

RANOCK

Presente Sobrenatural



Um Livro de cenário

NOTA DO AUTOR

Este é um suplemento ao módulo básico do sistema TSGen RPG, tendo como base diversos anos de jogos com diversos amigos e outros conhecidos, com o foco em um ambiente similar à realidade atual moderna, mas incluindo diversos elementos sobrenaturais, conspirações e organizações que trabalham nas sombras ou camufladas em nome de outros órgãos, entidades sociais ou indivíduos de grande poder social, governamental e/ou paramilitar. Um ambiente completamente fictício e trabalhado neste suplemento para uma abordagem única e enriquecida com situações de jogo e ideias pessoais do autor.

Um agradecimento especial para meus colegas e amigos de jogo que foram peças fundamentais e contribuíram com ideias, observações ou mesmo com sua participação nos jogos para testarmos o que funcionava ou não e o que ainda faltava aperfeiçoar.

An aerial, top-down view of a city street grid at night. The streets are illuminated with a warm, golden-yellow light, creating a strong contrast with the dark blue and black shadows of the buildings and the night sky. The perspective is slightly tilted, giving a sense of depth and movement. Overlaid on this background is the word "Sumario" in a large, bold, yellow, 3D-style font. The letters have a slight shadow and a bright, sparkling effect, making them stand out prominently against the city lights.

Sumario

Sumário

Capa.....	1
REGRAS E SISTEMA	9
MATERIAL ESSENCIAL	9
Ambientação.....	10
RANOCK	11
8 PLANOS DE EXISTÊNCIA.....	11
ERA DE RANOCK	16
PRESENTE SOBRENATURAL: A CORTINA DA REALIDADE	17
SOCIEDADE SOBRENATURAL.....	18
ANJOS E OUTROS SERES CELESTES.....	18
ETERNOS.....	19
MAGOS.....	19
INFERNIANOS E OUTROS SERES INFERNIAIS.....	19
LICANTROPOS	20
OUTROS SERES SOBRENATURAIS.....	20
NORAD	21
INTRODUÇÃO	21
O QUE É.....	21
ALPHAS	21
QUARTEL GENERAL E OUTRAS BASES.....	21
CENTRO DE TREINAMENTO PARA SUPER ALPHAS	22
AGENTES.....	22
CONHECIMENTO E TECNOLOGIA	22
EMPIRE	24
INTRODUÇÃO	24
COMO É.....	24
AÇÕES CRIMINOSAS	24
EQUIPE E FORÇA DE COMBATE	24
QUARTEL GENERAL E OUTRAS BASES.....	25
CONHECIMENTO E TECNOLOGIA	25
SHADOS.....	26
INTRODUÇÃO	26
QUEM É.....	26
EQUIPE E FORÇA DE COMBATE	27
MODOS OPERANDI	27
QUARTEL GENERAL E OUTRAS BASES.....	27
OUTRAS ORGANIZAÇÕES GOVERNAMENTAIS.....	28
ORGANIZAÇÕES GOVERNAMENTAIS	28
FBI.....	28
CIA	28
DEPARTAMENTO DE DEFESA.....	29
NSA.....	29
SIS (MI6)	30
MOSSAD	30
BND.....	31
MSS.....	31

NPA.....	32
ABIN.....	32
ORGANIZAÇÕES CRIMINOSAS DE DESTAQUE.....	33
ORGANIZAÇÕES CRIMINOSAS.....	33
MÁFIA RUSSA.....	33
MÁFIAS ITALIANAS.....	33
MÁFIA COLOMBIANA.....	33
TRÍADE (MÁFIA CHINESA).....	34
YAKUZA (MÁFIA JAPONESA).....	34
MÁFIA MEXICANA.....	34
MÁFIA ISRAELITA.....	34
MÁFIA SÉRVIA.....	34
MÁFIA ALBANESA.....	34
CENÁRIOS DE JOGO.....	35
ORDINÁRIOS NO OCULTISMO.....	35
INVESTIGADORES DO OCULTO.....	35
AGENTES DE ORGANIZAÇÃO.....	35
AGENTES ALPHA DO NORAD.....	35
AGENTES DA EMPIRE.....	35
AGENTES DA SHADOS DESMEMORIADOS.....	36
AGENTES DA SHADOS.....	36
AGENTES SOBRENATURAIS DE ORGANIZAÇÃO SECRETA.....	36
GRUPO DE SERES SOBRENATURAIS.....	36
CONFLITO ENTRE ESPÉCIES.....	36
GRUPO DIVERSIFICADO.....	37
Construção de Personagens.....	38
COMO SE CONSTRÓI UMA FICHA.....	39
SISTEMA DE PONTUAÇÃO.....	39
CLASSE.....	40
MODIFICADORES POR SUBCLASSES.....	40
Bônus Inicial.....	40
Redutores.....	40
Obrigação.....	40
Evolução de Bônus.....	40
ARCANO.....	41
ATIRADOR.....	41
ARREMESSADOR.....	41
ARQUEIRO.....	42
PISTOLEIRO.....	42
GUERREIRO.....	43
ESPADACHIM.....	43
LUTADOR.....	44
COMBATENTE.....	44
SOTURNO.....	45
MALANDRO.....	45
LADINO.....	46
ASSASSINO.....	46
ESPECIALISTA.....	47
MERCADOR.....	47
CONDUTOR.....	47
INVENTOR.....	48
VIRTUAL.....	49
RAÇA, SUBESPÉCIE & CATEGORIA ESPECIAL.....	50
REGRAS E SISTEMA.....	50
RAÇA E SUBESPÉCIES.....	50

HUMANO	50
ETERNO.....	51
LICANTROPO	51
NEPHILIM.....	51
CELESTIAL.....	51
ANJO OU ANJO CAÍDO.....	51
AZIFH	51
DAEMON.....	52
GÁRGULA.....	52
VAMPIRO	52
DEMONITA.....	52
DEMÔNIO INFERNIANO.....	52
CATEGORIAS ESPECIAIS GENÉRICAS	53
BIOMECANOIDE	53
CYBER SOLDADO	53
HUMANO APRIMORADO.....	53
MUTAGEN.....	53
MEIO-NOXTENIO.....	54
NANOMETAL.....	54
KERATITE (BIOARMADURA SIMBIÓTICA)	54
MANIPULADOR DO KI.....	54
PORTADOR SINERGÉTICO	54
CONSECRATUS	54
VAMPYR.....	55
PSÍQUICO	55
APRIMORAMENTOS	57
APRIMORAMENTOS GERAIS.....	57
LISTA DE APRIMORAMENTOS VANTAJOSOS	57
LISTA DE APRIMORAMENTOS DESVANTAJOSOS	59
APRIMORAMENTOS EXCLUSIVOS.....	63
LISTA DE NOVOS APRIMORAMENTOS	63
PERÍCIAS	67
LISTA DE PERÍCIAS	67
NOVAS PERÍCIAS	71
KIT DE PERÍCIAS	73
REGRAS DE CONSTRUÇÃO DOS KITS	73
OS KITS DE PERÍCIAS	73
MILITAR	74
MILITAR CONDECORADO	74
MARINES (MARINHA).....	75
SEALS (MARINHA)	75
BOINAS VERDES (EXÉRCITO).....	75
AGENTE DE CAMPO OU AGENTE ESPECIAL.....	76
AGENTE DE ALTA PATENTE (NORAD).....	76
ESPECIALISTA DO NORAD.....	77
GRUPO DE RESGATE/EXTERMÍNIO (NORAD)	77
MÉDICO DO NORAD	77
PILOTO (NORAD)	78
SOLDADO (NORAD)	78
MEMBRO COMUM DA EMPIRE	79
MEMBRO ESPECIAL DA EMPIRE.....	79
MEMBRO DE ALTA POSIÇÃO DA EMPIRE.....	79
MEMBRO COMUM DA SHADOS	79
MEMBRO ESPECIAL DE HANTA (SHADOS).....	79
MEMBRO ESPECIAL DE HANTA (ABDUZIDO - SHADOS).....	80
DAIHYŌ (SHADOS).....	80

AGENTE ESPECIAL DE CAMPO	80
INTELIGÊNCIA.....	81
ESPIÃO	81
POLICIAL OU PATRULHEIRO.....	81
DETETIVE DE UNIDADE ESPECIAL.....	82
SEGURANÇA.....	82
GUARDA-COSTAS	82
DETETIVE PARTICULAR	83
ADVOGADO	83
CAPANGA OU MEMBRO DE GANGUE	83
BANDIDO	84
TRAFICANTE.....	84
SOLDADO MAFIOSO.....	84
MERCENÁRIO MAFIOSO.....	84
GUERRILHEIRO MAFIOSO.....	85
WAKASHU (MEMBRO DA YAKUZA).....	85
MEMBRO DA TRÍADE CHINESA	85
MERCENÁRIO	86
LUTADOR DE RUA	86
MONGE SHAOLIN.....	87
NINJA.....	87
CIENTISTA DO OCULTO.....	87
EXPLORADOR OCULTISTA.....	88
CIENTISTA	89
HACKER.....	89
ESTUDANTE.....	89

Anexo 1: Armas e Equipamentos **90**

ARMAS & EQUIPAMENTOS.....	91
ARMADURAS, CAPACETES E ESCUDOS DE ALTA TECNOLOGIA	91
ARMAS BRANCAS DE ALTA TECNOLOGIA.....	95
Tecnologia VM.....	95
Aço Estelar.....	95
ARMAS DE FOGO DE ALTA TECNOLOGIA	97
ARMAS DE FOGO DE ALTA TECNOLOGIA: EXPLOSIVOS	101
ITENS DE ALTA TECNOLOGIA	102
VEÍCULOS DE ALTÍSSIMA TECNOLOGIA.....	104





Introdução

Este livro funciona como um suplemento ao módulo básico do TSGen RPG, descrevendo a ambientação, de forma generalizada e com alguns detalhes pontuais. Aqui serão mencionadas algumas raças e espécies sobrenaturais que vivem entre os humanos de forma mascarada. Estas raças não serão descritas em detalhes e nem como é o desenvolvimento de personagens para estas, isto será feito em outros suplementos como Livro dos Nefastos, Livro dos Imaculados, Livro dos Licantropos etc.

Não serão pontuadas ou explicadas regras do sistema, apenas apontadas quando necessário ou indicadas aplicações específicas para este cenário com base no sistema básico. Todo o sistema e regras já estão explicados no livro básico do TSGen, sendo necessário usá-lo em conjunto com este suplemento. Resumindo, este é um livro de ambientação, que apresenta um cenário e as possibilidades dentro dele, não regras e sistemas, e nem descrição detalhada de raças ou a completa criação de personagens.

Vale ressaltar, que esse é um material ficcional, sendo qualquer semelhança aparente uma mera coincidência. Alguns pontos reais são transformados em fictícios e alterados para se adaptar ao ambiente, mas não passa de pura ficção. Jogar um RPG é se divertir como em qualquer outro jogo. Não é realidade, apenas ficção e fica dentro do jogo e da imaginação dos jogadores. Se divirta jogando com todos enquanto todos também se divertem, se alguém não está se divertindo é a única forma de não funcionar como um jogo de RPG.

MATERIAL ESSENCIAL

Em cada sistema de jogo há a necessidade da utilização de um ou mais tipos de dados para que sejam feitas verificações de sucesso ou fracasso em uma ação mais complexa dos personagens. No TSGen utilizamos apenas dados 6 e 10 faces (pode também usar dados de dezena para complementar, mas não são essenciais, podendo ser substituídos pelo de 10 faces). Além dos dados, utilizaremos uma ficha de personagem para cada jogador, na qual se anotam as informações do personagem e as mudanças ocorridas nele durante sua evolução nas sessões. Também são usados lápis e papel para anotações diversas dos jogadores, ou, para quem preferir, notebooks e computadores com arquivos de anotações.

Alguns também se utilizam de miniaturas de monstros, personagens, cenários, etc., para facilitar a visualização da cena a ser contada e simplificar problemas comuns na aplicação de determinadas regras. Por exemplo, em um combate, o uso de miniaturas em um mapa de movimentação (mapa com desenhos de quadrados iguais e juntos, utilizados para representar distâncias e deslocamento dos personagens) permite visualizar quais as possíveis trajetórias até o inimigo, rotas de fuga, esconderijos etc. Da mesma forma, existem versões digitais (VTT) que substituem essa versão impressa e até permitem rolagens virtuais, acompanhamento de combate, visualização das regras do sistema etc. O que for ajudar, sempre será bem-vindo e cada grupo define o que lhe é mais agradável e prático para suas sessões de jogo.

An aerial, high-angle photograph of a city at night. The streets are illuminated with a warm, golden light, creating a grid pattern that recedes into the distance. The buildings are dark, but their windows and some architectural details are highlighted by the ambient light. The overall atmosphere is one of a bustling, illuminated urban environment.

Ambientação

O sistema TSGen permite que possa ser usado, dadas as devidas modificações coerentes (perícias existentes, conhecimentos e tecnologias, raças existentes etc.), em qualquer tipo de ambientação ou cenário de RPG; do futuro altamente tecnológico, à idade média fantasia, passando por tempos modernos repletos de ocultismo e terror ou da era do vapor pré-revolução industrial etc. Entretanto, este livro abordará um cenário específico que chamamos de **Presente Sobrenatural**.

8 PLANOS DE EXISTÊNCIA

Estamos no tempo presente da Terra, no século 21, embora, ao contrário de nossa realidade, está rodeado pelo sobrenatural mascarado e escondido dos homens comuns. É um mundo onde diversas raças sobrenaturais coexistem com os humanos, secretamente disfarçando sua existência.

O planeta Terra e todo o universo fazem parte de um plano de existência denominado como **Terrean**, também chamados por alguns de Terra mesmo, devido ao foco central deste plano ser justamente o planeta Terra. Existem outros 2 planos paralelos e 5 perpendiculares a Terrean. Cada plano tem seu próprio sistema e seu ponto central em seu universo. Vamos abordá-los um pouco para definir e entender melhor este cenário do livro.

Paralelos à Terra temos os planos de Arcádia e Spectral. Ligados de forma muito mais próximos, onde pode ser encontrado com maiores possibilidades de sucesso, aqueles que conhecem seus segredos, portais de acesso e/ou formas de atravessar entre estes planos.

Arcádia é um universo tão vasto e grande quanto Terrean, tendo como centro o mundo de ArKad. Este é um mundo envolto em magia e espadas, onde a tecnologia ainda não atingiu a evolução que existe em Terrean. Um mundo onde temos civilizações com criaturas místicas vivendo em plena luz do dia com outros homens, enquanto em outros reinos elas são caçadas e denominadas como monstros. É uma civilização que vive em um cenário que chamamos de Medieval Fantástico, ou de Espada e Magia (este será um cenário que abordaremos em um suplemento futuro), focado em grandes reinos e vilas e de grande força mágica.

Já **Spectral** é uma cópia quase idêntica a Terrean, mas com uma grande diferença: é um mundo sem matéria física, exclusivamente de formas etéreas. Suas estruturas, aparentemente físicas, são formas espectrais consolidadas, tendo estas alterações constantes e temporais, que mudam após alguns dias ou até em algumas horas por diversas épocas. O plano de Spectral é maior que Arcádia e Terrean, pois ele espelha uma cópia de ambas. Assim tendo uma cópia do planeta Terra e suas estruturas em diversas épocas; que vão mudando de forma a cada período (em um local pode haver um enorme arranha-céu e dias, ou horas, depois se tornar um simples casebre de séculos atrás, embora sempre relacionado a mesma área da Terra, mas variando entre as diversas eras da mesma até então); e no mesmo universo uma cópia de Arkad.

Em Spectral vivem os espíritos que estão com assuntos inacabados em Terrean ou Arcádia, que conseguiram se manter ligados à sua vida quando vivos de alguma forma, não sendo enviados para planos de expiação

(Purgatorium ou Infernum) e não teriam como ir para planos de descanso e paz (Celestian e Deorum) devido as suas pendências e objetivos inacabados. Estes espíritos conseguem transitar entre este plano e o seu de origem quando vivos, pois para eles os canais que ligam estes planos são simples de se atravessarem – alguns até mesmo vivem mais em seu plano de origem (de quando estavam vivos), muito raramente vindo à Spectral. Além destes espíritos, existem diversas outras criaturas espectrais vivendo neste plano, sendo a maioria hostil, principalmente aqueles que não pertencem a este plano (viajantes espirituais que tomam forma espiritual para acessar este plano), sendo muito perigosos e em alguns casos, embora não tão fácil como aos espíritos, conseguem entrar nos planos paralelos e causar caos e destruição.

Existem ainda planos “perpendiculares” à Terrean, onde temos os Planos Superiores e os Planos Inferiores. Os planos superiores, que chamamos assim devido sua Apresentação Cosmológica dos Planos (vide representação ilustrativa dos planos mais adiante), são os planos de Celestian e Deorum.

Celestian é o lar dos seres celestes, sendo o mais conhecido os Anjos. Entretanto, entre eles ainda existem outros seres celestes e até bestiais celestes, além de espíritos evoluídos que receberam a dádiva do descanso e paz celeste. Neste plano encontramos a Alta Cúpula Celeste, um tipo de grupo dentre os anjos mais poderosos e influentes que direcionam e comandam toda a espécie, assim como os demais seres que no plano vivem e até mesmo em acontecimentos em Terrean e Arcádia, limitam as ações de Infernum e **definem a situação da evolução e “perdão” dos espíritos em Purgatorium ou mesmo em Infernum**. Os únicos planos que não possuem autoridade alguma é Deorum e Tenebras.

Em Celestian temos apenas um grande mundo plano e imenso. Tão grande que ultrapassa até mesmo os maiores planetas em Terrean. Ainda assim, não é tão vasto e infinito como o universo em Terrean ou Arcádia. Em seu cenário temos as áreas selvagens, onde vivem criaturas místicas, as áreas de descanso e paz dos espíritos, e a principal área, embora menor em tamanho comparada as demais, a grande Cidade de Prata, onde vivem os Anjos e outros seres celestes de importância e diretamente subordinados a estes.

O outro plano superior é **Deorum**, o lar dos Deuses. Este é o mais antigo dos planos, sendo formado por pequenos mundos, alguns até em formato plano (como acontece com Celestian), embora nenhum seja vasto ou imenso. Neste plano vivem todos os deuses de Terrean e Arcádia, assim como alguns de seus filhos, semideuses, agraciados com esta dádiva e alguns humanos e outros seres que foram permitidos aqui viver, onde criaram pequenas vilas. Todos que aqui vivem, além dos deuses, são devotos de algum deus ou deusa. Também vivem aqui alguns seres mitológicos, mas todos são pacificados quanto aos residentes deste plano. Apenas os deuses podem transitar entre os planos e têm fácil acesso aos demais planos, sendo que costumam apenas interferir e acessar os planos de Terrean e Arcádia. Da mesma forma, ninguém que não seja convidado é bem-vindo neste plano, podendo inclusive ser morto por um Deus, semideus ou criatura mitológica sem problemas ou punições, mas nunca podem ser atacados aqueles que forem convidados, desde que sejam pacíficos em suas ações. Atacar um convidado seria um crime grave, provavelmente punido com morte eterna ou expulsão deste plano.

Nos Planos Inferiores temos três: Purgatorium, Infernum e Tenebras. O primeiro é um plano intermediário, de transição entre os reinos Inferiores e Superiores, embora ainda tenha os planos de Terrean, Arcádia e Spectral antes, é possível atravessar diretamente aos reinos superiores. Infernum é extremamente complexo esse acesso direto e Tenebras é ainda mais complexo, raro e improvável.

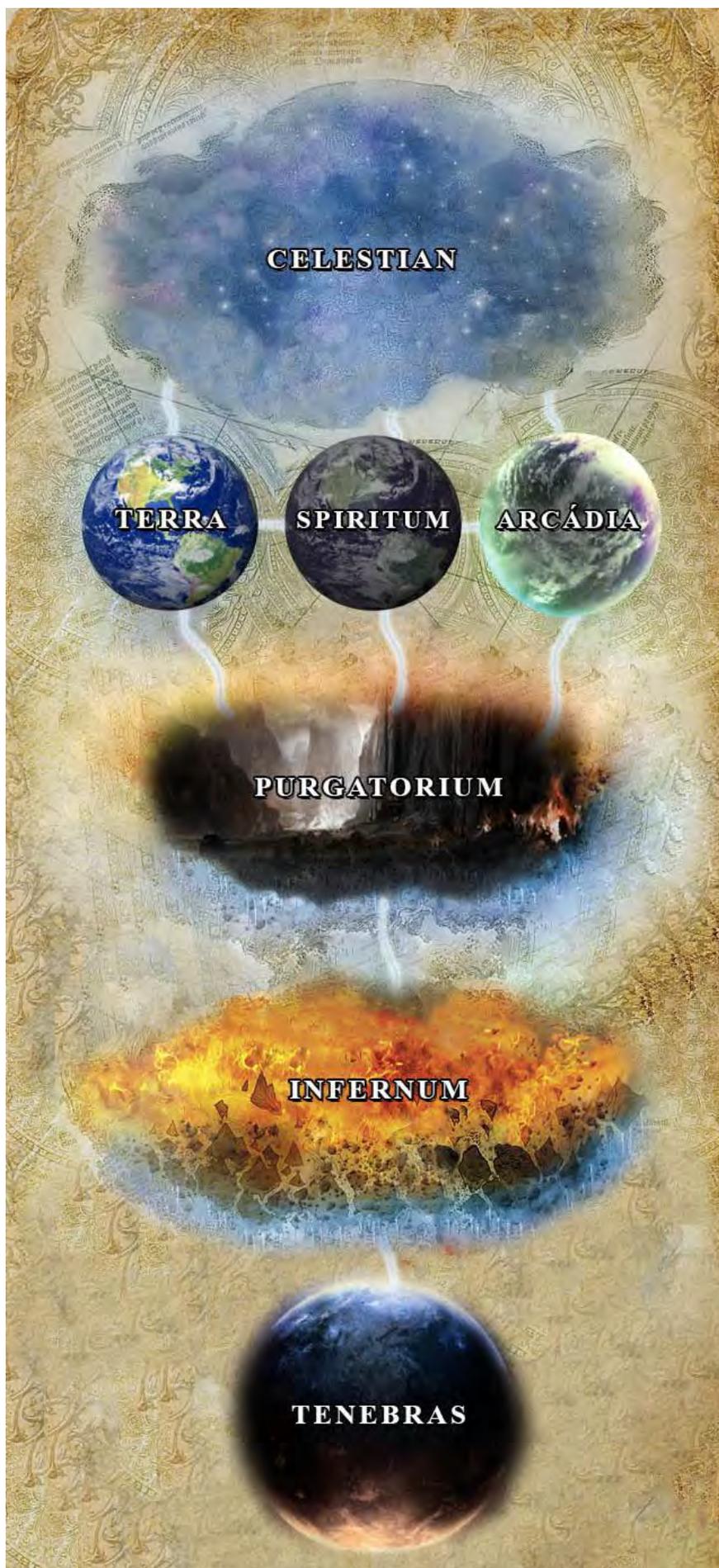
Purgatorium é um plano bem pequeno em comparação aos demais. Um plano contendo apenas um planeta plano em um ambiente de escuridão e nuvens (não exatamente nuvens) azul acinzentadas que iluminam todo o local e obrem todo este mundo (chamada de Inmortus), sem ter dia, afinal não há um sol. Neste mundo, existe uma tecnologia ainda rústica, contendo algo próximo à tecnologia do vapor, com espíritos em forma material que estão sendo avaliados por Celestian nos seus atos e, de certa forma, próximos a evoluírem para o descanso e paz em Celestian – embora esse caminho seja tortuoso e complicado, pois qualquer ação ruim, mesmo sob condições defensivas, pode deixá-lo mais longe de chegar no novo plano e ainda existem alguns casos em que são arrastados de volta para Infernum. Além dos espíritos materializados, temos diversas criaturas racionais que se estabeleceram nesse plano, criando um tipo de estrutura feudal onde existem diversos escravos, em sua maioria humanos. Existe vegetação neste plano, mas, diferente da Terra, são cinzentas, com um aspecto de seca, pois sua existência é absolvida da energia que emana de Inmortus.

Infernum é um plano muito mencionado em diversas culturas terrenas. Com diversos nomes, alguns grandes escritores chegaram perto da verdade, enquanto outros criaram misticismo e ignorância. Mas o que todos acertaram é o fato de ser o lar dos demônios, que se autodenominam como Infernianos. Os Infernianos têm origem do plano de Tenebras, sendo criaturas fugitivas que, com medo de serem mortas por criaturas ainda mais poderosas e antigas, migrarem em massa para este novo plano sob a proteção de Lúcifer e sua prole infernal de lordes demoníacos, muitos se misturando com estes seres oriundos de Tenebras e dando origem à novas formas de vida infernianas. Infernum é um plano muito mais antigo que Terrean, sendo formado por uma gigantesca estrutura plana, dividida em 9 círculos, 3 vales, 10 fossos e 4 esferas, formando um círculo concêntrico, sendo cada círculo mais aprofundado que o anterior. Cada um dos 9 Círculos é comandado por um Grande Lorde Demoníaco e representa um local de punição por um determinado grande pecado: a descrença ou heresia, a luxúria, a gula, a ganância e a avareza, a raiva e a intolerância, a convivência com o mal, a violência, a fraude ou corrupção e a traição.

O seu céu é composto por partículas de energia luminosas avermelhadas que emanam luz principalmente nos primeiros círculos. Esta luminosidade é chamada de Magna Lucen, mas existe uma enorme fonte luminosa nos céus, parecida com um sol terreno, que na verdade trata-se do anjo Gandoran que vigia todo o território para Celestian. Sua iluminação se torna forte somente no Primeiro Círculo, levando a dias intermináveis, mas que podem mudar drasticamente devido às nuvens de tempestades e também quando Gandoran precisa se ausentar ou verificar outros Círculos. Diferente do plano da Terra, o plano de Infernum só contém este mundo em um limbo, sem nada além dos céus. Aquele que tenta fazer isso parece nunca passar do mesmo ponto.

Neste plano vivem, além dos Infernianos, uma grande infinidade de espíritos, tanto de Terrean como de Arcádia, sendo a grande maioria de espíritos condenados ao sofrimento em um círculo que representa seu maior crime/pecado em vida. Neste plano existem diversos seres poderosos e traiçoeiros, mas não pode ser julgado dessa forma, afinal existem sim criaturas e até mesmo Infernianos, que não possuem tal índole, embora precisem ser ardilosos e sábios para sobreviver em um plano como este.

O já mencionado plano de **Tenebras** é o mais antigo de todos os planos inferiores e até mais antigo que Celestian, só perdendo mesmo para o plano de Deorum em tempo de existência. Pouco se sabe deste plano, mas as criaturas que lá vivem costumam ser muito mais poderosas que as de Infernum. É um local selvagem, com seres atemporais e ancestrais, onde até mesmo a maioria dos Infernianos costumam temer. Sua estrutura é de um planeta com tamanho aproximadamente 100x maior que a Terra, localizada em um limbo de energia luminosa, um local onde não há dia, apenas noite, similar ao Purgatorium neste aspecto. O próprio ar deste plano costuma ser nocivo para humanos comuns, intoxicando-os. Em um de seus polos há uma imensa área de gelo e frio intenso, enquanto no outro polo há uma área de imensos cristais que exalam calor e uma forte luminosidade. Já no centro, e maior parte do planeta, é composto pela grande escuridão que assoma o plano. O acesso a este plano é extremamente limitado, normalmente apenas por Infernum existem acessos e, ainda assim, são muito complexos de abrir estes portais – para ambos os lados. Existem raríssimos portais diretos para outros planos, mas são extremamente difíceis de acessá-los e abri-los.



ERA DE RANOCK

No início da criação de Terrean, o Grande Deus forjou e enviou a Tríplice de Ranock: três discos que se encaixavam em um formato piramidal e continham uma grande soma de poder divino de pura criação. Este artefato foi jogado no recém-criado plano de Terrean e explodiu em energia, o chamado Big Ban pelos humanos. Esse poder se espalhou junto com cada um dos discos. Sua ligação era tamanha que os três se realinharam e voltaram para o centro de tudo, a Terra. Mas se fixaram em pontos longínquos um do outro. O porquê de o Grande Deus ter deixado a Tríplice de Ranock em Terrean é um mistério. O início da existência deste plano até antes da origem da humanidade foi denominada por Celestian como **Era Primordium**. Esta nomenclatura própria de Celestian acaba por ser acompanhada pelos estudiosos e seres de outros planos que conhecem a história. Por isso é comum verem seres de outros planos, cujo conhecimento se estende pela existência extraplanar, usarem destas denominações feitas por Celestian.

O tempo se passou e os humanos evoluíram ao estado atual. A existência do homem até o início do século 21 (na contagem da Terra pelos homens) foi um período denominado como **Era Progressus**. Um período representado pelo desenvolvimento humano em paralelo com a inclusão de diversos seres sobrenaturais na sociedade e cultura humana de maneira secreta e mascarada (fingindo ser humanos normais), muitas vezes influenciando no rumo que a humanidade se caminhava. Foi ao fim deste período que o plano de Terrean parecia que iria desmoronar, e sua existência seria varrida da história.

Foram então descobertas as Tríplices de Ranock por grandes organizações e equipes individuais que se mobilizaram em busca deste grande poder, ainda desconhecido seu real poder por estes, mas cobiçados com o pouco que já sabiam. Com a captura da Tríplice pelas pessoas certas, seu grande poder emanou pelo universo, estabilizando toda a energia universal e pondo fim ao grande juízo final que Terrean estava prestes a enfrentar. Em seguida, a Tríplice foi devolvida para o cuidado de Celestian que, embora não pode retirar do planeta Terra (seu poder superior vinculava ao planeta e nenhum anjo foi capaz de tirá-la de lá), eles a mantiveram escondida e protegida. A partir deste momento, chegamos a **Era de Ranock**, denominada assim devido ao poder que a Tríplice disparou para salvar este universo e mantê-lo em nova ascensão.

Este período até os dias atuais, em referência ao artefato oriundo no início da criação do universo, indica este tempo repleto de misticismo e poderes brigando secretamente pelo controle e conhecimento dos segredos do universo e de toda a criação. Desta forma, os seres de outros planos passaram a usar desta denominação para classificar também esta época, assim como alguns estudiosos e conhecedores do ocultismo (magos, cientistas do oculto etc.).

PRESENTE SOBRENATURAL: A CORTINA DA REALIDADE

A era atual da humanidade é caracterizada por uma sociedade globalizada e interconectada, onde a tecnologia e a informação são amplamente acessíveis. A sociedade é marcada por uma crescente conscientização sobre questões ambientais e sociais, bem como pela busca de soluções para esses problemas, embora ainda existam muitas empresas que burlam o sistema e afetam o ambiente, outras já se adaptaram e viram a vantagem de se enquadrar com o ambiente em que vivem. Além disso, a era atual é caracterizada por um avanço tecnológico significativo que evoluiu em passos largos, em conjunto com uma crescente diversidade cultural e uma maior conscientização sobre a importância da inclusão e da igualdade. No entanto, também é uma era marcada por desafios significativos, como a desigualdade econômica e social, a polarização política e a ameaça de conflitos globais.

É neste contexto que ainda temos diversos seres vivendo secretamente em todas as áreas e classes sociais, desde motoqueiros que formam um bando de lobisomens, a vampiros e gárgulas secretamente associados em cargos de poder como executivos e políticos, até seres Infernianos ganhando poder ao manipular o homem e brigas secretas por vários destes seres em meio a este ambiente. Temos ainda diversos seres místico/sobrenaturais envolvidos na sociedade de alguma forma como: fadas, gnomos e duendes, Licantropos (além dos próprios lobisomens) e muito mais. Tudo isso mascarado do conhecimento geral e este tipo de pacto, não estipulado ou planejado entre as raças, é chamado de A Cortina da Realidade. Uma nomenclatura usada para definir e até mesmo explicar por que seria perigoso se o grande público soubesse a verdade: caos e anarquia desenfreada, medo e desespero, desmoronando a sociedade como um todo.

Mas nem somente alguns poucos estudiosos do ocultismo e magos humanos possuem o conhecimento do sobrenatural e extraplanar neste mundo. Existem diversas organizações que possuem conhecimentos, sejam conhecimentos superficiais ou mesmo bem esclarecidos. Dentre todas, a de maior poder e destaque é o NORAD. Uma organização governamental criada nos EUA com alta tecnologia (algumas roubadas de aparatos extraterrestres) e conhecimentos sobrenaturais, tendo ciência de todas as raças viventes na Terra, tentando manter o controle e evitar os excessos, enquanto vigia e estuda à todas estas espécies – muitas vezes recrutando-as para fortalecer seus exércitos e mantê-las à vista.

Na existência de uma grande pluralidade de espécies sobrenaturais na sociedade fez criar-se o nome **Sociedade Sobrenatural**, que nada mais é do que a presença de cada ser sobrenatural, seu lugar e influência perante a sociedade humana. Deve se deixar claro, que muitos seres denominados como sobrenaturais possuem uma linha bem tênue com a humanidade, tendo características genéticas semelhantes ou mesmo propriamente humanos que receberam características/dons especiais, assim como meio-humanos – seres que têm um progenitor humano e o outro um ser sobrenatural.

De maneira muito breve vamos apresentar algumas dessas espécies e sua influência e posicionamento na sociedade humana, de forma a mostrarmos a realidade da sociedade, ou seja, a Sociedade Sobrenatural.

ANJOS E OUTROS SERES CELESTES

Dentre as criaturas celestes, ou seja, originárias do plano de Celestian ou descendentes destes, temos:

- **Anjos**: criaturas, em sua maioria, antigas, com aparência física externa similar à humana, mas sua estrutura é muito mais complexa e repleta de luz celeste, além de possuírem um ou mais pares de asas conforme seu nível de poder. É menos comum vê-los pela Terra, inclusive porque precisam limitar seu poder em grande parte do tempo;
- **Celestiais**: seres, em sua maioria, originários de humanos que ascenderam por intermédio de poderosos Anjos, tornando-se seres superiores e repletos de poderes sagrados. Seu núcleo de poder tem a base do sacrifício de Anjos poderosos, tornando-os seres de grande poder, maiores até que muitos Anjos. Muito comum estarem em missões em outros planos, mas principalmente pela Terra;
- **Executoris e Consecratus**: os Executoris são um exército especial de Celestian formado por diversos seres celestes, sendo comandados por uma ordem hierárquica própria que, por sua vez, obedece apenas às ordens da Alta Cúpula Celeste que comanda os Anjos e Celestian. Entre as fileiras deste exército existem os Consecratus, seres humanos ou híbridos humanos agraciados com a Graça Divina que, diferente dos Celestiais adquirem bênçãos especiais que preparam seu corpo e alma para a execução de poderes sagrados. Consecratus podem até ser enviados para a Terra em missões menores, mas é mais comum agirem em grandes feitos, inclusive em ataques com hordas e exércitos;
- **Anjos Caídos**: assim como o Anjos, são aqueles que foram punidos com o banimento, não podendo voltar a Celestian e nem fazer parte de seus exércitos. Normalmente, Anjos Caídos em Celestian são apenas aqueles presos por crimes. Muitos vivem pela Terra ou mesmo em outros planos, inclusive em Infernum;
- **Nephilim**: são frutos de um progenitor humano com um Anjo. Eles não são vistos como criminosos, mas seus progenitores angelicais podem sim ser punidos por este feito. Em sua grande maioria vivem pela Terra.

A maioria dos Anjos não se envolvem com a Sociedade Sobrenatural ou humana. No entanto existem alguns que acabaram por se envolver e se manter na sociedade com algum cargo de poder, mas estes o fazem, normalmente, por motivo de uma missão maior dada por Celestian. Outros seres celestes se envolvem de alguma forma, mas não costumam ser tão ativos socialmente, é o caso dos Celestiais ou até alguns Executoris.

Entretanto, são o Anjos Caídos e Nephilins os que mais se envolvem com a Sociedade Sobrenatural. Sua falta de **vínculo “obrigatório” com Celestian, ou corte deste no caso dos Anjos Caídos, o tornam párias celestes e lhes permitem agir em prol de seus próprios benefícios.** Principalmente os Anjos Caídos costumam serem vistos em grandes cargos de poder e influência, muitas vezes cercados por vários outros seres sobrenaturais ao seu

comando. Já os Nephilins podem estar em todos os níveis sociais que se possa imaginar, embora seja extremamente incomum verem estes em estado de pobreza.

ETERNOS

Este ser imortal é muito próximo aos humanos. Seu poder e grande conhecimento antigo os permitem estar por altos cargos de poder, mas também se encontram em cargos menores para aqueles que preferem se isolar das brigas e conflitos ou mesmo os mais novos Despertos (aqueles recém despertados para esta sua verdadeira natureza ou com poucas décadas de vida). É muito comum serem recrutados também por grandes organizações governamentais, criminosas ou paramilitares.

MAGOS

Embora não sejam exatamente uma raça ou espécie, a sociedade dos magos existe no mundo todo e seu contexto e regras próprias interagem com a sociedade humana, tornando-se parte dessa Sociedade Sobrenatural. A maioria se relaciona com outros seres e trabalham para estes, sendo que é mais comum estarem, inquestionavelmente, dispostos a fazerem acima de tudo a vontade de sua Ordem Arcana e da Grande Ordem dos Magos Arcanos (o grupo fundamental de todo grande mago e que as Ordens Arcanas obedecem). Os magos a que se referem e pertencem a estas ordens são, em sua grande maioria, humanos ou meio-humanos que pertencem a esta Grande Ordem.

INFERNIANOS E OUTROS SERES INFERNALS

Dentre as criaturas infernais, ou seja, originárias do plano de Infernum ou descendentes destes, temos:

- **Infernianos:** os chamados demônios, são criaturas variadas, divididas em diversas subespécies e até em variações dentro destas. Podem ser desde bestas quase irracionais até grandes Lordes Demoníacos de grande poder, equiparado até mesmo aos mais poderosos Anjos. Desta mesma forma, sua aparência é mais variada e diversificada conforme cada subespécie. Apenas os mais fracos conseguem com mais facilidade frequentar a Terra, ainda assim, normalmente mascarando-se em formas humanas;
- **Vampiros:** originários de 7 grandes demônios que procriaram pela espécie humana, dando origem à 7 clãs com variações de poderes e fraquezas. Podem tanto procriar como qualquer criatura viva, como transformar homens em vampiros, mas nestes casos, estes são mortos-vivos como descritos nas grandes lendas da espécie. Seus poderes são voltados para a essência vital que vive no sangue. Em sua grande maioria vivem na Terra;
- **Gárgulas:** em parte são parecidos com os Vampiros devido a sua grande fonte de poder vir do sangue, mas se diferenciam deles devido a sua forte natureza ligada à terra e a rocha. Originários de um único e poderoso demônio, não são capazes de transformar homens em Gárgulas, mas podem procriar normalmente. É dividido em dois grandes grupos, um foca na proteção da raça humana enquanto outro os considera apenas recursos e alimento. Cada grupo é extremamente unido e tem o outro como um rival;
- **Daemons e Aziph:** são outros tipos de híbridos de Infernianos com humanos, diferentes dos Vampiros e Gárgulas que a muito tempo já formaram seres específicos e únicos. Daemon são oriundos de Infernianos mais poderosos e possuem uma aparência mais fácil de disfarçar entre os homens, enquanto os Aziphs tendem a se originar de Infernianos mais fracos, mas mesmo aqueles que se originam de fortes Infernianos possuem uma característica em comum: algum tipo de deformação ou alteração física visível de sua contraparte demoníaca (caldas, chifres etc.). Ambos vivem em grande parte na Terra pois nem são muito aceitos entre grande parte dos Infernianos, mas os Aziphs sofrem ainda mais pois sua aparência é complicada de se esconder na Terra, sendo ainda mais desprezados como seres inferiores em Infernum.

- **Demonita:** praticamente o oposto dos Celestiais. São seres, em sua grande maioria antigos humanos ou híbridos que passaram por um grande ritual de transformação (com base em poderes oriundos do plano de Tenebran, embora realizado em Infernum), sendo inundados com grande poder para torná-los seres de grande poder infernal. Normalmente sua aparência é mais humana, mas pode haver exceções ou mesmo a capacidade de assumirem formas mais monstruosas e demoníacas de maior poder – embora não seja uma regra para ficar mais forte.

Os demônios, ou seja, Infernianos, estão nas mais variadas posições, normalmente com o intuito de causar o caos para saciar seu Instinto, cada um ao seu modo e conforme sua capacidade de poder. Podem ser desde os mais fracos que influenciam pouco a pouco, ou mesmo os mais poderosos que manipulam grandes massas, inclusive de outros seres sobrenaturais ou mesmo ainda mais poderosos que enviam seus Avatares devido a impossibilidade de atravessar a grande barreira que impede demônios poderosos de sair de Infernum para outros planos.

Em sua grande maioria, os Vampiros e as Gárgulas vivem em Terrean. Já há muito tempo veem se infiltrando e vivendo entre os homens e mulheres, usando-os como ferramenta de poder e controle, e como alimento claro. No caso das Gárgulas, ainda existe uma vertente interna, um grupo específico que abomina pensar na humanidade dessa forma e até mesmo briga contra o restante das Gárgulas, o que torna seu poder com menor influência que os Vampiros, já que sua grande maioria sabe da necessidade de sobreviver pela manipulação humana e não existe nenhum grande grupo interno, considerável, que vá contra os ideais decretados pelos Vampiros, independente do clã.

Daemons e Aziphs, quando criados na sociedade humana, costumam seguir valores próprios para tal, mas se criados em Infernum, muito provavelmente terão uma índole voltada para o controle e propagação do caos (embora grande maioria, nem todo Inferniano pensa assim ou tem essa crueldade implícita).

Casos diversos ocorrem com os Demonitas. Embora tenham uma estrutura própria em Infernum, tendem a viver mais livremente na Terra, desde que não haja contra qualquer plano dos Demonitas de Infernum. Já aqueles que vivem em Infernum, podem acabar sendo envolvidos ao comando de sua organização.

LI CANTROPOS

Além dos Lupinos (lobisomens como é conhecido popularmente), existem algumas subespécies de destaque. Possuem um forte laço com Spectral e uma facilidade em penetrar neste plano por meios próprios e exclusivos. São originários do plano de Arcádia, no qual um grande destacamento migrou para Terrean centenas de anos atrás, mas há muito se diferenciaram, inclusive fisicamente, assim como cortaram toda a ligação que tinha com os que vivem em Arcádia. Na Terra vivem por leis próprias, mas se misturam facilmente na sociedade. Se estendem por vários cargos sociais, mas se prevalecem em cargos menores, muitas vezes associados à natureza pois é seu meio natural e sua forte ligação espiritual, vinculados aos órgãos de proteção da natureza ou mesmo entidades individuais que lutam contra a destruição da natureza, algumas vezes até de forma violenta e ilegal.

OUTROS SERES SOBRENATURAIS

Existem ainda diversos seres sobrenaturais, mas sua população é menor e seu envolvimento com a Sociedade Sobrenatural é diversificado e muitas vezes de destaques apenas pontuais em alguns locais no mundo.

INTRODUÇÃO

Esta organização governamental é aqui exclusivamente descrita devido sua importância e envolvimento no que tange toda a Sociedade Sobrenatural. São um ponto comum e funciona até mesmo como uma força policial em alguns casos.



O QUE É

Publicamente o NORAD (North American Aerospace Defense Command) é a agência responsável pela defesa do espaço aéreo dos Estados Unidos e do Canadá; monitorar todas as possíveis aproximações via ar e espaço e ataques potenciais aos Estados Unidos. Entretanto, na realidade esta organização é responsável por muito mais que isso. Tem como responsabilidade adicional todo o monitoramento e controle de seres humanos com poderes especiais, seres não-humanos e extraterrenos. Também assumem a ofensiva contra forças inimigas da humanidade (e principalmente contra os EUA) de qualquer organização criminosa com alta tecnologia terrestre ou extraterrestre e uso de seres com poderes especiais. No entanto, quanto à ofensiva contra organizações criminosas, necessita muitas vezes de autorização do Departamento de Defesa dos Estados Unidos, visto que outras organizações são prioritárias no combate às forças ofensivas criminosas.

ALPHAS

O NORAD denomina todo ser humano com poderes sobrenaturais ou de alta tecnologia, assim como seres não-humanos, como Alphas. Muitas vezes gerando seus próprios ou empregando alguns como seus soldados. Inclusive mantém um tipo de estrutura de aprendizado e treinamento de Alphas que um dia serão soldados oficiais trabalhando para a organização. Normalmente são filhos de antigos agentes ou crianças acolhidas em missão, há ainda aqueles que se voluntariam para experimentos especiais que agregam poderes especiais.

Estes grupos de Alphas fazem parte de um batalhão especial da organização conhecido como ESAN (Esquadrão Alpha NORAD). Este por sua vez é dividido em grupos que variam de 4 a 10 integrantes. Cada qual tem uma numeração indicando que grupo faz parte. Em seus uniformes existe um "N" com o número correspondendo ao de sua equipe. A numeração também representa o quão antigo é o grupo – o que não necessariamente significa que todos os membros também o são, afinal novos membros podem ser anexados a um grupo já existente, até mesmo por ser comum as baixas.

QUARTEL GENERAL E OUTRAS BASES

O quartel-general desta organização é conhecido publicamente e fica localizado em uma imensa construção dentro da Montanha Cheyenne, perto de Colorado Springs. O que não é de conhecimento público é que sobre a fachada de entrada e primeiras salas externas da base se encontra um dos locais com a mais alta tecnologia e sistema de defesa do mundo – sendo provavelmente a organização com maior e melhor força de defesa e ataque da Terra.



Uma das portas blindadas de 25 toneladas que protegem o complexo da Montanha Cheyenne do NORAD

Seu Quartel General, chamado de Matriz, tem 22 andares subterrâneos repletos de laboratórios, salas com armas e equipamentos de alta tecnologia, prisões para Alphas, veículos terrestres (motos, carros, tanques, caminhões etc.) e aéreos (helicópteros, jatos, caças e naves espaciais com tecnologia alienígena), salas de monitoramento espacial etc. A maior parte das portas possuem acesso através de identificação digital, sendo em alguns casos de maior sigilo acesso por leitura de DNA por laser de sondagem corporal (faixa de luz laser que varre de cima à baixo o corpo e identifica o DNA se estiver em seu cadastro de acesso).

A organização conta ainda com diversas bases menores por todos os EUA e inclusive por vários países no mundo todo. Suas demais bases são confidenciais sendo as de solo americano comportando até 50 agentes e as estrangeiras variando de 5 a 30 agentes. Dentre todas estas uma base em especial se destaca: o ATCSS (Alpha Training Center for Super Soldiers), ou Centro de Treinamento Alpha para Super Soldados.

CENTRO DE TREINAMENTO PARA SUPER ALPHAS

Também chamado vulgarmente de CTSA, este centro de treinamento comporta centenas de Alphas em treinamento. A maioria é jovem e sendo treinados não somente na utilização de suas habilidades especiais como também em habilidades fundamentais aos soldados no NORAD. O Centro de Treinamento fica localizado no litoral de Los Angeles, Califórnia (USA). Fica em andares subterrâneos (10 andares inferiores) de uma base militar aparentemente comum.

AGENTES

Soldados e agentes da organização são selecionados entre os mais aptos entre as forças militares e agentes governamentais. São treinados e preparados para enfrentar rigores e desafios além da compreensão e da normalidade. Dificilmente um soldado ou agente do NORAD se vê assustado frente uma situação sobrenatural. Além disso, alguns soldados são treinados desde novos no ATCSS junto com os Alphas (não em todas as atividades e exercícios) para melhor entenderem e se prepararem para o futuro. Estes jovens soldados são órfãos ou mesmo filhos de outros agentes e soldados – voluntariamente decidido por seus pais ou pelos próprios no caso de órfãos (o que decidem com a oportunidade de terem estudos de alto nível e moradia paga, além de algo quase como uma família).

CONHECIMENTO E TECNOLOGIA

Seu conhecimento e tecnologia são muito avançados e à frente da humanidade em geral. Raros são os casos de organizações que podem lhe fazer frente tecnológica e militar. Muitos dos acontecimentos místicos e sobrenaturais ocorridos na Terra nos últimos anos tiveram participação ativa do NORAD, seja para impedi-lo ou

apenas para ser monitorado e não fugir do controle.

Alguns Alphas sem qualquer relação ou conhecimento da organização costumam ser monitorados secretamente. Cada qual é catalogado e taxado em níveis de ameaça diferentes, sendo os mais altos muito mais vigiados – algumas vezes até decretada sua prisão.

Aos Alphas pertencentes ao NORAD, também são vigiados. Seja através de um outro agente ou mesmo algum cyber de controle implantado em seu corpo (Implante Localizador, Bomba Craniana etc.).

INTRODUÇÃO

Esta organização criminoso de alto poder destrutivo, conhecimento da Sociedade Sobrenatural e tecnologia de ponta. Provavelmente a maior de todo este cenário, tendo em sua equipe ladrões, mercenários, cientistas e empregam até mesmo vários seres sobrenaturais, além de terem negócios e pactos com diversos seres, inclusive Infernianos. É aqui descrita em destaque devido sua importância e envolvimento no que tange esta ambientação. Seu nível de poder de combate rivaliza com o NORAD.



COMO É

Esta organização criminoso é composta por 6 facções diferentes.

Cada qual representada por um líder e em conjunto, os seis líderes decidem as diretrizes da organização. Cada facção é responsável por uma região ou tipo de crime. Esta região pode ser parte de alguns países, uma cidade, ou mesmo um país inteiro dependendo do local e dos negócios de cada uma destas facções. Essas facções **também são chamadas de "braços" ou "tentáculos" da organização, em referência ao símbolo da mesma.**

Toda vez que uma das facções é destruída ou eliminada por inimigos (ou mesmo organizações governamentais), uma parte de cada uma das demais se destaca e reconstrói novamente a facção, colocando um novo líder no comando. Assim a organização se torna praticamente imortal.

AÇÕES CRIMINOSAS

A organização é responsável por diversos crimes em larga escala, sendo cada uma das 6 facções responsável um dos aspectos criminosos da organização no mundo todo.

- .Primeiro Braço (ou Tentáculo): tráfico de drogas e armas;
- .Segundo Braço (ou Tentáculo): tráfico humano e de seres sobrenaturais;
- .Terceiro Braço (ou Tentáculo): serviços de mercenários em pequena ou larga escala;
- .Quarto Braço (ou Tentáculo): assassinatos encomendados;
- .Quinto Braço (ou Tentáculo): roubo de alta tecnologia;
- .Sexto Braço (ou Tentáculo): roubo de artefatos sobrenaturais/místicos.

EQUIPE E FORÇA DE COMBATE

Em suas forças é muito comum terem seres sobrenaturais ou aprimorados com alta tecnologia, assim como mercenários e até mesmo o uso dos serviços das demais organizações criminosas e até fazer alianças com estas. Também possuem alianças com diversos membros da Sociedade Sobrenatural e, especificamente com alguns seres de origem Inferniana.

Possuí equipes internas de pesquisa e teste em diversos equipamentos de alta tecnologia e também artefatos sobrenaturais/místicos. Muitos dos quais também são roubados. Seu alto conhecimento tecnológico e místico permite ser usado em prol de grande força militar ofensiva ou mesmo defensiva.

Tendo um número muito maior de membros em sua organização que até mesmo as maiores organizações mundiais, se torna um grande poderio mundial. Facilmente poderia tomar até mesmo alguns países, mas isto chamaria atenção da Sociedade Sobrenatural que, de certa forma, em alguns locais funcionam em parceria.

QUARTEL GENERAL E OUTRAS BASES

Existem inúmeras bases dessa organização pelo mundo todo. Cada facção tem uma base principal, como se fosse seu quartel general, mas todas possuem outras menores por todo o mundo.

- .Primeiro Braço (ou Tentáculo): quartel general na Colômbia;
- .Segundo Braço (ou Tentáculo): quartel general nos EUA;
- .Terceiro Braço (ou Tentáculo): quartel general na China;
- .Quarto Braço (ou Tentáculo): quartel general na Japão;
- .Quinto Braço (ou Tentáculo): quartel general na Alemanha;
- .Sexto Braço (ou Tentáculo): quartel general nos Egito.

CONHECIMENTO E TECNOLOGIA

Seu conhecimento e tecnologia são muito avançados e à frente da humanidade em geral, muitas vezes se rivaliza com o NORAD. Suas equipes de cientistas e pesquisadores já desenvolveram inúmeras armas, equipamentos e veículos, assim como fizeram engenharia reversa em diversos itens de tecnologia roubados.

SHADOS

INTRODUÇÃO

É uma organização secreta financiada por órgão particular e desconhecido, com fortes ligações e contatos nos governos Europeus, na China e no Japão. Tem como objetivo o controle de forças sobrenaturais e ocultas com o intuito de proteger os seres humanos, algumas vezes deles mesmos quando estes se valem de utilizar de forças ocultas ao seu bel prazer e benefício. Sendo considerada uma lenda e fictícia por muitos, mas os poucos que realmente sabem de sua existência, como o NORAD, a consideram uma organização criminosa devido a forma como agem e operam, sendo juízes e júri sem nenhuma relação com qualquer Estado maior.



QUEM É

Seu nome significa Superintendência Humana para Assuntos de Origem Sobrenatural (SHADOS). A abreviação de seu real significado, muitas vezes é confundido com a palavra americana SHADOWS, o que acaba tendo uma relação muito próxima à realidade visto que para muitos esta organização é uma lenda e os poucos que acreditam ou tiveram contato com a mesma sabem que seus integrantes aparecem e somem como sombras. Por isso, muitos a identificam também por esta palavra de pronúncia muito semelhante.

A organização é financiada, secretamente, por Kenoshi Otomo, um multimilionário que teve sua família morta por seres sobrenaturais e devotou todo seu dinheiro na criação dessa organização. Atualmente a SHADOS é comandada pelos Quatro Cavaleiros Vermelhos, assim chamado o conselho que dita as ordens. São eles: Kentaro Otomo (filho de Kenoshi Otomo e representante do Japão), Yllana Trevisan (representante da Inglaterra e de toda Europa), Zhang Shu Lien (representante da China e da Ásia) e Carlos Maximiliano (representante do Ocidente).

Sob a ordem deste conselho, a SHADOS utiliza-se de todo ser sobrenatural a seu alcance para eliminar qualquer ameaça à humanidade, usando de qualquer meio desde que justifiquem os fins. Até mesmo seus agentes são dispensáveis se for para uma causa maior.

Seu maior objetivo é acabar com a Sociedade Sobrenatural no que tange seu controle na sociedade humana, tendo como primeiro objetivo fechar todos os acessos dos portais dimensionais e matar todo ser com poderes de acesso à outra dimensão que não estejam na organização, assim como feiticeiros capazes de tal feito. Fechando estes portais, não haverá como trazer reforços, então focaram seu ataque nos seres sobrenaturais manipuladores na sociedade humana.

EQUIPE E FORÇA DE COMBATE

Para alcançar seus objetivos, se vale de socorrer e treinar diversos indivíduos com habilidades sobrenaturais, aos quais denominam como Youkais – palavra de origem japonesa e que denomina uma classe de criaturas sobrenaturais ou humanos com algum tipo de poder sobrenatural ou espiritual. Através de seus magos, criaram um poderoso ritual que apaga as memórias dos Youkais e muitas vezes as substituem por novas, assim como dando-os novos nomes e identidades. Assim, muitas vezes, acabam por usar seus próprios inimigos para se matarem – embora evitem que estes se relacionem ou encontrem conhecidos de sua vida anterior, o que poderia, a médio prazo, afetar o ritual de memória.

Entretanto, além destes Youkais usados, diversos magos e outros seres com poderes sobrenaturais são empregados. Possuem alta tecnologia também devido ao grande valor em dinheiro investido na organização, mas seu ponto principal é no que tange magia e objetos sobrenaturais adquiridos em missões e usados para novas missões. Estes são sempre estudados e analisados para futuro uso.

MODOS OPERANDI

Embora em alguns níveis possua armamento militar para forças especiais de ação, se vale do uso de grupos chamados de Hanta (lê-se "hantá", significa "caçadores" em japonês), que são formados por seres sobrenaturais ou humanos com habilidades sobrenaturais. Os grupos variam de 3 até 9 indivíduos, tendo um deles como líder e representante do grupo e com acesso às ordens vindas da Central ou de um **Daihyō** (lê-se "daiijo", significa "representante" em japonês).

A Central pode enviar mensagens computadorizadas ou por telefone, normalmente com um código de identificação padrão que costuma ser alterado para não haver problemas com infiltrados. No caso do Daihjo, são enviados diretamente para passar as ordens, todos são marcados com o símbolo 鬼 (significa "oni", algo traduzido do japonês como "Ogro") que brilham em azul quando terminam de passar suas ordens – eles mostram sempre isso para confirmar a autenticidade da organização.

Os grupos de Hanta vivem sempre juntos em locais mais afastados das cidades grandes ou pelo menos em locais mais desertos nos centros urbanos. Recebem uma quantia em dinheiro suficiente para terem uma vida levemente confortável, sendo que em determinadas missões podem receber extras para usar somente nestas, assim como novas identidades e novos nomes. São instruídos para evitar a sociabilidade fora das missões, mas seus comportamentos mudam durante as missões, tendo muitas vezes de serem mais sociáveis e se misturarem. Devem evitar mostrar suas habilidades em público, mas podem usá-las se assim for necessário, desde que evitem que sejam divulgadas ao grande público.

QUARTEL GENERAL E OUTRAS BASES

Sua base é em Londres, mas possui diversas filiais pela Europa, além de ter bases especiais de treinamento na China e no Japão. As bases no ocidente e no restante da Ásia são menores, embora diversas.

ORGANIZAÇÕES GOVERNAMENTAIS

Adiante serão apresentadas, resumidamente, algumas organizações governamentais de destaque no mundo atual. São apenas algumas das mais conhecidas ou mesmo fictícias. Em conjunto à essa descrição, apresentamos sua relação e interação com a Sociedade Sobrenatural. O Mestre pode alterar, criar ou simplesmente excluir qualquer uma como bem entender e achar melhor para sua crônica.

FBI

Federal Bureau of Investigation



É uma unidade especial de polícia do Departamento de Justiça dos Estados Unidos. Tem como responsabilidade investigação de casos federais e serviço de inteligência interno (contra inteligência). Atualmente também atua contra crimes virtuais na internet. O seu quartel-general, chamado de J. Edgar Hoover Building, está localizado em Washington, D.C. Possui mais de 50 escritórios nas principais cidades de todo os Estados Unidos e 400 agências residentes em cidades menores por todo o país, além de 50 funcionários em embaixadas americanas e consulados ao redor do mundo. As principais carreiras na organização são: *Agente Especial* e *Equipe Profissional* (composta por Análise de Inteligência; Tecnologia da Informação; Ciência Aplicada, Engenharia e Tecnologia; Linguística; Gestão Empresarial; Polícia do FBI e Apoio à Investigação e Vigilância).

Sociedade Sobrenatural: alguns setores e oficiais conhecem a existência e por isso criaram um setor especial denominado como **Força X**. Este setor é responsável por acompanhar e, em alguns casos, intervir contra ações sobrenaturais em solo americano ou que afetem de alguma forma os EUA. Vale ressaltar que estas ações visam apenas a proteção do status quo dos EUA, por isso são mais comuns quando no tangente à proteção de altos cargos políticos ou influências americanas.

CIA

Central Intelligence Agency



É uma das principais organizações de inteligência do governo americano. Sua função prioritária é coletar informações sobre os governos estrangeiros, corporações e indivíduos, e para aconselhar políticas públicas. A agência realiza operações clandestinas e ações paramilitares, e exerce influência na política externa através da sua Divisão de Atividades Especiais. Tem bastante utilização de espões e agentes infiltrados em outros governos e organizações criminosas, assim como já se utilizaram em muitos casos no passado de meios ilegais ou nada humanitários, como a tortura, por exemplo. Basicamente, um agente tradicional pode ser parte da Diretoria de Inteligência ou da Diretoria de Operações, sendo, respectivamente agentes da inteligência ou agentes mais voltados à ação e com especialidades na área.

Sociedade Sobrenatural: de conhecimento de alto oficiais, existe ainda um setor especial, denominado como **Divisão de Atividade Paranormal**. Este setor é responsável por intervir contra ações sobrenaturais que afetem os EUA como um todo, seja ou não em solo americano, usando de todos os meios que forem possíveis, legais ou não, humanitários ou não. Seus agentes muitas vezes são compostos por outros seres sobrenaturais (normalmente meio-humanos) ou com habilidade sobrenaturais, sendo o mais comum agentes Psíquicos (que possuem poderes psíquicos).



DEPARTAMENTO DE DEFESA

U.S. Department Defense

É um departamento federal dos EUA responsável pela coordenação e supervisão de todas as agências e funções do governo relativas diretamente com a segurança nacional e com as suas forças armadas. Sua base fica dentro do Pentágono e a organização se divide em três frentes: U.S. Army, o U.S. Navy e a U.S. Air Force, respectivamente relacionada às forças armadas do exército, marinha e aeronáutica.

Sociedade Sobrenatural: todos os alto oficiais e boa parte dos oficiais conhecem a existência da Sociedade Sobrenatural, por isso monitoram de perto as demais agências e seus planos de monitoramento e até mesmo de controle ou contenção quando necessário. Existe um subsetor interno, denominado, **U.S. Defense**, formado por um grupo de oficiais e agentes com habilidades sobrenaturais e armamento bélico especializado para trabalhar em casos extremos no extermínio e captura de seres sobrenaturais. Esta é uma ofensiva extrema usada somente quando os demais grupos governamentais não dão conta ou o Departamento quer o conhecimento exclusivo e confidencial da situação. Importante reforçar que este grupo em especial tem muito conhecimento sobre a Sociedade Sobrenatural, visto que, em tese, possuem o conhecimento de todas as demais agências.

NSA

National Security Agency



A Agência de Segurança Nacional tem a funções relacionadas à Inteligência de sinais (SIGINT), incluindo interceptação e criptoanálise. Também é dedicada a proteger as comunicações americanas. A NSA faz parte do Departamento de Defesa dos Estados Unidos. Além disso, secretamente a NSA faz espionagem industrial em outros países, assim como monitora os contatos telefônicos e cibernéticos de outros países.

Sociedade Sobrenatural: a Sociedade Sobrenatural é de conhecimento de todo agente da NSA e um segredo interno enorme, pois eles monitoram até mesmo as relações entre estes sempre que é possível fazê-lo na sociedade. São o principal foco de informação, inclusive para outras agências. Seu conhecimento é passado em totalidade para U.S Defense.

SIS (MI6)

Secret Intelligence Service



Departamento militar de guerra britânico que foi integrado oficialmente ao Ministério de Defesa do Reino Unido. Entretanto suas operações, embora sujeitas as ordens do ministério, não necessitam sempre aguardar aprovações deste para execução de missões – salvo casos internacionais de grande impacto. É dividido em duas áreas de ação, denominada por MI5 e MI6. O mais conhecido e de maior atividade é o MI6, ao qual muitos acabam denominando como o nome extraoficial desta organização, embora funcionem praticamente em sincronia. O MI5 é a área de contra inteligência e o MI6 é a área de Inteligência Científica e espionagem (industrial e governamental). Seus agentes também são usados contra organizações criminosas, auxiliando em casos da polícia britânica ou mesmo de outros países.

Sociedade Sobrenatural: é de conhecimento desta organização a existência da Sociedade Sobrenatural, tendo um setor exclusivo que estuda, espiona e, quando necessário, intervém, chamado de **MI Force One**. Este setor é composto por membros especiais e mesclados do MI5 e MI6, para usar de contra inteligência, Inteligência científica, espionagem e até força militar apropriada e amparada pelos conhecimentos e tecnologias das demais áreas. Não somente isso, é muito comum o uso de artefatos místicos e sobrenaturais concedidos temporariamente para seus agentes em missão contra estes seres sobrenaturais.

MOSSAD



O Mossad é a agência de inteligência nacional de Israel, responsável por coletar informações, realizar operações secretas e contraterrorismo em todo o mundo. O nome "Mossad" é uma palavra hebraica que significa "instituto" ou "instituição". A agência foi fundada em 1949 como o Instituto Central de Coordenação, por recomendação do então primeiro-ministro de Israel, David Ben-Gurion, para melhorar a cooperação entre os serviços de segurança existentes. O Mossad é uma das maiores agências de espionagem do mundo, empregando cerca de 7.000 pessoas e com um orçamento anual estimado em cerca de US\$ 2,73 bilhões. A agência é conhecida por suas operações secretas bem-sucedidas em todo o mundo, incluindo a captura do criminoso nazista Adolf Eichmann em 1960. No entanto, também foi criticada por suas táticas controversas e violações dos direitos humanos.

Sociedade Sobrenatural: alguns alto oficiais conhecem a existência da Sociedade Sobrenatural, assim como alguns agentes, sendo criado um setor especial para lidar com toda e qualquer situação de interesse de Israel, seja na forma de espionagem ou até mesmo em intervenção, chamado simplesmente de **Esquadrão Especial**. Este é um pequeno grupo formado por agentes especializados espionagem, investigação e intervenção contra seres sobrenaturais dos mais diversos tipos.



BND

Bundesnachrichtendienst

É a agência de inteligência externa da Alemanha, responsável por coletar informações de inteligência e realizar operações secretas em todo o mundo. A agência foi fundada em 1956 como sucessora da Organização Gehlen, uma organização de inteligência alemã afiliada à CIA. O BND é subordinado à Chancelaria Federal da Alemanha e emprega cerca de 6.500 pessoas. Ele é responsável por coletar informações políticas, econômicas e militares estrangeiras, além de alertar o governo alemão sobre ameaças estrangeiras aos interesses alemães. A agência também é conhecida por sua cooperação com outras agências de inteligência em todo o mundo, incluindo a CIA e o Mossad. Em 2023, o BND foi dividido em seis áreas funcionais: avaliação, aquisição, habilidades de inteligência, suporte de TI, tarefas de suporte central e tecnologias inovadoras, pesquisa e treinamento.

Sociedade Sobrenatural: apenas uma pequena parcela da organização conhece a Sociedade Sobrenatural, tendo equipe específica, sem nenhum nome em especial, focada no acompanhamento de informações e troca destas com a CIA e o MOSSAD. Embora não exista uma força de combate treinada especificamente contra seres sobrenaturais, existe uma equipe de cientistas, que sabem da existência da Sociedade Sobrenatural, focados em pesquisa e criação de arma e equipamentos de contenção, proteção e extermínio.



MSS

Ministério de Segurança do Estado

O Ministério de Segurança do Estado (MSS) é a principal agência de inteligência, segurança e polícia secreta da República Popular da China. É responsável pela inteligência estrangeira, contra-inteligência e segurança política do Partido Comunista Chinês. A agência é uma das maiores e mais secretas organizações de inteligência do mundo, com poderosas filiais semiautônomas nos níveis provincial, municipal e distrital em toda a China. O MSS é ativo em espionagem industrial e cibernética, onde substituiu o Exército de Libertação Popular (PLA) como o ator de ameaça persistente avançada mais sofisticado e prolífico do país. O MSS faz prisões por meio de seu próprio componente da Polícia Popular e mantém a autoridade para conduzir suas próprias audiências judiciais extrajudiciais.

Sociedade Sobrenatural: existe um esquadrão especializado em informações sobre a Sociedade Sobrenatural e trabalha secretamente em contramedidas efetivas contra os mais diversos níveis de ameaça. Todas as informações são sigilosas e existe até mesmo um preparo para enfrentar estes seres, sendo recrutado até mesmo agentes com habilidades sobrenaturais ou mesmo outros seres que tenham alguma relação de nacionalidade com o país. Além disso, também existe setores de experimentos em alta tecnologia focados em armas e equipamentos para assessorar nesta contenção e extermínio, se necessário.



NPA

National Police Agency

O National Police Agency (NPA) do Japão é uma agência governamental responsável pela manutenção da ordem pública e segurança nacional no Japão. A agência é composta por várias divisões, incluindo a Divisão de Segurança Pública, a Divisão de Investigação Criminal e a Divisão de Segurança Internacional. Ao contrário de outras agências de inteligência, como o FBI ou a CIA, o NPA não tem unidades operacionais próprias, mas é responsável por supervisionar os 47 departamentos de polícia das prefeituras do Japão e determinar suas políticas e padrões gerais. O NPA também pode comandar as agências policiais em situações de emergência nacional ou desastres em larga escala. A agência foi fundada em 1954 e é subordinada à Comissão Nacional de Segurança Pública do Gabinete do Japão. O NPA emprega cerca de 8.000 pessoas e tem um orçamento anual de cerca de ¥ 360,348 bilhões (cerca de US\$ 3,2 bilhões).

Sociedade Sobrenatural: sendo de conhecimento de alto escalão, existe um grupo tático treinado para enfrentar situações contra seres sobrenaturais apoiados por equipamentos, veículos e armas de alta tecnologia, assim como itens sobrenaturais capturados, estudados e testados. Esta equipe tática é usada em casos extremos e suas ações são sempre mantidas de forma escondida, inclusive as identidades destes são de alto sigilo. No entanto, as ações deste setor costumam ser exclusivamente em território nacional, muito improvável de serem usados fora do território japonês, salvo situações de extrema necessidade à segurança do país.



ABIN

Agência Brasileira de Inteligência

É a agência de inteligência do Brasil responsável por coletar informações de inteligência e realizar operações secretas em todo o mundo. A agência foi criada em 1999 e é subordinada à Presidência da República. A ABIN é a principal agência de inteligência do Brasil e é responsável por coletar informações políticas, econômicas e militares estrangeiras, além de alertar o governo brasileiro sobre ameaças estrangeiras aos interesses brasileiros. A ABIN emprega cerca de 6.000 pessoas e tem um orçamento anual de cerca de R\$ 1,2 bilhão (cerca de US\$ 200 milhões). Embora a ABIN não tenha o mesmo porte organizacional que a CIA ou o FBI, é a principal agência de inteligência do Brasil.

Sociedade Sobrenatural: é de conhecimento de boa parte de seus agentes a existência da Sociedade Sobrenatural, sendo inclusive seus membros treinados para espionar e intervir, se necessário contra estes seres. Como o aparato tecnológico é mínimo, utilizam-se de alto poder de fogo e diversos conhecimentos místicos, assim como itens e artefatos sobrenaturais capturados, além de empregar força sobrenatural entre suas fileiras de agentes. Sua principal ação é no território brasileiro, mas também age externamente quando necessário.

ORGANIZAÇÕES CRIMINOSAS

Apresentaremos resumidas descrições sobre as maiores organizações criminosas desta ambientação. Embora muito do que está mencionado tenha por base dados divulgados na mídia pelas autoridades, algumas informações foram trocadas, retiradas ou criadas para melhor adaptar ao enredo. Da mesma forma, novas e fictícias organizações são apresentadas aqui. O Mestre pode alterar, criar ou simplesmente excluir qualquer uma como bem entender e achar melhor para sua crônica.

MÁFIA RUSSA

Também são conhecidos nos meios criminosos e chamados entre os membros pelos nomes de Bratva (Os Chapas) ou Organizatsiya (A Organização). Com uma quantidade de membros em torno de 500.000 em todo o globo, são considerados os mais violentos do mundo. Seus membros matam aleatoriamente apenas para deixar claro que não dão valor à vida humana e devem ser temidos. Estão envolvidos com crimes em países diversos, mas principalmente em Israel, Hungria, Espanha, Canadá, Reino Unido e EUA, sendo a máfia mais disseminada pelo mundo. Seus principais negócios envolvem o tráfico de armas e drogas, atentados, contrabandos e pornografia.

MÁFIAS ITALIANAS

São diversas famílias que formam grupos, ou máfias distintas, que brigam se exterminam em alguns conflitos, mas que também se unem nos interesses e necessidades, muitas vezes juntando suas forças e concretizando seu nome nos anais da história do crime no mundo todo. Entre as mais conhecidas e poderosas estão a Cosa Nostra, a Camorra e a 'Ndrangheta. Tem diversas famílias que residem e atuam no crime organizado nos EUA. Atuam em quase todo o mundo e se envolvem com negócios ilegais diversos, mas também possuem negócios legais – **alguns para lavagem de dinheiro, outros realmente "limpos"**. Fornecem proteção a comerciantes locais em troca de uma dívida moral ou mesmo de um pagamento rotineiro.

MÁFIA COLOMBIANA

Conhecido mundialmente pelo tráfico de drogas são fornecedores de diversas máfias pelo mundo e têm relação com mais da metade do globo terrestre. São divididos em cartéis que lidam com diversos aspectos políticos, militares e jurídicos. Os principais e de maior controle são o Cartel de Cali e o Cartel Norte del Valle. Os membros do cartel contrataram os serviços das Autodefesas Unidas de Colômbia (AUC), uma organização paramilitar de direita internacionalmente classificada como terrorista, para proteger as rotas do cartel de drogas, seus laboratórios de drogas e seus membros e associados.

TRÍADE (MÁFIA CHINESA)

Nome da organização composta por diversos grupos criminosos de origem chinesa e de outros países orientais como Hong Kong (principal base da organização). Possuem cerca de 1,5 milhão na China continental e 2,5 milhões de membros no mundo inteiro. Dentre as suas ações estão o roubo, assassinato contratado, tráfico de drogas, extorsão e pirataria (hoje em dia é a sua principal atividade).

YAKUZA (MÁFIA JAPONESA)

Os japoneses da Yakuza são um grupo nativo do crime organizado que se utiliza de ameaças e extorsões para obterem o que querem. São mais de 100 mil membros divididos em 2.500 famílias. Praticam os crimes de tráfico, prostituição, extorsão, esquemas de proteção e pornografia, conduzidos com extrema frieza. Seus membros são conhecidos pelo corpo extremamente tatuado. Têm atividade principal no Japão, mas já estão espalhados pelo mundo, principalmente nos EUA.

MÁFIA MEXICANA

Iniciada nos EUA por gangues prisionais para proteger presos mexicanos. É uma organização com mais de 30.000 membros tendo suas principais práticas ilegais a extorsão e tráfico de drogas. Gostam de tatuar seus corpos na altura no abdômen.

MÁFIA ISRAELITA

A Máfia Israelita funciona em muitos países em atividades como o narcotráfico, o tráfico de armas e a prostituição. Também possuem cassinos ilegais dentro e fora de Israel. Nos EUA atuam principalmente em New York (Mahathan).

MÁFIA SÉRVIA

Com fortes ramificações em mais de 10 países, entre eles Alemanha, Estados Unidos, Reino Unido, França e **Holanda, estão em vários "ramos"** do negócio, como: tráfico de drogas, contrabando, assassinatos, esquemas de proteção, jogos de azar e roubos. É composta por cerca de 40 grupos, que respondem perante uma hierarquia. Os 3 maiores grupos, no topo da hierarquia, são Vozdovac, Surcin e Zemun.

MÁFIA ALBANESA

É constituída por um grande número de organizações criminosas, com a sua força máxima situada na Albânia, também tendo muita atividade em toda a Europa e até nos Estados Unidos. Controlam casas de prostituição e tráfico drogas e não toleram quem trai a família. Suspeitos de traição têm uma morte lenta e dolorosa. São especialistas em tortura.

CENÁRIOS DE JOGO

Devido a todo contexto apresentado, seguem abaixo alguns exemplos de possíveis campanhas e aventuras que podem ser desenvolvidas para o grupo. São apenas algumas ideias possíveis para auxiliar o Mestre a desenvolver suas histórias e sessões de jogo para os demais jogadores.

ORDINÁRIOS NO OCULTISMO

Os personagens serão pessoas comuns, em profissões diversas e sem nenhum tipo de interação com qualquer conhecimento da Sociedade Sobrenatural. A estes será apresentado, normalmente de forma gradual, este novo e verdadeiro mundo que desconheciam. Provavelmente, no começo, qualquer indivíduo será um adversário muito poderoso, pois nenhum dos personagens terá poderes ou recursos comuns para enfrentá-lo. O Mestre pode juntar o grupo com relação a algo que fizeram no passado e que prejudicou um ou mais seres sobrenaturais (tendo ou não conscientemente feito este mal) e na época desconheciam este mundo sobrenatural; simplesmente os personagens estão no lugar e hora errada ou acabam presenciando algo que não deviam (um ritual de um povo de Licanos, uma festa sangrenta de Vampiros, agentes Alpha do NORAD em ação etc.); entre diversas opções.

INVESTIGADORES DO OCULTO

Parecido com o anterior, mas neste caso os personagens estudam ou buscam conhecimentos ocultos, de forma que já possuem algum conhecimento sobre a sociedade sobrenatural, mesmo que seja superficial. Podem estar atrás de algum inimigo em comum que fez mal a eles ou alguém muito próximo, descobrir o que aconteceu em um crime que estejam investigando há anos, ajudar uma pessoa muito próxima etc.

AGENTES DE ORGANIZAÇÃO

O grupo faz parte de uma organização (pode ser governamental: FBI, CIA, MI16 etc.) que já tem conhecimentos ocultistas e sobrenaturais. Os personagens serão agentes que estarão em missões repletas de experiências e contatos com estes seres. Neste caso serão personagens humanos, talvez com algum artefato especial ou equipamento especial, mas humanos.

AGENTES ALPHA DO NORAD

Os personagens são todos seres especiais ou equipados com itens e armas de alta tecnologia ou poderes sobrenaturais. São agentes do NORAD, denominados Alpha. Como já possuem diversos conhecimentos dos seres sobrenaturais e da Sociedade Sobrenatural, suas missões se remetem a combates, proteções especiais e espionagem: invasão em laboratórios de organizações de seres sobrenaturais (ou que tenham o apoio desta), proteção de governantes, pessoas importantes ou oficiais de alta patente quando possível ameaça de seres sobrenaturais ou inimigos com poder de fogo de alta tecnologia, captura (e algumas vezes extermínio) de um ser sobrenatural ou mesmo um grupo, etc. O grupo fará parte de uma unidade Alpha específica e única – saiba mais detalhes adiante no capítulo NORAD.

AGENTES DA EMPIRE

Neste contexto, os personagens possuem uma ética duvidosa, pois estarão do outro lado da lei, trabalhando como agentes da Empire de algum de seus tentáculos criminosos. Podem ser mercenários contratados (quem faz o contrato e aceite é um superior da Empire que designa o grupo), caçadores de artefatos sobrenaturais (ou

ladrões dependendo da missão), captores de seres sobrenaturais ou até mesmo traficantes comuns, mas com habilidades sobrenaturais ou aparatos que os deixem acima dos bandidos comuns do dia a dia. Muito provavelmente vão acabar sendo caçados também pelo NORAD.

AGENTES DA SHADOS DESMEMORIADOS

Foram capturados e passaram pelo ritual de apagar a memória, tendo uma nova identidade como agentes da organização. Em algum momento podem acabar tendo flashes de memórias ou mesmo recuperá-las totalmente e isso pode mudar completamente o modo de pensar do personagem, mostrando que ele pode ser completamente diferente do que é e foi treinado para pensar. No meio de tudo isso, ainda terá de se entender na Sociedade Sobrenatural e muito provavelmente com diversas organizações governamentais e criminosas, principalmente o NORAD e o Empire. É um enredo difícil para jogadores iniciantes dependendo do choque de realidade que pode mudar o personagem.

AGENTES DA SHADOS

Neste enredo, os personagens já são agentes diretos sem sofrer lavagem cerebral ou similar. Tendo aceitado os objetivos da organização e seguindo-os conforme as ordens recebidas. Irão confrontar quase sempre seres sobrenaturais e missões relacionadas ao seu mundo, seja para roubar itens místicos, capturar/destruir seres sobrenaturais ou mesmo impedir seu planos. Possível de terem conflitos com outras organizações militares, criminosas e até mesmo contra NORAD ou Empire.

AGENTES SOBRENATURAIS DE ORGANIZAÇÃO SECRETA

Uma mescla dos anteriores, no qual os personagens são seres especiais ou equipados com itens e armas de alta tecnologia ou poderes sobrenaturais, mas estão atrelados à alguma organização importante, criminosa ou paramilitar, da qual conhece e utiliza das habilidades destes seres. Podem ser de uma divisão especial somente com estes seres ou mesmo em grupos mesclados. Este tipo de grupo tende a ser mais voltado para ações ilegais e criminosas, mas nada impede de se criar grupos com boas intenções (o que não significam que seus atos serão vistos como tal pela sociedade ou outras organizações).

GRUPO DE SERES SOBRENATURAIS

Os personagens são todos especificamente de algum tipo de raça previamente combinada com o Mestre. Assim as aventuras terão foco nos inimigos comuns dessa raça e em situações referentes a esta. O grupo deve seguir com os objetivos de sua raça e saber como manter o segredo da existência dela para os humanos enquanto vive entre eles.

CONFLITO ENTRE ESPÉCIES

Os personagens são distribuídos entre duas espécies diferentes que estão em conflito. O Mestre pode adaptar a história para que parem o conflito de alguma forma (talvez sejam amigos e não querem brigar entre si ou simplesmente porque descobriram, ao acaso, juntos que o conflito é armado por outros seres ou organização que tenha à lucrar com a guerra entre as espécies) ou até mesmo uma pequena aventura na qual realmente eles se enfrentem – todo e qualquer conflito real entre os personagens de jogadores, em campanhas para tal, deve ser previamente discutido entre os jogadores, pois nem todos gostam deste tipo de conflito, afinal, de certa forma, existe um tipo de perda e vitória, pois sempre um grupo acabará perdendo de algum forma.

GRUPO DIVERSIFICADO

Os personagens são de diversos tipos, de raças diferentes e inclusive pode haver humanos que desconhecem este mundo entre estes. Neste caso o Mestre deve ter bastante experiência e conhecimento do sistema para poder criar e interligar os personagens na sua história. Recomendável para os mais experientes Mestres.

Estes foram apenas alguns exemplos mais comuns que podem ser usados. Cada grupo pode criar novos exemplos ou adaptar as ideias aqui apresentadas.



Construção do Personagem

COMO SE CONSTRÓI UMA FICHA

Na construção da ficha do personagem, dados os devidos parâmetros do Mestre para o tipo de história neste cenário, cada jogador deverá desenvolver sua ficha com base nas regras apresentadas no sistema básico do TSGen, entretanto, algumas informações extra são acrescentadas pois são especialmente feitas para esta ambientação abordada neste livro.

Assim, para construir uma ficha, iremos acrescentar alguns pontos importantes como:

- **Classe:** apresentamos classes específicas para este cenário;
- **Raça e Subespécie:** indicação de raças/subespécies conhecidas para personagens;
- **Categoria Especial:** indicação de poderes especiais que podem ser adquiridos neste cenário;
- **Aprimoramentos:** indicação de Aprimoramentos comuns para o cenário e alguns novos;
- **Perícias:** indicação das Perícias comuns para o cenário;
- **Kit de Perícias:** indicação de alguns arquétipos de personagens com packs de Perícias padrões;

SISTEMA DE PONTUAÇÃO

O TSGen utiliza-se de um sistema de pontos iniciais que o jogador recebe para a construção de seu personagem. Estes pontos são usados para adquirir personagens de raças mais fortes, poderes especiais, atributos físicos e mentais, perícias diversas e aprimoramentos. A quantidade de pontos iniciais que cada jogador recebe depende do tipo de aventura e campanha a ser jogada e é determinado pelo Mestre do jogo. A estes pontos chamamos de Pontos Iniciais de Criação. Normalmente, neste cenário, o Mestre pode conceder **200 Pontos Iniciais de Criação de personagens** para que os jogadores construam suas fichas em níveis iniciais.

Caso o Mestre queira dar mais vantagens e poderes iniciais, pode conceder **300 Pontos Iniciais de Criação de personagens**; ou para aventuras mais difíceis e de muito obstáculos para personagens iniciantes com poucas capacidades, considere **100 Pontos Iniciais de Criação de personagens**.

CLASSE

A *Classe* de um personagem indica um tipo de nicho ou estilo de personagem. Isso se aplica em qualquer ambientação, mas seus bônus podem variar em cada uma, por isso, iremos apresentar as classes para esta ambientação apresentada neste livro. Esses bônus também ocorrem com a evolução do personagem.

A nomenclatura se dá em duas etapas, a primeira é genérica, comum em praticamente qualquer ambientação, já a segunda é voltada para o que chamamos de Subclasse do cenário em questão e essa sim pode alterar bastante, inclusive tendo algum custo de aquisição.

Entre as classes temos: **Arcano**, **Atirador**, **Guerreiro**, **Soturno** e **Especialista**, sendo cada uma possuindo três ou mais Subclasses próprias que serão indicadas com um valor de custo de aquisição (em Pontos de Criação de personagem) variando de zero até 10, e também sua respectiva descrição.

OBS.: o Jogador não é obrigado a escolher uma Subclasse, podendo escolher apenas a Classe **Generalista**, mas neste caso, ficará tão genérico que não terá nenhum tipo de modificador aplicado.

MODIFICADORES POR SUBCLASSES

Cada Subclasse possui modificadores iniciais e evolutivos concedidos ao personagem. Estes modificadores se fazem em relação as características de cada uma delas, sendo basicamente 4 alterações: **Bônus Inicial**, **Redutores**, **Obrigações** e **Evolução de Bônus**.

BÔNUS INICIAL

É a indicação de algum bônus concedido ao personagem em uma determinada Perícia/ação ou mesmo diretamente em um Atributo específico.

REDUTORES

São modificadores negativos dados ao personagem devido características que impactam negativamente seu desenvolvimento de acordo com as definições da Subclasse em questão. Podem ser modificadores que reduzem em testes de Perícia, de uma ação específica ou mesmo diretamente em um Atributo. Também podem indicar uma proibição de uso ou aprendizado de um determinado poder.

OBRIGAÇÃO

Uma ou mais obrigações que um personagem da Subclasse em questão deve adquirir em ficha, obrigando-o a gastar pontos na aquisição desta (como ter uma Perícia de um grupo específico, por exemplo).

EVOLUÇÃO DE BÔNUS

É uma evolução ou adição de novos bônus para a Subclasse conforme a passagem de nível do personagem.

ARCANO

Personagens com aptidões desenvolvidas para o uso de magias, controlando os elementos de forma ofensiva e/ou defensiva. Apesar de seu alto poder de dano e variedade de subterfúgios, possuem uma inicial fragilidade física. Dentre as Subclasses disponíveis neste cenário temos 4 opções: Mago, Feiticeiro, Bruxo e Conjurador. No entanto, todas são descritas em novos suplementos (Arcana – O Livro da Magia, embora a Subclasse Conjurador também poderá ser vista no suplemento Livro dos Personagens Sobrenaturais) com explicações específicas de todos os poderes e detalhes referentes – não faria sentido colocar as especificações de Subclasse aqui se não teria como criar estes personagens sem as demais características.

ATIRADOR

São os personagens focados em ataque à distância. Tem resistência menor, embora costume ser maior que os Arcanos, também não costumam ter a mesma habilidade em curta distância quanto em distância. Dentre as Subclasses disponíveis neste cenário temos:

ARREMESSADOR

Valor: zero pontos

São personagens focados no disparo de pequenos objetos, como facas, dardos e similares. Possuem uma mira excelente em curtas e médias distâncias. Podem ser militares, mercenários, bandidos ou capangas, seguranças, ou mesmo praticantes por esporte.

NA CONSTRUÇÃO DA FICHA DO PERSONAGEM (NÍVEL 1)		
BÔNUS INICIAL	REDUTORES	OBRIGAÇÃO
+10% na Perícia <i>Esportes (Arremesso de Combate)</i> e +10pts para <i>Manobras de Combate (Armas Brancas ou Desarmado)</i>	Aumento de 1 nível de dificuldade em <u>Perícias de Armas Brancas longas</u>	Mínimo de 13 pontos nos Atributos <i>Percepção (PER)</i> e <i>Destreza (DES)</i>

EVOLUÇÃO DOS BÔNUS	
NÍVEL	EVOLUÇÃO POR NÍVEL
5	+5% na Perícia <i>Esportes (Arremesso de Combate)</i>
10	+1 ao dano total de arma de arremesso
15	+5% na Perícia <i>Esportes (Arremesso de Combate)</i>
20	+2 ao dano total de arma de arremesso
25	+5% na Perícia <i>Esportes (Arremesso de Combate)</i>
30	+3 ao dano total de arma de arremesso
35	+5% na Perícia <i>Esportes (Arremesso de Combate)</i>
40	+4 ao dano total de arma de arremesso
Cada 5 níveis	+5% na Perícia <i>Esportes (Arremesso de Combate)</i>

ARQUEIRO

Valor: 1 ponto

São personagens focados no uso de arco e flecha e/ou bestas. Costumam usar versões mais modernas destas armas, embora saiba usar qualquer tipo delas. Podem ser caçadores (como hobby) de animais selvagens (legalizados ou não), militares, mercenários ou mesmo praticantes por esporte.

NA CONSTRUÇÃO DA FICHA DO PERSONAGEM (NÍVEL 1)		
BÔNUS INICIAL	REDUTORES	OBRIGAÇÃO
+15% na Perícia <i>Arco ou Besta</i>	Aumento de 1 nível de dificuldade em <u>Perícias de Armas Brancas longas</u>	Mínimo de 12 pontos nos Atributos <u>Percepção (PER)</u> e <u>Destreza (DES)</u>

EVOLUÇÃO DOS BÔNUS	
NÍVEL	EVOLUÇÃO POR NÍVEL
5	+5% na Perícia <i>Arco ou Besta</i>
10	+1 ao dano total do arco e/ou besta que tenha Perícia
15	+5% na Perícia <i>Arco ou Besta</i> e +10 pts para <i>Manobras de Combate (Arma de Disparo ou Desarmado)</i>
20	+2 ao dano total do arco e/ou besta que tenha Perícia
25	+5% na Perícia <i>Arco ou Besta</i> e +15 pts para <i>Manobras de Combate (Arma de Disparo ou Desarmado)</i>
30	+3 ao dano total do arco e/ou besta que tenha Perícia
35	+5% na Perícia <i>Arco ou Besta</i> e +20 pts para <i>Manobras de Combate (Arma de Disparo ou Desarmado)</i>
40	+4 ao dano total do arco e/ou besta que tenha Perícia
Cada 5 níveis	+10% na Perícia <i>Arco ou Besta</i>

PISTOLEIRO

Valor: 3 pontos

São personagens focados no uso de armas de fogo, normalmente focados em pistolas, revólveres e/ou rifles de longa distância, mas podem usar qualquer tipo de Arma de Fogo desde que tenham a Perícia para tal. Podem ser caçadores (como hobby) de animais selvagens (legalizados ou não), militares, assassinos de aluguel, mercenários ou mesmo praticantes por esporte.

NA CONSTRUÇÃO DA FICHA DO PERSONAGEM (NÍVEL 1)		
BÔNUS INICIAL	REDUTORES	OBRIGAÇÃO
+20 pts para dividir em uma ou mais Perícias de <u>Armas de Fogo (Pistola, Revólver e/ou Rifle)</u>	Aumento de 1 nível de dificuldade em <u>Perícias de Armas Brancas</u>	Mínimo de 15 pontos nos Atributos <u>Percepção (PER)</u> e <u>Destreza (DES)</u>

EVOLUÇÃO DOS BÔNUS	
NÍVEL	EVOLUÇÃO POR NÍVEL
5	+5% na Perícia <u>Armas de Fogo principal</u> e +5 pts adicionais para dividir em <u>outras Perícias de Armas de Fogo ou Manobras de Combate (Armas de Fogo ou Desarmado)</u>
10	+1 ao dano total de Arma de Fogo (Pistola, Revólver e Rifle que tenha a Perícia)
15	+5% na Perícia <u>Armas de Fogo principal</u> e +5 pts adicionais para dividir em <u>outras Perícias de Armas de Fogo ou Manobras de Combate (Armas de Fogo ou Desarmado)</u>

20	+2 ao dano total de Arma de Fogo (Pistola, Revólver e Rifle que tenha a Perícia)
25	+5% na Perícia Armas de Fogo principal e +10 pts adicionais para dividir em outras Perícias de Armas de Fogo ou Manobras de Combate (Armas de Fogo ou Desarmado)
30	+3 ao dano total de Arma de Fogo (Pistola, Revólver e Rifle que tenha a Perícia)
35	+5% na Perícia Armas de Fogo principal e +15 pts adicionais para dividir em outras Perícias de Armas de Fogo ou Manobras de Combate (Armas de Fogo ou Desarmado)
40	+4 ao dano total de Arma de Fogo (Pistola, Revólver e Rifle que tenha a Perícia)
Cada 5 níveis	+10% na Perícia Armas de Fogo principal e +20 pts adicionais para dividir em outras Perícias de Armas de Fogo ou Manobras de Combate (Armas de Fogo ou Desarmado)

GUERREIRO

Voltados para o combate, principalmente, corpo a corpo, armado e muitas vezes desarmado também – alguns casos apenas combate desarmado – estes personagens formam o grupo de frente nas batalhas físicas. Dentre as Subclasses disponíveis neste cenário temos:

ESPADACHIM

Valor: 2 pontos

Apesar do nome fazer relação com espadas, esta Subclasse designa todo aquele lutador focado no uso de Armas Brancas de curto e médio alcance, normalmente tendo uma especialidade entre estas armas. Podem ser capangas ou bandidos, seguranças, militares, mercenários ou até praticantes de esportes com armas.

NA CONSTRUÇÃO DA FICHA DO PERSONAGEM (NÍVEL 1)		
BÔNUS INICIAL	REDUTORES	OBRI GAÇÃO
+10% para uma Perícias de Armas Brancas (de curto ou médio alcance)	Aumento de 1 nível de dificuldade em <u>Perícias de Armas de Fogo</u>	<u>Mínimo</u> de 12 pontos nos Atributos <u>Agilidade (AGI)</u> e <u>Destreza (DES)</u>

EVOLUÇÃO DOS BÔNUS	
NÍVEL	EVOLUÇÃO POR NÍVEL
5	+10 pts para dividir em Perícias de Armas Brancas de curto e médio alcance ou Manobras de Combate (Armas Brancas ou Desarmado)
10	+1 ao dano total do ataque com <u>um grupo</u> de Armas Brancas (Espadas, Machados, Lanças etc.)
15	+10 pts para dividir em Perícias de Armas Brancas de curto e médio alcance ou Manobras de Combate (Armas Brancas ou Desarmado)
20	+2 ao dano total do ataque com <u>um grupo</u> de Armas Brancas (Espadas, Machados, Lanças etc.)
25	+15 pts para dividir em Perícias de Armas Brancas de curto e médio alcance ou Manobras de Combate (Armas Brancas ou Desarmado)
30	+3 ao dano total do ataque com <u>um grupo</u> de Armas Brancas (Espadas, Machados, Lanças etc.)
35	+15 pts para dividir em Perícias de Armas Brancas de curto e médio alcance ou Manobras de Combate (Armas Brancas ou Desarmado)
40	+4 ao dano total do ataque com <u>um grupo</u> de Armas Brancas (Espadas, Machados, Lanças etc.)
Cada 5 níveis	+20 pts para dividir em Perícias de Armas Brancas de curto e médio alcance ou Manobras de Combate (Armas Brancas ou Desarmado)

LUTADOR

Valor: 3 pontos

São personagens focados no combate corpo a corpo desarmado, utilizando seu próprio corpo como arma. Podem ser lutadores em esportes, capangas ou bandidos, seguranças, mercenários, militares ou simplesmente praticantes de artes marciais.

NA CONSTRUÇÃO DA FICHA DO PERSONAGEM (NÍVEL 1)		
BÔNUS INICIAL	REDUTORES	OBRIGAÇÃO
+20% para a Perícia Briga ou algum subgrupo de Artes Marciais, +1 nos Atributos Força (FR) e Agilidade (AGI)	Aumento de 3 níveis de dificuldade em <u>Perícias de Armas de Fogo</u>	Mínimo de 15 pontos nos Atributos Agilidade (AGI) e Destreza (DES)

EVOLUÇÃO DOS BÔNUS	
NÍVEL	EVOLUÇÃO POR NÍVEL
5	+10 pts para usar em Perícia Briga e/ou subgrupo de Arte Marcial ou Manobra de Combate (desarmado)
10	+1 ao dano total do ataque desarmado
15	+10 pts para usar em Perícia Briga e/ou subgrupo de Arte Marcial ou Manobra de Combate (desarmado)
20	+2 ao dano total do ataque desarmado
25	+15 pts para usar em Perícia Briga e/ou subgrupo de Arte Marcial ou Manobra de Combate (desarmado)
30	+3 ao dano total do ataque desarmado
35	+15 pts para usar em Perícia Briga e/ou subgrupo de Arte Marcial ou Manobra de Combate (desarmado)
40	+4 ao dano total do ataque desarmado
Cada 5 níveis	+20 pts para usar em Perícia Briga e/ou subgrupo de Arte Marcial ou Manobra de Combate (desarmado)

COMBATENTE

Valor: 5 pontos

São os guerreiros de grande resistência, voltados para o combate, nas mais diversas formas e variadas. Não é, inicialmente, especializado em algum tipo de arma, mas hábil em se desenvolver em qualquer caminho de luta. Podem ser capangas ou bandidos, seguranças, militares ou mercenários.

NA CONSTRUÇÃO DA FICHA DO PERSONAGEM (NÍVEL 1)		
BÔNUS INICIAL	REDUTORES	OBRIGAÇÃO
+30 pts para dividir em uma ou mais Perícias de combate (armas ou desarmado) e +2 no Atributo Força (FR)	Aumento de 2 níveis de dificuldade para resistir à efeito de poderes que afetem a mente	Possuir, no mínimo, 3 Perícias de combate

EVOLUÇÃO DOS BÔNUS	
NÍVEL	EVOLUÇÃO POR NÍVEL
5	+10 pts para dividir em Perícias de combate ou Manobras de Combate
10	+1 ao dano total do ataque com <u>um grupo</u> de Armas Brancas (Espadas, Machados, Lanças etc.) <u>OU</u> Armas de Fogo (pistolas, rifles, escopetas etc.) <u>OU</u> de combate desarmado (Briga ou algum Subgrupo de Artes Marciais)
15	+15 pts para dividir em Perícias de combate ou Manobras de Combate
20	+2 ao dano total do ataque com <u>um grupo</u> de Armas Brancas (Espadas, Machados, Lanças etc.) <u>OU</u> Armas de Fogo (pistolas, rifles, escopetas etc.) <u>OU</u> de combate desarmado (Briga ou algum Subgrupo de Artes Marciais)

25	+20 pts para dividir em Perícias de combate ou Manobras de Combate
30	+3 ao dano total do ataque com <u>um grupo</u> de Armas Brancas (Espadas, Machados, Lanças etc.) <u>OU</u> Armas de Fogo (pistolas, rifles, escopetas etc.) <u>OU</u> de combate desarmado (Briga ou algum Subgrupo de Artes Marciais)
35	+25 pts para dividir em Perícias de combate ou Manobras de Combate
40	+4 ao dano total do ataque com <u>um grupo</u> de Armas Brancas (Espadas, Machados, Lanças etc.) <u>OU</u> Armas de Fogo (pistolas, rifles, escopetas etc.) <u>OU</u> de combate desarmado (Briga ou algum Subgrupo de Artes Marciais)
Cada 5 níveis	+30 pts para dividir em Perícias de combate ou Manobras de Combate

SOTURNO

Personagens sorrateiros e furtivos, bastante rápidos e habilidosos em agir pelas sombras ou escondidos. Não costumam ser hábeis em combate constante, mas seus primeiros ataques costumam ser mortais.

MALANDRO

Valor: zero pontos

Este tipo de personagem utiliza-se de sua sabedoria das ruas e raciocínio para se dar bem. Sua maior arma é a lábia e sua sagacidade. Sabe muito bem como se esconder e andar furtivamente, mas sabe como se expressar da maneira certa com a maioria das pessoas, convencendo-as. Podem ser trapaceiros e trambiqueiros, negociadores da polícia, negociadores de resgate (ladrões e/ou sequestradores) ou sedutores (que enrolam outras pessoas de forma romântica para conseguir dinheiro e/ou bens).

NA CONSTRUÇÃO DA FICHA DO PERSONAGEM (NÍVEL 1)		
BÔNUS INICIAL	REDUTORES	OBRIGAÇÃO
+20 pts para dividir em Perícias de Manipulação	-2 no Atributo Força (FR) e aumento de 1 nível de dificuldade em Perícia Briga ou de Arte Marcial	Possuir <i>Aprimoramento Covardia</i> sem receber os pontos

EVOLUÇÃO DOS BÔNUS	
NÍVEL	EVOLUÇÃO POR NÍVEL
5	+10 pts para distribuir em Perícias relacionadas à defesa (esquiva, defesa com armas brancas etc.) ou de relacionadas à fuga (Furtividade, Corrida, Salto etc.)
10	+10 pts para distribuir em uma ou mais Perícias de Manipulação
15	+15 pts para distribuir em Perícias relacionadas à defesa (esquiva, defesa com armas brancas etc.) ou de relacionadas à fuga (Furtividade, Corrida, Salto etc.)
20	+15 pts para distribuir em uma ou mais Perícias de Manipulação
25	+20 pts para distribuir em Perícias relacionadas à defesa (esquiva, defesa com armas brancas etc.) ou de relacionadas à fuga (Furtividade, Corrida, Salto etc.)
30	+20 pts para distribuir em uma ou mais Perícias de Manipulação
35	+25 pts para distribuir em Perícias relacionadas à defesa (esquiva, defesa com armas brancas etc.) ou de relacionadas à fuga (Furtividade, Corrida, Salto etc.)
40	+30 pts para distribuir em uma ou mais Perícias de Manipulação
Cada 5 níveis	+30 pts para distribuir em Perícias relacionadas à defesa (esquiva, defesa com armas brancas etc.) ou de relacionadas à fuga (Furtividade, Corrida, Salto etc.)

LADINO

Valor: 1 ponto

Popularmente conhecido como "ladrão", este personagem é hábil em se esconder, andar furtivamente e afanar objetos. Possui mãos leves e hábeis para usar em suas habilidades de roubo, além de uma grande atenção e velocidade de reação. Podem ser ladrões de bancos, museus ou qualquer outro tipo.

NA CONSTRUÇÃO DA FICHA DO PERSONAGEM (NÍVEL 1)		
BÔNUS INICIAL	REDUTORES	OBRIGAÇÃO
+10% nas Perícias Furtividade, Camuflagem e Furtar	-1 no Atributo Força (FR) e aumento de 2 níveis de dificuldade em Perícia com Armas Brancas médias e grandes	Ter ao menos 1 crime de sua responsabilidade (mesmo que ainda não saibam que foi ele)

EVOLUÇÃO DOS BÔNUS	
NÍVEL	EVOLUÇÃO POR NÍVEL
5	+10 pts para distribuir nas Perícias Furtividade, Esquiva, Camuflagem, Disfarce, Punga, Corrida, Salto e/ou Escalar
10	+1 ao dano de <u>uma</u> arma de pequeno porte (facas, pistolas, adagas etc.)
15	+15 pts para distribuir nas Perícias Furtividade, Esquiva, Camuflagem, Disfarce, Punga, Corrida, Salto e/ou Escalar
20	+2 ao dano de <u>uma</u> arma de pequeno porte (facas, pistolas, adagas etc.)
25	+20 pts para distribuir nas Perícias Furtividade, Esquiva, Camuflagem, Disfarce, Punga, Corrida, Salto e/ou Escalar
30	+3 ao dano de <u>uma</u> arma de pequeno porte (facas, pistolas, adagas etc.)
35	+25 pts para distribuir nas Perícias Furtividade, Esquiva, Camuflagem, Disfarce, Punga, Corrida, Salto e/ou Escalar
40	+4 ao dano de <u>uma</u> arma de pequeno porte (facas, pistolas, adagas etc.)
Cada 5 níveis	+30 pts para distribuir nas Perícias Furtividade, Esquiva, Camuflagem, Disfarce, Punga, Corrida, Salto e/ou Escalar

ASSASSINO

Valor: 3 pontos

Habilidosos com Armas Brancas de curto alcance e formas rápidas de terminar uma luta, preferindo ataques furtivos e surpresas, pois não é seu ponto alto o combate prolongado ou intenso. Podem ser capangas ou bandidos, assassinos de aluguel, militares e mercenários.

NA CONSTRUÇÃO DA FICHA DO PERSONAGEM (NÍVEL 1)		
BÔNUS INICIAL	REDUTORES	OBRIGAÇÃO
+1 no Atributo Reflexos (REF) e +10% nas Perícias Furtividade e Camuflagem. Recebe a Manobra Ataque Furtivo	-1 no Atributo Carisma (CAR)	Ter ao menos 1 assassinato de sua responsabilidade (mesmo que ainda não saibam que foi ele)

EVOLUÇÃO DOS BÔNUS	
NÍVEL	EVOLUÇÃO POR NÍVEL
5	+10 pts para distribuir em Perícias não relacionadas ao combate
10	+1 ao dano de <u>uma</u> arma de pequeno porte (facas, pistolas, adagas etc.)
15	+15 pts para distribuir em Perícias não relacionadas ao combate
20	+2 ao dano de <u>uma</u> arma de pequeno porte (facas, pistolas, adagas etc.)
25	+20 pts para distribuir em Perícias não relacionadas ao combate
30	+3 ao dano de <u>uma</u> arma de pequeno porte (facas, pistolas, adagas etc.)

35	+25 pts para distribuir em Perícias não relacionadas ao combate
40	+4 ao dano de <u>uma</u> arma de pequeno porte (facas, pistolas, adagas etc.)
Cada 5 níveis	+30 pts para distribuir em Perícias não relacionadas ao combate

ESPECIALISTA

Personagens com habilidades específicas em abrange áreas diversas focadas em uma determinada arte ou técnica, podem combinar conhecimentos especiais para combate individual ou em grupo. Seu foco principal costuma ser nos efeitos únicos das suas técnicas e até habilidades sociais.

MERCADOR

Valor: zero pontos

Similar ao Malandro, mas seu foco são as habilidades de negociação de mercadorias legais ou ilegais, mas não diretamente com seu dono que foi roubado, mas com interessados no produto. Sua língua é afiada e seu conhecimento geral é diverso, alguns inclusive aprenderam a lidar com Armas de Fogo para se defender quando associados ao Mercado Negro. Podem ser trapaceiros e trambiqueiros, traficantes ou mercenários.

NA CONSTRUÇÃO DA FICHA DO PERSONAGEM (NÍVEL 1)		
BÔNUS INICIAL	REDUTORES	OBRIGAÇÃO
+1 no Atributo Carisma (CAR) e +30 pts para distribuir em Perícias de Manipulação e/ou Negociação.	-1 no Atributo Força (FR) e Constituição (CON)	Ter ao menos 1 Perícia de Idioma além de sua de país de origem

EVOLUÇÃO DOS BÔNUS	
NÍVEL	EVOLUÇÃO POR NÍVEL
5	+10 pts para distribuir em Perícias não relacionadas ao combate
10	+10 pts para distribuir em Perícias de Manipulação e/ou Negociação
15	+15 pts para distribuir em Perícias não relacionadas ao combate
20	+15 pts para distribuir em Perícias de Manipulação e/ou Negociação
25	+20 pts para distribuir em Perícias não relacionadas ao combate
30	+20 pts para distribuir em Perícias de Manipulação e/ou Negociação
35	+25 pts para distribuir em Perícias não relacionadas ao combate
40	+25 pts para distribuir em Perícias de Manipulação e/ou Negociação
Cada 5 níveis	+30 pts para distribuir em Perícias não relacionadas ao combate

CONDUTOR

Valor: 1 ponto

Especializados na condução de veículos, terrestres, marítimos e/ou aéreos. Capazes das manobras mais ousadas e arriscadas quando dentro de um veículo, pois lá é onde se sentem bem e sem medo. Podem ser ladrões de mercadoria em rodovias, piratas modernos, motorista de fugas, mercenários, militares e até praticantes de esporte com veículo.

NA CONSTRUÇÃO DA FICHA DO PERSONAGEM (NÍVEL 1)		
BÔNUS INICIAL	REDUTORES	OBRIGAÇÃO
+1 no Atributo Reflexos (REF) e +20 pts para distribuir em Perícias de Condução e/ou Pilotagem	-1 no Atributo Constituição (CON)	Uma Perícia de Condução ou Pilotagem escolhida como principal e sempre ter maior valor que as demais destes grupos

EVOLUÇÃO DOS BÔNUS	
NÍVEL	EVOLUÇÃO POR NÍVEL
5	+10 pts para distribuir em Perícias de Condução e/ou Pilotagem
10	+10 pts para distribuir em qualquer Perícia ou Manobra de Combate
15	+15 pts para distribuir em Perícias de Condução e/ou Pilotagem
20	+20 pts para distribuir em qualquer Perícia ou Manobra de Combate
25	+20 pts para distribuir em Perícias de Condução e/ou Pilotagem
30	+30 pts para distribuir em qualquer Perícia ou Manobra de Combate
35	+25 pts para distribuir em Perícias de Condução e/ou Pilotagem
40	+40 pts para distribuir em qualquer Perícia ou Manobra de Combate
Cada 5 níveis	+30 pts para distribuir em Perícias de Condução e/ou Pilotagem

INVENTOR

Valor: 2 pontos

Os gênios da criação e desenvolvimento. Normalmente pioneiros ou especialistas em uma determinada área técnica relacionada a ciência: nanotecnologia, medicina, biotecnologia, mecânica etc. Podem ser cientistas individuais, cientistas do governo (qualquer órgão), cientistas de grupo paramilitar, cientista/engenheiro em empresa particular de alta tecnologia, engenheiro de veículos militares, médico cirurgião, entre outros.

NA CONSTRUÇÃO DA FICHA DO PERSONAGEM (NÍVEL 1)		
BÔNUS INICIAL	REDUTORES	OBRIGAÇÃO
+1 no Atributo Inteligência (INT) e bônus de 1 nível em testes relacionados a sua área técnica	-1 no Atributo Constituição (CON) e Força (FR)	Uma Perícia técnica de sua especialidade principal deve ser sempre a de maior valor em relação as anteriores

EVOLUÇÃO DOS BÔNUS	
NÍVEL	EVOLUÇÃO POR NÍVEL
5	+5% em sua Perícia técnica principal
10	+10 pts para distribuir em qualquer Perícia técnica
15	+10% em sua Perícia técnica principal
20	+20 pts para distribuir em qualquer Perícia técnica
25	+15% em sua Perícia técnica principal
30	+30 pts para distribuir em qualquer Perícia técnica
35	+20% em sua Perícia técnica principal
40	+40 pts para distribuir em qualquer Perícia técnica
Cada 5 níveis	+25% em sua Perícia técnica principal

VIRTUAL

Valor: 3 pontos

Mestres na computação e toda área que tange esta, são peritos no meio virtual, sua cultura, formas de programação, linguagens e até mídias sociais. Podem ser hackers individuais, militares, de organizações criminosas ou bandidos de grupos menores, engenheiros de computação em grande empresa, youtubers ou tiktokers, entre outros.

NA CONSTRUÇÃO DA FICHA DO PERSONAGEM (NÍVEL 1)		
BÔNUS INICIAL	REDUTORES	OBRIGAÇÃO
+2 no Atributo Inteligência (INT) e +10% em TODAS as Perícias de Informática	-1 no Atributo Constituição (CON) e Força (FR)	Ter um <u>codinome Hacker</u> com mínimo de 1 ponto gasto em Reputação

EVOLUÇÃO DOS BÔNUS	
NÍVEL	EVOLUÇÃO POR NÍVEL
5	+5% para distribuir em Perícias de Informática
10	+10 ptos para distribuir em qualquer Perícia técnica
15	+10% para distribuir em Perícias de Informática
20	+20 ptos para distribuir em qualquer Perícia técnica
25	+15% para distribuir em Perícias de Informática
30	+30 ptos para distribuir em qualquer Perícia técnica
35	+20% para distribuir em Perícias de Informática
40	+40 ptos para distribuir em qualquer Perícia técnica
Cada 5 níveis	+25% para distribuir em Perícias de Informática

RAÇA, SUBESPÉCIE & CATEGORIA ESPECIAL

No cenário de Ranock, contamos com diversas opções de **Raças**, além de uma variação de **Subespécies** dentro da quase todas estas. Como se fossem variações dentro da Raça e que DEVEM ser selecionadas, e não apenas o grupo geral. A exceção é a raça **Humano**, que apesar de não ter Subespécies, possuem algumas opções de **Categorias Especiais**.

Categorias Especiais são opções extras que concedem uma ou mais habilidades especiais sobre-humanas. Estas habilidades, muitas vezes, também podem ser adquiridas por outras Raças/Subespécies, mas os Humanos possuem o maior grupo e mais comum entre estas.

Apesar das Categorias Especiais, normalmente, não serem impeditivas entre si, **é aconselhável permitir que apenas UMA única Categoria Especial seja dada a um personagem de um jogador**, pois poderia desbalancear muito o jogo se permitir mais que isso. Além disso, algumas Categorias Especiais, permitidas para humanos (Categorias Especiais Genéricas), também seriam muito desfavoráveis aos demais jogadores se permitidas para um personagem de um jogador que seja de uma Raça/Subespécie diferente de humano, por isso, **as Categorias Especiais Genéricas também aconselhamos serem permitidas SOMENTE para personagens humanos**.

REGRAS E SISTEMA

Para selecionar uma Raça para um personagem durante a criação de sua ficha, normalmente há um valor que o Jogador deve **gastar de seus Pontos Iniciais de Criação de Personagem**, para adquirir a mesma. Com exceção da raça Humana que possui custo zero (em quase todos os cenários), as demais, normalmente possuem um custo que é indicado em cada Raça, Subespécie e/ou Categoria Especial. Isso se dá porque estas raças possuem vantagens especiais que, inicialmente, prevaleçam a Raça padrão (humana), sendo necessário esse custo em tudo que dê qualquer tipo de vantagem inicial.

Este livro não se propõe a apresentar detalhes de todas as Raças, Subespécies e Categorias Especiais, por isso, iremos apenas deixar regras gerais. Qualquer outra nova Raça, Subespécie e Categoria Especial, diferente do Humano, pode ser vista em novos suplementos/livros, podendo ser usadas todas as regras aqui descritas na criação do personagem.

RAÇA E SUBESPÉCIES

Para aquisição de uma Raça (e Subespécies), aquelas diferentes de Humanos, normalmente precisam ter gasto em Pontos Iniciais de Criação do personagem para sua aquisição e, embora seja mencionado aqui, cada um será indicado novamente em seu respectivo suplemento/livro.

HUMANO

(valor: 0 pontos)

Raça mais comum e predominante. Não precisa gastar pontos para jogar com este tipo de personagem. Os humanos podem ter uma única Categoria Especial, e estas possuem algum valor para serem compradas por pontos.

Abaixo iremos descrever de maneira muito abrangente cada uma das raças mais comuns neste cenário, seu custo padrão e indicaremos os respectivos suplementos/livros nos quais poderão ser encontrados:

ETERNO

(valor: 10 pontos)

Embora nascidos como homens normais, ao morrerem de forma não natural, milagrosamente, voltam à vida como um ser especial praticamente imortal. Mesmo que possua aparência humana, possui poderes sobre-humanos e nunca envelhecem ou ficam doentes devido sua grande capacidade de cura. Para sua utilização veja detalhes no Livro do Personagem Sobrenatural.

LICANTROPO

(valor: variável entre 10 e 20 pontos)

São seres com características de animais e homens que possuem toda uma cultura, religião, conceito de vida, estrutura social, habilidades e poderes próprios. A mais comum é a dos Lupinos, muito citada em lendas que os chamam de Lobisomens, embora existam subespécies dos mais diversos animais, sendo as mais comuns os relacionados aos animais felinos (Ferinos), serpentes (Serpisus), corvos (Corvius), ursos (Bearatus), ratos (Raktins) e tubarões (Sharkianos). Cada Subespécie permitida para criação varia em pontos. Para sua utilização veja detalhes no Livro dos Licantropos.

NEPHILIM

(valor: variável entre 15 e 53 pontos)

Seres que descendem de Anjos e homens. Nascem como homens, mas possuem características únicas e sobre-humanas. Embora aparentemente pareçam homens comuns, possuem Atributos elevados, alguns poderes naturais e podem ainda aprender alguns níveis de poderes angelicais. Possui Categoria Especial específica, definida conforme o poder de seu progenitor angelical, sendo cada uma, com custo de pontos próprios. Para sua utilização veja detalhes no Livro dos Imaculados.

CELESTIAL

(valor: 30 ou 40 pontos)

Poderosos seres que um dia já foram homens e por desígnios superiores foram transformados em seres de grande poder. Uma espécie nova, com parte homem e parte celeste, muito parecidos aos Nephilins, mas seu corpo e poderes são diferentes. Alguns foram transformados após sua morte humana e outros, mais raros, receberam esta dádiva ainda em vida. Possui Categoria Especial específica, definida conforme uma classificação própria da raça e tendo diferenciação em pontos apenas para uma delas. Para sua utilização veja detalhes no Livro dos Imaculados.

ANJO OU ANJO CAÍDO

(valor: variável entre 20 e 100 pontos)

Seres do plano superior de Celestian que são responsáveis pela proteção da Terra e inimigos dos seres do submundo e de outros planos rivais. São fiéis devotos da Alta Cúpula Celeste que é comandada pelos 5 dos mais poderosos Principados Arcanjos. Também pode ser um Anjo Caído, um ser angelical banido por algum crime e vivendo livre, embora sem seu Patrono celeste. Deve escolher entre ser um Anjo e um Anjo Caído e, em seguida, definir uma Categoria Especial específica para essa Raça, representada através da classificação de poder e posição social do Anjo na Sociedade Celeste (ou antes de se tornar um Caído, no caso de Anjo Caído). Para sua utilização veja detalhes no Livro dos Imaculados.

AZIFH

(valor: 1 ponto)

Um tipo de meio-demônio com existência cada vez mais rara. São seres que nasceram com alguma anormalidade, oriunda de sua genética demoníaca, que impossibilita de viver junto a pessoas normais porque não entenderiam e temeriam estes.

Sendo assim, o melhor a fazer é viver longe ou escondendo sua deformidade. No entanto, esta característica lhe concede alguma vantagem especial. O jogador é obrigado a escolher, no mínimo, um Aprimoramento de Azifhs (entre os Infernianos) que mude a aparência de seu personagem. Para sua utilização veja detalhes no Livro dos Nefastos.

DAEMON

(valor: variável entre 10 e 24 pontos)

O tipo de meio-demônio mais comum e, normalmente, mais poderosos que os Azifhs. São frutos da união de um ser humano com um demônio. Possuem aparência humana, embora mais poderosa que estes, e têm uma segunda forma mais parecida com sua outra descendência inferniana, que apresenta seu poder máximo. Possuem poderes especiais e atributos sobre-humanos. Possui Categoria Especial específica, definida conforme o poder de seu progenitor infernal, sendo cada uma, com custo de pontos próprios. Para sua utilização veja detalhes no Livro dos Nefastos.

GÁRGULA

(valor: variável entre 7 e 15 pontos)

Ser híbrido entre demônios e seres humanos que tornou-se uma grande raça própria e específica. Com aparência similar às demoníacas estátuas de catedrais, possui poderes sobrenaturais (magias e outros) e conseguem sua energia através de sangue vivo, vivendo escondidos como parte da sociedade humana, manipulando-os constantemente. Possui Categoria Especial específica, definida conforme seu alinhamento dentro de sua Raça. Para sua utilização veja detalhes no Livro dos Nefastos.

VAMPIRO

(valor: variável entre 10 e 15 pontos)

A mais conhecida e tradicional criatura das trevas comentada em diversas mitologias pelo mundo. Esta raça é composta por variados tipos de criaturas, descendentes de demônios, que sobrevivem se alimentando de sangue, humano normalmente. Assim como as Gárgulas, vivem escondidos entre a sociedade humana, manipulando-os constantemente. Possui Categoria Especial específica, definida conforme seu clã de nascença, um tipo de família ao qual tem hereditariedade ou foi transformado por alguém desse grupo, pertencendo ao mesmo, realmente como uma subespécie. Para sua utilização veja detalhes no Livro dos Nefastos.

DEMONITA

(valor: variável entre 20 e 70 pontos)

É o contraponto dos celestiais. Seres que um dia já foram homens e por desígnios de alguma grande entidade do plano de Infernum foram transformados em seres de grande poder. Um novo ser gerado da fusão da energia inferniana/tenebriana com a alma humana, diferente dos híbridos normais. Alguns foram humanos comuns, outros anteriormente foram até híbridos transformados (sempre com alguma parte humana). Possui Categoria Especial específica, definida conforme uma classe limitante de poder, nomeada entre a Raça em função destes três níveis de limitação natural. Para sua utilização veja detalhes no Livro dos Nefastos.

DEMÔNIO INFERNIANO

(valor: variável entre 5 e 100 pontos)

Criaturas do plano de Infernum pertencente às hordas do submundo, ou seja, demônios. Não são necessariamente cruéis, mas é mais comum encontrar seres com essa tendência de personalidade. Por algum motivo, está na Terra e precisa manter sua origem e verdadeira natureza escondida ou poderá ser banido ou mesmo morto por algum ser celestial. Possui Categoria Especial específica para essa Raça, representada através da classificação de poder e posição social do demônio na Sociedade Infernal. Para sua utilização veja detalhes no Livro dos Nefastos.

CATEGORIAS ESPECIAIS GENÉRICAS

São as Categorias Especiais possíveis para humano, mas algumas delas possíveis para outras Raças – conforme já sugerido anteriormente, não é aconselhável que deixe se misturar com outras Raças devido o desbalanceamento entre os personagens. As Categorias Especiais gerais podem ser vistas em outros livros/suplementos, no entanto, assim como fizemos com as Raças (e Subespécies), vamos mencioná-las brevemente, assim como seu respectivo custo de aquisição.

Algumas dessas Categorias Especiais são muito específicas e concedidas por algum tipo de patrono ou entidade com conhecimento tecnológico para tal. Normalmente, aqueles que com estas Categorias devem ser automaticamente considerados Alphas do NORAD, mas o Mestre pode permitir algumas variações dependendo da crônica da campanha em conjunto com o histórico do personagem. Poderia ser de uma outra organização governamental ou criminosa, ou mesmo um fugitivo de uma destas organizações tentando viver em anonimato ou como mercenário. Segue breve descrição de cada uma:

BIOMECANOIDE

(valor: variável entre 1 e 10 pontos)

Ser híbrido que mistura DNA de uma raça extraterrestre com a de um humano. Existem duas gerações deste ser: a 1ª geração que são aqueles criados em laboratório e os filhos de alguém da 1ª geração que herdaram os traços genéticos de ambas as raças. Estes seres possuem físico superior, assim como alguns poderes naturais da espécie extraterrestre, tornando-os sobre-humanos. Os da 1ª Geração, como tiveram seu crescimento acelerado, possuem um número reduzido de Perícias e conhecimentos o que reflete as variações de seu custo. Para sua utilização veja detalhes no Livro do Personagem Aprimorado.

CYBER SOLDADO

(valor: zero ou 3 pontos)

Seres humanos parcialmente modificados com cibernéticos ou seres totalmente artificiais com aparatos de alta tecnologia inseridos em seu corpo, aumentando atributos, concedendo habilidades especiais etc. São criados ou modificados por organizações governamentais ou criminosas com acesso à tecnologia de ponta (ou até mesmo extraterrestre), normalmente o NORAD é a organização que mais se utiliza destes agentes. Possui 3 variações que identificam seu tipo e respectivamente custos próprios de aquisição. Para sua utilização veja detalhes no Livro do Personagem Aprimorado.

HUMANO APRIMORADO

(valor: 8 pontos)

Alteração genética que desenvolve, além dos limites humanos, características físicas e mentais (Atributos) de um ser humano. Desta forma, irá possuir maiores valores que podem ser distribuídos em um ou mais Atributos, podendo ultrapassar os limites humanos. Para sua utilização veja detalhes no Livro do Personagem Aprimorado.

MUTAGEN

(valor: 5 pontos)

Alteração genética que permite ao personagem desenvolver um raro poder que envolve invisibilidade própria e, em níveis mais avançados, expandir para objetos e outras pessoas que esteja tocando. Para sua utilização veja detalhes no Livro do Personagem Aprimorado.

MEIO-NOXTENIO

(valor: 10 pontos)

Altera o DNA de um humano fazendo uma mistura com o DNA de um alienígena do tipo Noxtenio (seres extraterrestres feitos de um tipo de metal orgânico). Com isto, o personagem se torna mais forte e resistente, com mais massa e uma pele repleta de minerais. Além de alta resistência contra ataques, pode desenvolver alguns poderes da espécie extraterrestre. Para sua utilização veja detalhes no Livro do Personagem Aprimorado.

NANOMETAL

(valor: 10 pontos)

Inclusão no corpo do humano com uma combinação de Nanorobôs (microscópicos robôs metálicos) que se adaptam ao DNA deste portador transformando sua estrutura e possibilitando desenvolver uma gama de poderes entre: pele metálica, aumento do tamanho dos membros, criação de armas naturais de metal, cura e regeneração etc. Para sua utilização veja detalhes no Livro do Personagem Aprimorado.

KERATITE (BIOARMADURA SIMBIÓTICA)

(valor: variável entre 3 e 10 pontos)

Um organismo de origem extraterrestre em estágio ovular/larval que se une a um hospedeiro humano e, nesta união, os dois passam a funcionar em simbiose: uma união de suas espécies coexistindo no mesmo corpo com benefícios mútuos. No caso o hospedeiro recebe poderes iniciais (que podem ser evoluídos e/ou desenvolver novos) enquanto alimenta com seu próprio corpo o organismo estranho. Sua união passa a ser como um corpo só, tendo o hospedeiro a consciência racional. Existe uma versão natural de Bioarmadura e outras 7 variações que foram combinadas geneticamente com o DNA de animais diversos, dando origem à novas formas e poderes para hospedeiros. Para sua utilização veja detalhes no Livro do Personagem Aprimorado.

MANIPULADOR DO KI

(valor: 10 pontos)

Lutadores marciais que conseguiram evoluir sua energia interior, chamada de Ki, e desenvolver poderes sobre-humanos capazes de igualar até os mais fortes seres sobrenaturais. Normalmente são lutadores marciais ou mesmo monges. Para sua utilização veja detalhes no Livro do Personagem Sobrenatural.

PORTADOR SINERGÉTICO

(valor: 8 pontos)

Seres humanos "contaminados" com experimentalmente com uma grande energia extraterrestre, vinda de um meteoro coletado pelo NORAD (mas com pedaços roubados por outras organizações). Este meteoro é ligado pela Energia Universal com dois planetas longínquos de pura energia, concedendo habilidades sobre-humanas e poderes especiais **aos "contaminados" por esta energia**. Para sua utilização veja detalhes no Livro do Personagem Aprimorado.

CONSECRATUS

(valor: 10 pontos)

Um Consecratus é um ser humano consagrado com poderes celestes e sendo membro da Ordem dos Executoris, um exército especial de Celestian com a missão de caçar fugitivos ou em missões de extermínio de ameaças na Terra. Além de habilidades físicas ampliadas, possuem poderes celestes específicos desenvolvidos por este grupo. Para sua utilização veja detalhes no Livro do Imaculados.

VAMPYR

(valor: 3 pontos)

Um humano afetado por uma doença de provável origem extraterrestre e extremamente contagiosa. Vive da necessidade de renovar o sangue como um vampiro e ainda por cima tem fraquezas contra o sol, mas não é um Vampiro de verdade. Seu corpo e mente, apesar de poderes e habilidades sobre-humanas que se desenvolvem com sua evolução, ainda são muito mais próximos ao homem normal do que os vampiros verdadeiros. Para sua utilização veja detalhes no Livro do Personagem Aprimorado.

PSÍQUICO

(valor: variável com mínimo de 1 ponto)

Homens que possuem uma mente mais evoluída que lhes permitem feitos incríveis através da força de suas mentes. Existem 11 tipos distintos de Poderes Psíquicos (Compreensão, Mediunidade, Domínio, Força Vital, Sensitividade, Projeção da Consciência, Psicoteleporte, Eletrocinese, Telecinese, Telecinese Tátil e Telepatia) e podem ser adquiridos em conjunto, até mesmo todos, desde que pagos os Pontos de Criação de personagem de cada um na construção da ficha. Para sua utilização veja detalhes no Livro do Personagem Sobrenatural.

- Na página seguinte apresentamos uma tabela resumo com as principais Raças, Subespécies e Categoriais Especiais próprias e seus respectivos indicativos de custo de aquisição na construção da ficha do personagem. Esta é apenas um guia resumido para o caso de uso dos respectivos livros e facilitar ao jogador comparar os custos e valores de cada um em uma só página.

RESUMO COM CUSTOS PARA RAÇAS E CATEGORIAS ESPECIAIS

CATEGORIAS ESPECIAIS		RAÇAS CELESTES	CUSTO
APRI MORADO	CUSTO		
Biomecanoide	+1 à +10	Anjo ou Anjo Caído: Querubim	+20
Cyber Soldado: Ciborgue	+3	Anjo ou Anjo Caído: Serafim	+26
Cyber Soldado: Androide	+3	Anjo ou Anjo Caído: Arcanjo	+36
Cyber Soldado: Human Cyber	zero	Anjo ou Anjo Caído: Guardian Celeste	+45
Humano Aprimorado	+8	Anjo ou Anjo Caído: Alto Arcanjo	+70
Mutagen	+5	Anjo ou Anjo Caído: Supremo Arcanjo	+100
Meio-Noxtenio	+10	Celestial (todos os tipos com exceção ao da Luz)	+30
Nanometal	+10	Celestial da Luz	+40
Keratite Gladius	+3	Nephilim: descendente de um Querubim	+15
Keratite Anfíbius	+3	Nephilim: descendente de um Serafim	+21
Keratite Araneus	+4	Nephilim: descendente de um Arcanjo	+27
Keratite Chitar	+4	Nephilim: descendente de um Guardian Celeste	+31
Keratite Escorpius	+5	Nephilim: descendente de um Alto Arcanjo	+37
Keratite Falco	+6	Nephilim: descendente de um Supremo Arcanjo	+46
Keratite Hydra	+8	Nephilim: descendente de um Principado Arcanjo	+53
Keratite Taurus	+10		
Vampyr	+3		
		RAÇAS NEFASTAS	CUSTO
		Azifh	+1
		Daemon: descendente de um Inferniano Inferior	+10
		Daemon: descendente de um Inferniano Ascendente	+16
		Daemon: descendente de um Inferniano Supremo	+24
		Demônio: Inferior de 3ª Categoria	+5
		Demônio: Inferior de 2ª Categoria	+15
		Demônio: Inferior de 1ª Categoria	+25
		Demônio: Ascendente de 3ª Categoria	+35
		Demônio: Ascendente de 2ª Categoria	+45
		Demônio: Ascendente de 1ª Categoria	+55
		Demônio: Superior de 3ª Categoria	+65
		Demônio: Superior de 2ª Categoria	+75
		Demônio: Superior de 1ª Categoria	+100
		Gárgula: caminho de alinhamento Urbano	+7
		Gárgula: caminho de alinhamento Guerreiro	+10
		Gárgula: caminho de alinhamento Mago	+15
		Demonita: Soldado	+20
		Demonita: Espada	+45
		Demonita: Lorde	+70
		Vampiro Linhagem Maestus (Transformado)	+10
		Vampiro Linhagem Maestus (Puro)	+11
		Vampiro Linhagem Creator, Hospitus ou Nosferatu (Transformado)	+12
		Vampiro Linhagem Creator, Hospitus ou Nosferatu (Puro)	+13
		Vampiro Linhagem Anguis, Doctore ou Nocte (Transformado)	+14
		Vampiro Linhagem Anguis, Doctore ou Nocte (Puro)	+15

APRIMORAMENTOS

Todas as regras e sistema de aquisição e pontos para Aprimoramentos já foram explicados no módulo básico do TSGen, de forma que apenas indicaremos aqui a listagem de Aprimoramentos positivos (Vantagens, indicados com sinal -, em referência a redução dos Pontos de Criação para sua aquisição) e negativos (Desvantagens, indicados com sinal +, em referência aos bônus concedidos aos Pontos de Criação devido sua aquisição) e seus respectivos custos. Não haverá detalhes aqueles já explicados no livro básico do sistema TSGen. Apresentaremos também uma listagem de novos Aprimoramentos exclusivos para esse cenário.

APRIMORAMENTOS GERAIS

Embora os Aprimoramentos Gerais sejam possíveis, a princípio, para qualquer ser, alguns são inviáveis para algumas Raças quando estas não têm como sofrer dessa desvantagem. Algumas vezes isto é mencionado, mas no fim fica decisão final à cargo do Mestre e do bom senso geral, podendo inclusive criar uma variação para o Aprimoramento em questão se achar viável em comum acordo entre Mestre e Jogador.

LISTA DE APRIMORAMENTOS VANTAJOSOS

Aguerrido (varia em -10 e -20)	Armas de Fogo (varia de -1 a -3)
Aliados (varia)	Articulações Ultraflexíveis (-3)
<u>FREQUÊNCIA:</u>	Âs Aéreo (varia em -1, -5 ou -10)
Zero – Padrão	Âs do Volante (varia em -1, -5 ou -10)
-2 – Regular	Âs em Duas Rodas (varia em -1, -5 ou -10)
-4 – Constante	Âs Marítimo (varia em -1, -5 ou -10)
<u>GRAU DE AMIZADE:</u>	Âs Radical (varia em -1, -5 ou -10)
Zero – Colega	Atratividade (-3)
-2 – Amigo	Biblioteca (varia de -1 a -7)
-4 – Família	Bom Senso (-1)
<u>TIPOS DE ALIADO (varia)</u>	Caçador de Demônios ou Anjos (varia em -1, -2, -4 ou -8)
Alma Dupla (-4 ou -10)	Caçador de Extraterrestres (varia em -1, -2, -4 ou -8)
Alma Pura (-7)	Cálculos Instantâneos (-1)
Ambidestria (-10)	Caminhador Sombrio (-7)
Andrógino (-3)	Capaz de Enxergar Auras (-10)
Anjo da Guarda (-2 ou -10)	Capaz de Enxergar Espíritos (-4)
Antecedentes Incomuns (varia)	Clube Noturno (-8)
Aparência Inofensiva (-3)	
Aptidão para Informática (varia em -3, -7 ou -12)	
Aptidão para Mecânica (varia em -3, -7 ou -12)	

Comunicação em Sonho (-2)

Concentração (-4)

Condições Financeiras (varia)

Zero – Média

-2 – Média/alta

-5 – Confortável

-7 – Bem de vida

-10 – Rico

-12 – Muito rico

-15 – Podre de rico

Conhecimento Místico de Previsão (-3)

Conhecimento Sobrenatural (-2)

Contatos (varia)

Controle de Multidões (-2)

Corajoso (-1)

Destino (-15)

Digno de Pena (-1)

Elegância (-1)

Empatia com Animais (varia)

Empatia Emotiva (-2)

Equilíbrio Perfeito (-3)

Estômago de Ferro (-2)

Exímio Atirador (-6)

Exímio Atirador de Elite (-4)

Exímio Espadachim (-15)

Exímio Lutador (-15)

Facilidade para Línguas (-1)

Fé Verdadeira (-4)

Forças Militares (varia)

Fúria Berserker (-7)

Furtivo por Natureza (-3)

Gênio (-15)

Gordura Protetora (-5)

Gremilint (-9)

Guardião de um Artefato Importante (varia em -10, -20, -30, -40, -50 ou -60)

Hierarquia Militar (varia entre -1 e -20)

Hipoalgia (-10)

Identidade Secreta (-3)

Influência (varia entre -2 a -30)

Imunidade (-1)

Jovial (-1)

Mansão (varia)

-5 – Mansão Básica

-10 – Mansão Grande

-15 – Mansão Imensa

Adicionais acumulativos:

-1 – Cães de Guarda

-1 – Criados

-2 – Segurança Armada

-5 – Segurança Armada Especializada

Adicionais únicos:

-1 – Cerca

-3 – Cerca Eletrificada

-1 – Sistema de Segurança Monitorado

Memória Eidética (-8 ou -16)

Mentor Espiritual (-8)

Mutante ou Prodígio (varia em -8, -12 ou -16)

Nacionalidade Falsa (-1)

Noção exata do tempo (-1)

Objetivo Condutor (-4)

Olhar da Verdade (-2)

Patrono (-3)

Presença Invisível (-2)

Provação Divina (varia em -3, -6 ou -10)

Recuperação Alígera (-2)

Reflexos em Combate (varia em -20 ou -40)

Reputação ou Fama (varia)

Resistência à Venenos Naturais (-1)

Resistência Psíquica Natural (-15)

Sábio Especialista (-10)

Sentidos Aguçados (-7)

Sensitivo (varia)

-2 – Sonhos de Revelação:

-15 – Perceber Presença Sobrenatural:

-20 – Detectar Mentira:

-20 – Localizar Objetos:

-25 – Localizar Pessoas:

-25 – Radar Sensitivo:

-30 – Prever Breve Futuro:

-40 – Noção de Perigo:

-50 – Mira Extra-Sensorial:

Senso de Direção (-1)

Sentido Numérico (-1)

Sono Leve (-2)

Sorte (varia)

-1 – Sorte no Jogo:

-6 – Sorte em Jogos:

-10 – Sorte Plena:

Sortudo (-2)

Talento Artístico (-1)

Talento Musical (-1)

Talento para Matemática (-1)

Tolerância Alcoólica (-1)

Temperamento Calmo (-3)

Tranquilizador (-1)

Visão Noturna (-3)

Vontade de Ferro (varia em -10, -18 e -26)

Vontade de Viver (varia em -1, -10 e -20)

Voz Melodiosa (-1)

LISTA DE APRIMORAMENTOS DESVANTAJOSOS

Ageusia (+2)

Albinismo (+25)

Alcoólatra (+20)

Alergia (+3)

Alergia Grave (+10)

Alma Vendida (+7)

Amaldiçoado (varia)

+5 – Gago Discursivo

+5 – Toque Letal

+20 – Criar Inimizades

+40 – Perseguidor Implacável

Analfabeto (+7)

Antecedentes Incomuns (varia)

Arrogante (+1)

Assassino Serial (+8)

Assombrado (+6)

Albinismo (+25)

Aura Negra (+10)

Azar (+30)

Azarado (+10)

Boemia Compulsiva (+10)

Canibal (varia em +6 ou +10) *

Cobiça (+2)

Código de Honra (varia)

- +5 – Código de Honra do Bandoleiro
- +7 – Código de Combate
- +10 – Código de Honra do Cavaleiro
- +15 – Código do Caçador
- +16 – Código de Área
- +20 – Código da Derrota
- +30 – Código dos Heróis

Complexo de Culpa (+5)

Complexo de Inferioridade (+40)

Compulsão as Drogas (varia em +7 ou +20) *

Condições Financeiras (varia)

- +10 – Falido/mendigo
- +9 – Garoto de rua
- +8 – Miserável
- +6 – Pobre
- +4 – Batalhador
- +2 – Média baixa

Corrompido (+8)

Covardia (+2)

Credulidade (+20)

Curioso (+1)

Daltonismo (varia em +2 ou +7)

Deficiente Físico (varia)

- +15 – Uma mão
- +20 – Um braço ou uma perna
- +25 – Um olho ou cego de um
- +25 – Não tem as mãos
- +30 – Não tem os braços
- +40 – É cego

+40 – Paraplégico

+50 – Tetraplégico

+60 – Não tem movimento

Deformidade (+15)

Dependente (varia de +8 a +40)

Desastrado (+10)

Desfigurado (varia em +1, +2, +4, +6 ou +10)

Dificuldade de Fala (+3)

Disopía

MIOPIA (varia em +2, +4 ou +6)

HIPERMETROPIA (varia em +4, +6 ou +8)

Disosmia (varia)

- +1 – Para humanos e outros seres que não possui nenhuma capacidade natural especial sobre o sentido do Olfato;
- +20 – Para seres que possuem habilidade natural olfativa sobre-humana (algumas subespécies de Licantropos, por exemplo).

Distração (+20)

Distúrbios Psicológicos (varia)

1) Distúrbios Ansiosos:

- +2 – Obsessão
- +3 – Estresse
- +4 – Paranoia

2) Desordens cognitivas:

- +4 – Depressão
- +2 – Melancolia
- +10 – Mania
- +15 – Catatonia
- +15 – Amnésia
- +25 – Alucinado
- +30 – Homicida*

3) Distúrbios de Personalidade:

- +2 – Múltipla Personalidade
- +5 – Hiperatividade
- +8 – Passividade

4) Distúrbios Psicóticos:

- +1 – Fantasia Leve
- +5 – Fantasia Moderada
- +15 – Fantasia Grave
- +20 – Fantasia de Extrema Gravidade
- +20 – Quixotismo
- +40 – Megalomania

5) Distúrbios de Autocontrole:

- +1 – Viciado em jogos
- +2 – Cleptomaniaco
- +2 – Dipsomania

7) Distúrbios do Sono:

- +3 – Sonambulismo
- +15 – Hipossônia
- +25 – Insônia
- +30 – Hipersônia

8) Distúrbios Somatotrópicos:

- +2 – Hipocondria
- +5 – Neurose

Duro de Ouvido (+5 ou +15)

Epilepsia (+10)

Excesso de Confiança (+8)

Excesso de Suor (+3)

Fanatismo (+10)

Fanfarronice (+2)

Ferro Frio (+40)

Fúria (+15)

Gastar Compulsivamente (+2)

Gatilho Explosivo (+2)

Generosidade Compulsiva (+15)

Gigantismo (+10)

Gosto Excêntrico (+7)

Gremilint (+3)

Gula (+1)

+2 – Mitomania

+6 – Piromania

6) Fobias e Filias:

- +1 – Filia
- +1 – Fobia Leve Incomum
- +5 – Fobia Grave Incomum
- +10 – Fobia Leve Rotineira
- +30 – Fobia Grave Rotineira

Hábitos Detestáveis (+1)

Hemofilia (+60)

Hesitante (+50)

Hiperalgia (+50)

Honestidade (+7)

Idade (+10 para cada 5 anos acima de 40)

Identidade Trocada (varia em +1 ou +5)

Impulsividade (+7)

Inimigos (varia)

Intolerância (varia em +1, +65 ou +10)

Inveja (+1)

Justiceiro (+10)

Justo (+10)

Jussivo (+1)

Juvenil (+3 por ano)

Machista (+1)

Magreza (varia em +25 ou +50)

Mal-encarado (+3)

Marca do Predador (+3)

Materialista (+1)

Mau Humor (+1)	Sangramento (+40)
Mira Ruim (varia em +4, +6, +8 ou +10)	Sanguinolência (+1)
Mofino (+1)	Sarcasmo (+1)
Mudez (+5)	Segredo (varia)
Nacionalista (+4)	Senso do Dever (varia)
Nanismo (varia em +11 ou mais)	Sono Pesado (+10)
Narcisista (+2)	Supersticioso (+15)
Nefrítico (+15)	Suscetibilidade a Magia (+10)
Obesidade (+2)	Suscetibilidade ao Sobrenatural (+25)
Obesidade Mórvida (+50)	Suspeito (varia em +3 ou +5)
Objeto Sentimental (+4)	Tagarela (+1)
Obtuso (+22)	Teimosia (+1)
Ódio (+8)	Temerário (+1)
Pacifismo	Timidez
+15 – Autodefesa	+1 – Suave
+30 – Incapaz de matar	+5 – Grave
+50 – Total pacifismo	+30 – Paralisante
Paralisia em Frente ao Combate (+55)	Traficante (varia entre +2 a +15)
Perda Terrível (+10)	Traidor (+1)
Poltergeist (+7)	Traumatizado (+3)
Portador de Artefato Maldito (varia entre +1 e +30)	Vesgo (+16)
Preguiça (+1)	Vingança (varia)
Provençal por Natureza (+5)	Vontade Fraca (+20)
Pupilo (+1)	Voto (varia)
Reputação ou Fama (varia)	+2 – Voto de Castidade:
Sadismo (+3)	+2 – Voto de Abstinência:
	+10 – Voto de Pobreza:
	+20 – Voto de Obediência:

* este Aprimoramento precisa ser autorizado pelo Mestre devido ao peso psicológico que possa ter. **Aconselhamos que jogadores menores de idade NÃO sejam autorizados a ter este Aprimoramento**, assim como em grupos que tenham estes jogadores menores de idade, mesmo que não sejam estes que desejam ter este Aprimoramento.

APRIMORAMENTOS EXCLUSIVOS

Serão apresentados alguns Aprimoramentos exclusivos para este cenário apresentado neste livro. Embora possam ser, a princípio, de acesso geral, aconselhamos o Mestre olhar com atenção os benefícios para não desbalancear o jogo se aplicado para outras Raças, além de Humano, ou mesmo para Humanos com Categorias Especiais que já concedem poderes. Se não for um problema para a campanha, o Mestre pode permitir, ou mesmo pode aumentar seu custo em alguns casos, até mesmo dobrando o valor se achar viável (lembre-se que isso deve ser equilibrado, se exagerar, melhor dizer que não é permitido). Além disso, alguns são inviáveis para algumas Raças quando estas não têm como sofrer da desvantagem em questão por questões especiais de seus poderes que anulariam a mesma. Se preferir, o Mestre também pode criar variações em comum acordo com o Jogador.

LISTA DE NOVOS APRIMORAMENTOS

Artefato de Alta Tecnologia (varia)

Possuidor de uma arma, artefato ou aparelho de origem extraterrestre e/ou de alta tecnologia construído por alguma organização que tenha tecnologia e conhecimento para tal – provavelmente com tecnologia de outro mundo. Normalmente é necessária uma boa história para explicar por que e como o adquiriu tal item.

+15 – Bomba Craniana: cirurgicamente foi instalado um pequeno explosivo na base do cérebro do personagem. A remoção cirúrgica deste é tão delicada que o risco de matar o hospedeiro é extremamente alta. Provavelmente alguém o obrigará a cumprir ordens com a ameaça de explodir sua cabeça, se não fizer o que mandarem. Entretanto, é mais provável que o personagem nem saiba de sua existência e só seja usado para queima de arquivo (veja detalhes no *Anexo 1: Armas e Artefatos Especiais*);

+15 – Chip Indutor de Vontade: um chip indutor de ordens foi colocado na base do cérebro do personagem. Através desse chip, uma determinada pessoa ou organização é capaz de controlar a vontade do personagem e lhe dar uma determinada ordem – durante esse momento, o hospedeiro estará em um estado de transe, seguindo exatamente o que foi dito, sem chance de reagir e sem capacidade de explicar aos amigos o porquê de suas atitudes. Os mais atentos podem perceber que a expressão do personagem mudará, assim como seu olhar passará a ter uma expressão mais assustadora. O próprio personagem não saberá como explicar essa mudança de atitude e tentará mudar de assunto – como parte do comando padrão implantado neste dispositivo. A remoção cirúrgica deste é tão delicada quanto da Bomba Craniana – embora não cause uma explosão, mas pode ocasionar um derrame;

+1 – Implante Localizador: um micro dispositivo eletrônico foi implantado no corpo do personagem; através deste dispositivo podem lhe localizar (obviamente quem o pôs). Para piorar, ele provavelmente não tem ideia da existência desse artefato. A remoção cirúrgica deste é tão delicada quanto o da Bomba Craniana e normalmente é colocado em área similar (veja detalhes no *Anexo 1: Armas e Artefatos Especiais*);

-1 – Pistola Eletroperturbadora

Pistola de origem extraterrestre (Raça Kretaliana) especialmente criada para atordoar Noxtenios (outro ser extraterrestre). Não tem efeitos em outras criaturas, com exceção de seres com Nanometal (veja detalhes no *Anexo 1: Armas e Artefatos Especiais*);

-2 – Pistola Laser EXP-5

Originalmente, este modelo foi criado pela CIA após a análise de uma arma Noxteniana. Consiste em um tipo de pistola tecnológica capaz de disparar raios laser de alta intensidade (veja detalhes no *Anexo 1: Armas e Artefatos Especiais*);

-6 – Pistola Laser EXP-F1

Como na versão Pistola Laser EXP-5, embora em um modelo semiautomático (veja detalhes no *Anexo 1: Armas e Artefatos Especiais*);

-8 – Espada de Energia Orgânica

Uma arma de origem extraterrestre, mais precisamente da Raça dos Kretalianos. Consiste em um tipo de pegador de metal negro com 20cm de altura em que, feita devida pressão em ponto específico, ativa um tipo de lâmina dupla de energia que só afeta matérias orgânicas, atravessando qualquer matéria inorgânica como se não existisse. (veja detalhes no *Anexo 1: Armas e Artefatos Especiais*);

-8 – Lâminas VM

Com este Aprimoramento, o personagem pode escolher uma arma branca, de preferência de combate corpo a corpo (seria inviável uma flecha, já que teria sempre de buscar a mesma para dispará-la novamente), e indicar que esta possui este tratamento, fazendo com que a mesma tenha maior capacidade de dano (veja detalhes no *Anexo 1: Armas e Artefatos Especiais*);;

-9 – Capacete Tech

Um tipo de capacete com sistema de alta tecnologia, provavelmente oriundo de algum experimento de organização paramilitar ou mesmo em estudos de artefatos extraterrestres. Seu plug interno se conecta com as ondas mentais do usuário, permitindo ativar, mentalmente, ações de comando de seus acessórios (veja detalhes no *Anexo 1: Armas e Artefatos Especiais*);

-10 – Espada de Força Kretaliana

Também desenvolvida, originalmente, pelos Kretalianos. Entretanto, esta versão gera energia plasmática que corta tanto orgânicos quanto inorgânicos (veja detalhes no *Anexo 1: Armas e Artefatos Especiais*);

-10 – Pistola Neuroperturbadora

Criada pelo NORAD para atordoar qualquer ser que possua neurônios. Causa o desligamento provisório entre a comunicação entre os neurônios e o corpo – bloqueando os movimentos da vítima. Seu feixe de energia pode atravessar até 20cm de espessura de qualquer defesa (veja detalhes no *Anexo 1: Armas e Artefatos Especiais*);

-15 – Arma Neurodestruidora

Criada pelo NORAD para causar forte dano atordoante, afetando todas as células nervosas de um ser orgânico, causando dano de atordoamento (veja detalhes no *Anexo 1: Armas e Artefatos Especiais*);

-20 – Pistola Iônica

Arma de altíssima tecnologia que permite disparar feixes de Íons de alta capacidade destrutiva. Seu feixe atravessa estruturas inorgânicas por até 1m de grossura, causando uma frequência destrutiva em objetos eletrônicos e mortal em seres orgânicos (veja detalhes no *Anexo 1: Armas e Artefatos Especiais*);

-25 – Lâmina Estelar

Um tipo de espada desenvolvida por alienígenas chamados Noxtenios. Sua base (pegada) é feita em um metal muito resistente, enquanto sua grande lâmina é feita de Aço Estelar, o metal mais leve e resistente do universo. Considerada a arma (Não sobrenatural) mais afiada do universo (veja detalhes no *Anexo 1: Armas e Artefatos Especiais*);

-30 – Arma de Aço Estelar

Outro tipo de Arma Branca, de formato humano, feita com Aço Estelar. Como o NORAD já tem o conhecimento de como desenvolver qualquer arma com o Aço Estelar, isto é possível, embora sua criação seja ainda muito cara e o material usado muito

raro, inclusive porque o metal usado é de naves extraterrestres (de Noxtenios) caídas, sendo assim limitada a sua produção. Ainda mais raro é encontrar armas feitas por outras organizações (veja detalhes no *Anexo 1: Armas e Artefatos Especiais*);

-25 – Fuzil Iônico

Como nas regras da pistola, mas com um formato similar um rifle, ou seja, tem mais potência que a pistola (veja detalhes no *Anexo 1: Armas e Artefatos Especiais*);

-30 – Nave Extraterrestre

O personagem encontrou uma nave extraterrestre (ou qualquer outra nave com tecnologia de OVINI) e conseguiu ficar com ela. Sempre que levanta voo, a nave poderá ser vista do chão e/ou perseguida por caças, mas é difícil a maioria das aeronaves alcançar quando estiver em sua velocidade máxima. Para pilotá-la exige teste da Perícia Pilotagem, Subgrupo Jato Militar ou Nave Espacial, e, para entender seus demais comandos, diferentes da pilotagem em sim, deve ter Ciências Proibidas, Subgrupo OVNI (veja detalhes no *Anexo 1: Armas e Artefatos Especiais*).

.Pode ainda acrescentar um dos itens abaixo para a nave, aos quais devem ser somados ao valor base indicado anteriormente (veja todos os detalhes de cada acessório abaixo no *Anexo 1: Armas e Artefatos Especiais*):

-1 – Controle Automático: sistema de controle de trajetória automático, após definir rota no sistema;

-1 – Sistema de Monitoramento: sistema visual que monitora toda a nave e pode ser visto por um painel na cabine de comando, também permite usar um tipo de autofalante emitindo som da cabine de comando;

-1 – Sistema Holográfico: permite, da Cabine de Controle, gerar qualquer tipo de imagem holográfica em qualquer lugar da nave com área para isso. Podendo mostrar o visual externo visto da cabine, gerar imagem de qualquer um analisado previamente pelo sistema;

-3 – Console de Comando: um pequeno aparelho que gera comunicação com a nave e seu sistema, permitindo enviar comandos básicos à nave, mesmo estando fora dela – se tiver uma AI na nave, pode se comunicar com ela como se fosse um comunicador. Os comandos podem ser por voz ou por digitação codificada;

-5 – AI de Controle: o sistema possui um tipo de inteligência artificial que monitora todo o sistema. Tem ainda controle de acessos e capacidade de comandar a nave por uma rota ou mesmo pode tomar decisões próprias com base nos interesses e cuidados com seu comandante (dono/proprietário da nave, no caso, provavelmente o personagem com esta Vantagem que, de alguma forma consciente ou acidentalmente, conseguiu ser considerado como tal). Possui um sistema de receptor de som interno, de forma que pode receber as ordens do proprietário em qualquer lugar da nave. Tem custo de energia para a nave;

-5 – Radar de Movimento: sistema de monitoramento capaz de detectar movimento e identificar se é nave/veículo ou ser vivo. Tem custo de energia para a nave;

-6 – Velocidade Aprimorada: sua velocidade máxima orbital (dentro da atmosfera de um planeta) pode chegar até Mach 10 (10 vezes a velocidade do som: 12.250km/h) e atingir até Velocidade Galática nível 3 (3x a Hipervelocidade Espacial padrão). Tem custo de energia para a nave;

-9 – Sistema de Defesa: pode gerar um tipo de escudo de energia invisível que reveste toda a estrutura externa da nave. Tem custo de energia para a nave;

-9 – Radar de Auto Camuflagem: um radar especial para detecção de movimento espacial, permitindo detectar objetos voadores mesmo com sistema de camuflagem. Tem custo de energia para a nave;

-15 – Sistema de Ataque de Feixes: possui um par de canhões de feixe de energia capazes de disparar simultaneamente, ou não. Tem custo de energia para a nave;

-15 – Sistema de Camuflagem: permite ativar sistema que torna a nave e tudo dentro dela, invisíveis ao olho nu e para radares terrestres, assim como a maioria de outros radares de outras naves (salvo aqueles com um sistema, raro de Radar de Auto Camuflagem). Tem custo de energia para a nave.

Posição Criminosa (varia)

Muito similar à *Hierarquia Militar*, mas voltado para a posição de poder que um personagem tem em uma organização criminosa a que pertence. Da mesma forma, dependendo da posição, é indicado ao fim a média salarial que ganha (mencionado como Condições Financeiras, veja este Aprimoramento no Livro Básico do sistema TSGen). Caso queira ser membro de alguma organização criminosa e não queira gastar pontos de Aprimoramento para tal, considere como o nível mais baixo da instituição, como um reles capanga ou bandido subalterno mais comum (Condições Financeiras: média). Segue alguns exemplos:

- 4 – Posição de destaque na organização (Condições Financeiras: média/alta);
- 8 – Posição de destaque com pequeno poder de liderança na organização (Condições Financeiras: confortável);
- 12 – Posição de destaque com razoável poder de liderança na organização (Condições Financeiras: confortável);
- 16 – Posição de grande destaque com grande poder de liderança na organização (Condições Financeiras: confortável);
- 20 – Um dos principais membros de confiança do líder de um dos tentáculos, tendo um grande poder de liderança na organização e reconhecido na mesma (Condições Financeiras: bem de vida).

OBS.: pode ser usado com as mesmas características, mas com o nome de *Posição Organizacional* (mantendo os mesmos valores e características), mas voltado para a SHADOS ou qualquer outra organização que não seja governamental ou criminosa.

PERÍCIAS

Todas as regras e sistema de aquisição de Perícias já foram explicados no módulo básico do TSGen, de forma que apenas indicaremos aqui a listagem de Perícias. Não haverá detalhes aqueles já explicados no livro básico, com exceção de possíveis novas Perícias indicadas ao final.

LISTA DE PERÍCIAS

ANÁLISE DE ESTILO (INT) >> IN

ANIMAIS* >> IN

Tratamento de Animais (INT)

Treinamento de Animais (INT)

Montaria (AGI)

Veterinária (INT) >> TEC

ARMADILHAS* >> TEC

Armadilhas Mecânicas (INT)

Armadilhas Eletrônicas (INT)

ARMAS BRANCAS* (DES/DES) >> IN

Alguns Subgrupos possíveis: Balisong, Bastão, Chakram, Chicote, Espada Chinesa, Espada Cimitarra, Espada Curta/Gládio, Espada Katana, Espada Longa, Espada Montante, Espada Nodashi, Espada Sabre, Espada Wakizashi, Faca, Facão, Foice Curta, Foice Longa, Katar, Kusari-Fundo, Kusarigama, Lança Alabarda, Lança Bi/Tridente, Lança Curta, Lança Longa, Leque, Maça de Armas, Machadinha, Machado, Machado de Guerra, Mangual, Martelo de Combate, Porrete/Clava, San Jie Gun, Tonfa etc.

ARMAS BRANCAS DE ARREMESSO* (DES) >> IN

Alguns Subgrupos Possíveis: Adaga de arremesso, Dardo, Chakram, Faca, Facão, Foice Curta, Lança Alabarda, Lança Bi/Tridente, Lança Curta, Lança Longa, Leque, Machadinha, Shuriken etc.

ARMAS BRANCAS DE DISPARO* (DES /0) >> IN

Alguns Subgrupos Possíveis: Arco, Azagaia, Besta, Funda, Zarabatana etc.

ARMAS BRANCAS NATURAIS* (DES ou AGI – varia com o tipo) >> IN

Alguns Subgrupos Possíveis: Arpão, Asas, Casco,

Chifres, Ferrão, Garras, Presas, Tentáculo etc.

ARMAS BRANCAS DE DEFESA: ESCUDO ou BROQUEL (DES) >> IN

ARMAS DE ARTILHARIA* (INT) >> TEC

Alguns Subgrupos Possíveis: Balestra, Canhão (até século XV), Catapulta etc.

ARMAS DE FOGO* (DES) >> IN

Alguns Subgrupos Possíveis: Armas Antigas, Armas Pesadas, Escopeta, Metralhadora, Pistola, Revólver, Rifle (inclui os de caça/espingardas ou militar), Submetralhadora etc.

ARMAS DE FOGO: ARREMESSO DE GRANADA (DES) >> IN

ARMEIRO (FERREIRO OU CARPINTEIRO) (DES) >> IN

ARTES*

Arquitetura (INT) >> TEC

Artesanato* (DES) >> IN

Subgrupos possíveis: Acrílico, Madeira, Pedra etc.

Atuação (CAR) >> IN

Canto (CAR) >> IN

Crítico de Arte (PER) >> IN

Subgrupos possíveis: qualquer de outra arte para indicar a qual é um crítico

Culinária (PER ou DES) >> IN

Dança (AGI) >> TEC

Desenho e Pintura (DES) >> TEC

Escapismo (AGI) >> TEC

Escultura* (DES) >> TEC

Subgrupos possíveis: Madeira, Barro, Pedra etc.

Fotografia (PER) >> IN

Ilusionismo (INT) >> TEC

Instrumentos Musicais* (DES) >> TEC

Subgrupos possíveis: Acordeão, Afoxé, Agogô, Alaúde, Atabaque, Baixo, Bandolim, Banjo, Batá, Bateria, Berimbau, Berrante, Bumbo, Castanhola, Cavaquinho, Chimbalo, Chocalho, Cítara, Clarinete, Contrabaixo, Cuíca, Fagote, Flauta, Flautim, Gaita, Gaita de Fole, Guitarra, Harpa, Lira, Oboé, Ocarina, Órgão, Pandeiro, Piano, Pífaro, Pife brasileiro, Pratos, Reco-reco, Repinique, Saxofone, Sino, Surdo, Tambor, Tamborim, Tantã, Teclado, Tom-tom, Triângulo, Trombone, Trompa, Trompete, Tuba, Viola, Violino, Violoncelo, Xilofone, Zabumba etc.

Jardinagem (DES) >> TEC

Joalheria (DES) >> TEC

Prestidigitação (DES) >> TEC

Redação* (INT) >> IN

Alguns subgrupos possíveis: Aventura, Drama, Fantasia, Ficção Científica, Infanto-Juvenil, Reportagem Jornalística, Romance, Infantil, etc.

ARTES MARCIAIS* (AGI/AGI) >> TEC

Alguns Subgrupos Possíveis: Aikidô, Arte Militar, Boxe, Capoeira, Full Contact, Hapkidô, Jeet Kune Do, Jiu-Jitsu, Judô, Karatê, Kendô, Kenjutsu, Kenpô, Kombato, Krav Magá, Kung Fu/Wushu, Luta Greco-Romana, Luta Livre, Muay Thai, Ninjutsu, Sambo, Sanshou, Savate, Sôjutsu, Submission Wrestling, Sumô, Taekwondo, Tai Chi Chuan etc.

ARTÍFICE* (DES) >> IN

Alguns subgrupos modernos: Carpintaria (Madeira), Costureiro (Tecidos), Coureiro (Couros), Ferreiro (Metais), Pedreiro (Pedras), Sapateiro (Sapatos – Couro Rígido), Eletricista (Fiação elétrica), Encanador (Hidráulica).

AVALIAÇÃO DE OBJETOS* (PER) >> TEC

Alguns subgrupos possíveis: Antiguidades, Gemas, Metais Valiosos (Ouvires), Obras de Arte etc.

BLEFAR (INT) >> IN

BRIGA (AGI/AGI) >> IN

CAMUFLAGEM (PER) >> IN

CIÊNCIAS* (INT) >> IN

Agricultura
Anatomia
Antropologia
Arqueologia
Astronomia
Botânica
Criminalística
Direito e Jurisprudência
Ecologia
Filosofia
Física
Genética
Geografia
Geologia
Heraldica
Herbalismo
História
Literatura
Matemática
Meteorologia
Pedagogia
Psicologia
Química
Sociologia
Teologia
Ufologia
Zoologia

CIÊNCIAS PROIBIDAS* (INT) >> TEC

Alquimia
Astrologia
Búzios
Extraterrestres*
Alguns subgrupos possíveis: Noxtenios, Kretalianos etc.
Ocultismo
Psionismo
Raça Sobrenatural*
Alguns subgrupos possíveis: Anjos, Trols, Goblins, Celestiais, Daemons, Demônios, Azifhs, Gárgulas, Lupinos, Nephilins, Corvius, Vampiros etc.

Rituais

Tarô

Teoria da Magia

CONDUÇÃO* (AGI) >> IN

Alguns subgrupos possíveis: Automóveis, Bicicletas, Caminhão, Carro de Corrida, Carroça/Diligência, Hovercraft, Ônibus, Motocicleta, Barco, Lancha, Máquinas Pesadas etc.

Contorcionismo (AGI) >> TEC

DISFARCE* (INT)

Maquiagem >> IN

Efeitos Especiais >> TEC

ELETRÔNICA (INT) >> TEC

ENGENHARIA* (INT) >> TEC

Alguns subgrupos possíveis: Aeronáutica, Alimentos, Civil, Computação, Demolições, Elétrica, Eletrônica, Genética, Materiais, Mecânica, Mecatrônica, Naval e química.

ESCUTAR (PER) >> IN

ESPORTES* >> IN

Acrobacia (AGI)

Arremesso* (DES)

Alguns subgrupos possíveis: de Combate, de lança, de dardo, de disco, de peso etc.

Corrida (CON)

Escalar/Alpinismo (FR)

Mergulho (CON)

Natação (AGI)

Paraquedismo (AGI)

Salto (AGI)

Outros subgrupos possíveis de Esporte: Basquete (DES), Canoagem (CON), Esqui (AGI), Futebol (AGI), Patins (AGI), Pesca (PER), Salto Ornamental (AGI), Skate (AGI), Snowboard (AGI), Tênis (DES) e Voleibol (DES).

ESQUIVA (AGI) >> IN

ETIQUETA* (CAR) >> TEC

Alguns subgrupos possíveis: Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza, Submundo.

EXPLOSIVOS (INT) >> TEC

FALSIFICAÇÃO* (INT) >> TEC

Alguns subgrupos possíveis: Documentos, Esculturas, Fotografia, Joalheria, Pinturas.

FURTAR (DES) >> IN

FURTIVIDADE (AGI) >> IN

IDIOMAS* (INT) >> TEC

Alguns subgrupos possíveis: Africâner, Albanês, Apache Ocidental, Alemão, Árabe, Austríaco, Basco, Bengalês, Búlgaro, Cambojano, Cantonês, Cheyenne, Chinês/Mandarim, Coreano do Norte, Coreano do Sul, Croata, Curdo, Escocês, Eslovaco, Esloveno, Espanhol, Filipino, Finlandês, Francês, Grego, Hebraico, Hindi, Hindu, Holandês, Húngaro, Inglês, Irlandês, Italiano, Japonês, Navajo, Norueguês, Polonês, Português, Romeno, Russo, Sérvio, Sueco, Tailandês, Tibetano, Turco, Vietnamita, entre as mais de 5.000 línguas e dialetos pelo mundo.

IDIOMAS ANTIGOS* (INT) >> TEC

Alguns subgrupos possíveis: Aramaico, Egípcio Arcaico, Gaulês, Grego Antigo, Hebraico Antigo, Hieróglifos (especificar origem e período), Latim etc.

INFORMÁTICA* (INT) >> TEC

Computação

Hacker

Programação

Programação Gráfica

Manutenção

JOGOS* >> IN

Cartas (PER)

Tabuleiro (INT)

Videogames (DES)

RPG (INT)

LEGISLAÇÃO* (INT) >> IN

Alguns subgrupos possíveis: Comercial, Civil,

Governmental, Internacional, Criminalista etc.

LINGUAGENS CODIFICADAS* >> TEC

- Braile (PER – relacionado ao Tato)
- Código Morse (PER – relacionado à Audição)
- Criptografia (INT)
- Linguagem de Sinais (PER – relacionado à Visão)
- Leitura Labial (PER – relacionado à Visão)

LINGUAGEM CORPORAL (PER) >> TEC

MANIPULAÇÃO* >> IN

- Empatia (CAR)
- Hipnose (INT)
- Interrogatório (INT)
- Intimidação (CAR)
- Lábia (CAR)
- Liderança (CAR)
- Sedução (CAR)
- Tortura (INT)

MANUSEIO DE FECHADURAS * >> TEC

- Fechaduras Mecânicas (DES)
- Fechaduras Eletrônicas (INT)

MECÂNICA (DES) >> TEC

MEDICINA *

- Cirurgia (DES) >> TEC
- Primeiros Socorros (INT) >> IN
- Psiquiatria (CAR) >> TEC
- Especialidades (INT) >> TEC

MEDITAÇÃO (VON) >> IN

MINERAÇÃO (PER) >> TEC

NAVEGAÇÃO (INT) >> TEC

NEGOCIAÇÃO *

- Barganha (CAR) >> IN

Burocracia (INT) >> TEC

Contabilidade (INT) >> TEC

ORATÓRIA (CAR) >> IN

ORNAR (PER) >> IN

PESQUISA E INVESTIGAÇÃO (PER) >> IN

PILOTAGEM* (AGI) >> TEC

Alguns subgrupos possíveis: Helicóptero, Jato Comercial, Jato Militar, Ônibus Espacial, Ultraleve, Asa Delta, Nave Espacial (deve definir qual nave específica e ter uma boa justificativa em histórico de personagem para isso) etc.

PONTOS DE PRESSÃO (INT) >> TEC

PRONTIDÃO (REF) >> ESP

RASTREIO (PER) >> TEC

REFLEXOS DEFENSIVOS (REF) >> ESP

ROBÓTICA (INT) >> TEC

SACAR RÁPIDO* (DES) >> IN

Subgrupos possíveis: Arcos, Armas Brancas de Haste, Armas Pesadas/Metralhadoras, Bestas, Chicote, Espadas, Facas/Adagas, Funda, Pistolas e Revólveres, Rifles/Escopetas/Submetralhadoras etc.

SOBREVIVÊNCIA* (PER) >> IN

Alguns subgrupos possíveis: Ártico/Geleiras, Cavernas, Desertos, Florestas, Ilhas, Montanhas, Oceanos, Pântanos, Planícies, Selvas, Vulcões.

TÁTICAS MILITARES (INT) >> TEC

VENEFÍCIO (INT) >> TEC

VENTRILOQUISMO (INT) >> TEC

NOVAS PERÍCIAS

CIÊNCIAS PROIBIDAS* (INT) >> TEC

Determina quanto o personagem sabe sobre assuntos alternativos e fora do contexto comum das pessoas. Em altos níveis esta Perícia pode ser perigosa, pois quanto mais uma pessoa conhece sobre o mundo das Ciências Proibidas, mais visado será por aqueles que desejam manter ocultos estes segredos. Assim como a Perícia Pesquisa/Investigação, o uso constante de Ciências Proibidas pode estragar uma Aventura – e não deve ser permitido pelo Mestre o uso excessivo de modo a desequilibrar a crônica ou história principal. Esta Perícia deve ser testada sempre que algo exigir conhecimento sobre coisas escondidas do público. Geralmente um personagem não pode ter pontos nesta Perícia e em seus Subgrupos durante a criação do personagem, apenas com pontos obtidos conforme avança de nível ou com Aprimoramentos específicos – algumas vezes é permitido de acordo com o histórico do mesmo. Todas estas limitações geralmente aplicam-se apenas em cenários de horror, onde os mistérios ocultos são um desafio constante aos aventureiros. Em outros cenários, a aquisição destas Perícias pode ser mais fáceis de serem aceitas pelo Mestre.

Importante: a menos que seu personagem tenha um bom background com relação ao sobrenatural, esta Perícia e seus subgrupos normalmente não podem ser comprados com pontos durante a criação do mesmo. Pode ser conseguida apenas com certas Vantagens dos Aprimoramentos, ou através da experiência em jogo (pagando com Pontos de Evolução).

SITUAÇÃO	ATENUANTES	SUCESSOS	CLASSIFICAÇÃO	DIFFICULDADE	VALOR
Conhecimento geral	Simple	1	Fácil	Bônus 1 nível	+20
Conhecimento geral	Moderado	1	Normal	-	-
Conhecimento geral	Complexo	1	Trabalhoso	1 nível	-20
Conhecimento detalhado e/ou incomum	Simple	1	Razoavelmente Difícil	2 níveis	-40
Conhecimento detalhado e/ou incomum	Moderado	1	Difícil	3 níveis	-60
Conhecimento detalhado e/ou incomum	Complexo	1	Muito Difícil	4 níveis	-80
Conhecimento avançado e/ou obscuro	Simple	1	Extremamente Difícil	5 níveis	-100
Conhecimento avançado e/ou obscuro	Moderado	1	Absurdamente Difícil	6 níveis	-120
Conhecimento avançado e/ou obscuro	Complexo	1	Improvável	7 níveis	-140

NORAD

Possui conhecimentos verdadeiros sobre a organização governamental NORAD. Seja por antigos informantes ou material roubado que adquiriu (não necessariamente roubado pelo personagem, pode ter encontrado aos cuidados de um ladrão, por exemplo), conhece algumas informações importantes sobre missões, projetos secretos, nomes de principais líderes e membros de alta patente, conhecimento de algumas bases (incluindo a Matriz), criação e características de Alphas etc. Obviamente, não deve mostrar este conhecimento a qualquer um por motivos de segurança para sua própria vida.

EMPIRE

Detém informações e conhecimentos sobre o modo de agir dessa organização criminoso. Até sabe sobre sua estrutura e membros de alto escalão – embora isso possa mudar rapidamente e ficar desatualizado. Estas informações podem ter sido conseguidas de diversas maneiras, seja como ex-membro dado como morto (e se escondendo), tendo espionado e conseguido as informações (o próprio personagem ou terceiros) ou mesmo, de maneira improvável, acidentalmente teve posse de um dossiê com tais informações. Pode até mesmo ter a localização de uma ou outra base. Obviamente, não deve mostrar este conhecimento a qualquer um por motivos de segurança para sua própria vida. Membros do NORAD ou outra grande organização que tenham essa Perícia, já recebem o Aprimoramento *Inimigo* (sem bônus algum), pois a Empire já

tem ideia, de alguma forma, que as informações são vazadas pelo personagem.

SHADOS

Um background coerente deve ser feito antes de que possa ser autorizado o uso desta Perícia, pois essa organização é extremamente sigilosa, tendo as demais organizações pouquíssimas informações sobre ela. Inicialmente, aconselhamos que personagens membros de outras organizações não possam ter esta Perícia se o Mestre não quiser que uma organização saiba muito sobre esta e mudar o status do cenário neste aspecto (entretanto, o personagem pode ter algum receio de liberar informações e o faça gradativamente sob alguma justificativa plausível). Os detentores desta Perícia possuem diversos conhecimentos sobre as operações, nomenclaturas, regras e até rituais básicos e comuns, além de alguns nomes de membros caçadores de alta patente ou mesmo uma ou outra base. Obviamente, não deve mostrar este conhecimento a qualquer um por motivos de segurança para sua própria vida. Membros do NORAD ou outra grande organização que tenham essa Perícia, já recebem o Aprimoramento *Inimigo* (sem bônus algum), pois a Empire já tem ideia, de alguma forma, que as informações são vazadas pelo personagem.

Alguns Outros subgrupos possíveis: Triade, Yakuza, Departamento de Defesa, FBI, CIA, NSA, SIS (MI6), Mossad, BND, MSS, NPA, ABIN, Máfia Russa, Máfias Italianas, Máfia Colombiana, Máfia Mexicana, Máfia Israelita, Máfia Sérvia ou Máfia Albanesa entre outros.

KIT DE PERÍCIAS

Os Kits apresentam uma lista de Perícias básicas para uma determinada profissão ou estereótipo de personagem. Quando um personagem adquire um kit, ela automaticamente terá aquelas Perícias com os valores indicados. Um kit costuma ser uma maneira mais barata de conseguir um maior número de Perícias relativas ao estereótipo de personagem escolhido; pois normalmente comprar as Perícias de maneira individual seria muito mais dispendioso em termos de pontos gastos. Os Kits facilitam também a criação do personagem para Jogadores iniciantes ou até mesmo veteranos que queiram saber quais os tipos de Perícia necessitam para uma determinada profissão ou área de atuação.

Após adquirir o Kit, o Jogador deve fazer os ajustes nas Perícias: incluir os valores iniciais (do Atributo) de cada uma delas e depois deve gastar os Pontos de Perícia que ainda tem para adquirir novas Perícias ou para aumentar os valores daquelas que ele já comprou no Kit. Lembre-se que nenhum personagem **RECÉM-CRIADO (em nível 1)** pode ter mais de 50 pontos em uma mesma Perícia (sem contar qualquer outro bônus de Atributo, Aprimoramento, Racial ou de Subclasse se for específico na Perícia em questão).

REGRAS DE CONSTRUÇÃO DOS KITS

A forma como os kits são criados e calculados é importante ser explicado para caso o Mestre queira desenvolver novos Kits de Perícias. Desta forma, deve seguir o seguinte sistema: **some todos os valores de Perícias concedidas pelo Kit e divida este valor por 4 (arredondado para cima), somando ao final qualquer pontuação de Aprimoramento que o Kit possa conceder**. Simples e prático. É mais vantajoso e cria-se personagens mais verossímeis com a realidade do cenário.

OS KITS DE PERÍCIAS

Os kits são apresentados através da seguinte forma:

<p>Nome da profissão ou área de atuação</p> <p>Descrição.</p> <p>Tempo mínimo dedicado: ...</p> <p>Idade mínima: ...</p> <p>Custo: ...</p> <p>Perícias: ...</p>

Nome da profissão ou área de atuação

Como o próprio nome diz, indica o título para tal.

Descrição

Detalhes e explicações sobre a profissão/área de atuação.

Tempo mínimo dedicado

Representa o tempo mínimo que um personagem tem de ter se dedicado para ter a profissão ou atuar na área (que deve contar no histórico do personagem) – o Mestre pode até ignorar isso dependendo do histórico do personagem, visto que

esse tempo é referente à um tempo normal (por exemplo, um militar estaria contando a partir do momento de maior idade, diferente de um personagem já criado em ambiente militar que contaria desde bem mais cedo o tempo). Seja o caso for, isso é apenas uma sugestão.

Idade mínima

Idade mínima para o personagem ter a profissão ou atuar na área (levar em consideração como explicado em Tempo mínimo dedicado no caso de históricos e circunstâncias diferentes em cada personagem).

Aprimoramento

Indica se possui algum Aprimoramento, identificando pelo nome e, entre parênteses, o seu custo. Este custo apenas informa o grau do Aprimoramento, sendo que seu valor já está incluso no Custo Total.

Custo Total

Valor referente ao custo em Pontos de Criação de Personagem e/ou Pontos Adicionais de Perícia. Em alguns casos também é representado um valor de custo para Aprimoramentos, pois o Kit também deve ter algum benefício referente a isso – quando houver, deve ser pago também.

Perícias

Indicação de cada Perícia (e seu respectivo Subgrupo, quando houver) que o Kit fornece inicialmente ao personagem e seus respectivos valores recebidos neste kit.

Desta forma, seguem alguns exemplos de Kits:

MILITAR

Os representantes do exército. São treinados para guerras e todo o tipo de combate violento que se possa esperar. Este Kit possui Perícias em valores mais básicos entre os militares.

Tempo mínimo dedicado: 3 anos

Idade mínima: 22 anos

Aprimoramento: *Hierarquia Militar* +1 (podendo ser maior no caso de desejar patentes maiores)

Custo Total: 160 pontos

Perícias: *Condução (Automóveis 30%)*; *Táticas Militares 20%*; *Armas de Fogo (Pistola e Revólver 40%, Submetralhadora 30%, Rifle Militar 30%, Metralhadora 30%, Armas Pesadas 15%)*; *Granadas 20%*; *Armas Brancas (Faca 30%/20%)*; *Artes Marciais (Arte Militar 30%/30%)*; *Esquiva 15%*, *Esportes (Corrida 10%, Salto 10% e Natação 30%)*; *Sobrevivência (Deserto 25%, Montanha 25%, Planície 30%, Selva 30%, Floresta 40%)*; *Rastreamento 15%*; *Armadilhas (Mecânica 20%)*; *Camuflagem 40%* e *Furtividade 20%*.

MILITAR CONDECORADO

São os militares com mais experiência, inclusive de combate real. Provavelmente já condecorados e tendo maiores patentes.

Tempo mínimo dedicado: 7 anos

Idade mínima: 30 anos

Aprimoramento: *Hierarquia Militar* +3 (podendo ser maior no caso de desejar patentes maiores)

Custo Total: 193 pontos

Perícias: *Condução (Automóveis 30%)*; *Táticas Militares 40%*; *Armas de Fogo (Pistola e Revólver 45%, Submetralhadora*

40%, Rifle Militar 40%, Metralhadora 40%, Armas Pesadas 20%); Granadas 30%; Armas Brancas (Faca 40%/30%); Artes Marciais (Arte Militar 35%/35%); Esquiva 25%; Esportes (Corrida 10%, Salto 10% e Natação 30%); Sobrevivência (-Deserto 30%, Montanha 30%, Planície 30%, Selva 30%, Floresta 40%); Rastreo 20%; Armadilhas (Mecânica 20%); Camuflagem 40% e Furtividade 20%.

Operações Especiais das Forças Armadas

MARINES (MARINHA)

O Corpo de Fuzileiros Navais dos Estados Unidos da América (USMC: United States Marine Corps) é um ramo das Forças Armadas Americana. Hoje é uma força militar individualizada, com múltiplos objetivos.

Tempo mínimo dedicado: 4 anos

Idade mínima: 24 anos

Aprimoramento: *Hierarquia Militar* +2 (podendo ser maior no caso de desejar patentes maiores)

Custo Total: **212 pontos**

Perícias: *Armas de Fogo (Pistola e Revólver 30%, Submetralhadora 30%, Escopetas 30%, Rifles 30%, Metralhadoras 30%, Armas Pesadas 20%); Granadas 30%; Armas Brancas (Faca 30%/20%); Artes Marciais (Arte Militar 30%/30%); Esquiva 30%; Esportes (Corrida 10%, Salto 10%, Natação 40% e Mergulho 40%); Infiltração Submarina 20%; Explosivos 10%; Demolição Submarina 40%, Ciências (Geografia 25%, Meteorologia 25%); Paraquedismo 30%; Táticas Militares 20%; Informática (Computação 20%, Programação 10%, Hacker 10%); Medicina (Primeiros Socorros 25%); Navegação 30%; Rastreo 20%; Sobrevivência (Selva 30%, Montanha 30%, Mar 25%) e escolha uma ou mais Manobras de Combate (30 pontos).*

SEALS (MARINHA)

O United States Navy Sea, Air and Land, mais conhecidos como US NAVY SEALS, é uma Força de Operações Especiais da Marinha dos Estados Unidos, especializados na guerra não-convencional, ação direta, antiterrorismo e reconhecimento. Tecnicamente eles são superiores aos Marines.

Tempo mínimo dedicado: 7 anos

Idade mínima: 26 anos

Aprimoramento: *Hierarquia Militar* +6 (podendo ser maior no caso de desejar patentes maiores)

Custo Total: **251 pontos**

Perícias: *Armas de Fogo (Pistola e Revólver 35%, Submetralhadora 45%, Escopetas 35%, Rifles 35%, Metralhadoras 35%, Armas Pesadas 25%); Granadas 35%; Armas Brancas (Faca 30%/30%); Artes Marciais (Arte Militar 40%/40%); Esquiva 30%; Esportes (Corrida 10%, Salto 10%, Natação 45% e Mergulho 45%); Infiltração Submarina 40%; Explosivos 15%; Demolição Submarina 45%; Ciências (Geografia 25%, Meteorologia 25%); Paraquedismo 30%; Táticas Militares 30%; Informática (Computação 20%); Medicina (Primeiros Socorros 25%); Navegação 40%; Rastreo 30%; Sobrevivência (Selva 35%, Montanha 35%, Mar 30%) e escolha uma ou mais Manobras de Combate (30 pontos).*

BOINAS VERDES (EXÉRCITO)

Em língua inglesa: Green Berets. É a denominação popular das United States Army Special Forces. Esse corpo militar foi criado em 1952, no contexto da Guerra da Coreia, constituindo-se na primeira das forças especiais do país. Teve larga utilização posteriormente, durante a Guerra do Vietnã. Tem como lema "De oppresso liber", que significa "Para libertar do opressor", inspirada na máxima latina, "se tiver um opressor, e não me der liberdade, então lutarei".

Tempo mínimo dedicado: 7 anos

Idade mínima: 26 anos

Aprimoramento: *Hierarquia Militar* +6 (podendo ser maior no caso de desejar patentes maiores)

Custo Total: **246 pontos**

Perícias: *Armas de Fogo (Pistola 40%, Metralhadora 40%, Submetralhadora 45% Armas Pesadas 30%); Armas Brancas (Faca 35%/30%); Artes Marciais (Arte Militar 45%/45%); Esquiva 30%; Armadilhas (Mecânicas 25%); Furtividade 25%; Camuflagem 45%; Demolição 35%; Esportes (Arremesso de Combate 20%, Escalar/Alpinismo 40%, Natação 30%, Pesca 20%, Corrida 20%, Salto 20%); Caça 20%; Rastreo 30%; Linguagem Secreta (Código Morse 30%); Medicina (Primeiros Socorros 20%); Rastreo 50%; Sobrevivência (Selva 40%, Floresta 30%, Montanha 30%); Paraquedismo 30%; Tortura 20%; Navegação 10% e escolha uma ou mais Manobras de Combate (30 pontos).*

NORAD

AGENTE DE CAMPO OU AGENTE ESPECIAL

Os Agentes Especiais do NORAD são o que se pode chamar de força tarefa. Muitos vezes recrutados entre os melhores combatentes dos SEALs, Boínas Verdes e Marines, os Agentes do NORAD são especializados em missões de resgate e salvamento envolvendo equipes militares em situações de risco (leia-se enfrentar a Sociedade Sobrenatural, experimentos científicos malsucedidos e problemas internacionais com criaturas místicas). São eles quem realizam as missões e conduzem investigações. Geralmente estão organizados em grupos que variam desde 2 até 12 Agentes, de acordo com o problema enfrentado. Têm acesso a armas e equipamentos militares de última geração, bem como estão apoiados pelo governo dos Estados Unidos.

Tempo mínimo dedicado: 10 anos de carreira exemplar

Idade mínima: 30 anos

Aprimoramento: *Hierarquia Militar* +4 (podendo ser maior no caso de desejar patentes maiores)

Custo Total: **324 pontos**

Perícias: *Armas de Fogo (Pistolas 50%, Rifles 30%, Submetralhadoras 40%, Escopetas 30%, Armas Pesadas 30%); Granadas 30%; Artes Marciais (Arte Militar 50%/50%); Armas Brancas (Faca 40%/30%); Esquiva 40%; Esportes (Escalar/Alpinismo 20%, Natação 20%, Corrida 20%, Salto 20%); Ciências (Direito 50%); Táticas Militares 40%; Condução (Automóveis OU Motocicleta 30%); Informática (Computação 30%); Manipulação (Lábria 30%, Manha 20%, Tortura 50%); Negociação (Burocracia 30%); Pesquisa/Investigação 50%; Pilotagem (escolha entre barco, helicópteros OU aviões 30%); Esportes (Natação 35%); Sobrevivência (Deserto 30%, Montanha 30%, Planície 40%, Selva 40%, Floresta 50%); Rastreo 20%; Armadilhas (Mecânicas 25%); Camuflagem 50%; Furtividade 25%; Mergulho 20%; Paraquedismo 25% e escolha uma ou mais Manobras de Combate (30 pontos).*

AGENTE DE ALTA PATENTE (NORAD)

Estes são os verdadeiros comandantes de toda a máquina militar do governo. Alguns detêm mais poder em determinadas áreas que o próprio presidente. Esta patente abrange capitães e majores e outros cargos de alta patente do NORAD.

Tempo mínimo dedicado: 12 anos de carreira exemplar

Idade mínima: 40 anos

Aprimoramento: *Hierarquia Militar* +7 (podendo ser maior no caso de desejar patentes maiores)

Custo Total: **382 pontos**

Perícias: *Armas de Fogo (Pistola e Revólver 50%, Submetralhadora 40%, Escopetas 40%, Rifles 50%, Metralhadoras 40%, Armas Pesadas 35%); Granadas 30%; Armas Brancas (Faca 50%/45%); Artes Marciais (Arte Militar 50%/50%); Esquiva 45%; Esportes (Escalar/Alpinismo 20%, Natação 40%, Corrida 20%, Salto 20%); Sobrevivência (Deserto 30%,*

Montanha 30%, Planície 30%, Selva 30%, Floresta 30%); Rastreo 30%; Táticas Militares 50%; Armadilhas (Mecânicas 30%); Camuflagem 50%; Furtividade 40%; Mergulho 20%; Paraquedismo 25%; Informática (Computação 30%, Programação 20% e Hacker 10%); Ciências (Direito 50%, Psicologia 50%); Manipulação (Interrogatório 40%, Intimidação 40%, Tortura 40% e Liderança 20%); Negociação (Burocracia 50%); Pesquisa/Investigação 50%; Condução (Automóveis OU Motocicleta 20%) e escolha uma ou mais Manobras de Combate (60 pontos).

ESPECIALISTA DO NORAD

O NORAD emprega diversos tipos de cientistas e especialistas. Físicos, químicos, biólogos, geólogos, xenobiólogos, engenheiros, matemáticos, engenheiros robóticos, físicos nucleares ou qualquer outro tipo de especialista nas diversas áreas da ciência, engenharia, ou tecnologia, todos têm lugar na agência. Muitos ocupam cargos de sumária importância no NORAD, conduzindo pesquisas e projetos altamente secretos, como os Perfect Soldier ou Escola de Alphas, por exemplo. Também são os responsáveis diretos pelos seres sobrenaturais (ou extraterrenos) capturados que chegam às bases, dirigindo as pesquisas realizadas pelos médicos e outros especialistas da tecnologia, biologia e psicologia extraterrestre e sobrenatural.

Tempo mínimo dedicado: 6 anos de carreira exemplar

Idade mínima: 24 anos

Aprimoramento: *Hierarquia Militar* +2 (podendo ser maior no caso de desejar patentes maiores)

Custo Total: **82 pontos**

Perícias: Perícia na área de atuação principal 50%, escolha 2 Perícias em áreas relacionadas com 40% cada, Ciências Proibidas (escolha duas raças alienígenas ou sobrenaturais com 30% em cada), Condução (Automóveis OU Motocicleta 20%), Informática (Computação 40%, Programação 20% e Hacker 10%) e Pesquisa 40%.

GRUPO DE RESGATE/EXTERMÍNIO (NORAD)

Esses são os responsáveis pela limpeza. Depois que os Agentes de campo conseguem o que procuram, um grupo desses soldados é chamado para dar cabo da escória sobrenatural/extraterrestre o mais rápida e definitivamente possível. Geralmente recrutados entre ex-membros da SWAT ou grupos semelhantes, são chamados para as missões de destruição em massa e resgate relâmpago, sendo equipados com armas de alto poder de destruição.

Tempo mínimo dedicado: 10 anos de carreira exemplar

Idade mínima: 28 anos

Aprimoramento: *Hierarquia Militar* +4 (podendo ser maior no caso de desejar patentes maiores)

Custo Total: **274 pontos**

Perícias: Armas de Fogo (Pistolas 50%, Rifles 30%, Submetralhadoras 40%, Escopetas 40%, Armas Pesadas 50%); Granadas 30%; Armas Brancas (Faca 35%/25%); Artes Marciais (Arte Militar 50%/50%); Esquiva 40%; Esportes (Escarlar/Alpinismo 20%, Natação 20%, Corrida 20%, Salto 20%); Táticas Militares 40%; Condução (Automóveis OU Motocicleta 30%); Furtividade 40%, Sobrevivência (Deserto 30%, Montanha 30%, Planície 40%, Selva 40%, Floresta 50%); Manipulação (Intimidação 30%); Pesquisa/Investigação 40%; Rastreo 40%; Armadilhas (Mecânicas 25%); Camuflagem 50%; Mergulho 20%; Paraquedismo 25% e escolha uma ou mais Manobras de Combate (30 pontos).

MÉDICO DO NORAD

Estes médicos são especializados tanto em anatomia e medicina humana quanto alienígena e/ou sobrenatural, trabalhando frequentemente com outros cientistas de diversas especialistas. São os encarregados diretos pela dissecação, necropsia e demais procedimentos e pesquisas médicas-biológicas realizadas nos corpos de alienígenas ou seres sobrenaturais trazidos pelos agentes. Também foram aqueles que mais avanços conseguiram na pesquisa da biologia destes seres. Os médicos do NORAD são muito úteis em um grupo porque possuem algum nível prático de conhecimento sobre a fisiologia alienígena e de

seres sobrenaturais, além de conhecimentos sobre poderes e vulnerabilidades decorrentes destes seres.

Tempo mínimo dedicado: 6 anos de carreira exemplar

Idade mínima: 26 anos

Aprimoramento: *Hierarquia Militar* +2 (podendo ser maior no caso de desejar patentes maiores)

Custo Total: **92 pontos**

Perícias: *Ciências (Psicologia 50%); Ciências Proibidas (escolha uma raça alienígena ou sobrenatural com 30% e ainda tem +30 pontos para dividir em pelo menos mais uma); Informática (Computação 30%, Programação 20% e Hacker 10%); Medicina (Escolha 3 Subgrupos e coloque 50% em cada um) e Pesquisa 40%.*

PILOTO (NORAD)

Esses pilotos são recrutados entre os melhores, mais expressivos e audaciosos membros da Força Aérea Americana. São treinados em técnicas de combate e perseguição aérea, sobrevivência nos mais inóspitos locais, paraquedismo, navegação, combate individual, condução de veículos terrestres e camuflagem. Tem a sua disposição caças e helicópteros de última geração equipados com o que há de mais moderno na tecnologia terrestre, e às vezes até extraterrestre.

Tempo mínimo dedicado: 10 anos de carreira exemplar

Idade mínima: 28 anos

Aprimoramento: *Hierarquia Militar* +2 (podendo ser maior no caso de desejar patentes maiores)

Custo Total: **196 pontos**

Perícias: *Armas de Fogo (Pistola e Revólver 30%, Submetralhadora 20%, Escopetas 20%, Rifles 20%, Metralhadoras 20%, Armas Pesadas 20%); Granadas 20%; Esquiva 20%; Armas Brancas (Faca 35%/25%); Artes Marciais (Arte Militar 30%/30%); Táticas Militares 30%; Camuflagem 30%; Condução (escolha 2 com 30% e +15 pontos para dividir como quiser em Subgrupos); Esportes (Natação 30%, Corrida 20%, Salto 20% e Paraquedismo 50%); Manipulação (Intimidação 30%); Sobrevivência (Deserto 20%, Montanha 20%, Planície 20%, Selva 20%, Floresta 30%) e Pilotagem (uma com 50% e ainda tem +40 pontos para dividir como quiser em uma ou mais).*

SOLDADO (NORAD)

Enquanto os Agentes Especiais formam a força tarefa do NORAD, os soldados formam o maior contingente de agentes a serviço da corporação. São encarregados de diversas funções de apoio e proteção como a vigilância do OG em Wyoming, guarda e proteção de cobaias e agentes sob custódia da agência, trabalho de campo mais simples como a limpeza de áreas afetadas por combates entre os agentes e outros seres, remoção de destroços de Óvnis acidentados na terra, escolta de agentes de maior patente e suporte as principais equipes de combate. Alguns ficam sobre o comando de equipes Alpha. Podem também estar trabalhando fora da Matriz da organização em OGs menores no exterior ou em outros estados.

Tempo mínimo dedicado: 7 anos de carreira exemplar

Idade mínima: 25 anos

Aprimoramento: *Hierarquia Militar* +2 (podendo ser maior no caso de desejar patentes maiores)

Custo Total: **177 pontos**

Perícias: *Armas de Fogo (Pistola e Revólver 30%, Submetralhadora 20%, Escopetas 20%, Rifles 20%, Metralhadoras 20%, Armas Pesadas 20%); Granadas 20%; Armas Brancas (Faca 20%/20%); Artes Marciais (Arte Militar 30%/30%); Esquiva 20%; Esportes (Escalar/Alpinismo 20%, Natação 20%, Corrida 20%, Salto 20%); Condução (Automóveis ou Motocicletas 20%); Táticas Militares 20%; Esportes (Natação 25%); Sobrevivência (Deserto 15%, Montanha 15%, Planície 15%, Selva 15%, Floresta 15%); Rastreo 20%; Armadilhas (Mecânicas 20%); Camuflagem 30%; Furtividade 20%; Mergulho 20%; Paraquedismo 20%; Ciências (Direito 30%); Manipulação (Intimidação 20%), Pesquisa/Investigação 20% e escolha uma ou mais Manobras de Combate (10 pontos).*

EMPIRE

MEMBRO COMUM DA EMPIRE

Pode utilizar de qualquer outro Kit relacionado a traficante, capanga ou bandido.

MEMBRO ESPECIAL DA EMPIRE

São membros mais ativos e, de certa forma, mais relevantes na organização, tendo maior experiência e muitas vezes associados à grupos especiais dentro de um dos tentáculos da organização. Suas posições mais relevantes refletem maior posição de comando sobre os membros mais mundanos, mas também acarreta mais perigo com missões mais perigosas e até mesmo maior probabilidade de já ter sido identificado por alguma organização governamental.

Tempo mínimo dedicado: 5 anos

Idade mínima: 25 anos

Aprimoramento: *Posição Criminosa* +4 (podendo ser maior no caso de desejar posições maiores de poder)

Custo Total: **122 pontos**

Perícias: *Armas de Fogo (Pistola e Revólver 30%, Submetralhadora 20%, Escopetas 20%, Rifles 20%)*; *Granadas 20%*; *Explosivos 10%*; *Armas Brancas (Faca 20%/20% e +30 pontos para dividir como quiser em Subgrupos)*; *Artes Marciais (escolher uma com 30%/30%)*; *Esquiva 30%*; *Esportes (Natação 10%, Corrida 20%, Salto 10%)*; *Condução (Automóveis OU Motocicletas 20%)*; *Furtividade 30%*; *Manipulação (Intimidação 30% e Manha 30%)*; *Negociação (Barganha 10%) e escolha uma ou mais Manobras de Combate (20 pontos).*

MEMBRO DE ALTA POSIÇÃO DA EMPIRE

São membros mais renomados e de posição de maior comando na organização. Apesar de terem maior poder de comando, aumenta ainda mais a possibilidade de serem visados por uma ou mais organizações governamentais.

Tempo mínimo dedicado: 10 anos

Idade mínima: 30 anos

Aprimoramento: *Posição Criminosa* +8 (podendo ser maior no caso de desejar posições maiores de poder)

Custo Total: **176 pontos**

Perícias: *Armas de Fogo (Pistola e Revólver 40%, Submetralhadora 30%, Escopetas 30%, Rifles 30%)*; *Granadas 30%*; *Explosivos 20%*; *Armas Brancas (Faca 30%/30% e +50 pontos para dividir como quiser em Subgrupos)*; *Artes Marciais (escolher uma com 40%/40%)*; *Esquiva 40%*; *Esportes (Natação 20%, Corrida 20%, Salto 20%)*; *Condução (Automóveis OU Motocicletas 20%)*; *Furtividade 40%*; *Manipulação (Intimidação 40%, Liderança 20% e Manha 40%)*; *Negociação (Barganha 20%) e escolha uma ou mais Manobras de Combate (20 pontos).*

SHADOS

MEMBRO COMUM DA SHADOS

Pode utilizar de qualquer outro Kit que desejar e autorizado pelo Mestre em lógica aquisição.

MEMBRO ESPECIAL DE HANTA (SHADOS)

São membros mais ativos e, de certa forma, mais relevantes na organização, tendo maior experiência e fazendo parte de algum Hanta especial – muito provavelmente é um Youkai (como chamam os seres sobrenaturais ou humanos com poderes sobrenaturais/tecnológicos).

Tempo mínimo dedicado: 3 anos

Idade mínima: 25 anos

Aprimoramento: *Posição Organizacional* +4 (podendo ser maior no caso de desejar posições maiores de poder)

Custo Total: **130 pontos**

Perícias: *Armas de Fogo (Pistola e Revólver 30%, Submetralhadora 20%, Escopetas 20%, Rifles 20%, Armas Pesadas 10%); Granadas 20%; Explosivos 10%; Armas Brancas (+64 pontos para dividir como quiser em Subgrupos); Artes Marciais (escolher uma com 40%/30%); Esquiva 40%; Esportes (Escarlar/Alpinismo 20%, Natação 20%, Corrida 20% e Salto 20%); Condução (Automóveis OU Motocicletas 30%); Furtividade 30%; Manipulação (Intimidação 30% e Tortura 10%) e escolha uma ou mais Manobras de Combate (20 pontos).*

MEMBRO ESPECIAL DE HANTA (ABDUZIDO - SHADOS)

Faz relação com humanos com poderes especiais ou outros seres que foram capturados e sofrerão a lavagem cerebral mística que apaga sua identidade anterior. Devido seus conhecimentos anteriores, eles são treinados nos mesmos, **parecendo que possuem aptidão genuína quando "reaprendem" o mesmo. Desta forma, pode possuir praticamente qualquer outro kit deste livro.**

DAIHYŌ (SHADOS)

São membros mais renomados e de posição de maior comando na organização, sendo responsáveis por repassar os comandos para um ou mais Hantas. Algumas vezes vão em missões solo ou comandando um Hanta, mas seu papel principal é a ligação que fazem dos maiores comandos e os Hantas.

Tempo mínimo dedicado: 8 anos

Idade mínima: 32 anos

Aprimoramento: *Posição Criminosa* +12 (podendo ser maior no caso de desejar posições maiores de poder)

Custo Total: **202 pontos**

Perícias: *Armas de Fogo (Pistola e Revólver 50%, Submetralhadora 30%, Escopetas 30%, Rifles 40%, Armas Pesadas 20%); Granadas 30%; Explosivos 20%; Armas Brancas (+100 pontos para dividir como quiser em Subgrupos); Artes Marciais (escolher uma com 50%/40%); Esquiva 50%; Esportes (Escarlar/Alpinismo 20%, Natação 20%, Corrida 30% e Salto 30%); Condução (Automóveis OU Motocicletas 30%); Furtividade 40% e Manipulação (Intimidação 30%, Liderança 20% e Manha 40%) e escolha uma ou mais Manobras de Combate (40 pontos).*

Organização Governamental

AGENTE ESPECIAL DE CAMPO

Personagem é um agente especial de alguma organização governamental (Departamento de Defesa, FBI, CIA, NSA, SIS, Mossad, BND, MSS, NPA, ABIN etc.), sendo encarregados de missões de campo. Conhecem algumas táticas de combate com armas de fogo e combate desarmado, além de diversos métodos de investigação e subterfúgios a serem usados nas ruas.

Tempo mínimo dedicado: 6 anos

Idade mínima: 27 anos

Aprimoramento: *Hierarquia Militar* +3 (podendo ser maior no caso de desejar patentes maiores)

Custo Total: **163 pontos**

Perícias: *Armas de Fogo (Pistola 50%, Metralhadora 20%, Rifle 30% Submetralhadora 20%); Artes Marciais (escolher uma com 40%/30%); Esquiva 20%; Esportes (Corrida 20%, Salto 10% e Natação 10%); Ciências (Direito e Jurisprudência 40%); Negociação (Burocracia 30%); Condução (Automóvel OU Motocicleta 30%); Informática (Computação 20%, Programação 10% e Hacker 10%); Ciências (Psicologia 20%); Manipulação (Manha 20%, Lábia 40%, Interrogatório 30%); Legislação (Governamental 30% e Internacional 10%); Pesquisa/Investigação 50%; Manuseio de*

Fechaduras (Mecânicas 20%); Furtividade 10% e escolha uma ou mais Manobras de Combate (20 pontos).

INTELIGÊNCIA

Estes agentes são o cérebro dentro das organizações governamentais. Embora possam sair em missões de campo, seu foco é muito mais analítico e estratégico para as investigações.

Tempo mínimo dedicado: 8 anos

Idade mínima: 29 anos

Aprimoramento: *Hierarquia Militar* +3 (podendo ser maior no caso de desejar patentes maiores)

Custo Total: **173 pontos**

Perícias: *Armas de Fogo (Pistola 50%); Artes Marciais (escolher uma com 30%/30%); Esquiva 10%; Esportes (Corrida 10%, Salto 10% e Natação 10%); Negociação (Burocracia 40%); Informática (Computação 50%, Programação 20% e Hacker 10%); Artes (Fotografia 30%); Ciências (Criminalística 40%, Psicologia 40% e Direito e Jurisprudência 40%); Legislação (Criminalista 20%); Manipulação (Lábria 40%, Interrogatório 40% e Manha 30%); Pesquisa/Investigação 50%; Escutar 30%; Furtividade 30% e Camuflagem 20%.*

ESPIÃO

Um agente de identidade secreta atuando em espionagem em diversos locais do mundo sob às ordens de uma organização governamental. São muito bem treinados, sendo mestres no disfarce, na atuação e no improviso, com treinamento ainda em diversas artes marciais e armas para, quando não houver outro jeito, usarem de força bruta. Entretanto, preferem agir de maneira furtiva e sem chamar atenção, pois muitas vezes, se forem pegos, precisam mentir até o fim e saber que muito provavelmente ninguém irá salvá-lo para não haver conflitos internacionais entre países.

Tempo mínimo dedicado: 8 anos

Idade mínima: 26 anos

Aprimoramento: *Hierarquia Militar* +1 (não pode ser maior que isso)

Custo Total: **286 pontos**

Perícias: *Armas de Fogo (Pistola 30%, Metralhadora 20%, Rifle 20% Submetralhadora 20%); Artes Marciais (escolher uma com 40%/40% e outra com 30%/30%); Esquiva 20%; Esportes (Escalar/Alpinismo 20%, Paraquedismo 10%, Natação 20%, Mergulho 10%, Corrida 20% e Salto 20%); Ciências (40 pontos para dividir em um ou mais Subgrupos); Artes (Atuação 40% e 40 pontos para dividir em um ou mais Subgrupos); Blefar 40%; Furtar 20%; Negociação (30 pontos para dividir em um ou mais Subgrupos); Condução (Automóvel 30% e Motocicleta 30%); Informática (Computação 40%, Programação 10% e Hacker 30%); Manipulação (Sedução 30%, Empatia 20%, Manha 20% e Lábria 20%); Legislação (Internacional 20% e Governamental 10%); Pesquisa/Investigação 40%; Disfarce (Maquiagem 45%); Manuseio de Fechaduras (Mecânicas 20%); Furtividade 45%; Medicina (Primeiros Socorros 10%); Idiomas (60 pontos para dividir em um ou mais Subgrupos); Linguagem Codificada (Código Morse 10% e Leitura Labial 20%); Venefício 10%; Etiqueta (30 pontos para dividir em um ou mais Subgrupos) e escolha uma ou mais Manobras de Combate (30 pontos).*

Oficial da Lei

POLICIAL OU PATRULHEIRO

O protetor dos cidadãos nas ruas ou patrulheiros de estradas. Todos são pessoas responsáveis por empregar a lei e a ordem em locais públicos, impedir tumultos, caos e badernas. Na periferia, são mais conhecidos como Tiras. Este kit tomamos como base a polícia americana – em outros países podem variar as Perícias.

Tempo mínimo dedicado: 3 anos

Idade mínima: 21 anos

Aprimoramento: nenhum

Custo Total: 100 pontos

Perícias: *Armas Brancas (Cassetete 30%/30%); Armas de Fogo (Pistola 30%, Escopeta 20%); Briga ou Arte Marcial (escolher uma com 20%/15%); Esportes (Corrida 10%, Salto 10% e Natação 10%); Manipulação (Manha 30%); Ciência (Criminalística 20% – que pode se enquadrar em um teste de bônus de 3 níveis para Procedimentos Policiais e Direito e Jurisprudência 10%); Legislação (Criminalista 20%); Pesquisa/Investigação 20%; Condução (Automóvel OU Motocicleta 30%); Manipulação (Interrogatório 15%, Intimidação 20%, Lábria 10% e Manha 20%) e Procura 30%.*

DETETIVE DE UNIDADE ESPECIAL

Investigador profissional de uma unidade específica da polícia, por exemplo: Narcóticos, Homicídios etc. Encarregado de analisar e solucionar crimes, pesquisar hipóteses, levantar suspeitas, intimar buscas e prender os culpados. Este kit tomamos como base a polícia americana – em outros países podem variar as Perícias.

Tempo mínimo dedicado: 4 anos

Idade mínima: 25 anos

Aprimoramento: *Hierarquia Militar +2*

Custo Total: 132 pontos

Perícias: *Cassetete 30%/30%; Armas de Fogo (Pistola 35%, Escopeta 25% e Rifle 10%); Briga ou Arte Marcial (escolher uma com 30%/20%); Esquiva 10%; Esportes (Corrida 20%, Salto 20% e Natação 10%); Pesquisa/Investigação 30%; Condução (Automóvel OU Motocicleta 30%); Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 20%, Lábria 20% e Manha 20%); Ciências (Criminalística 40%, Direito e Jurisprudência 30%); Legislação (Criminalista 20%) e Procura 40%.*

Proteção

SEGURANÇA

São aqueles contratados por empresas para proteger um local, evento ou pessoa (Guarda-Costas). Muitos são ex-policiais ou mesmo policiais trabalhando durante suas folgas, mas também existem inúmeras agências que treinam indivíduos para exercer essa função.

Tempo mínimo dedicado: 1 ano

Idade mínima: 20 anos

Aprimoramento: nenhum

Custo Total: 45 pontos

Perícias: *Armas de Fogo (Pistola 20%); Briga ou Arte Marcial (escolher uma com 20%/20%); Esportes (Corrida 10%, Salto 10% e Natação 10%); Condução (Automóvel OU Motocicleta 20%); Manipulação (Intimidação 20%, Lábria 10% e Manha 20%) e Escutar 20%.*

GUARDA-COSTAS

Também chamados de Segurança Especializado, são aqueles que realmente se dedicaram em aperfeiçoar suas técnicas de proteção, muito mais associados à Guarda-Costas que a proteção de um lugar ou objeto (embora também trabalhem assim). Com diversos cursos e especializações, alguns até chegam a trabalhar como mercenários em alguns casos.

Tempo mínimo dedicado: 3 anos

Idade mínima: 25 anos

Aprimoramento: nenhum

Custo Total: 83 pontos

Perícias: *Armas de Fogo (Pistola 30%, Rifles 20%, Escopetas 20% e Submetralhadoras 20%); Briga ou Arte Marcial (escolher uma com 30%/20%); Arma Brancas (20 pontos para dividir como quiser em Subgrupos); Esquiva 10%; Esportes (Escalar/Alpinismo 10%, Corrida 20%, Salto 10% e Natação 10%); Condução (Automóvel OU Motocicleta 20%); Manipulação (Intimidação 30%, Lábia 20% e Manha 20%) e Escutar 20%.*

Outros Autônomos da Lei

DETETIVE PARTICULAR

Investigador particular, contratado por pessoas para resolver casos especiais, como encontrar objetos, desvendar mistérios, perseguir pessoas etc. Alguns são ex-policiais afastados ou mesmo que decidiram parar com o trabalho na polícia

Tempo mínimo dedicado: 5 anos

Idade mínima: 25 anos

Aprimoramento: *contatos +5 (divididos como desejar no Aprimoramento)*

Custo Total: 127 pontos

Perícias: *Armas de Fogo (Pistola 30%); Briga ou Arte Marcial (escolher uma com 20%/10%); Esportes (Corrida 20%, Salto 10% e Natação 10%); Artes (Fotografia 30%); Ciências (Criminalística 20%, Direito e Jurisprudência 20%); Legislação (Criminalista 20%); Condução (Automóvel ou Moto 20%); Furtividade 20%; Informática (Computação 30%); Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 30%, Lábia 20% e Manha 30%); Etiqueta (Submundo 35%); Pesquisa/Investigação 40%; Procura 30% e Escutar 20%.*

ADVOGADO

Advogado é o auxiliar de Justiça cuja missão consiste em representar ou acusar na Justiça as pessoas. No caso de um Advogado de defesa, ele deverá defender os interesses do réu perante as diferentes jurisdições. Se for um Advogado de acusação ou Promotor, ele é quem denunciará o réu como culpado pelos crimes que veio a cometer.

Tempo mínimo dedicado: 5 anos

Idade mínima: 23 anos

Aprimoramento: nenhum

Custo Total: 90 pontos

Perícias: *Artes (Atuação 25%, Redação 25%); Ciências (Direito e Jurisprudência 50%, Filosofia 20%); Etiqueta (Diplomacia 40%); Manipulação (Empatia 25%, Interrogatório 30%, Lábia 25% e Manha 20%); Negociação (Burocracia 40% e Contabilidade 20%) e Legislação (40% em um Subgrupo conforme sua área de atuação).*

Criminosos ou Marginalizados

CAPANGA OU MEMBRO DE GANGUE

São o mais baixo nível dentre os fora da lei, sendo um tipo mesclado de guarda-costas de chefes (menores ou mesmo maiores) e os homens que executam as ordens de bater, roubar ou matar, mas sempre recebendo ordens de alguém.

Tempo mínimo dedicado: 1 ano

Idade mínima: 16 anos

Aprimoramento: nenhum

Custo Total: 45 pontos

Perícias: *Armas de Fogo (Pistola 20%); Briga ou Arte Marcial (escolher uma com 20%/10%); Arma Brancas (Faca 20%/0); Esportes (Corrida 10%, Salto 10% e Natação 10%); Condução (Automóvel OU Motocicleta 15%); Manipulação (Intimidação*

15%, Lábria 10% e Manha 20%) e Furtividade 20%.

BANDIDO

O típico ladrão. O mais comum dos marginais e ladrões. São ambiciosos por natureza e costumam se arriscar em busca de riqueza fácil. Podem trabalhar sozinhos, em grupo ou fazendo parte de organizações.

Tempo mínimo dedicado: 1 ano

Idade mínima: 16 anos

Aprimoramento: nenhum

Custo Total: 80 pontos

Perícias: *Armas de Fogo (Pistola 25% e +20 pontos para distribuir em um ou mais Subgrupos); Briga ou Arte Marcial (escolher uma com 25%/15%); Arma Brancas (Faca 20%/0); Esportes (Corrida 20%, Salto 20% e Natação 10%); Condução (Automóvel OU Motocicleta 15%); Blefar 20%; Manipulação (Intimidação 10%, Lábria 10% e Manha 20%); Furtar 30%; Manuseio de Fechaduras (Mecânicas 20%); Avaliação de Objetos (10 pontos para como em um Subgrupo) e Furtividade 30%.*

TRAFICANTE

São os bandidos mais preparados para o combate, se envolvendo com o pior da espécie e precisando muitas vezes trocar tiros com os homens da lei. Se enquadra neste kit os bandidos de nível mediano, mais comuns em organizações ou grupos.

Tempo mínimo dedicado: 2 anos

Idade mínima: 18 anos

Aprimoramento: nenhum

Custo Total: 100 pontos

Perícias: *Armas de Fogo (Pistola 25%, Submetralhadora 20% e +20 pontos para distribuir em um ou mais Subgrupos); Briga ou Arte Marcial (escolher uma com 30%/15%); Arma Brancas (Faca 20%/0); Esquiva 10%; Esportes (Corrida 20%, Salto 20% e Natação 10%); Condução (Automóvel OU Motocicleta 20%); Blefar 25%; Manipulação (Intimidação 20%, Lábria 20% e Manha 30%); Furtar 10%; Manuseio de Fechaduras (Mecânicas 10%); Avaliação de Objetos (10 pontos para como em um Subgrupo); Furtividade 20%; Negociação (Barganha 30%) e Manobra de Combate (Refém = 15 pontos).*

SOLDADO MAFIOSO

Neste grupo podemos enquadrar as máfias Italiana, Albanesa e Israelita. São os guarda-costas dos grandes patronos da Máfia, encarregados de abrir fogo e defender a todo o custo seu patrão contra os ataques inimigos. Bem treinados no manejo das armas de fogo que a polícia raramente se arrisca a atacar um grupo destes sem reforços.

Tempo mínimo dedicado: 2 anos

Idade mínima: 22 anos

Aprimoramento: nenhum

Custo Total: 114 pontos

Perícias: *Briga ou Artes Marciais (escolher uma com 30%/30%); Armas Brancas (faca 30%/30%); Armas de Fogo (Pistola 40%; Submetralhadora 30%, Escopeta 30% e +20 pontos para distribuir em um ou mais Subgrupos); Esquiva 15%; Esportes (Corrida 10%, Salto 10% e Natação 10%); Condução (Automóvel OU Motocicleta 20%); Manipulação (Intimidação 30%, Interrogatório 30%, Lábria 20% e Manha 30%); Negociação (Barganha 20%) e escolha uma ou mais Manobras de Combate (20 pontos).*

MERCENÁRIO MAFIOSO

Neste grupo podemos enquadrar as máfias Russa e Sérvia. São personagens que usam de poder de fogo intenso, técnicas

de tortura e ameaças para conseguir o que desejam. Pela força e ameaça, sem muitos limites de certo ou errado. Fiéis à sua organização pois sabem o alto preço a se pagar pela traição.

Tempo mínimo dedicado: 2 anos

Idade mínima: 22 anos

Aprimoramento: nenhum

Custo Total: **115 pontos**

Perícias: *Briga ou Artes Marciais (escolher uma com 30%/20%); Armas Brancas (faca 30%/20% e 25 pontos para distribuir em um ou mais Subgrupos); Armas de Fogo (Pistola 40%; Submetralhadora 30%, Escopeta 30% e 60 pontos para distribuir em um ou mais Subgrupos); Esquiva 15%; Esportes (Corrida 10%, Salto 10% e Natação 10%); Condução (Automóvel OU Motocicleta 20%); Manipulação (Intimidação 30%, Tortura 30%, Interrogatório 10% e Manha 20%); e escolha uma ou mais Manobras de Combate (20 pontos).*

GUERRILHEIRO MAFIOSO

Neste grupo podemos enquadrar as máfias Colombiana e Mexicana. São personagens que agem como guirrelheiros e assassinos, muitos se embrenhando em desertos ou matas. Trabalham por coação física e psicológica.

Tempo mínimo dedicado: 2 anos

Idade mínima: 22 anos

Aprimoramento: nenhum

Custo Total: **115 pontos**

Perícias: *Briga ou Artes Marciais (escolher uma com 30%/20%); Armas Brancas (faca 30%/20% e 35 pontos para distribuir em um ou mais Subgrupos); Armas de Fogo (Pistola 30%; Submetralhadora 30%, Escopeta 30% e 80 pontos para distribuir em um ou mais Subgrupos); Esquiva 15%; Esportes (Corrida 10%, Salto 10% e Natação 10%); Manipulação (Intimidação 30%, Tortura 30%, Interrogatório 10%); Sobrevivência (escolha "Floresta" ou "Selva" se for Colombiana e "Deserto" se for Mexicana, com 20%) e escolha uma ou mais Manobras de Combate (20 pontos).*

WAKASHU (MEMBRO DA YAKUZA)

É o nome dado aos membros da Yakuza, com significado de "filho". Assim como os capangas da máfia italiana, os da Yakuza são os guarda-costas dos chefões do crime oriental. São protetores bem armados e treinados, verdadeiras máquinas de matar a serviço da organização. Existe uma severa e intensa conduta de honra e respeito, fazendo com que os seus membros sejam leais aos seus líderes até a morte. Seus membros costumam ter grandes tatoos espalhadas pelo seu corpo e os que cometeram graves erros têm um ou mais dedos amputados.

Tempo mínimo dedicado: 4 anos

Idade mínima: 23 anos

Aprimoramento: nenhum

Custo Total: **130 pontos**

Perícias: *Armas de Fogo (Pistola 30%, Submetralhadora 30%, Escopeta 20%); Armas Brancas (escolha uma com 30%/30% e 40 pontos para distribuir em um ou mais Subgrupos); Artes Marciais (escolha uma arte marcial japonesa com 40%/40%); Esquiva 20%; Esportes (Corrida 10%, Salto 20%, Natação 10% e Acrobacia 20%); Furtividade 30%; Condução (Automóvel OU Motocicleta 20%); Esportes (Corrida 10%, Salto 10% e Natação 10%); Manipulação (Intimidação 30%, Manha 30% e Lábria 20%) e escolha uma ou mais Manobras de Combate (20 pontos).*

MEMBRO DA TRÍADE CHINESA

Não existe um nome específico para os membros dessa organização, embora alguns se refiram à eles com o próprio nome

da organização: "são os Triádes!". Bem treinados, são assassinos e verdadeiras máquinas de matar a serviço da organização. Têm a fama de serem muito impiedosos.

Tempo mínimo dedicado: 4 anos

Idade mínima: 23 anos

Aprimoramento: nenhum

Custo Total: 130 pontos

Perícias: *Armas de Fogo (Pistola 20%, Submetralhadora 20%, Escopeta 20%); Armas Brancas (escolha uma com 30%/30% e 60 pontos para distribuir em um ou mais Subgrupos); Artes Marciais (escolha uma arte marcial chinesa com 50%/40%); Esquiva 30%; Esportes (Corrida 10%, Salto 20%, Natação 10% e Acrobacia 30%); Furtividade 30%; Condução (Automóvel OU Motocicleta 20%); Esportes (Corrida 10%, Salto 10% e Natação 10%); Manipulação (Intimidação 30% e Lábria 20%) e escolha uma ou mais Manobras de Combate (20 pontos).*

MERCENÁRIO

Normalmente são ex-militares ou ex-agentes de governo com treinamento em combate. São os chamados escravos da fortuna porque não costumam negar serviços por dinheiro. Muitas vezes trabalham como capangas ou fazem missões para o submundo. Muitos também estão atrelados à Organizações Criminosas prestando serviço fidelizado à mesma (mas nada impede de mudarem de ideia pelo valor certo). Algumas organizações governamentais também o usam quando não querem arriscar seu pessoal.

Tempo mínimo dedicado: 10 anos

Idade mínima: 28 anos

Aprimoramento: *Armas de Fogo +2*

Custo Total: 207 pontos

Perícias: *Armas de Fogo (escolher 3 Subgrupos com 40%); Explosivos 20%; Armas Brancas (50 pontos para dividir para um ou mais Subgrupos); Artes Marciais (escolha uma com 40%/40%); Esquiva 20%; Esportes (Arremesso de Combate 20%, Escalar/Alpinismo 20%, Corrida 20%, Salto 20% e Natação 20%); Manipulação (Intimidação 50%, Manha 30% e Lábria 40%); Furtividade 30%; Camuflagem 20%; Condução (Automóvel OU Motocicleta 20%); Sobrevivência (escolha 2 ambientes com 40%); Rastreo 20%; Informática (Computação 15%); Medicina (Primeiros Socorros 15%); Negociação (Barganha 40%); Idioma (40 pontos para dividir em um ou mais Subgrupos) e escolha uma ou mais Manobras de Combate (30 pontos).*

Lutadores Modernos

LUTADOR DE RUA

São sobreviventes e solitários com o objetivo de se testar fisicamente em lutas legais ou ilegais de combate desarmado (embora, em alguns casos, também possa permitir combate armado com Armas Brancas para combate corpo a corpo). Muitos vivem vidas duplas ou mesmo tiram todo seu dinheiro das lutas, recebendo um pouco quando perdem, uma quantia boa quando ganham (depende do adversário e da luta) e ainda mais se apostarem na própria vitória e tiver êxito nisso (lembrando que o lutador que aposta na própria luta é proibido até mesmo no submundo, visto que ele pode vender a luta, com punições que podem até mesmo ser de morte).

Tempo mínimo dedicado: 2 anos

Idade mínima: 18 anos

Aprimoramento: nenhum

Custo Total: 85 pontos

Perícias: *Artes Marciais (escolha uma com 45%/45%); Armas Brancas (30 pontos para dividir para um ou mais Subgrupos);*

Esquiva 40%; Esportes (Acrobacia 30% e Salto 30%); Análise de Estilo 15%; Manipulação (Intimidação 20%, Manha 20% e Lábria 20%); Condução (Automóvel OU Motocicleta 15%); Informática (Computação 10%); Artes (Culinária 10) e escolha uma ou mais Manobras de Combate com Armas Brancas ou desarmado (30 pontos).

MONGE SHAOLIN

A palavra monge tem origem remota em uma palavra grega que quer dizer "solitário". Os primeiros monges eram eremitas e julgavam estar mais próximos de Deus (ou de Buda), quando se afastavam da sociedade e viviam na solidão. Com diversos templos na China, os monges Shaolin se dedicam à meditação, à paz, à simplicidade e no desenvolvimento das artes do Kung Fu. São exímios lutadores com corpos preparados para um combate, embora sempre prefiram evitá-los de maneira pacífica. Costumam usar roupas largas com grandes mantos enrolados e não usam cabelo (raspam a cabeça) e muitas vezes também raspam os pelos do corpo.

Tempo mínimo dedicado: 10 anos

Idade mínima: 28 anos

Aprimoramento: nenhum

Custo Total: 145 pontos

Perícias: Artes Marciais (Kung Fu 50%/50%); Armas Brancas (Cajado ou Bastão 50%/50% e mais uma Arma Branca com 40%/40%); Ciências (Teologia 30%, Heráldica 20%); Artes (Culinária 20%); Esquiva 50%; Esportes (Escalar/Alpinismo 10%, Corrida 10%, Acrobacia 40% e Salto 30%); Furtividade 30%; Meditação 30% e escolha uma ou mais Manobras de Combate com Armas Brancas ou desarmado (30 pontos).

NINJA

Os assassinos mortais do passado, mas agora em uma versão mais moderna. São matadores, normalmente orientais, treinados nas artes da morte rápida e sem vestígios. Muitas de suas armas e armadilhas também são adaptadas com confecções próprias e também possuem algumas técnicas de espionagem, andando pelas sombras ou se disfarçando. Um ninja é temido e trabalha por contrato, muito similar a um mercenário. Possuem códigos de honra muito fortes, embora tão traiçoeiros quanto suas lâminas afiadas.

Tempo mínimo dedicado: 7 anos

Idade mínima: 26 anos

Aprimoramento: nenhum

Custo Total: 272 pontos

Perícias: Artes Marciais (Ninjutsu 50%/50%); Armas Brancas (Ninja-to 50%/50%, Wakizashi 40%/40%, Shuriken 35%; Kunai 30%/30%/35% e +40 pontos para usar em qualquer outro Subgrupo); Esquiva 45%; Esportes (Escalar/Alpinismo 40%, Acrobacia 50%, Arremesso de Combate 20%, Natação 20%, Corrida 20% e Salto 30%); Contorcionismo 20%; Armadilhas (Mecânicas 25%); Manuseio de Fechaduras (Mecânicas 25%); Escutar 30%; Furtar 25%; Furtividade 50%; Camuflagem 40%; Manipulação (Manha 25%); Arte (escapismo 20%); Artifice (Costureiro 10% e Coureiro 10%); Disfarce (Maquiagem 20%); Pontos de Pressão 20%; Venefício 20%; Manobra de Combate Lutar às Cegas e escolha uma ou mais Manobras de Combate com Armas Brancas ou desarmado (40 pontos).

Ocultistas

CIENTISTA DO OCULTO

São um tipo especial de cientista, que é aquele que prefere levar a sério o sobrenatural, este é o Cientista do Oculto. Estudando todo o tipo de fenômeno sobrenatural, este desprezado cientista é considerado louco por seus colegas, sendo

obrigado a realizar um trabalho solitário. Mas não confunda um Cientista do Oculto com um Ocultista, pois são duas figuras distintas. Ele procura respostas científicas e racionais para tudo o que vê, podendo realizar, inclusive, as mais pervertidas experiências para chegar aos seus propósitos. Para descobrir como uma criatura como um demônio se forma, ele é capaz de tentar reproduzi-la em seu laboratório ou aprisionar uma. Alguns Cientistas do Oculto ainda tentam usar a magia de meio científico, ou seja, usar da ciência para reproduzir efeitos mágicos de alguma forma, como por exemplo, criar substâncias capazes de gerar chamas quando misturadas (Alquimia), e coisas do gênero.

Tempo mínimo dedicado: 9 anos

Idade mínima: 27 anos

Aprimoramento: nenhum

Custo Total: 130 pontos

Perícias: *Ciências (Anatomia 35%; Física 30%, Química 30%, Zoologia 25%, Arqueologia 20%, Botânica 20%, Herbalismo 20%, Filosofia 20%, Genética 15% e Teologia 10); Ciências Proibidas (Alquimia 45%, Ocultismo 40%, 50 pontos para um ou mais Subgrupos de Raças Sobrenaturais e 40 pontos para um ou mais Subgrupos); Engenharia (Genética 20%); Informática (Computação 20%); Manipulação (Tortura 25%) e Medicina (Primeiros Socorros 25%, Cirurgia 30%).*

EXPLORADOR OCULTISTA

Os exploradores são pessoas movidas por um forte motivo a buscar novas descobertas, sejam sobre terras desconhecidas, artefatos perdidos, túmulos nunca encontrados, etc. Se dedicam inclusive no estudo sobrenatural de forma geral. Existem inúmeras motivações possíveis para alguém ser levado a se tornar um explorador: a conquista de riquezas fabulosas, a fama, o desenvolvimento do conhecimento, a descoberta de segredos nunca vistos pela humanidade, são alguns exemplos. Na maioria das vezes, apenas homens ricos podem se dedicar a isto, mas jovens sem recursos podem ser levados apenas por impulsos ao inexplorado, mesmo que morram de fome antes que completar sua busca. Para ser um Explorador é preciso ser muito intrépido e corajoso, além de uma força de vontade de ferro para alcançar seus objetivos e enfrentar ameaças muitas vezes além do homem comum. Na vida de pesquisas e enigmas que um explorador é obrigado a enfrentar, ele só estará disposto a descansar quando tiver em mãos seu tão cobiçado objetivo.

Tempo mínimo dedicado: 5 anos

Idade mínima: 26 anos

Aprimoramento: nenhum

Custo Total: 200 pontos

Perícias: *Armas Brancas (Faca 20%/20%); Armas de Fogo (Pistola 20%); Briga ou Arte Marcial (10%/10%); Esquiva 10%; Esportes (Escarar/Alpinismo 25%, Arremesso de Combate 20%, Natação 25%, Corrida 20% e Salto 20%); Montaria (Cavalos 20%); Animais (Treinamento de Animais 15%); Condução (Automóvel OU Motocicleta 20%); Armadilhas (Mecânicas 35%); Artes (Culinária 15% e Escapismo 15%); Avaliação de Objetos (Antiguidades 35%); Ciências (Arqueologia 35%, Botânica 15%, Geografia 10%, Heráldica 10% e História 25%); Ciências Proibidas (Ocultismo 40% e 60 pontos para um ou mais Subgrupos); Manipulação (Lábia 15%); Manuseio de Fechaduras (Mecânicas 15%); Mineração 15%; Navegação 15%; Pesquisa/Investigação 30%; Sobrevivência (escolha um ambiente) 35%, Idiomas (50 pontos para um ou mais Subgrupos); Idiomas Antigos (30 pontos para um ou mais Subgrupos); Furtividade 15%; Informática (Computação 15%) e Medicina (Primeiros Socorros 15%).*

Outros Modernos

CIENTISTA

São homens da ciência que estudam com afinco todas as transformações químicas e dos elementos da natureza. Capaz de entender a realidade, através de análises e estudos que tragam comprovações concretas. Geralmente são do tipo de pessoa que só julga uma coisa real quando a vê com os próprios olhos e obtém um diagnóstico preciso de sua comprovação científica. Este é o modelo básico de cientista, que pode se desdobrar em várias ramificações, dependendo de sua especialidade.

Tempo mínimo dedicado: 5 anos

Idade mínima: 26 anos

Aprimoramento: nenhum

Custo Total: 100 pontos

Perícias: *escolha um Subgrupo de Ciências OU Robótica para ser a área de especialidade com 50% e outros 5 Subgrupos de Ciências com 30%; Eletrônica 20%; Engenharia (40 pontos para dividir em um ou mais Subgrupos); Informática (Computação 30%, Hacker 10%, Programação 10%); Idiomas (20 pontos para um ou mais Subgrupos); Medicina (50 pontos para dividir em um ou mais Subgrupos); Pesquisa/Investigação 20%.*

HACKER

Os piratas da rede. São mestres da informática, capazes de quebrar códigos de segurança, furar bloqueios virtuais e criar programas como se fosse brincadeira. Os Hackers sabem invadir terminais pela internet, destruir arquivos e até alterar configurações de seu computador. Alguns já são cadastrados na polícia ou estão sendo observados por agências governamentais.

Tempo mínimo dedicado: 3 anos

Idade mínima: 16 anos

Aprimoramento: nenhum

Custo Total: 100 pontos

Perícias: *Informática (Computação 50%, Hacker 50%, Manutenção 40%, Programação 50% e Programação Visual 20%); Armadilhas (Eletrônicas 15%); Condução (escolha entre Bicicleta, Skate OU Patins 30%); Eletrônica 30%; Jogos (Videogames 35% e 20 pontos para dividir em um ou mais Subgrupos); Linguagens Secretas (Criptografia 20%); Idiomas (20 pontos para um ou mais Subgrupos) e Etiqueta (Internet) 20%.*

ESTUDANTE

Engloba os alunos que acabaram de terminar o segundo grau até os universitários que perambulam pelo campus.

Tempo mínimo dedicado: 1 ano

Idade mínima: 16 anos

Aprimoramento: nenhum

Custo Total: 60 pontos

Perícias: *Artes (Desenho e Pintura 15%, Redação 15%); Ciências (Botânica 10%, Filosofia 10%, Física 10%, Geografia 10%, História 10%, Literatura 10%, Matemática 10%, Química 10%, Ecologia 10%); Condução (escolha um não motorizado com 20% e outro motorizado com 15%); Esportes (30 pontos para dividir em um ou mais Subgrupos); Idiomas (Inglês 20%, Ler e Escrever Inglês 20%; se for americano, deve escolher outro idioma, provavelmente Espanhol ou Francês) e Informática (Computação 15%).*

An aerial, high-angle photograph of a city street grid at night. The streets are illuminated with a warm, golden-yellow light, creating a strong contrast with the dark blue and black shadows of the buildings and sky. The perspective is looking down from a high vantage point, showing the intricate pattern of the urban layout. Overlaid on this image is the text 'Anexo 1: Armas e Equipamentos' in a bold, yellow, sans-serif font with a black drop shadow, centered in the lower half of the frame.

Anexo 1:
Armas e Equipamentos

ARMAS & EQUIPAMENTOS

Este módulo adicional irá descrever alguns itens e armas exclusivos para o cenário apresentado neste Livro. São artefatos de alta tecnologia e de uso restrito para Organizações Governamentais, algumas criminosas e aqueles personagens que os têm devido a aquisição de Aprimoramento específico para tal (já descrito em módulos anteriores). Todas as regras já foram apresentadas anteriormente no módulo básico do TSGen, de forma que apenas serão indicados seus valores, sem quaisquer explicações ou detalhamentos já feitos no livro básico.

ARMADURAS, CAPACETES E ESCUDOS DE ALTA TECNOLOGIA

Traje Korsan

Desenvolvido pelo NORAD, este é um traje/armadura de corpo inteiro e usado pelos soldados em missões de combate direto e/ou uso de força intensa. Comuns para os soldados de elite da organização, mas que não se enquadram em equipes oficiais de Alphas. É um tipo de armadura de exoesqueleto que cobre todo o corpo (tem capacete que costumam usar em conjunto descrito mais abaixo: Capacete KN), tem textura que se assemelha a fibras musculares e possui coloração negra com partes metálicas acinzentadas ou prateadas, no peito direito tem o símbolo do NORAD. Suas articulações internas se ligam à pele do usuário e amplificam sua capacidade física. Diferenciações no DNA humano (mutações) afetam seu desempenho, eliminando os benefícios das ampliações físicas – um problema que ainda não foi solucionado, de forma que não ajuda aos Alphas além da proteção tradicional.

Classe de Dimensão: **G**

Peso: **em média 600g**

Variações de Confeção: **-**

Durabilidade: **20**

IP: **10/16/10/10**

Mod.Iniciativa: **-**

Área protegida: **Corpo inteiro até o pescoço**

EXTRAS: **+7 em FR**

Capacete KN

Abreviação de Capacete Kornan do NORAD. É um tipo de elmo moderno que complementa a Armadura Korsan. Seu sistema interno funciona com um computador próprio e periféricos que permitem diversas modificações, de forma que podem existir modelos diferentes no que diz respeito a estes acessórios. Um capacete KN padrão pode ter **até 3 opções de Extras** (descritos mais abaixo) além das básicas, sendo que alguns raros modelos podem possuir até a opção de todos (mas estes sim são raros devido ao alto custo de criação e, assim, apenas alguns poderiam ter acesso e autorização de uso). Todos os modelos possuem um link com a mente do usuário através de um conector acoplado à têmpora assim que o capacete é colocado, permitindo seus comandos mentais.

Classe de Dimensão: **M**

Peso: **em média 380g**

Durabilidade: **20 / 10 (Visor)**

IP: **10/8 --- 6/4 (Visor)**

Área protegida: **Corpo inteiro até o pescoço**

Penalização Visual: **-2 em PER para visão Periférica**

Bônus Fixo: **+7 em FR**

Dentre suas capacidades BÁSICAS temos:

.**Tranca e Destranque do Capacete**: para poder retirar manualmente o mesmo, caso contrário, ele fica justo, não permitindo a retirada sem machucar o usuário ou danificar o capacete;

.**Abertura e Fechamento do Visor**: abertura e fechamento do visor;

.**Comunicador de Proximidade**: usado para comunicação em frequência do NORAD com até 1km de distância. Pode ser ligado e desligado à vontade, inclusive mantendo o som mudo da emissão ou do envio. Pode ainda expandir para captação de som em até 3m de raio e passar para o rádio isso em tempo real;

.**Visor Anti-Ofuscante**: não sofre de ofuscação após clarões de luz – sempre ativo se o visor tiver abaixado;

.**Bloqueador Sonoro**: elimine o excesso de som por ataques sonoros de até 200dB;

.**Filtragem de Ar**: permite eliminar poluição no ar, filtrando o oxigênio que recebe externamente. Seu uso se ativa automaticamente se os sensores detectarem mudanças, mas só consegue permanecer em uso por 24h, após isso os filtros de ar ficam muito sujos e precisam ser trocados.

Dentre suas capacidades EXTRAS temos:

.**Analizador Visual**: computador interno capaz de separar e nomear todos os objetos vistos, de forma a poder identificar: estruturas gerais de um objeto, seres vivos, orgânicos e inorgânicos e respiração/batimentos ativos ou inativos etc.;

.**Visão Noturna**: alterar o visor para opção de visão noturna;

.**Visão Térmica**: alterar o visor para opção de visão térmica;

.**Mira**: auxilia com um pequeno ponto uma mira, entretanto, precisa estar com o um chip em uma arma específica previamente preparada para tal (concede bônus de 2 níveis nos testes de disparo com esta arma);

.**Link Computacional**: um conector com um cabo pode ser externado da parte inferior lateral do capacete e ser conectado por uma entrada padrão (USB) de um computador e assim acessar o mesmo por comandos mentais, sem precisar do monitor (tudo é visto pelo visor mesmo). A operação se torna rápida e pode até mesmo dar comandos mentais para fazer operações sem precisar ter a Perícia para tal (com a Perícia o teste tem bônus de 1 nível). Não é possível dar ordens para Hackear sem ter a Perícia para tal, mas pode ter os acessos padrões que teria no acesso manual;

.**Detector de Movimento**: funciona em uma área de até 3m ao seu redor, quando ativada;

.**Amplificador de Voz**: aumenta a voz do usuário como se estivesse com um pequeno megafone (um pouco menos potente que um megafone normal). Se usado muito próximo ao ouvido de uma pessoa, faça uma rolagem com 50% no Valor de Teste. Se for um Sucesso aplique o dano de 1D6 DB no Atordoamento e efeito de aumento de 3 níveis de dificuldade em teste de Percepção relacionados à Audição por 2D10 minutos. Resultados de Sucesso Aprimorado e Crítico alteram valor conforme regra, mas no caso de Falha, considere apenas 1D10 minutos com dificuldade na audição e, no caso de Falha Crítica, apenas 1 rodada / 5 segundos deste efeito (na verdade só reduz o efeito, pois não causa problemas diretos ao usuário, já que é apenas um teste de verificação de resultados que, de certa forma, independem do personagem);

.**Modificador de Voz**: pode mascarar a voz para não ser identificado, a configuração pode fazer ajustes para afinar ou engrossar a voz, mas não imitar a voz de outra pessoa;

.**Analizador Energético**: capaz de identificar tipos de energia que estejam no sistema e, assim, pode identificar até mesmo algumas Raças e/ou Subespécies quando usarem seus poderes com base em energia. Precisa estar olhando na direção e estar no limite de até 6m de distância.

Capacete Tech

Um tipo de capacete com sistema de alta tecnologia, provavelmente oriundo de algum experimento de organização paramilitar ou mesmo em estudos de artefatos extraterrestres. Seu plug interno se conecta com as ondas mentais do usuário, permitindo ativar, mentalmente, ações de comando de seus acessórios.

Classe de Dimensão: **M**

Peso: **em média 295g**

Durabilidade: **14 / 4 (Visor)**

IP: **12/10 --- 2/1 (Visor)**

Penalização Visual: **-4 em PER para visão Periférica**

Dentre suas capacidades temos:

.Abertura e Fechamento Facial: permite abrir e fechar na região da face, sem precisar retirar o capacete. Inclusive, para poder retirar ou colocar o capacete, precisa ser feita essa abertura. Fora da cabeça, o capacete fica aberto, como se fosse um tipo de elmo moderno e aberto na face e parte inferior;

.Visão Térmica: ativa modo de visão térmico;

.Visão Noturna: ativa modo de visão noturna;

.Captor de Ondas de Energia: quando ativado, permite identificar, em até 6m na direção em que está apontado o visor (onde fica seu leitor), tipos de energia e identificar suas origens conforme seus registros internos (possivelmente as raças e poderes mais comuns que estão registrados). Identifica apenas o tipo de poder dentro da área de efeito, não mostra onde está. O sistema pode ficar ativo por até 5 turnos/minutos, depois precisa ficar em descanso por pelo menos 10 minutos ou o sistema pode entrar em curto por 1 hora (80% de chance a cada turno/minuto além do tempo máximo);

.Antena de Rádio Frequência: um tipo de antena de rádio pode ser ativada e ampliada de tamanho no lado direito do capacete, permitindo captar sinais de rádio em uma área de até 50m (na verdade consegue receber a informação de outros rádios na área e assim ouvir o que é dito por eles. Deve mudar de frequência até achar o que deseja, por isso deve ter 50% de chance de achar algo (caso exista) dentro da área de efeito. Não tem dispositivo de microfone para o usuário poder falar no rádio;

.Filtragem de Ar: permite eliminar poluição no ar, filtrando o oxigênio que recebe externamente. Seu uso se ativa automaticamente se os sensores detectarem mudanças, mas só consegue permanecer em uso por 1h. Após isso, o sistema precisa se auto limpar por 10 minutos e então pode ser reutilizado novamente. Durante o processo de limpeza automática, é possível ouvir um pequeno barulho, similar à um pequeno ventilador, e o sentir um vento na parte de trás (lado esquerdo inferior) do capacete, por onde é eliminada as impurezas.

Escudo Nanometálico

Item de defesa desenvolvido pelo NORAD e usado por alguns de seus soldados. Um tipo de manopla com um pequeno broquel retangular, de 10cm (direção do braço) por 5cm, que pode se estender formando um escudo bem maior através de nano-robôs. Este sistema é muito útil em combates devidos suas capacidades defensivas e regenerativas, mas tem limitações, pois não há um corpo para repor as energias, de forma que precisa ser recarregado após 42h (sendo ou não usado). É raro, mas é possível que outras organizações já tenham posse desta tecnologia ou mesmo a roubado.

Classe de Dimensão: **P (broquel) ou G (escudo)**

Peso: **aproximadamente 450g (broquel) ou 640 (escudo)**

Objeto aerodinâmico? **não**

Durabilidade: **20**

IP: **20/16**

ERIP: **3**

Mod.Iniciativa: **-1 (quando em forma de escudo)**

Modificador de Agilidade: **-**

Dano: **1D6-2 DB / 1D6-1 DA / 1D6 DC (Broquel)**

1D6+1 DB / 1D10+2 DA / 2D6+3 DC (Escudo)

Dentre suas capacidades temos:

.Ativação de Escudo: por comando manual feito pela mão que usa a manopla, pode ativar rapidamente a forma de escudo. Neste formato, possui 1m de largura (direção do braço) por 1,50m de altura;

.Regeneração: possui regeneração de 1cm³ por minuto.

Escudo Nanometálico Monofilamentar

Esta é uma versão mais rara e cara do Escudo Nanometálico, no qual os nano-robôs podem exercer funções extras que permitem criar espinhos ou mesmo serras vibratórias ao redor do escudo, usando-o então para ataques corpo a corpo de forma mais efetiva. Ainda mais raro que sua versão padrão, existe uma pequena possibilidade de alguma outra organização ter tido acesso a este item.

Classe de Dimensão: **P (broquel) ou G (escudo)**

Peso: **aproximadamente 450g (broquel) ou 640 (escudo)**

Objeto aerodinâmico? **não**

Durabilidade: **20**

IP: **20/16**

ERIP: **3**

RIP: **4 (somente no ataque de Serra Vibratória)**

Mod.Iniciativa: **-1 (quando em forma de escudo)**

Modificador de Agilidade: **-**

Dano: **Contundente / Cortante**

Dano: **1D6-2 DB / 1D6-1 DA / 1D6 DC (Broquel)**

1D6+1 DB / 1D10+2 DA / 2D6+3 DC (Escudo)

1D10+1 DB / 2D10+2 DA / 3D10+3 DC (Espinhos)

1D10+3 DB / 2D10+4 DA / 3D10+5 DC (Serra Vibratória)

Dentre suas capacidades, além das descritas em sua versão normal, temos:

.Modo de Espinhos: em sua parte frontal defensiva, pode estender diversos espinhos cônicos que chegam até 8cm de comprimento, podendo usá-los como ataques cortantes de investida;

.Modo de Serra Vibratória: ao seu redor ativa lâminas com tratamento VM (Vibratório Monomolecular), que fazem a lâmina vibrar centenas de vezes por segundo (imperceptível ao olho humano ou à sua audição) em conjunto com um fio de monofilamento. As lâminas possuem apenas 5cm de comprimento, que ampliam assim o tamanho do escudo em 10cm.

ARMAS BRANCAS DE ALTA TECNOLOGIA

TECNOLOGIA VM

Este é um recurso de maior tecnologia terrestre. Disponível nas organizações com maiores conhecimentos tecnológicos e extremamente raro de ser encontrado fora destas, inclusive no Mercado Negro (mercado ilegal e internacional que disponibiliza para o comércio diversas armas e equipamentos de alta tecnologia, além de artefatos raros.; sendo a maioria roubados e contrabandeados). Com os recursos tecnológicos adequados, qualquer arma cortante pode receber tratamento VM (Vibratório Monomolecular). O processo inclui instalar um dispositivo vibratório no cabo, capaz de fazer a lâmina vibrar centenas de vezes por segundo (imperceptível ao olho humano ou à sua audição) e aplicar um fio de monofilamento, a peça mais afiada possível para a tecnologia terrestre.

Sistema: qualquer faca, espada, machado ou outra arma cortante com **lâmina VM aumenta em 2 Graus de Dano da arma e aumenta RIP em +4;**

AÇO ESTELAR

Este é um tipo de metal oriundo de um planeta muito distante, em uma galáxia longe da Via Láctea. Este metal chegou à Terra através de extraterrestres conhecidos como Noxtenios. Estes seres utilizam o metal para criar uma poderosa arma de lâmina similar as espadas terrestres; estas são chamadas de Lâmina Estelar. Também usam este metal na construção de blindagem para seus veículos espaciais (naves espaciais), nos quais organizações como o NORAD obtiveram a posse – em teoria após uma **queda desastrosa e "acidental". A tecnologia de criação de armas brancas metálicas com este metal já foi desenvolvida pelo NORAD** e algumas poucas organizações com tecnologia de ponta já tem acesso à mesma, entretanto, a matéria-prima é rara, sendo impossível replicar o metal. Encontrar algum usuário de armas deste tipo fora destas organizações é ainda mais raro, inclusive no Mercado Negro. O Aço Estelar tem uma coloração quase branca, é extremamente leve e tem uma resistência incomparável, o que dificulta em muito a manipulação do mesmo para grandes formatos ou formas mais rebuscadas. Por isso até são mais feitos em armas brancas (tecnologia para grandes formatos, incluindo em revestimento para veículos, ainda está fora do alcance da tecnologia terrestre).

Sistema: a maior característica do metal é sua capacidade de atravessar outras estruturas com maior facilidade e sem perder seu fio, tendo em qualquer arma branca de corte feita com esse metal um valor de **RIP com +30;** e sua alta leveza (considere que é 4 vezes mais leve que o mesmo tipo de objeto/arma feito de aço).

Lâmina Estelar

Um tipo de espada desenvolvida por alienígenas chamados Noxtenios. Sua base (pegada) é feita em um metal muito resistente, mas impossível de ser replicado em tamanhos maiores, mas sua lâmina é feita de um metal ainda mais poderoso, chamado de Aço Estelar. A lâmina Estelar é a arma mais afiada conhecida, com uma lâmina de 1,30m sustentada por um cabo de metal de cor prateada. A espada, da forma como é feita, não foi possível de ser replicada, apenas variações de armas terrestres (de corte) com este metal.

Classe de Dimensão: **G**

Peso: **aproximadamente 10kg**

Alcance: **1Q**

Objeto aerodinâmico? **Não**

Variações de Confeção: **Não**

Própria para duas mãos? **Não**

Durabilidade: **200**

IP: **68/60 (pegador) 220/200 (lâmina)**

Mod. Iniciativa: **-5**

Modificador de Agilidade: **-2**

FI: **5**

RIP: **30**

Dano: **Cortante**

5D10 DB / 6D10 DA / 7D10 DC

Espada de Energia Orgânica

Uma arma de origem extraterrestre, mais precisamente da Raça dos Kretalianos. Algumas dessas preciosidades foram descobertas e replicadas. Entretanto, devido as dificuldades e escassez de alguns itens de reposição (pois não havia todos os itens originais na Terra), torna-se muito cara e de rara produção. Consiste em um tipo de pegador de metal negro (no original este material é de um tipo de metal desconhecido e não existente na Terra) com 20cm de altura em que, feita devida pressão em ponto específico, ativa um tipo de lâmina dupla de energia, de coloração azul com veios negros na base, que chega à 1,10m de comprimento. Não é algo sólido e seu ataque gera corrosão por energia, de forma instantânea, parecendo com um corte de lâmina (considere o dano Destrutivo), mas só afeta matérias orgânicas, atravessando qualquer matéria inorgânica como se não existisse. Por tanto, é incapaz de ser usada para bloquear outras armas – exceção de armas orgânicas. Para matéria inorgânica é considerado apenas um feixe de luz.

Classe de Dimensão: P (desativada) ou G (quando ativa)	IP: 30/25 (cabo original) ou 18/10 (cabo terrestre)
Peso: aproximadamente 100g (somente o cabo conta)	Mod. Iniciativa: -1 (quando a lâmina está ativada)
Alcance: 1Q	Modificador de Agilidade: 0
Objeto aerodinâmico? Não	FI: 0
Variações de Confeção: Não	RIP: 10
Própria para duas mãos? Não	Dano: Destrutivo
Durabilidade: 50 (cabo original) ou 20 (cabo terrestre)	5D10 DB / 6D10 DA / 7D10 DC

Espada de Força

Também desenvolvida, originalmente, pelos Kretalianos. Podem ser replicadas em mesma raridade que a versão de Energia Orgânica. A diferença das duas versões é que gera uma massa sólida, um tipo de energia plasmática que corta tanto orgânicos quanto inorgânicos (na verdade Destrutiva, como explicado na outra versão). Desta forma, é capaz de ser usada para bloquear outras armas, lembrando que seu dano é contínuo enquanto ela estiver em contato com outra matéria. Sua forma de ativação é a mesma, e sua aparência é muito similar, sendo que a energia formada tem um tom mais avermelhado.

Classe de Dimensão: P (desativada) ou G (quando ativa)	IP: 30/25 (cabo original) ou 18/10 (cabo terrestre)
Peso: aproximadamente 100g (cabo) ou 120g (com energia ativada)	Plasma (massa sólida) 60/50
Alcance: 1Q	Mod. Iniciativa: -2 (quando a lâmina está ativada)
Objeto aerodinâmico? Não	Modificador de Agilidade: 0
Variações de Confeção: Não	FI: 0
Própria para duas mãos? Não	RIP: 10
Durabilidade: 50 (cabo original) ou 20 (cabo terrestre)	Dano: Destrutivo
	5D10 DB / 6D10 DA / 7D10 DC

ARMAS DE FOGO DE ALTA TECNOLOGIA

Pistola Eletroperturbadora

Pistola de origem extraterrestre (Raça Kretaliana) especialmente criada para atordoar Noxtenios (outro ser extraterrestre). Não tem efeitos em outras criaturas, com exceção de seres com Nanometal. Seu feixe de raios atravessa até 1m de qualquer tipo de proteção. A arma se recarrega sozinho após 5 disparos.

Classe de Dimensão: **P**

Portabilidade: **De Porte**

Peso: **em média 900g**

Munição: **infinita**

CDT: **Manual (1)**

Recuo: **Recuo Suave (+5)**

Alcance: **60m**

Durabilidade: **15**

IP: **1/0**

Mod. Iniciativa: **-1**

Modificador de Agilidade: **0**

Tempo de Recarga: **1 turno a cada 5 disparos**

Dano: **Atordoante (efeito específico descrito a seguir)**

Efeitos a se considerar conforme o alvo:

.Noxtenios: causa um efeito atordoante e paralisante forte por alguns minutos, dependendo do resultado em um teste de CON com aumento de 5 níveis de dificuldade (Sucesso Crítico: 1 minuto afetado; Sucesso Aprimorado: 1D6+1 minutos; Sucesso: 1D10+1 minutos; Falha: aproximadamente 30 minutos; Falha Crítica: aproximadamente 1 hora). Disparos novos somam-se o tempo. Durante o efeito do atordoamento, fica convulsionando no chão como se estivesse sendo eletrocutado.;

.Seres com Nanometal: na área atingida, até 5cm de diâmetro, é incapaz de proliferar Nanometal por 30 minutos, além disso, causa um efeito atordoante e paralisante forte por alguns minutos, dependendo do resultado em um teste de CON com aumento de 4 níveis de dificuldade (Sucesso Crítico: 1 rodada/10 segundos afetado; Sucesso Aprimorado: 1D6 rodadas ou proporcional em segundos; Sucesso: 1D6-1 minutos, com mínimo de 1 minuto; Falha: 1D10+1 minutos; Falha Crítica: 30 minutos). Disparos novos somam-se o tempo. Durante o efeito do atordoamento, fica convulsionando no chão como se estivesse sendo eletrocutado.

Arma Neurodestruidora

Criada pelo NORAD para causar forte dano atordoante, afetando todas as células nervosas de um ser orgânico. Tem um formato bem diferente, com tamanho um pouco menor que o de um rifle, mas sendo aconselhável usar as duas mãos para manuseá-la (apoiando uma delas na parte do cano). O feixe de energia atordoante atravessa até 20cm de espessura de qualquer defesa. Caso não atravesse uma defesa (acima de 20cm de espessura), nada acontece. A arma se recarrega sozinho após cada disparo (1 rodada / 4 segundos sem funcionar).

Classe de Dimensão: **M**

Portabilidade: **Portátil**

Peso: **em média 1,2kg**

Munição: **infinita**

CDT: **Manual (1)**

Recuo: **Recuo Forte (+15)**

Alcance: **25m**

Durabilidade: **20**

IP: **1/0**

Mod. Iniciativa: **-5**

Modificador de Agilidade: **0**

Tempo de Recarga: **1 turno a cada disparo**

Dano: **Atordoamento**

2D10 DB / 3D10 DA / 4D10 DC

Pistola Neuroperturbadora

Criada pelo NORAD para atordoar qualquer ser que possua neurônios. Causa o desligamento provisório entre a comunicação entre os neurônios e o corpo – bloqueando os movimentos da vítima. O feixe de energia atordoante atravessa até 20cm de espessura de qualquer defesa e, tocando em qualquer parte do corpo, chega até os neurônios, afetando-os como descrito mais adiante – caso o disparo acerte a cabeça do alvo, aumente mais 2 níveis de dificuldade nos testes de resistência. Caso não atravesse uma defesa (acima de 20cm de espessura), simplesmente nada acontece. Incrivelmente afeta a mente, em menor proporção, de outros seres – como não é um poder psíquico nem mágico, não considere resistências específicas das Raças ou Subespécies. A arma se recarrega sozinho após 2 disparos consecutivos (1 rodada / 4 segundos sem funcionar) ou após 5 minutos sem disparar.

Classe de Dimensão: **P**

Portabilidade: **De Porte**

Peso: **em média 900g**

Munição: **infinita**

CDT: **Manual (1)**

Recuo: **Recuo Suave (+5)**

Alcance: **30m**

Durabilidade: **15**

IP: **1/0**

Mod. Iniciativa: **-2**

Modificador de Agilidade: **0**

Tempo de Recarga: **1 turno a cada 2 disparos**

Dano: **Atordoante (efeito específico descrito a seguir)**

Causa efeito atordoante e paralisante forte por algumas rodadas, minutos ou mais. Variando conforme resultado de teste de CON conforme cada Raça:

.Humanos ou Meio-Humanos: teste de CON com aumento de 4 níveis de dificuldade (Sucesso Crítico: 1 rodada/10 segundos paralisado e consciente; Sucesso Aprimorado: 1D6 rodadas, ou proporcional em segundos, paralisado e consciente; Sucesso: 1D10+1 minutos paralisado e consciente; Falha: aproximadamente 30 minutos desmaiado; Falha Crítica: aproximadamente 1 hora desmaiado). Disparos novos, já estando sob o efeito do atordoamento, causam **2D6 de dano físico direto** no corpo (como se estivesse fritando o cérebro da pessoa);

.Vampiros e Gárgulas: como nos Humanos, mas o teste de CON tem aumento de 3 níveis de dificuldade;

.Licantropos: como nos Humanos, mas o teste de CON tem aumento de 3 níveis de dificuldade e disparos novos, já estando sob o efeito do atordoamento, causam **1D10 de dano físico direto**;

.Outros Infernianos: como nos Humanos, mas o teste de CON tem aumento de 2 níveis de dificuldade e disparos novos, já estando sob o efeito do atordoamento, causam **1D6 de dano físico direto**;

.Anjos e outros seres celestes: como nos Humanos, mas o teste de CON tem aumento de 1 nível de dificuldade e disparos novos, já estando sob o efeito do atordoamento, causam **1D6 de dano físico direto**;

Pistola Laser EXP-5

Originalmente, este modelo foi criado pela CIA após a análise de uma arma Noxteniana. Sendo a quinta versão desta arma e único modelo estável. Consiste em um tipo de pistola tecnológica capaz de disparar raios laser de alta intensidade. Sua recarga é feita com um aparelho cilíndrico de 1m de altura (3,5kg) com entrada para encaixar a arma e que deve ser ligado a alguma fonte de energia elétrica para recarregar a arma (recarga completa em 50 minutos).

Classe de Dimensão: P	IP: 1/0
Portabilidade: De Porte	Mod. Iniciativa: -1
Peso: em média 550g	Modificador de Agilidade: 0
Munição: 50 disparos (carga)	Tempo de Recarga: 50 minutos em aparelho
CDT: Manual (1)	FI: 10
Recuo: Recuo Suave (+5)	RIP: 10
Alcance: 50m	Dano: Destrutivo
Durabilidade: 15	2D6 DB / 2D10 DA / 3D10 DC

Pistola Laser EXP-F1

Como na versão Pistola Laser EXP-5, embora em um modelo semiautomático. Sua recarga é feita com um aparelho cilíndrico de 1m de altura (3,5kg) com entrada para encaixar a arma e que deve ser ligado a alguma fonte de energia elétrica para recarregar a arma (recarga completa em 1 hora).

Classe de Dimensão: P	IP: 1/0
Portabilidade: De Porte	Mod. Iniciativa: -1
Peso: em média 550g	Modificador de Agilidade: 0
Munição: 60 disparos (carga)	Tempo de Recarga: 1 hora em aparelho
CDT: Semiautomática (1/3)	FI: 10
Recuo: Recuo Suave (+5)	RIP: 12
Alcance: 50m	Dano: Destrutivo
Durabilidade: 15	2D10 DB / 3D10 DA / 4D10 DC

Pistola Iônica

A origem do projeto é desconhecida, mas tem fortes indícios que foi desenvolvida com base em alguma arma extraterrestre. Diversas organizações com acesso à alta tecnologia já conhecem como desenvolver esta arma, mas devido aos componentes de difícil obtenção (devido a raridade) e a necessidade de alto investimento, sua fabricação é ainda escassa se compara a qualquer outro tipo de arma experimental ou de alta tecnologia sendo produzida. Ela é feita com um mecanismo que produz um feixe de Íons (átomos com falta ou excesso de carga elétrica) de alta capacidade destrutiva, que brilham durante o disparo da arma, chamando um pouco de atenção. Seu feixe atravessa estruturas inorgânicas por até 1m de grossura, mas causa uma frequência destrutiva em objetos eletrônicos (causando um ultra aquecimento destes) e mortal em seres orgânicos. A arma se recarrega sozinho após 3 disparos consecutivos (1 rodada / 4 segundos sem funcionar) ou após 10 minutos sem disparar.

Classe de Dimensão: **P**

Portabilidade: **De Porte**

Peso: **em média 900g**

Munição: **infinita**

CDT: **Manual (1)**

Recuo: **Recuo Suave (+5)**

Alcance: **30m**

Durabilidade: **15**

IP: **6/3**

Mod. Iniciativa: **-1**

Modificador de Agilidade: **0**

Tempo de Recarga: **1 turno a cada 3 disparos**

FI: **5**

RIP: **30**

Dano: **Destrutivo**

3D10 DB / 4D10 DA / 5D10 DC

Alguns efeitos a se considerar conforme o alvo:

.**Inorgânicos**: atravessa até 1m de grossura de um alvo inorgânico atingindo o que estiver logo depois. Caso seja maior que 1m de largura, considere que ainda causa RIP 30 e o dano padrão da arma;

.**Eletrônicos**: sofrem maior dano, causando um tipo de ultra aquecimento nas partes atingidas. Caso sejam robôs, andróides ou similares, considere aumento de 2 Graus de Dano;

.**Noxtenios**: estes seres extraterrestres também sofrem maior dano devido sua estrutura corpórea, considere aumento de 2 Graus de Dano;

.**Seres com Nanometal**: sofrem dano normal da arma, mas ficam atordoados e sem os benefícios do Nanometal por alguns minutos, dependendo do resultado em um teste de CON com aumento de 4 níveis de dificuldade (Sucesso Crítico: 1 rodada/10 segundos afetado; Sucesso Aprimorado: 1D6 rodadas ou proporcional em segundos; Sucesso: 1D6-1 minutos, com mínimo de 1 minuto; Falha: 1D10+1 minutos; Falha Crítica: 30 minutos). Disparos novos somam-se o tempo;

.**Orgânicos**: sofre o dano e o RIP padrão já indicado acima.

Fuzil Iônico

Utilizando de mesma tecnologia usada da Pistola Iônica, mas feita para uma arma de maior porte e potência. Tem as mesmas características e efeito, tendo maior dano e CDT. A arma se recarrega sozinho após 9 disparos consecutivos (1 rodada / 4 segundos sem funcionar) ou após 30 minutos sem disparar.

Classe de Dimensão: **G**

Portabilidade: **Portátil**

Peso: **em média 5 kg**

Munição: **infinita**

CDT: **Semiautomática (1/3)**

Recuo: **Recuo Muito Forte (+20)**

Alcance: **150m**

Durabilidade: **20**

IP: **8/4**

Mod. Iniciativa: **-8**

Modificador de Agilidade: **0**

Tempo de Recarga: **1 turno a cada 9 disparos**

FI: **40**

RIP: **30**

Dano: **Destrutivo**

5D10 DB / 6D10 DA / 7D10 DC

ARMAS DE FOGO DE ALTA TECNOLOGIA: EXPLOSIVOS

Granada de Plasma

Uma variação das granadas de fragmentação que disparam plasma junto com os destroços. A quantidade de plasma, apesar de ser pequena, aumenta o estrago devido o superaquecimento dos fragmentos metálicos. Seu método de disparo consiste em rotacionar a parte superior e inferior para lados opostos e arremessar a mesma, pois ela explode 4 segundos depois.

Classe de Dimensão: **P**

Portabilidade: **Portátil**

Peso: **em média 1 kg**

Alcance: **conforme regras de Arremesso**

Pulso: **3/1**

Durabilidade: **5 (se danificada explode)**

IP: **2/1**

FI: **60**

RIP: **15**

Dano: **Destrutivo**

6D10 DB / 7D10 DA / 8D10 DC

ITENS DE ALTA TECNOLOGIA

Sonic (Granada Paralisante)

Conhecida como granada paralisante, mas tem o nome em projeto de Sonic, foi desenvolvida pelo NORAD para capturar alvos humanos sem a necessidade de abatê-los. Este é um tipo de dispositivo cilíndrico, muito parecido com uma granada, que ao ativado e atingindo qualquer obstáculo, emite uma alta frequência sonora (em uma área de até 9m). Esta frequência, apesar de inaudível aos ouvidos humanos, afetam seu sistema nervoso, levando-os à uma paralisia total dos músculos por 7 minutos (período que pode se manter a frequência pelo item), sendo impossível de resistir à ela. Os alvos se restabelecem a movimentação logo após o som sair, embora, nos primeiros 10 minutos ainda sofram um pouco de letargia muscular (ocasionando aumento de 1 nível de dificuldade nos seus testes físicos que envolvam movimentação voluntária). Os capacetes do NORAD, quando fechados, inibem este efeito. Importante dizer que apenas humanos (ou meio-humanos) são afetados por esta frequência.

Classe de Dimensão: **P**

Peso: **em média entre 30g**

Alcance: **conforme regras de Arremesso**

Durabilidade: **5**

IP: 2/1

Efeito: **Paralisia por frequência sonora**

Deck Sonic

Versão pequena do Sonic, do tamanho de um isqueiro e que pode ser ativada por um botão. Nesta versão, a frequência pode ser mantida por até 5 minutos.

Classe de Dimensão: **P**

Portabilidade: **Portátil**

Peso: **em média 5g**

Durabilidade: **1**

IP: 2/1

Efeito: **Paralisia por frequência sonora**

Fone Block Sonic

São pequenos fones que bloqueiam os efeitos da frequência de um Sonic ou Deck Sonic. Também são úteis para evitar efeitos de até 200dB que poderiam afetar os ouvidos humanos.

Classe de Dimensão: **P**

Portabilidade: **Portátil**

Peso: **em média 2g**

Durabilidade: **1**

IP: 2/1

Efeito: **Bloquear efeitos sonoros**

Micro Explosivo

Um tipo de dispositivo discoide (5cm) que é ativado por rotação, causando uma pequena explosão de alcance pequeno (10cm) após 10 segundos. Essa pequena explosão é feita exclusivamente para explodir trancas de porta, correntes (que não estejam diretamente no corpo de uma pessoa), computadores etc. Sua base possui um ímã e uma camada que pode ser destacada para que fique colada em alguma superfície.

Classe de Dimensão: **P**

Portabilidade: **Portátil**

Peso: **em média 1 kg**

Alcance: **conforme regras de Arremesso**

Durabilidade: **5 (se danificada explode)**

FI: **60**

RIP: **7**

Dano: **Destrutivo**

1D6 DB / 1D10 DA / 2D6 DC

Até 10cm considerar DC no dano, até 30cm DA e até 1m DB

Bomba Craniana

Um dispositivo explosivo implantado, por alguma grande organização com acesso a alta tecnologia, na base do cérebro de uma pessoa, normalmente com o intuito de fazê-lo obedecer ordens ou queima de arquivo se for capturado. O procedimento para implante é muito complexo e demanda muito tecnologia para tal e é ainda pior para retirá-lo cirurgicamente, tendo alta possibilidade de detonar o dispositivo. A remoção cirúrgica, com uso de alta tecnologia, demanda testes da Perícia de Cirurgia com aumento de 7 níveis de dificuldade, na qual são necessários 3 Sucessos (a cirurgia leva 1 hora e pode ser feito até 4 testes, um a cada 15 minutos de cirurgia), uma falha no geral (não atingindo o mínimo de sucesso pedidos) ainda há uma chance de 90% do hospedeiro perecer. Uma Falha Crítica, a qualquer momento dos testes, resulta na explosão da bomba e morte do hospedeiro dela, podendo ainda causar dano em quem opera (3D10 de dano com RIP 1).

Implante Localizador

Pequeno dispositivo eletrônico que foi implantado, por alguma grande organização com acesso a alta tecnologia, no corpo do personagem e emite um sinal que pode ser rastreado por um dispositivo de leitura deste sinal. É utilizado para manter seguro pessoas importantes ou mesmo vigiar outras que desconfiem ou precisam estar sob atenção. O procedimento para implante é muito complexo e demanda muito tecnologia para tal e é ainda pior para retirá-lo cirurgicamente, tendo alta possibilidade de causar uma hemorragia no paciente. A remoção cirúrgica, com uso de alta tecnologia, demanda testes da Perícia de Cirurgia com aumento de 6 níveis de dificuldade, na qual são necessários 3 Sucessos (a cirurgia leva 1 hora e pode ser feito até 4 testes, um a cada 15 minutos de cirurgia), uma falha no geral (não atingindo o mínimo de sucesso pedidos) ainda há uma chance de 70% do hospedeiro perecer por hemorragia.

VEÍCULOS DE ALTÍSSIMA TECNOLOGIA

Nave Extraterrestre (Padrão)

Nave triangular ou discoide com tecnologia extraterrestre. É um modelo básico deste tipo de nave para a ambientação, podendo voar na atmosfera da Terra e no espaço. Para pilotá-la exige teste da Perícia Pilotagem, Subgrupo Jato Militar ou Nave Espacial, e Ciências Proibidas, Subgrupo OVNI (recebe bônus de +15% para cada).

Classe de Dimensão: **HXG**

Peso: **aproximadamente 6T**

Aceleração: **1.000 km/h**

Velocidade: **Mach 5**

Resistência: **50**

Blindagem (IP): **50/30**

Autonomia: **0**

Condução: **1**

Seguem algumas características da nave, de forma genérica:

.Dimensões: de 120m² de área interna e acessível (onde possa se movimentar) com alturas que variam entre 3,5m a 5m. Dentro desta área útil, considere a área de motores e sistema. Tem área do Gerador de Energia da nave, área de Carga, Cabine de Comando, área de Motores, Sala de Sistema (responsável pela central de sistema da nave, incluindo qualquer defesa, ataque e similares, que embora controlados na cabine de controle, tem sua fonte neste setor) e, em alguns casos, pode ter um tipo de Banheiro com sistema de eliminação (desintegra) de dejetos e líquidos;

.Cabine de Comando: com capacidade para duas pessoas, possui algo similar à cadeira (duas), embora maiores do que a de um humano (aproximadamente para um ser com proporções de até 3m);

.Setor de Carga: com capacidade para 5 pessoas até 10 pessoas (apertadas neste caso máximo) em tamanhos padrões ao do homem médio, sendo aproximadamente 10m² de área útil com 4,5m de altura;

.Deslocamento: capaz de pouso e decolagem verticais, manobras bruscas e velocidade que sobrepuja qualquer aeronave da Terra. Velocidade máxima de MACH 5 (5x a velocidade do som: 6125 km/h) – que embora faria muito barulho em condições normais, possui **um sistema de supressão de som, um tipo de "absorção" sonora ativada em grandes velocidades. Pode ainda, quando no espaço, atingir Velocidade Galáctica** Nível 1, um tipo de **Hipervelocidade Espacial** usada para se deslocar em distâncias colossais entre planetas (detalhes podem ser vistos no suplemento Livro dos Extraterrenos ou mesmo futuros suplementos com ambientações sci-fi);

.Câmara de Oxigenação: embora não tenha sido feito para conter oxigênio, possui tubos de armazenamento de gases que podem ser usados para armazenar oxigênio. Os tubos possuem capacidade para sustentar o ar respirável por 120 dias para até 10 pessoas. Em atmosfera onde haja oxigênio respirável, não tem necessidade do uso de armazenamento, podendo convertê-lo de fora para dentro;

.Sistema de Portas: com capacidade para abrir automático (por presença ou toque – conforme designado em seus comandos) e também entre sistema de comando vocal ou DNA ao toque (devendo o personagem escolher uma destas duas possibilidades como sistema de segurança da nave). No caso de DNA ao toque, pode cadastrar até 10 tipos diferentes no sistema;

.Energia de Conversão: que significa o tipo de energia que é gerado por um gerador interno, responsável pela alimentação da nave como um todo. Capacidade máxima 100 pontos de Energia de Conversão; ao qual a nave consome 1 ponto, a cada 30 minutos quando em voo, 1 ponto a cada 25 minutos em Velocidade Galáctica Nível 1. Esta energia se recupera na proporção de 1 ponto por hora, 5x isso se estiver usando o mínimo de energia (luzes e sistema interno – possível também usar UM tipo de sistema de defesa, mas que deve ser descontado seu gasto do total recuperado) e 10x isso se estiver inerte completamente.

Seguem algumas características EXTRAS que algumas naves podem ter:

.**Controle Automático**: sistema de controle de trajetória automático, após definir rota no sistema. Não tem nenhum tipo de consumo adicional, mas deve ter, obviamente, energia na nave para ser usado;

.**Sistema de Monitoramento**: um tipo de sistema visual que monitora toda a nave e pode ser visto por um painel na cabine de comando, também permite usar um tipo de autofalante emitindo som da cabine de comando. Não tem nenhum tipo de consumo adicional, mas deve ter, obviamente, energia na nave para ser usado;

.**Sistema Holográfico**: permite, da Cabine de Controle, gerar qualquer tipo de imagem holográfica em qualquer lugar da nave com área para isso. Podendo mostrar o visual externo visto da cabine, gerar imagem de qualquer pessoal, local ou objeto analisado previamente pelo sistema (sendo feito de dentro da nave ou em até 100m ao redor da nave). Não tem nenhum tipo de consumo adicional, mas deve ter, obviamente, energia na nave para ser usado;

.**AI de Controle**: o sistema possui um tipo de inteligência artificial que monitora todo o sistema (incluindo qualquer sistema que a nave possa ter, considere um tipo de Perícia com 100% e, a cada nível evoluído do personagem, pode considerar um adicional de +4%, se tiver sido usada durante o processo de evolução do personagem). Tem ainda controle de acessos e capacidade de comandar a nave por uma rota (não sendo necessário ter o Controle Automático se o AI estiver ativo) ou mesmo pode tomar decisões próprias com base nos interesses e cuidados com seu comandante (dono/proprietário da nave). Possui um sistema de receptor de som interno, de forma que pode receber as ordens do proprietário em qualquer lugar da nave, mas só pode se comunicar por um tipo de voz na sala de comando (que pode ser modificada para vozes diversas – mas não uma voz conhecida, apenas decidir se é masculina ou feminina, de criança, jovem, adulto ou idoso etc.); a AI pode se comunicar por qualquer lugar da nave. Seu sistema está sempre ativo, mas pode ser desativado manualmente – uma vez desativado manualmente, somente manualmente pode ser reativado. Tem custo adicional de **+1 ponto de energia a cada 30 minutos**;

.**Radar de Movimento**: sistema de monitoramento, em área de até 100m ao redor, capaz de detectar movimento e identificar se é nave/veículo ou ser vivo (se houver ser vivo dentro da nave ou veículo, não tem como saber). Seu sistema, quando ativo, tem custo adicional de **+1 ponto de energia a cada 30 minutos**;

.**Sistema de Defesa**: pode gerar um tipo de escudo de energia invisível que reveste toda a estrutura externa da nave com IP40/36 e PVs100 – quando os PVs foram zerados, o escudo só pode ser reativado após recarga completa de seus PVs, estes que se recuperam na proporção de 1 ponto a cada 2 minutos. Caso a nave esteja sem energia, o sistema não se pode recompor – assim como determinadas situações em que possa direcionar a energia para um outro ponto específico, ou mesmo concentrar na defesa, reduzindo o tempo de recuperação pela metade. Também pode direcionar os escudos para uma área menor, entre 10% e 20% da nave e, com isso, consegue aumentar a proteção para IP80/72 (se tentar voltar para toda nave sem estar com os PVs cheios, considere que ficará com metade do IP normal). Assim que ativo, **consome 1 ponto de energia e +1 ponto a cada 30 minutos**;

.**Sistema de Ataque de Feixes**: possui um par de canhões de feixe de energia capazes de disparar simultaneamente, ou não. A esfera de energia tem cor amarelada e diâmetro de 50cm que explode alcançando 3m total de explosão, causando dano de 5D10 DB com RIP10. Os disparos podem alcançar até 2km de distância dentro da atmosfera de um planeta e 300 mil km de distância no espaço. **Cada disparo consome 1 ponto de energia**;

.**Sistema de Camuflagem**: permite ativar sistema que torna a nave e tudo dentro dela, invisíveis ao olho nu e para radares terrestres, assim como a maioria de outros radares de outras naves (salvo aqueles com um sistema, raro de Radar Auto

Camuflagem). Isso **consome 1 ponto de energia a cada 1 hora de uso**;

.**Radar de Auto Camuflagem**: radar especial para detecção de movimento espacial, permitindo detectar objetos voadores em até 3km de distância orbital (dentro da atmosfera de um planeta) ou mesmo no espaço. Sua ativação consome **1 ponto de energia por hora**;

.**Console de Comando**: pequeno aparelho que gera comunicação com a nave e seu sistema, permitindo enviar comandos básicos à nave, mesmo estando fora dela – se tiver uma AI na nave, pode se comunicar com ela como se fosse um comunicador. Tem alcance de até 10km, desde que não haja nenhum tipo de bloqueio de sinal ou esteja em subsolo muito abaixo de terra firme (pois bloqueia ou deixa falho o sinal). Dentre os comandos mais simples possíveis pode enviar sinal para que a nave vá até onde está (se tiver Controle Automático ou AI), pouse ou decole para uma direção específica (se tiver Controle Automático ou AI), ativar algum sistema, abrir ou fechar portas etc. O aparelho tem aproximadamente 7cm de comprimento por 3cm de largura e 1cm de profundidade. Os comandos podem ser por voz (e nesse caso registrado apenas o timbre do dono e/ou de quem mais desejar) ou por digitação codificada;

.**Velocidade Aprimorada**: sua velocidade máxima orbital (dentro da atmosfera de um planeta) pode chegar até Mach 10 (10 vezes a velocidade do som: 12.250km/h) e atingir até Velocidade Galáctica nível 3 (3x a Hipervelocidade Espacial padrão). Custo **adicional de 1 ponto de energia**.

RANOCK: Presente Sobrenatural

Descubra um Mundo Oculto

Em “Ranock: Presente Sobrenatural”, o livro/suplemento do sistema TSGen RPG, você será transportado para uma era moderna onde a tecnologia e o sobrenatural coexistem em um delicado equilíbrio. A **Cortina da Realidade** esconde seres místicos e sobrenaturais que vivem entre nós, desde Licantropos guerrilheiros, Anjos e Demônios controlando o acesso de informações, até Vampiros e Gárgulas em cargos de poder na sociedade humana.

Organizações e Conflitos

Explore uma sociedade globalizada e interconectada, onde organizações governamentais e criminosas traçam teias complexas de alianças e rivalidades. Em destaque o **NORAD**, com sua tecnologia avançada e conhecimento sobrenatural, vigia e controla seres especiais, enquanto a **EMPIRE**, uma organização criminosa poderosa, desafia sua autoridade com seis facções especializadas em crimes globais. A **SHADOS**, uma entidade secreta, atua nas sombras para proteger a humanidade de ameaças ocultas, muitas vezes sendo vista como criminosa por suas ações independentes e sem limites. Em meio uma guerra de poder, lutam pelo controle ou proteção da humanidade, usando de recursos sobrenaturais ou de outras raças e espécies.

Personalização e Aventuras

Este livro/suplemento oferece uma rica variedade de kits de perícias, novos aprimoramentos e perícias exclusivos do cenário e itens especiais para enriquecer as aventuras. Escolha entre classes como Arcano, Atirador, Guerreiro, Soturno e Especialista, cada uma com suas subclasses e habilidades únicas que enriquecem ainda mais os personagens. Envolver-se em campanhas emocionantes, desde investigadores do oculto até agentes de organizações governamentais, ou mesmo personagens com ética duvidosa trabalhando para a EMPIRE ou SHADOS. Prepare-se para uma experiência de jogo imersiva e cheia de possibilidades no universo do TSGen RPG.

