente ser eliminado, fui claro?"





REGRAS

Conspiração do Amanhecer usa as regras do sistema **OPERA**. Assim, para se jogar nesse cenário, é necessário o uso do livro **OPERA RPG Módulo Básico**.

Contudo, por ser um cenário específico, **Conspiração do Amanhecer** possui variações em algumas das regras originais do sistema **OPERA**, variações essas que iremos explicitar a seguir. As demais regras que não forem diferenciadas aqui nesse capítulo, são usadas conforme estão explicadas no **OPERA RPG Módulo Básico**.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Os Personagens dos Jogadores (PJs) de **Conspiração do Amanhecer** são, normalmente, Homens do Amanhecer membros de uma das cinco Facções. Agem como operativos, agentes a serviço dos interesses das facções que fazem parte.

Dependendo do tipo de campanha, fica a critério do Observador, permitir PJs que não sejam Homens do Amanhecer ou que sejam personagens que ainda não descobriram que são

Homens do Amanhecer, os chamados Adormecidos. Veja sobre isso no próximo capítulo, **CAMPANHAS**.

Vejam as regras de **OPERA** para a criação de personagens de jogadores de **Conspiração do Amanhecer**:

- Um personagem de jogador em **Conspiração do Amanhecer** é criado normalmente com **20 Pontos de Atributos (PA)** e **3 x Inteligência + 15 Pontos de Criação (PC)**. Essa é a pontuação padrão para se criar um **Iniciado**, um personagem no Primeiro Nível na hierarquia de uma Facção.

- No cenário **Conspiração do Amanhecer** é usado o atributo secundário **Mente**, com o valor inicial padrão de **8 pontos**.

- **Nova Característica Psíquica: Homem do Amanhecer (12 PC)** – Para se jogar com um Homem do Amanhecer é obrigatório a compra dessa nova característica psíquica. Um *Homo omnisapiens* desperto começa com as seguintes características, incluídas no custo da Característica Homem do Amanhecer: um nível de **Ampliação Mental**, um nível de **Escudo Mental** e **Percepção Extra Sensorial - PES**.





NÍVEL DE REALISMO

O nível de realismo de **Conspiração do Amanhecer** é **Real**, o que indica:

- Utilização do **Diagrama de Resistência**
- Utilização da *diminuição do Físico* acarretar *diminuição da Destreza*
- Ausência dos atributos secundários **Mana** e **Sorte**
- O uso de *Habilidades Separadas*

VARIAÇÕES DE REGRAS

Vejam a seguir as variações de regras do sistema OPERA usadas para o cenário de **Conspiração do Amanhecer**.

Características Psíquicas

As Características Psíquicas usadas em **Conspiração do Amanhecer** são: **Ampliação Mental**, **Elo Mental**, **Escudo Mental**, **Percepção Extra Sensorial - PES** e **Redução Mental**. Somente essas Características Psíquicas relativas a poderes psíquicos são usadas no cenário de **Conspiração do Amanhecer**. Além disso, algumas delas são um pouco diferentes. Vejam a seguir descrição de cada uma das Características. As Características marcadas com um * (asterisco) são cumulativas, ou seja, podem ser compradas várias vezes e acumular +1 de bônus para cada compra, sendo que no cenário de **Conspiração do Amanhecer**, *o máximo de acúmulo é de 6 níveis*, se não for especificado na descrição da Característica.

Ampliação Mental* (3 PC)

Cada nível dessa Característica aumenta em 1 ponto o atributo **Mente**.

Elo Mental [indivíduo] (2 PC)

Alguns Homens do Amanhecer desenvolvem grande afinidade com uma outra pessoa (ou podem possuir naturalmente se a outra pessoa for um irmão gêmeo ou irmão), surgindo um elo mental entre eles. Um personagem que possua um elo mental pode, passivamente, sentir alguma emoção ou sensação mais forte que a pessoa com quem ele tem elo esteja sentindo, a critério do

Observador. Além disso, o alcance da comunicação telepática entre essas duas pessoas é dobrado. Para um personagem ter um elo com outro é necessário que ambos comprem essa Característica, e também possuam a Característica **PES**. Embora raro, é possível um mesmo personagem ter elo com mais de uma pessoa.

Escudo Mental* (4 PC)

Os Homens do Amanhecer têm a capacidade de concentração forte o suficiente para organizar seus pensamentos, mesmo quando instigados por fonte externa; isso impede a hiperatividade neuronal que aquece o cérebro e causa danos psíquicos na Mente. Essa alteração funciona como uma "armadura mental", ou seja, o nível desta Característica é subtraído do dano que seria aplicado no atributo **Mente**.

Percepção Extra Sensorial - PES (2 PC)

Esta característica está relacionada diretamente com a manipulação da Mente, servindo como pré-requisito dos poderes psíquicos usados no cenário de **Conspiração do Amanhecer**. Os poderes são os seguintes: **Controle Mental**, **Intuição de Combate**, **Percepções**, **Precognição**, **Psicometria**, **Rajada Mental**, **Rastreio Psi** e **Telepatia**.

Redução Mental* (-3 PC)

Cada nível desta Característica diminui em 1 ponto o atributo **Mente**. Essa característica é comum entre os humanos normais.

Habilidades Psíquicas

Além de cada poder psíquico ser uma habilidade em separado, no cenário **Conspiração do Amanhecer** é usada a Habilidade **Meditação**, descrita a seguir:

Meditação (Habilidade Psíquica)

Através de momentos de reflexão, onde a mente pode se desprender dos problemas, entrando em um estado de relaxamento total, o personagem pode recuperar danos de **Mente**, a razão de 2 pontos por cada hora de meditação. Além disso, se o personagem ficar mais de uma hora meditando, e realizar uma atividade mental ou física logo após o término da meditação, terá bônus igual ao nível na habilidade **Meditação** para realizá-la durante 5 rounds, mas somente na ação escolhida.

Poderes Psíquicos

Um Homem do Amanhecer pode usar o Poder de várias maneiras. As maneiras como o Poder pode ser usado são chamadas no sistema **OPERA** de poderes psíquicos. Um Homem do Amanhecer precisa ser treinado em cada maneira de se usar o Poder, ou seja, o personagem precisa comprar cada um dos poderes psíquicos que deseja possuir. Os poderes psíquicos usados em **Conspiração do Amanhecer** são: **Controle Mental**, **Intuição de Combate**, **Percepções**, **Precognição**, **Psicometria**, **Rajada Mental**, **Rastreio Psi** e **Telepatia**. Somente esses poderes psíquicos são usados no cenário de **Conspiração do Amanhecer**. Além disso, alguns poderes psíquicos têm a sua mecânica de jogo um pouco diferente. Vejam abaixo a descrição detalhada de cada um dos poderes psíquicos e como eles funcionam em **Conspiração do Amanhecer**.

Os poderes psíquicos utilizados possuem os seguintes fatores:

- **Concentração:** tempo necessário para um Homem do Amanhecer se concentrar e manifestar o seu Poder;
- **Alcance:** distância que determina o raio de uma esfera onde estarão os alvos prováveis do Poder do Homem do Amanhecer; o centro desta esfera é o Homem do Amanhecer;
- **Duração:** tempo que o Poder levará para terminar seu efeito.

Controle Mental* (3 PC)

Poder que permite ao Homem do Amanhecer controlar a mente do alvo. Ao tentar fazer isso, é necessário um teste de *Disputa de Vontade* (leia mais adiante em **COMBATES MENTAIS**). O alvo pode ter bônus ou penalidades em seu teste para resistir a esse controle, de acordo com o tipo de ordem:

Ordem do Controlador	Mod.
Atacar-se ou atacar alguém querido	+6
Atacar um amigo ou aliado	+4
Fazer uma ação humilhante	+2
Realizar uma ação favorável	-2

Esses modificadores podem variar de acordo com o comportamento do alvo; se ele amar muito alguém, ele pode ter um bônus de +8 para evitar atacar essa pessoa, ou então, se o alvo tiver tendência suicida, ele pode atacar-se sem bônus de resistência. Depois de realizado algum ato chocante, mesmo que o controle continue, o alvo pode tentar reassumir seu controle, e uma nova *Disputa de Vontade* deve ser feita. Um personagem com este poder pode controlar mais de uma pessoa ao mesmo tempo, mas para isso deve dividir seu Poder (**alcance** e **duração**) e tem uma penalidade de -2 por alvo extra, em todas as disputas.

Concentração: 2 rounds

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 2 rounds/nível. Quando usado em um humano normal, a duração desse poder é triplicada.

Intuição de Combate* (3 PC)

Este poder é uma forma altamente especializada de premonição: o Homem do Amanhecer pressente qual será o próximo movimento do adversário e usa isso como vantagem no combate. No início de cada round, o jogador deve decidir se irá empregar este poder de maneira ofensiva (bônus nas jogadas de ataque) ou defensiva (bônus nas jogadas de defesa).

Concentração: 1 round

Efeito: +1 nas jogadas de combate a cada 2 níveis

Duração: Instantânea

Percepções* (2 PC)

O Homem do Amanhecer com este poder poderá perceber pensamentos, emoções, impressões, sentimentos e intenções de seu alvo. Se o alvo for um outro Homem do Amanhecer será necessário um teste. No caso de falha, o alvo saberá que um intruso tentou invadi-lo. Ele também saberá quem tentou a invasão mental, a menos que o invasor tenha um sucesso por 3 ou mais (neste caso, ele “entra desapercibido”).

Concentração: 1 round

Alcance: 10 metros/nível

Duração: 2 rounds/nível

Precognição* (2 PC)

Este poder permite ter uma das infinitas visões de um futuro próximo; estas visões representam o futuro mais provável naquele momento (ele





pode vir a ser alterado, mas isso não é freqüente). O atributo usado para este poder é **Percepção** ao invés de **Vontade**. Este poder funciona normalmente de maneira passiva (o Observador avisa ao jogador quando acontece uma visão), mas o jogador sempre pode invocar uma visão. Fica a critério do Observador avaliar se o personagem conseguirá ter alguma.

Concentração: 4 rounds

Duração: 2 rounds/nível

Tempo do qual se obterá impressões: a critério do Observador. O Observador deve levar em conta a força do evento que pode vir a acontecer e a sua relação com os personagens dos jogadores, mesmo que ele esteja em um futuro um pouco distante.

Exemplo: a possível destruição do mundo em 10 anos pode ser sentida hoje se ela tiver relação com as ações dos personagens dos jogadores.

Psicometria* (2 PC)

Focalizando o Poder em um objeto ou local, o Homem do Amanhecer pode tentar, mediante um teste, obter algumas impressões (normalmente as mais fortes) de seus usuários (ele pode “ler” o passado). O atributo utilizado para este poder psíquico é **Percepção** ao invés de **Vontade**.

Concentração: 4 rounds

Alcance: toque

Tempo do qual se obterá impressões: a critério do Observador. O Observador deve levar em conta a força da impressão psíquica.

Exemplo: a arma usada por um matador serial deixaria um impressão psíquica permanente, que poderia ser sentida séculos depois. O mesmo acontece com o local de um genocídio, massacre ou suicídio coletivo.

Rajada Mental* (3 PC)

Com este poder psíquico, o Homem do Amanhecer pode causar danos na Mente do adversário, se vencer uma Disputa de Vontade (leia mais adiante em Combates Mentais).

Concentração: 1 round

Alcance: 10 metros/nível

Dano: 1d3 por nível

Duração: instantânea

Rastreio Psi* (2 PC)

Este poder psíquico permite que o personagem

localize qualquer pessoa ou objeto psiquicamente carregado (quanto maior a carga psíquica ou o grau de conhecimento do alvo do rastreio, mais fácil o rastreamento fica). Obviamente a “trilha psíquica” esfria com o tempo (a cada dia passado, uma penalidade -2 é imposta ao teste de utilização deste poder) e com uma eventual supressão de impressões (como em um lugar movimentado, por exemplo), cabe ao Observador impor penalidades ou bônus aos testes. O atributo utilizado para este poder psíquico é **Percepção** ao invés de **Vontade**. Quando um Adormecido desperta, o teste para localizá-lo recebe um bônus de +2 devido ao seu despertar.

Concentração: 1 round

Alcance: o alcance inicial é de 10 metros, sendo multiplicado por 10 a cada nível seguinte (10 m no 1º nível, 100 m no 2º nível e assim por diante até 1.000 Km no 6º nível).

Duração: instantânea

Telepatia* (2 PC)

Permite a comunicação do seu possuidor com outras mentes, isso equivale a captar (“ler”) e transmitir pensamentos. Caso o Homem do Amanhecer que estiver sendo contactado telepaticamente não desejar estabelecer a comunicação, ele poderá simplesmente quebrar o contato e impedir quem tentou de contactá-lo novamente, enquanto ele assim desejar. Homens do Amanhecer são proibidos de usar telepatia para contactar um humano, sendo isso considerado quebra da Lei do Silêncio.

Concentração: 1 round

Alcance: o alcance inicial é de 100 metros, sendo multiplicado por 10 a cada nível seguinte (100 m no 1º nível, 1 Km no 2º nível e assim por diante até 10.000 Km no 6º nível).

Duração: 1 minuto/nível

DESENVOLVENDO OS PODERES PSÍQUICOS

O custo para comprar ou aumentar a habilidade de um poder psíquico com pontos de experiência (depois de começado a campanha) é multiplicado por 2.

O custo para comprar ou aumentar o potencial de um poder psíquico com pontos de experiência (depois de começado a campanha) é multiplicado por 5.

OUTRAS REGRAS SOBRE PODERES PSÍQUICOS

Não são usadas no cenário de **Conspiração do Amanhecer** as *Limitações de Poderes Psíquicos* contidas no **OPERA RPG Módulo Básico**. O **Conspiração do Amanhecer** possui regras de limitação de poderes psíquicos específicas, conforme veremos adiante.

Não serão usadas no cenário as regras de *Utilização Imediata de Poderes Psíquicos* (sem concentração), nem as de *Ampliação* ou *Redução de Fatores* contidas no **OPERA RPG Módulo Básico**.

Humanos normais (todos aqueles que não possuem a Característica Psíquica **Homem do Amanhecer**) sofrem penalidade de -1 nos testes de **Vontade** para resistir a qualquer uso de um poder psíquico.

COMBATES MENTAIS

Podemos fazer uma analogia entre um combate físico e um mental trocando, como já foi dito, a **Destreza** do combate físico pela **Vontade** no combate mental.

As Habilidades **Rajada Mental** e **Controle Mental** podem ser comparadas às *Habilidades Bélicas* e a Característica **Escudo Mental** pode ser comparada à uma armadura.

Um **ataque** pode ser realizado com a soma de **Vontade** e do bônus da Habilidade **Rajada Mental** ou **Controle Mental**. A **defesa** também é determinada pela soma de **Vontade** com o bônus da Habilidade equivalente à usada pelo atacante (**Controle Mental** contra **Controle Mental** e **Rajada Mental** contra **Rajada Mental**).

Quando um ataque é bem sucedido, o dano de uma **Rajada Mental** é aplicado à **Mente**. Se o personagem que sofreu o dano possuir a Característica **Escudo Mental**, ele subtrai do dano o nível de **Escudo Mental** que ele possui, antes de aplicá-lo à **Mente**.

A recuperação de cada ponto de **Mente** se dá à razão de 1 ponto por cada 2 horas de descanso mental.

Quando um personagem tem seus pontos de **Mente** zerados, ele automaticamente ficará desacordado, mas ainda poderá recuperar seus pontos de **Mente** normalmente.

Se o personagem ficar com o seu atributo **Mente** negativo, ele fará um teste de **Vontade** baseado no atributo original para cada ponto que tiver negativo; para cada falha, ele sofrerá 1 de dano no **Físico**.

EFEITO DOS PODERES PSÍQUICOS

Em **Conspiração do Amanhecer** os poderes psíquicos não possuem nenhum efeito visual ou "pirotécnico". No máximo uma feição concentrada ou olhos fechados em profunda concentração.

Contudo, quando usado o poder psíquico **Rajada Mental**, os efeitos sobre o atributo **Mente** do alvo são ligeiramente diferentes do descrito no **OPERA RPG Módulo Básico**.

Com o atributo **Mente** reduzido a 6 pontos, há uma ligeira dor de cabeça; com 4 pontos, a dor de cabeça aumenta e o comportamento se torna irritadiço; com 2 pontos, a dor de cabeça é intensa e pode haver sangramento nasal; em 0 pontos, a vítima desmaia inconsciente; em -1 ponto entra em coma, correndo o risco de morrer se não receber cuidados médicos adequados em pelo menos 2 horas; e em -2 pontos acontece morte instantânea por aneurisma cerebral.

Um Homem do Amanhecer usando **Rajada Mental** pode escolher apenas desmaiar seu alvo (deixar sua **Mente** com 0 pontos), mesmo que cause um dano além do necessário para isso.

REGRAS DE LIMITAÇÃO DE PODERES PSÍQUICOS

Conforme acabamos de citar, em **Conspiração do Amanhecer** não são usadas as *Limitações de Poderes Psíquicos* contidas no **OPERA RPG Módulo Básico**. O cenário de **Conspiração do Amanhecer** possui regras próprias de limitação de poderes psíquicos que o Observador deve seguir. São elas:





- Apenas personagens que sejam **Homens do Amanhecer** podem comprar poderes psíquicos.
- Um personagem iniciante (um **Iniciado**) não pode ter um poder psíquico com nível de habilidade e com nível de potencial superiores a 3.
- O nível máximo de habilidade e de potencial de um poder psíquico usados no cenário é 6.

- Apenas os Iluminados das Facções possuem poderes psíquicos com habilidade e potencial em nível 6. Para um PJ atingir (comprar) o nível 6 em algum poder psíquico - seja na habilidade, seja no potencial ou em ambos - é necessário haver um aprendizado com um Iluminado que possibilite a ele desenvolver este nível de poder psíquico ou alguma justificativa a critério do Observador.



CAMPANHAS

Este capítulo é destinado apenas àqueles que irão assumir a função de Observador no seu grupo de jogo. Recomendamos que pare sua leitura por aqui, caso você não pretenda ser o Observador.

Neste capítulo daremos algumas dicas e orientações que ajudarão o Observador a conduzir bem uma campanha de **Conspiração do Amanhecer**. No final, há uma aventura introdutória para ajudar o Observador a começar uma campanha com o seu grupo.

VARIANDO HISTÓRIAS E PERSONAGENS

Em **Conspiração do Amanhecer**, os PJs normalmente são Homens do Amanhecer de

nível Iniciado ou Irmão, membros de uma mesma Facção, ou de duas ou mais Facções diferentes que se juntaram por algum motivo. Esse é o tipo padrão de história em uma campanha de **Conspiração do Amanhecer**.

Contudo, dependendo de como o Observador queira apresentar o cenário de **Conspiração do Amanhecer**, isso pode implicar que os PJs sejam um pouco diferentes do que foi indicado no capítulo de Regras, pois serão personagens para um tipo de história um pouco diferente do padrão citado. Por exemplo, pode-se fazer aventuras em que todos os PJs sejam Adormecidos ou mesmo até humanos normais.

Assim, um outro tipo de história seria com os PJs sendo apenas humanos, um grupo de amigos

ou de pessoas que estão envolvidas com algo que interessa a uma das Facções. Então, coisas estranhas começariam a acontecer com eles, resultando na morte de pessoas próximas a cada um deles... Histórias assim são excelentes para passar o clima de conspiração e paranóia do cenário, mas tendem a não ser boas como início de uma campanha que se queira longa.

Uma alternativa mais interessante seria que, em verdade, eles foram reunidos por uma Facção porque são Adormecidos e serão tornados Iniciados. Contudo, acabam atraindo a atenção das outras Facções...

Ou então os PJs podem ser realmente apenas um grupo de humanos normais, dos quais apenas um é um Homem do Amanhecer que os manipula (ou talvez um personagem não jogador). Podem ser também humanos que descobriram muitas coisas que não deviam e que agora vão pagar o preço por saberem demais...

CRIANDO OUTROS TIPOS DE PERSONAGENS

As regras de criação de personagens no capítulo anterior, se referem a personagens de jogadores, sejam eles Homens do Amanhecer ou não.

Se o Observador quiser fazer uma história em que os PJs sejam humanos absolutamente normais ou mesmo Adormecidos, sugerimos que se use para a criação de personagens a pontuação padrão do sistema **OPERA (18 pontos de atributos e 3 x Inteligência + 10 pontos de criação)**. Caso os PJs sejam Adormecidos, posteriormente, quando despertarem, o Observador pode conceder a eles os pontos extras de atributos e de criação, além da compra obrigatória da Característica Psíquica **Homem do Amanhecer (12 PC)**.

A pontuação padrão do sistema OPERA, inclusive, é a pontuação padrão para personagens não jogadores que sejam humanos normais. A pontuação usada para a criação de personagens de jogadores em **Conspiração do Amanhecer**, só deve ser usada para personagens não jogadores que sejam Homens do Amanhecer ou humanos normais acima da média.

Para personagens não jogadores de hierarquia mais alta nas Facções, sugerimos como referência as seguintes pontuações:

Iniciado:

20 pontos de atributos e

3 x Inteligência + 15 pontos de criação;

Irmão:

21 pontos de atributos e

3 x Inteligência + 20 pontos de criação;

Mestre:

23 pontos de atributos e

3 x Inteligência + 30 pontos de criação;

Grão-Mestre:

25 pontos de atributos e

3 x Inteligência + 40 pontos de criação;

Iluminado:

Superior a um Grão-Mestre, a critério do Observador.

Recomendamos ao Observador que evite colocar em sua campanha um personagem não jogador que seja um Iluminado. Poucos, em cada uma das Facções, têm acesso a um deles. São personagens muito poderosos, com capacidades únicas (**Rajada Mental** em área, **Controle Mental** em massa etc...) e com vários poderes psíquicos em nível 6. Em futuros suplementos iremos falar mais sobre eles e sobre cada uma das Facções.

O PODER NO JOGO

Os Homens do Amanhecer possuem poderes psíquicos, que eles chamam de **O Poder**. É o Poder que torna os *Homo omnisapiens* superiores ao resto da Humanidade, que fazem deles “o degrau acima” do *Homo sapiens* na Evolução Humana. Ele é a principal ferramenta de dominação da Humanidade. Através dele buscam construir o Amanhecer e lutam entre si pela hegemonia de suas Facções sobre as demais.

Os humanos algumas vezes vislumbram o Poder, mas não o possuem. Chamam de “manifestações paranormais”. Não imaginam a verdade. Não sabem que estes são apenas “sintomas” antes do Poder realmente aflorar e que as pessoas que possuem estes dons são Homens do Amanhecer “Adormecidos”.

Contudo, devemos lembrar que um uso abusivo do Poder pode chamar a atenção dos humanos e o Homem do Amanhecer que fizer isso estaria quebrando a Lei do Silêncio.





Homens do Amanhecer não usam ostensivamente o seu poder, principalmente em lugares públicos. O uso do Poder não implica em nenhum “efeito visual” mas, ainda assim, todas as Facções, mesmo os Shaitans, procuram ser muito discretos quanto ao seu uso, apesar de tudo.

O Poder altera a dinâmica de um jogo de RPG. Ele é o diferencial do cenário de Conspiração do Amanhecer. Ele torna os Homens do Amanhecer seres extremamente poderosos em relação ao resto da Humanidade, o que com certeza irá desencorajar os jogadores a criar personagens que sejam humanos normais. Contudo, esta é a idéia central do cenário: os Homens do Amanhecer dominam. O seu único grande obstáculo são os outros Homens do Amanhecer, as outras Facções. Compete ao Observador ser criativo e tornar as coisas difíceis para os PJs, principalmente sendo eles Homens do Amanhecer em pleno uso do Poder. Este é, principalmente, um RPG de intriga onde a solução das histórias estará mais na inteligência dos jogadores do que nos rolamentos de dado. Por isso o central do cenário é a interpretação dos personagens. O maior desafio será ser o Observador e fazer uma história de ação ininterrupta e de desafio à dedução dos jogadores.

O DESPERTAR DO PODER

Normalmente o Poder desperta na adolescência, quando o jovem Homem do Amanhecer é filho de pais Homens do Amanhecer. Contudo, o Poder pode despertar bem mais tarde e até não despertar, se o indivíduo for filho de humanos normais.

O despertar do Poder pode ocorrer devido às mudanças corporais que ocorrem na adolescência, a uma situação de tensão ou devido ao “toque” de um outro Homem do Amanhecer: quando este tenta usar o seu Poder no Adormecido, pode ocorrer uma imediata reação, os mecanismos de defesa agem contra o Poder externo que tenta penetrar na mente, e o Poder pode despertar em defesa do Adormecido.

Quando um Poder desperta, ele pode ser “sentido” por todos os Homens do Amanhecer na região (inclusive até por outros Adormecidos), pois o recém-despertado ainda não tem controle sobre seu Poder e, ao usá-lo pela primeira vez, ele produz

uma “onda mental” devido ao despertar. Quanto mais perto estiver um Homem do Amanhecer de um recém-despertado, mais ele saberá quem despertou, suas feições e talvez até o nome.

O Observador deverá permitir testes de Percepções, Rastreo Psi e Telepatia para se tentar localizar o recém-despertado. Caso o recém-despertado esteja fora do alcance do poder psíquico usado, o Observador pode dar um vaga referência da direção ou localização dele.

SUGESTÕES DE HISTÓRIAS

A seguir, algumas sugestões de histórias para uma campanha de **Conspiração do Amanhecer**.

Iniciação de Fogo

Os PJs são um grupo de Adormecidos e serão “recrutados” por uma Facção. A descoberta do Poder ou o afloramento dele e a relutância em aceitar a verdade podem ser questões abordadas neste tipo de aventura, além de toda a conspiração que pode haver em volta quando eles ainda não sabem da verdade e uma outra Facção entra em cena para estragar os planos da Facção que os reuniu... Além disso, Shaitans fazem verdadeiras “Provas de Fogo” para tornar alguém um Iniciado na Facção. Normalmente são ações contra humanos, mas que testam a fidelidade à Facção acima de valores morais mundanos.

Treinamento de campo

É comum as Facções fazerem “treinamento de campo”, colocando seus Iniciados em missões para desenvolverem o domínio do Poder. Sidhartas evitam este tipo de “treinamento”. Quando o fazem é por necessidade...

Jogo de influência e manipulação

Este seria o tipo mais comum de história. Mercurianos e Zelotas disputando o controle de certa multinacional, seus operativos infiltrados nos escalões de um governo etc...

A Lei do Silêncio

Um humano sabe demais! Deve ser impedido e medidas extremas são difíceis de serem feitas por um Sidharta. Pior ainda: existe um

Homem do Amanhecer (provavelmente um Desgarrado) por trás disso e inimigos jurados como Shaitans e Sidhartas ou Zelotas e Amonitas têm que se unir para caçar o traidor.

O Desconhecido

Alguma coisa está matando Homens do Amanhecer de Facções diferentes. Quem seria o assassino? Algum membro ensandecido de alguma Facção? Uma Facção Local desconhecida? Um Desgarrado que quer vingança por alguma razão? Um grupo local de desgarrados que se uniram para se oporem aos Homens do Amanhecer? Ou simplesmente o desconhecido e agora os que sempre dominaram se tornaram apenas alvos?



AVENTURA INTRODUTÓRIA

A APOSTA

Este é uma pequena aventura para até 5 jogadores, para introduzi-los no cenário de **Conspiração do Amanhecer**. Os jogadores farão personagens "Adormecidos", Homens do Amanhecer cujo o Poder ainda não despertou e que desconhecem a sua verdadeira natureza. Se possível, não conte aos jogadores do que se trata a aventura: diga que é apenas uma aventura moderna usando o sistema **OPERA**. Suprenda tanto os personagens, quanto os jogadores!

Como os PJs serão Adormecidos, eles devem ser

criados com a pontuação padrão do sistema **OPERA** (18 pontos de atributos e 3 x Inteligência + 10 pontos de criação). Sugerimos que, ao final da aventura, em vez da experiência normal, seja dada a eles a diferença de pontos de atributos e de pontos de criação em relação à pontuação usada normalmente para se criar um **Homem do Amanhecer**, ou seja, *mais 2 pontos de atributos e mais 5 pontos de criação*. Estimule os jogadores a criarem personagens comuns, embora possa, ser de classes sociais ou idades bem diferentes.

Antes de mestrear essa aventura, leia ela por inteiro e estabeleça as capacidades dos cinco personagens não jogadores que aparecem nela. Sugerimos que eles sejam construídos com a pontuação usada para um Mestre de uma das Facções. Lembre-se que alguns deles (ou todos, se a aventura for jogada por cinco jogadores) têm relações com os PJs, por isso ligue o história de cada um deles com a história do respectivo PJ a quem ele está relacionado.

INTRODUÇÃO

Por motivos diferentes, cada um dos PJs é convidado para uma festa numa mansão. Eles são convidados por amigos, colegas de trabalho, superiores etc. Cada PJ é levado por uma pessoa, um "padrinho" e cada um deles é membro de uma das cinco Facções. Os motivos para convencê-los a irem a festa podem variar, desde negócios até simples divertimento.

Na verdade não há nenhuma festa, apenas uma pequena reunião com os PJs e seus respectivos "padrinhos".

Será revelado então, o verdadeiro motivo da "festa": os "padrinhos" dirão que são Homens do Amanhecer e que os PJs também o são, só que "Adormecidos". Os PJs estão ali para terem uma chance única: escolher qual das cinco Facções querem integrar. Isso se dará com cada um dos "padrinhos" falando individualmente sobre a Facção a qual pertence.

Ao final, cada PJ terá que fazer sua escolha...

SINOPSE DA AVENTURA

Cena 1 - Uma estranha reunião:

Onde os PJs descobrem que a festa não é o que eles esperavam e a verdade sobre porque eles estão ali.





Cena 2 - Cartas na mesa:

Onde cada representante de uma das cinco Facções, fala com os PJs.



Cena 3 - Escolhas:

Onde os PJs ficam sozinhos e depois cada um têm que anunciar a sua escolha.



Conclusão:

As conseqüências das escolhas feitas.



CENA 1: UMA ESTRANHA REUNIÃO

Após fazer uma cena introdutória com cada PJ e o seu respectivo “padrinho” convidando-o para a festa (se quiser, o Observador pode fazer cada cena em separado com cada jogador, sem que os outros jogadores saibam do que se trata), a aventura em si começa com cada PJ e seu “padrinho” chegando na Mansão. Caso algum PJ não queira ir à festa, o Observador apenas dirá que, de repente, ele passa a sentir um estranho impulso de ir na festa, o que o faz mudar de idéia...

Após chegarem à mansão, os PJs acabarão percebendo que não há festa alguma, mas apenas uma pequena reunião com poucas pessoas (um representante de cada uma das cinco Facções, mais os PJs).

Todos são convidados pelo anfitrião a se encaminharem para a biblioteca, onde o verdadeiro propósito da reunião será explicado. Novamente, se algum PJ resistir ou quiser ir embora, diga que o assunto é do interesse dele e a vida dele pode depender do que eles têm para contar...

Uma vez na biblioteca, o anfitrião começará explicando a verdade aos PJs. Leia o texto a seguir para os PJs, fazendo o papel do anfitrião da reunião:

“Peço desculpas a todos em meu nome e no nome de meus quatro amigos por termos usado um artifício para trazê-los aqui. Mas vocês entenderão tudo agora...”

O que iremos contar parecerá inacreditável, mas é a verdade e podemos facilmente provar...

Vocês não foram chamados aqui por acaso. Aliás, não existe acaso. O acaso é o álibi da verdade. Vocês estão aqui presentes porque são diferentes, são como eu e os meus quatro amigos aqui. Apenas ainda não “despertaram” a sua verdadeira natureza. Vocês são Homens do Amanhecer.”

Usando o anfitrião e os outros quatro personagens não jogadores presentes, o Observador pode repassar para os PJs todas as informações contidas no capítulo Cenário, mas de forma bem geral. Evite dizer muitos detalhes e falar sobre as Facções, o que será feito especificamente na próxima cena. Seja o mais sucinto possível nessa parte. Apenas reforce a Lei do Silêncio, o porquê dela existir e a punição para quem tentar quebrá-la.

Fique à vontade para fazer qualquer demonstração com o Poder, inclusive dar Rajadas Mentais, se necessário, para provar a verdade aos PJs. Mas evite matar ou ferir gravemente algum PJ: lembre-se que eles estão ali para serem recrutados. Se quiser dar mais dramaticidade à cena, pode fazer o Poder dos PJs despertar nesse momento.

Uma vez que os PJs tenham aceito a verdade, o anfitrião explicará o porquê deles terem sido chamados para essa reunião por um membro de cada uma das Facções. Leia o texto a seguir, fazendo novamente o papel do anfitrião:

“Além de contar a verdade, nós trouxemos vocês aqui para dar uma chance única, que muitas vezes um Homem do Amanhecer não tem: cada um de vocês irá escolher qual das cinco Facções vai pertencer.

Fazemos isso porque achamos que é o certo a ser feito. Mas também temos uma pequena aposta entre nós: ganha aquele que tiver a sua Facção como a mais escolhida. Não, o prêmio não é dinheiro. Dinheiro não é problema para um Homem do Amanhecer. O prêmio da aposta é um assunto nosso...

Cada um de nós irá falar separadamente com vocês sobre a Facção que representa. Depois disso deixaremos vocês a sós um pouco para conversarem entre si. Por fim voltaremos a cada um de vocês fará a sua escolha. Sugiro

que vocês ouçam com atenção e escolham com sabedoria, segundo aquilo que acreditam e que achem que seja o melhor. Perguntem o que quiserem, teremos prazer em responder as dúvidas de vocês.”

CENA 2: CARTAS NA MESA

Cada um dos representantes das Facções falará em separado com os PJs. Quatro dos personagens não jogadores sairão da biblioteca. O Amonita ficará. Ele não explicará muito sobre a sua própria Facção, mas falará bastante sobre qualquer outra questão ou dúvida que os PJs ainda tenham.

Depois de 15 minutos será a vez do Mercuriano, e isso irá se repetir com cada um dos outros representantes das Facções, por ordem alfabética.

Os cinco representantes das Facções, apesar das divergências que possuem, são honrados e não trairão os outros. Nenhum deles aceitará nenhuma proposta por parte dos PJs e todos reforçaram que os PJs precisam escolher. Não escolher nenhuma das Facções (se tornar um Desgarrado) NÃO é uma opção.

Eles também reforçarão que, quando os PJs ficarem a sós, deverão aproveitar o momento para refletirem conjuntamente e não para tentar alguma tolice. Eles não são prisioneiros, mas precisam entender que a vida deles agora mudou para sempre, e não há volta...

CENA 3: ESCOLHAS

Após o Zelota sair, os PJs terão meia hora para conversarem. Caso todos decidam suas escolhas antes disso, o Zelota terá dito a eles que “basta se concentrarem” que os cinco representantes das Facções se juntarão novamente a eles.

Este é um momento em que o Observador deve dar total liberdade aos PJs para interpretar e interagirem entre si. Evite intervir na discussão ou fazer qualquer comentário. Deixe essa cena por conta deles: apenas assista e acompanhe o seu desenrolar.

Assim que o tempo tiver transcorrido ou todos os PJs tenham escolhido, os representantes das Facções voltarão para a biblioteca e ouvirão a escolha de cada PJ.

Após cada PJ anunciar a sua escolha, os representantes das Facções parabenizarão aquele (ou aqueles) cuja Facção tiver sido a mais escolhida. Os representantes das escolhas dos PJs agradecerão e o anfitrião dirá a eles:

“Amanhã vocês serão contactados pelas Facções que escolheram. Não se preocupem, apenas continuem levando suas vidas como sempre levaram...”

Os PJs voltarão para casa normalmente, apenas como se tivessem saído um pouco mais cedo da festa

CONCLUSÃO

Apesar do que foi dito ao final da reunião, no dia seguinte a vida de cada PJ começará a mudar. As escolhas que cada um fez se refletirá e eles serão imersos em uma nova realidade, a realidade da qual os Homens do Amanhecer controlam o mundo.

Por exemplo, se um PJ foi levado pelo Shaitan, mas acabou escolhendo ser Zelota, ele poderá ser demitido no dia seguinte, mas imediatamente ser contratado para um cargo melhor em uma grande empresa sob influência dos Zelotas. O Observador deve usar de sua criatividade e alterar de alguma forma a vida de cada PJ.

Nada será mais como antes.



Personagem

Miguel Ángel Gutierrez Medina

Jogador

Ocupação

Integrante grupo musical

Campanha

Conspiração do Amanhecer

	normal	modif	atual	dano
Físico	6			
Destreza	6			
Inteligência	8			
Vontade	7			
Percepção	6			
Mente	9			
Nº Ações	2			
Iniciativa	6			
Escudo Mental	1			



Combate corpo-a-corpo	golpe	aparo	esquiva	dano
Briga	6	6	6	D2-1

Ataque à distância	TR	TM	dano	Cad	Ammo

custo	Características Físicas
	38 anos / 1,85m / 85kg
	Nacionalidade Espanhola
	Cabelos pretos "rabo de cavalo"
	Olhos castanhos, Barba
2	Atraente

Habilidades Físicas	teste	custo
Acrobacia I	7	1
Correr I	7	1
Dança 2	8	3
Furtividade I	7	1
Condução (carros) I	7	1

custo	Características Psíquicas
12	Homem do Amanhecer:
	- Ampliação Mental, Escudo Mental, PES
4	Cargo 2 (Irmão Amonita):
	- Conexões (Amonitas) 4 +1
	- Conexões (Bardos Espanhóis) 1 +4
2	Elo Mental (Cantor do Grupo)
2	Talento Musical
6	Vontade Forte
-2	Luxúria Leve
-2	Fanfarronice Leve
-6	Devoção Gravíssima (Amonitas)
-4	Identidade Secreta
-2	Orgulho Leve

Experiência

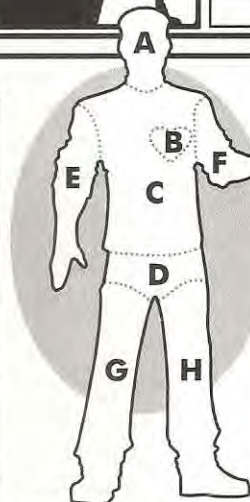
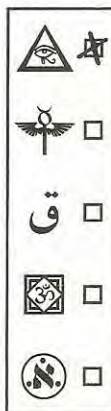


Diagrama de Resistência

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

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

Notas e Equipamento

Faz parte de um grupo de música popular espanhola, onde todos são Homens do Amanhecer e constituem uma célula Amonita.

Habilidades Bélicas

teste	custo

Habilidades e Poderes Psíquicos

teste	custo
Cantar I	9 1
Tocar Violão 2	10 3
Profissão (Músico) 2	10 3
Escolaridade 2 (Secundário)	10 3
Lábia 2	10 3
Finesse 2	10 3
Meditação 2	10 3
Língua (Inglês) 2	10 3
Controle Mental(2) → 1	9 3
(Custo 3) - Alcance: 10m	
- Concentração: 2 rounds	
- Duração 2 ou 6 rounds	

Estatísticas

Pontos de Criação: 47



Jogador

Campanha

Personagem
Ahmed El Ghareeb

Jogador

Ocupação
Terrorista

Campanha

Conspiração do Amanhecer

	normal	modif	atual	dano
Físico	7			
Destreza	7			
Inteligência	6			
Vontade	6			
Percepção	6	+1	(7)	
Mente	9			
Nº Ações	2			
Iniciativa	7			
Escudo Mental	1			



Combate corpo-a-corpo	golpe	aparo	esquiva	dano
Briga	8	8	8	D2-1
Punhal	9	9	8	D2



Ataque à distância	TR	TM	dano	Cad	Ammo
Pistola	8	10	D2+2	2	7
Rifle	7	11	D2+5	2/4	30

custo	Características Físicas
	45 anos / 1,83m / 82kg
	Nacionalidade Egípcia
	Cabelos pretos curtos
	Olhos negros, Barba
2	Resistência

Habilidades Físicas	teste	custo
Correr I	8	1
Escape I	8	1
Furtividade I	8	1
Montar (Camelo) I	8	1
Condução (Carro) I	8	1
Condução (Caminhão) I	8	1
Condução (Helicóptero) I	8	1

custo	Características Psíquicas
12	Homem do Amanhecer:
	- Ampliação Mental, Escudo Mental, PES
2	Cargo 1 (Iniciado Shaitan):
	- Conexões (Shaitans) 4 +2
	- Conexões (Terroristas) 2 +1
	- Conexões (Contrabandistas) 2 +1
4	Prontidão
-6	Devoção Gravíssima (Shaitans)
-4	Identidade Secreta
-4	Reputação Má (Terrorista)
-2	Intolerância Leve (outras facções)
-2	Orgulho Leve

Experiência

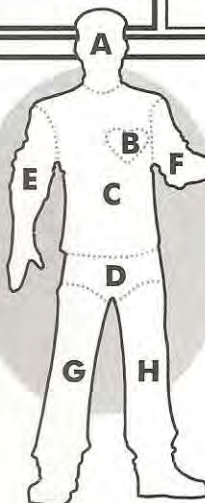
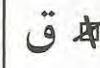


Diagrama de Resistência

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

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

Notas e Equipamento

Segue os passos do pai, também um Homem do Amanhecer, dentro de uma organização terrorista onde a maioria é composta por Adormecidos.

Habilidades Bélicas

	teste	custo
Briga 2 (+1/+1/+1)	•	3
Pistolas 0	•	1
Rifles 0	•	1
Lâminas 0	•	1
Punhal 1	•	1

Habilidades e Poderes Psíquicos

	teste	custo
Escolaridade 1 (Primário)	7	1
Filosofia 2	8	3
História Antiga 2	8	3
Língua (Inglês) 1	7	1
Explosivos 2	8	3
Meditação 1	7	1
Percepções(1)→2 (Custo 4)	7	1
- Concentração: 1 round		
- Alcance: 20m		
- Duração: 4 rounds		

Estatísticas

Pontos de Criação: 33

É permitida a reprodução desta página para uso pessoal.

Personagem
Deepak Gupta

Ocupação
Dono de restaurante

Jogador

Campanha

Conspiração do Amanhecer

	normal	modif	atual	dano
Físico	6			
Destreza	5			
Inteligência	8			
Vontade	7			
Percepção	6	+1 paladar	(7)	
Mente	10			
Nº Ações	2			
Iniciativa	5			
Escudo Mental	2			



Combate corpo-a-corpo	golpe	aparo	esquiva	dano
Briga	5	5	5	D2-1

Ataque à distância	TR	TM	dano	Cad	Ammo

custo	Características Físicas
	55 anos /1,70m /79kg; Nac. Indiana
	Cabelos pretos, Olhos negros
2	Contorcionismo
4	Imunidade a Dor
3	Resistência ao Frio/Calor
2	Sentimento Ampliado (Paladar)
-10	-1 Atributo

Habilidades Físicas	teste	custo

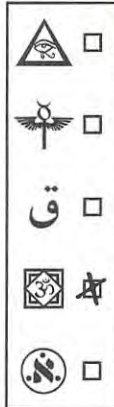


Diagrama de Resistência

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

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

custo	Características Psíquicas
12	Homem do Amanhecer:
	- Ampliação Mental, Escudo Mental, PES
4	Escudo Mental
6	Cargo 3 (Mestre Sidharta):
	- Conexões (Sidharta) 4 +3
	- Conexões (Comerciantes) 2 +2
4	Controle Emocional 1
6	Vontade Forte
3	Ampliação Mental
-6	Devoção Gravíssima (Sidharta)
-4	Identidade Secreta
-2	Honestidade Leve
-2	Pacifismo Leve
-6	Responsabilidade de Líder

Experiência

Notas e Equipamento
Possui um restaurante na Índia e, com os seus poderes, toma conta da cidade e mantém todos os seus aliados informados.

Telepatia - concentração 1 round
alcance 100km; duração 4min

Rastreio Psi -concentra 1 round; alcance 100m

Habilidades Bélicas	teste	custo

Habilidades e Poderes Psíquicos	teste	custo
Escolaridade 1 (Primário)	9	1
Administração 1	9	1
Agronomia 1	9	1
Profissão (Dono de Restaurante) 2	10	3
Cozinhar 1	9	1
Liderança 1	9	1
Língua (Árabe) 2	10	3
Língua (Inglês) 1	9	1
Manha 2	10	3
Oratória 2	10	3
Diplomacia 2	10	3
Misticismo 2	10	3
Meditação 2	10	3
Telepatia(2)→4 (custo 8)	10	3
Rastreio Psi(3)→2 (Custo 4)	9	6

Estatísticas

Pontos de Criação: 52





O **OPEReta** é um resumo das regras básicas do **OPERA RPG**. Útil para futuros jogadores e observadores entenderem a estrutura das regras do sistema **OPERA**. Uma leitura recomendada para aquele jogador inexperiente que estava brincando com os dados enquanto você estava explicando as regras.



OPEReta
O Resumo do **OPERA**

Definição de um Humano Adulto Comum

Um humano padrão tem **18 Pontos de Atributo**, que são distribuídos entre os *Atributos Principais*. Esses atributos são definidos por números de **3 à 10**, quanto maior o número, melhor o atributo.

A **média** nos *Atributos Principais* é **6** (eu sei que a média entre 3 e 10 é 6,5, mas o ser humano comum está meio destreinado atualmente, portanto, a média que melhor o define é 6).

FÍSICO



Representa a força e a vitalidade do personagem. Indica a quantidade de danos que o personagem suporta antes de desmaiar (*Físico Atual* = 0) ou morrer (*Físico Atual* = *Físico Original Negativo*) e bônus de danos que o personagem pode causar em lutas (+1 de dano para cada 8 pontos de *Físico*).

DESTREZA



É contada em situações que envolvam a agilidade, a coordenação motora ou o equilíbrio do personagem. Geralmente é utilizada em conjunto com alguma habilidade (que dá bônus para o teste), e mesmo sem ter a habilidade, a destreza é testada em ações normais, como arremessar ou dançar.

INTELIGÊNCIA



Indica a capacidade de compreensão e aprendizagem do personagem, e é utilizada junto com alguma habilidade intelectual do personagem (que dá bônus para o teste), ou para testar os conhecimentos do personagem. É um atributo que deve interferir na maneira como o jogador interpreta seu personagem.

Um atributo é marcado pelo menos duas vezes na ficha de personagem. Na primeira vez, é o *Atributo Original*, que só se modifica com a evolução do personagem ou com operações permanentes.

Na segunda vez, é o *Atributo Atual*, que é modificado com danos, desgastes ou incrementos temporários. Sempre é baseado no *Atributo Original*, mas é apagado e reescrito várias vezes de acordo com as situações. Os valores que de *Atributo Atual* que mais se modificam em uma aventura normal são *Físico* e *Destreza*, pois cada 2 pontos de danos causados no *Físico*

retiram 1 ponto da *Destreza* (a cada 2 pontos diminuídos do *Físico Atual*, diminuir 1 ponto da *Destreza Atual*).

Os *Atributos Secundários* são definidos pelo cenário em que se encontra o personagem, alguns deles nem são utilizados.

VONTADE



Representa a determinação e força de vontade do personagem. É testada em situações em que o personagem precisa superar seus terrores internos ou um cansaço extremo para realizar uma ação, ou então, para utilizar ou resistir a Poderes Psíquicos. Seu valor padrão para humanos é 6.

PERCEPÇÃO



São as chances do personagem perceber algum detalhe do cenário. O número padrão para humanos é 6, e considera os seus 5 sentidos (visão, audição, olfato, paladar ou tato). Apesar de secundário (por ser padrão para todos os seres da mesma espécie), esse atributo é utilizado em todos os cenários.

MANA



Mostra a quantidade de mana que um ser humano pode armazenar para gastar em suas magias, independente do personagem saber utilizá-la. É utilizados em cenários com Elementos Mágicos, e seu valor humano padrão é 15.

MENTE



Este atributo indica os pontos de stress mental que um humano pode sofrer antes de entrar em coma (*Mente* = 0). Pode ser utilizado para marcar a fadiga do personagem, mas geralmente é utilizado em cenários com Poderes Psíquicos. Seu valor humano padrão é 8.

SORTE



São pontos que podem ser gastos para somar ou subtrair os pontos nos dados. Sua quantidade varia de acordo com o cenário: quanto mais pontos de Sorte, mais "heróicos" podem ser os atos dos personagens. Geralmente, esses pontos gastos devem ser declarados antes da rolagem de dados.



Para comprar *Características e Habilidades*, um humano padrão conta com **Pontos de Criação** iguais a **3X seu número de Inteligência +10 pontos**, ou seja, um humano padrão conta com 28 pontos de criação (3X6 + 10).



Características

Características são compradas por valores fixos indicados em suas descrições. Além de descreverem algumas particularidades do personagem, servem para interferir em alguns testes que envolvam essa característica.

Exemplos:

- Um humano com a Característica Física *Voz Melodiosa* terá 1 ponto de bônus em testes que envolvam sua voz, como *Atuação* ou *Oratória*.
- Um humano com a Característica Psíquica *Honestidade Leve* precisará vencer um teste de *Vontade* para aceitar a participação em um negócio ilícito.

Características Físicas são aquelas que acompanham a parte física do personagem de maneira natural, como *Ambidestria*, *Albinismo* ou *Surto de Adrenalina*.

Características Psíquicas são dons ou complicações que fazem parte da personalidade e da situação social do personagem, como *Senso de Direção*, *Má Reputação* ou *Orgulho*.

Características Raciais só serão preenchidas em jogos com a participação de seres não humanos, e descrevem as características físicas e psíquicas que são típicas da sua raça, tais como *Cauda*, *Medo de Insetos* ou *Visão Térmica*.



Habilidades

Os níveis das *Habilidades* são somadas aos seus atributos correspondentes para a realização de testes. As *Habilidades* são compradas por níveis, e um nível mais alto só pode ser comprado depois de comprados os níveis anteriores. Humanos padrões não ultrapassam o nível 4 em habilidades.

Exemplo:

A Habilidade *Datilografia* custa 1 ponto de criação para ser comprada em seu nível básico (*Datilografia 1*). Para comprar o nível 3 desta habilidade, 6 pontos de criação serão gastos (1 ponto do nível 1 + 2 pontos do nível 2 + 3 pontos do nível 3).

Habilidades Físicas são aquelas que envolvem Físico ou Destreza em seus testes, são ações que o personagem aprende ou desenvolve com treino, como *Escalar*, *Nadar* ou *Jogar Futebol*.

Habilidades Psíquicas contam com Inteligência ou Percepção em seus testes, são conhecimentos que o personagem estudou ou exercitou para adquirir, como *Investigação*, *Manipular Explosivos* ou *Agronomia*.

Habilidades Bélicas reúnem as especializações que o personagem tem para o combate baseado em determinadas armas ou lutas, como *Espada Média*, *Kung fu* ou *Revólveres*.

Evolução

Com **Pontos de Experiência** podem ser aumentados os níveis de *Atributos* e de *Habilidades*. Esses pontos são ganhos pelos personagens por atitudes ou ações tomadas durante o jogo.

Aumentos de *Atributos* custam **3X seu valor atual**.

Exemplo: Para subir o Atributo de 5 para 6, **15 pontos** de experiência precisam ser gastos).

Habilidades são compradas em 1 nível por vez; seu custo é **10 + nível** da habilidade a ser comprada, e desse valor é descontado o valor do atributo Inteligência, sendo que o custo mínimo sempre será de **1 ponto** de experiência.

Exemplo: Para subir uma habilidade do nível 2 para o 3, um personagem com 6 de Inteligência gasta 7 pontos (10 + 3 - 6).

Características dificilmente são modificadas no decorrer da história de um personagem, pois não dependem de Pontos de Experiência, mas sim de acontecimentos de sua história.

Exemplo: Um personagem que conseguir uma cirurgia plástica fenomenal pode conseguir se livrar da Característica Física *Feio*.

Testes

Somente dados de 6 faces (D6) são utilizados; nos testes, dois dados (2D6) são utilizados. De acordo com a situação, 2 tipos de testes podem ser pedidos:

Teste de Atributo: Aplicado quando um personagem tem de desempenhar uma ação que depende apenas dele, como tocar piano ou fazer uma prova de matemática. Nesse caso, rola-se **2D6** e é necessário obter um número **menor ou igual ao Atributo** + bônus ou penalidades envolvidos.

ou

Teste de Disputa: Quando dois personagens ou mais disputam uma mesma situação, os **2D6** são rolados e **somados ao Atributo** + bônus ou penalidades envolvidos. O personagem que conseguir a soma maior ganha a disputa.

Resumindo:

Quando o personagem fizer o teste sozinho (*Teste de Atributo*), quanto **menores os 2D6, melhor**.

Se o personagem fizer o teste contra alguém (*Teste de Disputa*), quanto **maiores os 2D6, melhor**.



Além das *Características* ou *Habilidades*, algumas situações da cena podem interferir no teste, inserindo bônus ou penalidades na rolagem dos dados:

Situação	Modificador de Testes
Muito fácil	+3, +4
Fácil	+1, +2
Normal	0
Difícil	-1, -2
Muito difícil	-3, -4

Combate

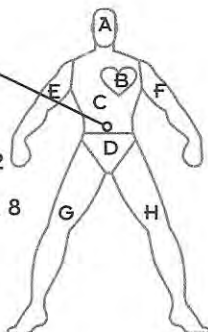
Durante um **round (5 segundos)** de combate ocorrem:

- **Iniciativa** para determinar quem atacará primeiro.
- **Ataque** de quem ganhou a iniciativa.
- **Defesa** de quem foi atacado.
- **Ataque** do segundo colocado na iniciativa.
- **Defesa** de quem foi atacado.

Diagrama de Resistência Humano comum

Os **Diagramas de Resistência** servem para auxiliar na determinação de qual área do corpo foi atingida pelo ataque do adversário.

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



Depois das rolagens de ataque e defesa de todos os envolvidos no combate, os sobreviventes podem rolar uma nova iniciativa para um novo round.

Sempre que um ataque for maior do que uma defesa, o atacante rola 2D6 e compara com o Diagrama de Resistência para determinar qual área foi atingida. Depois é rolado o dado de dano baseado na arma utilizada.

Termos de Combate:

Iniciativa = 2D6 + **Destreza Atual** + **Habilidades** + **Modificadores de Situação**. Em caso de empate na iniciativa, os danos só serão marcados depois dos ataques empatados.

Ataque = 2D6 + **Destreza Atual** + **Arma** + **Habilidades** + **Modificadores de Situação**. Se o ataque for um arremesso e o alvo não souber que é um alvo, é feito um teste de pontaria do atirador.

Defesa = 2D6 + **Destreza Atual** + **Aparo/Esquiva** + **Modificadores de Situação**. Se o ataque pegar o alvo de surpresa, ele só terá 2D6 + Modificadores.

Cenas de combate são as mais complicadas em jogos de RPG, pois envolvem várias ações ocorrendo ao mesmo tempo. Para agilizar essas cenas, os jogadores podem adaptar suas fichas com os números que mais serão somados aos dados para a realização dos testes.

As **Habilidades Físicas** e **Psíquicas** podem ser somadas com seus atributos de referência e anotadas na coluna **teste** da ficha de personagem. Dessa maneira, os únicos cálculos que precisarão ser feitos além da soma com os dados serão eventuais modificadores ou danos nos atributos.

As **Habilidades Bélicas** têm uma área própria para a sua anotação.

Utilize essa área em sua ficha para os dados sobre armas de contato e artes marciais:

combate corpo-a-corpo	golpe	aparo	esquiva	dano

Em **golpe**, **aparo** e **esquiva**, anote a **Destreza** + **Habilidade Bélica** com a arma ou luta escolhida + **Bônus** da arma ou da luta escolhida.

Em **dano**, marque o dano da arma escolhida, e some o bônus de **Físico**.

Utilize esta área para armas de longo alcance:

ataque à distância	TR	TM	dano	Cad	Ammo

Em **TR / TM**, anote a **Destreza** + **Habilidade Bélica** com a arma escolhida + **Bônus** para **Tiro Rápido** / **Tiro Mirado** arma escolhida.

Em **dano**, **Cad** e **Ammo**, anote o **dano**, a **cadência de tiro** e a **capacidade de munição** da arma escolhida.

Visite-nos na internet:
www.operarpg.com.br

Dúvidas e sugestões, envie um email para os autores:
leo@operarpg.com.br;
rogermg@operarpg.com.br



Personagem

Jogador

Ocupação

Campanha

Conspiração do Amanhecer

	normal	modif	atual	dano
Físico				
Destreza				
Inteligência				
Vontade				
Percepção				
Mente				
Nº Ações				
Iniciativa				
Escudo Mental				

	Combate corpo-a-corpo	golpe	aparo	esquiva	dano

	Ataque à distância	TR	TM	dano	Cad	Ammo

Características Físicas

custo	

Habilidades Físicas

	teste	custo

Características Psíquicas

custo	

	☐
	☐
	☐
	☐
	☐

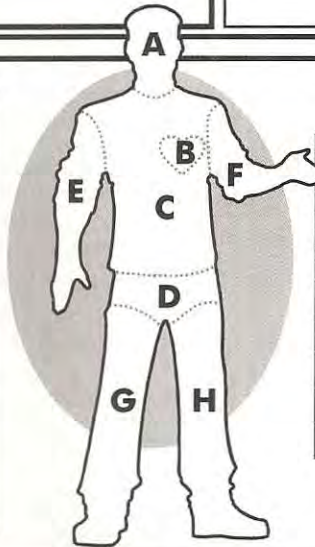


Diagrama de Resistência

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

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

Notas e Equipamento

Habilidades Bélicas

	teste	custo

Habilidades e Poderes Psíquicos

	teste	custo

Experiência

Estatísticas



CONSPIRAÇÃO DO AMANHECER

Ambientado nos dias atuais, Conspiração do Amanhecer fala da existência entre nós de pessoas com poderes paranormais, os Homens do Amanhecer, que controlam a Humanidade desde a aurora da civilização. Há muitos séculos, um grande momento de mudança foi profetizado e chamado de o “Amanhecer”. Esse momento seria definido por uma sequência de eventos que culminaria com o fim da Humanidade como a conhecemos e o surgimento de uma nova humanidade, os Homens do Amanhecer.

Nesse jogo de intrigas e conspirações em um mundo à beira do caos, os jogadores representam personagens que são Homens do Amanhecer, com a árdua tarefa de sobreviver entre os seus, evoluir seus poderes psíquicos e cuidar para que o Amanhecer deixe de ser uma profecia para se tornar realidade.

“Imagine como seria sua vida, se um dia você acordasse e descobrisse que você pode ler a mente das pessoas! Imagine então como seria se - sem que você percebesse - a sua mente estivesse sendo lida nesse momento...”

ISBN 85-89161-06-4



Impresso no Brasil

©2004 CONSPIRAÇÃO DO AMANHECER, Marcelo Telles
©2004 OPERA RPG. Direitos cedidos com exclusividade para
Comie Store Comercial Ltda.

OPERA, OPERA RPG, CONSPIRAÇÃO DO AMANHECER,
COMIC STORE e seus respectivos logos são marcas registradas.

Todos os direitos reservados.

 Editora
**COMIC
STORE**

Publicado por Comie Store Comercial Ltda.
Caixa Postal 5526 - Campinas, SP 13095-970

