

MUTANTES & MALFEITORES

AGENTES DA LIBERDADE

SCOTT BENNIE · GREEN RONIN · JAMBÓ



JAMBÓ

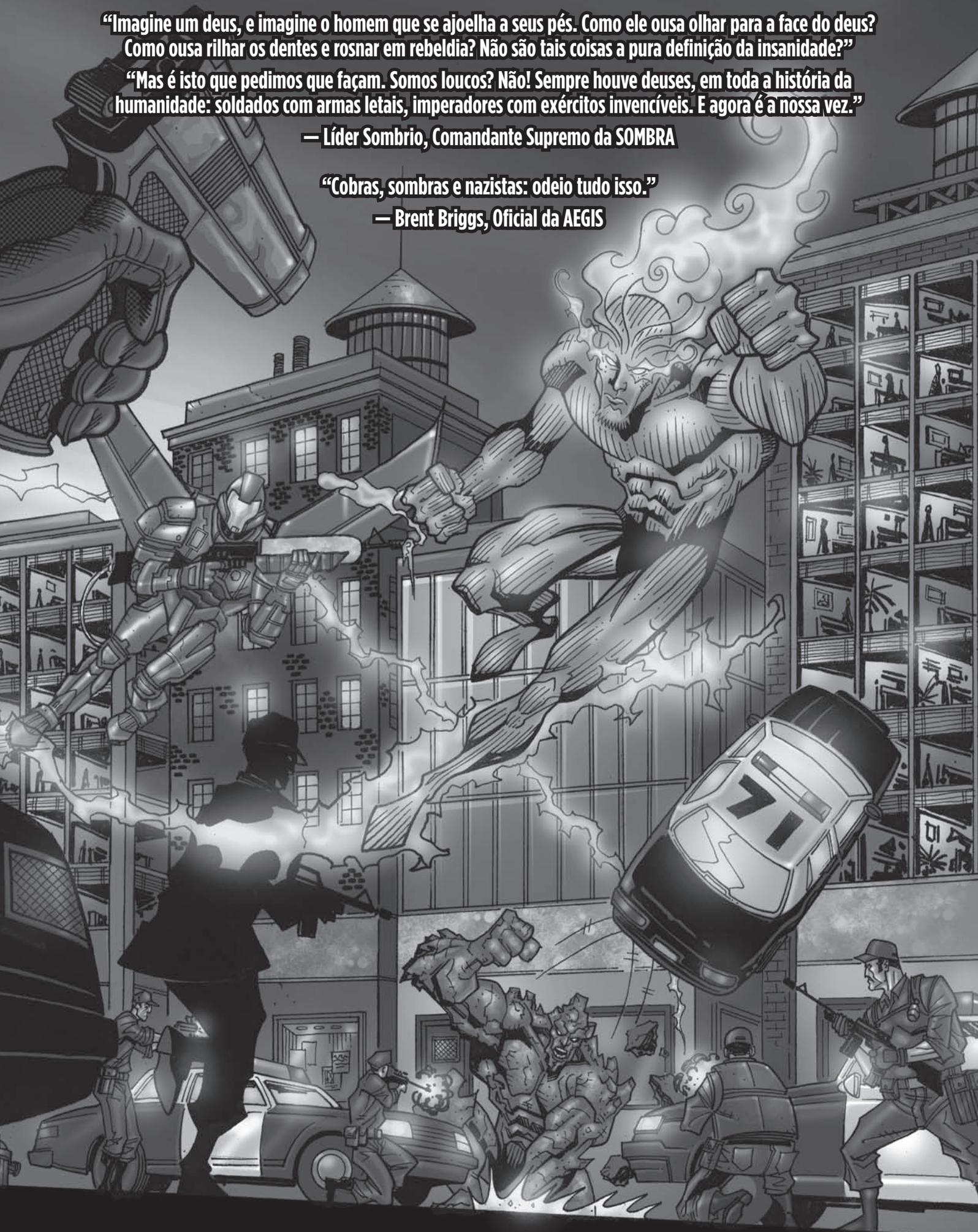
“Imagine um deus, e imagine o homem que se ajoelha a seus pés. Como ele ousa olhar para a face do deus? Como ousa rilhar os dentes e rosnar em rebeldia? Não são tais coisas a pura definição da insanidade?”

“Mas é isto que pedimos que façam. Somos loucos? Não! Sempre houve deuses, em toda a história da humanidade: soldados com armas letais, imperadores com exércitos invencíveis. E agora é a nossa vez.”

— Líder Sombrio, Comandante Supremo da SOMBRA

“Cobras, sombras e nazistas: odeio tudo isso.”

— Brent Briggs, Oficial da AEGIS





MUTANTES & MALFEITORES

UMA PRODUÇÃO GREEN RONIN E JAMBÔ EDITORA

Criação **Scott Bennie**

Projeto Gráfico **Hal Mangold**

Desenvolvimento **Steve Kenson**

Arte da Capa **Scott James**

Edição **Steven Marsh**

Direção de Arte **Jim Pinto e Hal Mangold**

Material Adicional **Ben Robbins**

Produção Executiva **Chris Pramas**

Arte Interna **Jeff Carlisle, Attila Adorjany, Storn Cook, Anthony Grabski, D'Alexander Gregory, Jonathan Hunt, Scott James, Jake Parker, Tony Parker e Craig Taillefer**

Logotipos das Organizações **Hal Mangold e Steve Kenson**

Revisão **Evan Sass e Bob Russ**

Jogadores da Fase de Testes **D.T. Butchino, Bob Huss, Dave Mattingly, Tom Miskey, Shannon Nordmarken, Mike O'Donnell, Wayne Shaw, Steve Sloane, Ben Robbins, Ben Serwa e Aaron Sullivan.**

Equipe da Green Ronin **Chris Pramas, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Steve Kenson, Evan Sass, Robert J. "Dr. Evil" Schwalb e Marc Schmalz.**

Agradecimentos Especiais a **Rob Bell e Monte Cook, por sua ajuda com aqueles caras peçonhentos do outro jogo, que deu início a tudo.**



AGENTES DA LIBERDADE

Agentes da Liberdade é conteúdo registrado ©2007 Green Ronin Publishing, LLC. Todos os direitos reservados. Agentes da Liberdade, Mutantes & Malfeitores, Freedom City, Green Ronin e seus logotipos são marcas comerciais da Green Ronin Publishing, LLC.

O material a seguir é considerado Identidade do Produto: todos os nomes e descrições de personagens e lugares, todas as ilustrações e imagens, pontos de poder e pontos heróicos.

O material a seguir é considerado Conteúdo Open Game: todas as regras e blocos de estatísticas, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.



Agentes da Liberdade foi composto nas tipologias ITC Quay Sans, criada por David Quay em 1990, e HTF Gotham Condensed, criada por Tobias Frere-Jones em 2002.

Green Ronin Publishing

PO Box 1723
Renton, WA 98057-1723
custserv@greenronin.com
www.greenronin.com
www.mutantsandmasterminds.com

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Copyright: Green Ronin Publishing, LLC.

Título Original: Agents of Freedom

Tradução: Ricardo Foureaux

Publicado em abril de 2010

ISBN: 978858913444-6

CIP – BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO.

BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

Revisão: Gustavo Brauner

Diagramação: Tiago Ribeiro e
Guilherme Dei Svaldi

Chefe de Tradução: Leonel Caldela

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi

Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/98. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora. Todos os direitos desta edição reservados à

B472a Bennie, Scott
Agentes da liberdade / Scott Bennie; tradução de
Ricardo Foureaux. -- Porto Alegre: Jambô, 2010.
128 p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Bennie, Scott. II. Foureaux,
Ricardo. III. Título.

CDU 794:681.31



Rua Sarmiento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel/Fax (51) 3012-2800
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

S U M Á R I O

INTRODUÇÃO	5	Recursos da UNÍSSONO	64
CAPÍTULO 1: O PERSONAGEM AGENTE	6	<i>Equipamento</i>	64
Criação de um Agente	7	<i>Arsenal da UNÍSSONO</i>	64
<i>Habilidades</i>	7	<i>Quartéis-Generais da UNÍSSONO</i>	65
<i>Perícias</i>	8	<i>Comandos Especiais da UNÍSSONO</i>	65
<i>Feitos</i>	11	Efetivo da UNÍSSONO	66
<i>Poderes</i>	12	<i>Agente da UNÍSSONO</i>	66
<i>Agentes de Poder</i>	12	<i>UNÍSSONO Solo</i>	66
<i>Desvantagens</i>	13	<i>Chalcedony Johnson</i>	66
<i>Complicações</i>	14	<i>Mikos West</i>	67
<i>Pontos Heróicos e Esforço Extra</i>	14	CAPÍTULO 5: SOMBRA	68
<i>Reputação</i>	14	História da SOMBRA.....	68
Dispositivos e Equipamento.....	15	Estrutura da SOMBRA.....	74
Listas de Equipamento.....	16	<i>O Líder Sombrio</i>	74
<i>Armas de Fogo Padrão</i>	16	<i>O Diretório</i>	74
<i>Armas de Fogo dos Quadrinhos</i>	19	<i>A Penumbra</i>	76
<i>Armas Químicas</i>	20	<i>Os Clones</i>	77
<i>Kits de Perícia</i>	21	<i>SOMBRA Mundial</i>	78
<i>Veículos</i>	23	<i>Subversão</i>	79
<i>Quartéis-Generais</i>	25	<i>A Sociedade Thule</i>	80
Regras Implícitas, Agora Explícitas.....	27	<i>O Halo</i>	83
Arquétipos de Agentes.....	28	<i>A Guarda do Eclipse</i>	83
<i>Comandante Durão</i>	30	<i>Os Filhos de Sobek</i>	83
<i>Comando Brutamontes</i>	31	Operações da SOMBRA.....	84
<i>Especialista em Artes Marciais</i>	32	<i>Artefatos Místicos</i>	84
<i>Espião Elegante</i>	33	<i>Segredos Tecnológicos</i>	84
<i>Femme Fatale</i>	34	<i>Espionagem</i>	84
<i>Investigador de Campo</i>	35	<i>A Investida da Meia-Noite</i>	84
<i>Mestre de Espiões</i>	36	<i>Projeto Mimir</i>	85
<i>Zé-Ninguém Heróico</i>	37	<i>I-Bots</i>	85
CAPÍTULO 2: ESQUADRÃO STAR	38	<i>Agente da SOMBRA Dormente</i>	85
História do Esquadrão STAR.....	38	Recursos da SOMBRA.....	86
Estrutura do Esquadrão STAR.....	40	<i>Equipamento</i>	86
<i>Operações</i>	40	<i>Quartéis-Generais da SOMBRA</i>	87
<i>Missões Incomuns</i>	40	Efetivo da SOMBRA.....	90
Recursos do Esquadrão STAR.....	41	<i>Agentes</i>	90
<i>Equipamento</i>	41	<i>Mutantes da SOMBRA</i>	91
<i>Armas Especiais do Laboratório Astro</i>	41	<i>Ragnarok</i>	93
Efetivo do Esquadrão STAR.....	42	A SOMBRA em Freedom City.....	94
Arquétipos de Séries Policiais.....	43	CAPÍTULO 6: A SÉRIE DE AGENTES	96
CAPÍTULO 3: AEGIS	45	<i>Nível de Poder vs. Tom</i>	96
História da AEGIS.....	45	<i>O Jogo dos Números</i>	96
Estrutura da AEGIS.....	48	<i>Derrubem Eles!</i>	96
Recursos da AEGIS.....	49	<i>Drama com Reféns</i>	97
<i>Equipamento</i>	49	<i>Como os Heróis Podem Surrar os Capangas</i>	98
<i>Arsenal da AEGIS</i>	49	<i>Como os Agentes Podem Vencer os Heróis</i>	98
<i>Veículos da AEGIS</i>	50	<i>Subgêneros</i>	98
<i>Trajes de Combate</i>	51	<i>Organizando Missões</i>	99
<i>Quartéis-Generais da AEGIS</i>	51	<i>Opção de Campanha: Nível de Crise</i>	101
Efetivo da AEGIS.....	52	Coadjuvantes: Arquivo de Arquétipos.....	103
AEGIS em Freedom City.....	53	<i>Nomes de Guerra/Codinomes</i>	113
Operações da AEGIS.....	56	AVENTURA: A VOLTA DA SOMBRA	114
CAPÍTULO 4: UNÍSSONO	61	ÍNDICE	125
História da UNÍSSONO.....	61	BIOGRAFIAS DOS COLABORADORES	127
Estrutura da UNÍSSONO.....	63	OPEN GAME LICENSE	128
<i>Operações</i>	64		

INTRODUÇÃO

Soldados heróicos são um arquétipo das histórias em quadrinhos desde a 2ª Guerra Mundial, quando revistas como Capitão América colocaram super-soldados nas praias da Normandia, travando o bom combate em nome da liberdade. Seis décadas depois, o gênero continua forte. Homens corajosos com fuzis ainda avançam contra as linhas inimigas, brados de guerra ainda são ouvidos entre os estampidos de tiros e os vilões — agora terroristas ao invés de capangas do Eixo — ainda gritam e recuam ao encarar uma ofensiva implacável.

Agentes da Liberdade é sobre esses soldados, os heróis de ação que vencem guerras e continuam avançando. É sobre vilões que representam ameaças genuínas à democracia, sobre os planos nefastos que eles fazem, e sobre como um bando de agentes díspares se junta para impedi-los. É sobre a SOMBRA — uma das maiores ameaças para o Mundo da Liberdade — e seus planos de conquista. E também é sobre vocês, os heróis e heroínas que irão se colocar diretamente no caminho de seus estratégias malignas e deter seu avanço!

COMO USAR ESTE LIVRO

Agentes da Liberdade exige o livro básico de *Mutantes & Malfeitores*, um dado de 20 lados e um grupo de jogadores entusiasmados. Algumas seções deste livro recomendam opções do *Manual do Malfeitor*, mas seu uso não é obrigatório.

Agentes da Liberdade é dividido em três seções. O **Capítulo 1** apresenta um panorama do gênero de espionagem e agentes secretos, e como organizar um jogo deste tipo. Os **Capítulo 2 a 5** descrevem algumas das agências mais importantes do mundo de *Freedom City*, apresentando detalhes históricos que o mestre pode incorporar em suas campanhas. O **Capítulo 6** apresenta agentes prontos para o mestre e uma aventura introdutória.

CAPÍTULO 1: O PERSONAGEM AGENTE

Esta seção dará início a sua campanha, com indicações de níveis de poder, habilidades, perícias, feitos e poderes, incluindo uma lista de equipamentos. As regras "não escritas" do gênero são apresentadas aqui, assim como linhas gerais para jogos baseados em agências.

CAPÍTULO 2: ESQUADRÃO STAR

Os policiais de elite de *Freedom City* são o Esquadrão STAR. Alguns heróicos, outros nem tanto, estes agentes fardados lutam uma batalha ingrata contra as forças do mal nas ruas da cidade — não são aclamados, e o salário não é lá essas coisas. Este capítulo descreve o papel desempenhado por policiais nos conflitos da nossa época, com sugestões para se realizar jogos policiais em um mundo com super-heróis, e detalhes do Esquadrão STAR, incluindo estrutura organizacional, equipamento e membros mais importantes.

CAPÍTULO 3: AEGIS

A AEGIS, Agência de Elite Governamental para Intervenção e Supressão, está na linha de frente contra o terrorismo e a violência super-poderosa nos Estados Unidos. Armados com a mais alta tecnologia, estes protetores da liberdade defendem as fronteiras contra os inimigos do país. Porém, mesmo os melhores e mais brilhantes às vezes são corrompidos

pelos sombras. Este capítulo descreve a organização AEGIS, seus objetivos e agentes, seu arsenal de equipamentos fantásticos, suas operações diárias e oportunidades de aventuras para jovens recrutas.

CAPÍTULO 4: UNÍSSONO

UNÍSSONO é a União das Nações para Inspeção e Supervisão de Seres e Operações Notáveis e Ocultos, um grupo cuja tarefa varia de país a país. Na maioria dos países, seus agentes são detetives ligados a outras organizações de investigação criminal, como a Interpol, auxiliando no rastreamento de criminosos super-humanos e de ameaças extraterrestres ou extradimensionais ao redor do mundo. Em outros, são uma força de luta pela paz, com a missão de impedir que super-humanos utilizem a força bruta para tomar poder político. Assim como os outros capítulos, inclui informações sobre os membros da agência, seus armamentos e tudo de que um UNÍSSONO precisa para combater o mal.

CAPÍTULO 5: SOMBRA

Encobertos por uma escuridão que data do início dos tempos e guiados pelo misterioso Líder Sombrio por muitos anos, esses agentes do mal eram os arquiinimigos da AEGIS e uma ameaça para os heróis de todos os lugares. Nos últimos quinze anos, parecia que haviam sido finalmente derrotados, permitindo que organizações terroristas menores, como a Subversão, tomassem seu lugar. Todavia, surgiram do escuro os sinais de que a agência estava apenas reunindo suas forças, e logo irá atacar com força suficiente para ameaçar todo o globo terrestre. Este capítulo detalha o ressurgimento da Sombra, o Líder Sombrio, seus agentes e os métodos bizarros utilizados na preparação de seu plano de conquista definitivo: a Operação Inundação!

CAPÍTULO 6: A SÉRIE DE AGENTES

Então você está mestrando para agentes? Este capítulo auxilia você nesta difícil tarefa, descrevendo algumas das armadilhas do gênero. Também explica como organizar enredos, criar instruções e desenhar mapas de missões, além de oferecer variações de regras adequadas aos diferentes tipos de campanha. Finalizando, há uma lista de arquétipos de coadjuvantes e vilões.

AVENTURA: A VOLTA DA SOMBRA

Uma aventura introdutória encerra este livro. Em *A volta da SOMBRA*, uma conspiração para assassinar um vereador de *Freedom City* anuncia o reaparecimento do mal extremo: a SOMBRA!

FREEDOM CITY

Agentes da Liberdade utiliza o Mundo da Liberdade, detalhado no suplemento *Freedom City* (ainda não publicado no Brasil), como cenário para as agências heróicas e vilanescas e para a aventura do final do livro. Entretanto, este livro é feito para ser usado mesmo que você não tenha acesso a *Freedom City*. Simplesmente transponha as descrições para seu próprio cenário de campanha, e use os novos personagens quando achar adequado. As descrições são genéricas o bastante para serem facilmente adaptadas para qualquer cenário moderno.

CAPÍTULO 1: O PERSONAGEM AGENTE

Então você decidiu interpretar um agente? Parabéns! Você deu o primeiro passo rumo a um mundo muito maior. Ei, Davi, tem um tal de Golias querendo falar com você. Craques do time de futebol da escola, preparem-se para seu próximo jogo contra o... Real Madrid!

Em resumo, você deve ser louco para se tornar um agente em um mundo de super-humanos, mas este é, obviamente, o charme do gênero. Não é legal uma pessoa comum achar que pode proteger a sociedade? O pessoal de uniforme colorido pode ser o centro das atenções, mas um sujeito que enfrenta Talos armado apenas de uma pistola energética é tão heróico quanto o Centurião quando enfrenta o Ômega (infelizmente para o agente, o resultado da batalha pode não ser o mesmo). Coragem é coragem, e isso os agentes têm de sobra.

No mundo de Freedom City, as pessoas reconhecem e valorizam esse fato. O próprio Centurião diz aos tiras e agentes da AEGIS que eles são todos parte de uma mesma equipe. E quem discordará *dele*? Logo, ser um agente é algo bem bacana — pelo menos enquanto dura.

O QUE É UM AGENTE?

Para nossos propósitos, um “agente” é alguém que pertence a uma organização que lhe fornece armas e um uniforme para que ele faça o que a organização precisa que seja feito. Agentes podem trabalhar para os mocinhos e lutar ao lado de super-heróis, ou servir a organizações cujo propósito é enriquecer e/ou dominar o mundo. A maioria dos agentes não é super-humana, mas existem agentes deste tipo. Os Brutamontes, a Power Corps e os Omegadrones são super-humanos, e também são agentes. Alguns, como os Cavaleiros Estelares, são tanto agentes quanto super-heróis.

Agentes podem ser de todos os tipos. Powers, agente da AEGIS, pode ser o padrão ideal, o modelo a ser seguido no mundo de Freedom City, mas não é o único. Além de super-soldados como Powers, os agentes podem ser espíões sorrateiros, policiais durões, detetives particulares, oficiais do exército, investigadores do sobrenatural e até mesmo um bando de mercenários contratados. Nem mesmo precisam ser peritos em combate: uma equipe composta por jornalistas ou médicos é um conceito válido para uma série de agentes (ainda que maioria dos jogadores deseje armas, muitas armas).

Freqüentemente, mas nem sempre, os agentes se opõem a um inimigo superior. Eles podem encarar super-vilões como Talos ou o Líder Sombrio, ou enfrentar os capangas comuns da SOMBRA. Podem combater monstros ou criminosos de rua, sem falar dos burocratas que tentam atrapalhá-los com regulamentos ou sufocá-los com formalidades.

Os agentes valorizam as perícias: a maioria é composta por profissionais talentosos com anos de treinamento, que aperfeiçoaram suas

habilidades inatas. Eles podem não ter o poder de voar ou soltar raios, mas possuem brinquedos legais. Os agentes não só têm acesso a mais armas do que um filme de faroeste, como também possuem dispositivos incríveis, como canetas que disparam dardos, gravatas borboletas adaptadas com pequenas cargas explosivas e motos voadoras.

Os agentes trabalham para agências de todas as formas e tamanhos. De pequenos grupos como os “Caça-Fantasmas, Ltda.” até agências internacionais como a UNÍSSONO. As agências podem ser bem conhecidas pelo público em geral, ou podem ser de “operações especiais”, cujos segredos os agentes devem proteger a todo custo!

Assim, uma campanha de agentes pode incluir vários cenários e papéis distintos. Em *Agentes da Liberdade*, enfocamos quatro tipos diferentes de jogos com agentes.

Drama policial é uma série onde os personagens dos jogadores são tiras. Pense em séries como *Nova York Contra o Crime* e *Law & Order*. A campanha modelo para este gênero é *Distrito 23*, um jogo realista onde os heróis são policiais comuns. Eles trabalham na vizinhança dos Charcos em Freedom City, considerada o pior exemplo de deterioração urbana na cidade.

Tiras de elite é uma série em que os heróis são “super policiais” — mais baseados em filmes de ação do que na realidade. O capítulo sobre o Esquadrão STAR descreve um jogo de tiras de elite em uma cidade onde a polícia tem que lidar com super-vilões regularmente.

Agentes de ação, o foco deste livro, é uma série onde os personagens são agentes de uma organização como a AEGIS ou a UNÍSSONO, prontos para se opor a organizações sinistras como a SOMBRA ou a Subversão e seus planos de dominação mundial. Os capítulos sobre a AEGIS e a UNÍSSONO descrevem os heróis deste tipo de jogo.

Por fim, uma série de *super-espíões* aborda aventuras em um nível quase super-heróico, em que os heróis são agentes secretos sorrateiros e habilidosos, capazes de impedir sozinhos os planos de gênios do crime. Juntando um grupo deles, você terá uma força capaz de lidar com ameaças que até super-heróis novatos considerariam desafiadoras. Este é o nível máximo para uma série envolvendo super-agências, como a AEGIS ou a UNÍSSONO, no estilo de filmes (e de alguns quadrinhos) de ação e aventuras que envolvem espionagem.

NÍVEL DE PODER EM UMA SÉRIE DE AGENTES

Obviamente, um agente não se equipara com um super-herói, mesmo que pertença a uma força especial, como a AEGIS. Porém, um esquadrão de agentes devidamente coordenado e armado pode ser um páreo duro contra todo tipo de herói, com exceção daqueles mais poderosos (mas mesmo contra estes, os agentes podem ser adversários difíceis).

NÍVEIS DE PODER EM SÉRIES DE AGENTES

	NÍVEL DE PODER	PONTOS DE PODER	HABILIDADES MAX.	GRAD. MÁX. PERÍCIA	MOD. MÁX. CD SALV. *
Drama policial	3	45	16	8	6
Tiras de elite	4	80	18	9	8
Agentes de ação	5	100	20	10	10
Super-espíões	6	120	22	11	12

Apenas para equipamentos e dispositivos. Se poderes naturais forem permitidos, use os modificadores normais para CD de salvamentos, conforme visto no **Capítulo 1** de M&M.



NÍVEIS DE PODER E PONTOS DE PODER INICIAIS

Os personagens em um jogo de *Agentes da Liberdade* começam com um nível de poder menor do que em um jogo típico de *Mutantes & Malfeitores*. Entretanto, agentes bem treinados possuem mais experiência do que super-heróis. Por isso, compensam o nível de poder reduzido recebendo 20 pontos de poder por nível, em vez de 15, como mostrado na tabela **Níveis de poder em séries de agentes**, na página anterior.

OPÇÃO: PROTEÇÃO DE NICHOS

Os personagens em uma série de *Agentes da Liberdade* são normalmente bons em uma habilidade ou perícia específica, seu "nicho". Os mestres que queiram enfatizar isso podem permitir que um personagem agente aumente o limite do nível de poder para uma (e apenas uma) habilidade ou perícia. Ou seja, +1 de bônus para uma habilidade ou +2 para uma perícia. Contudo, nenhum outro personagem jogador no jogo pode escolher a mesma habilidade ou perícia para seu nicho.

Por exemplo, "Alce" Moscovitz, agente da AEGIS, encaixa-se no nicho "fortão". Normalmente, sua força estaria limitada a 20 (para um jogo de NP 5) mas, devido ao seu nicho, que determina que ele é *realmente* forte, pode ter Força 22 (como em um jogo de NP 6), sem violar o nível de poder da campanha. Nenhum dos outros jogadores poderá escolher Força como seu nicho, pois esta já pertence a Alce, o fortão do jogo.

Perceba que a modificação devido ao nicho é aplicada antes de qualquer troca entre ataque/CD de salvamento ou Defesa/Resistência.

Logo, "Alce" será capaz de aumentar novamente seu limite de Força com uma troca por ataque (e com a permissão do mestre).

OPÇÃO: EQUIPAMENTO DA EQUIPE

De acordo com o mestre, uma equipe de agentes pode ter um subsídio em pontos de equipamento igual aos pontos de poderes iniciais de um personagem. Por exemplo, uma equipe em uma série de agentes de ação poderia possuir uma reserva de 100 pontos de equipamento. Os equipamentos da equipe podem incluir armas sobressalentes, veículos e talvez até mesmo um abrigo ou quartel-general da equipe. O mestre também decide se o equipamento pode ser trocado entre as aventuras, e quais equipamentos estão disponíveis para a equipe.

AUMENTANDO O NÍVEL DE PODER DA CAMPANHA

Existe, obviamente, um aspecto negativo no aumento dos pontos de poder: a necessidade de se manter os jogos de agentes em uma escala mais humana. Em vez de se aumentar o nível de poder de uma campanha sempre que os agentes obtivessem 15 pontos de poder, o nível de poder seria a cada 30 pontos ou mais. Para cada aumento no nível de poder, o valor máximo de habilidade e o modificador máximo de CD para salvamento aumentaria em 2, e a graduação máxima de perícias em 1. O mestre também deve pensar em um capítulo final para sua campanha por volta do NP 9 ou 10, a não ser que queira transformar os personagens agentes em super-heróis.

CRIAÇÃO DE UM AGENTE

Esta seção cobre modificações das regras de criação de personagens de *Mutantes & Malfeitores*, para criar personagens agentes. Se uma característica não for detalhada aqui, assuma que ela é adquirida da maneira descrita no livro básico de *Mutantes & Malfeitores*.

HABILIDADES

Agentes da Liberdade é um gênero de nível humano, e conseqüentemente as habilidades dos agentes permanecem em uma escala humana. Normalmente, os agentes nestes jogos não são super-humanos.

FORÇA

Os agentes com valores altos em Força são "armários" ou brutamontes. São homens e mulheres enormes que parecem halterofilistas, e gastam boa parte de seu tempo erguendo coisas que "nenhum humano poderia levantar" (mas que eles conseguem) ou arrombando portas.

CONSTITUIÇÃO

Os agentes com valores altos em Constituição são caras durões dignos de filmes de artes marciais. Eles sofrem uma quantidade quase ridí-

cula de golpes, mas se recusam a morrer. Mais do que qualquer outra habilidade, valores altos de Constituição são o símbolo do gênero. Os agentes tomam surras terríveis, mas de alguma forma conseguem resistir e prosseguir até o final.

DESTREZA

Agentes com valores altos em Destreza são pessoas como os acrobatas do circo ou praticantes de artes marciais que utilizam um estilo acrobático (como um ninja do cinema). Outros podem ser rápidos no gatilho, mas não especialmente ágeis (entretanto, isto é melhor representado através de feitos como Saque Rápido, Iniciativa Aprimorada e Tomar a Iniciativa do que através de um valor alto em Destreza).

INTELIGÊNCIA

Agentes com valores altos em Inteligência são tipicamente técnicos de laboratório ou investigadores de campo. Eles podem não ser os mais fortes da agência (embora investigadores de campo costumem se manter em boa forma), mas seus cérebros são fundamentais para as missões.

SABEDORIA

Talvez esta não seja uma característica marcante na maioria dos agentes. Em parte, isso se deve ao fato de que não é algo muito sábio arriscar sua vida colocando-se no caminho de pessoas que podem facilmente matá-lo. Apesar disso, certos aspectos da Sabedoria – a percepção aguçada dos arredores e a força de vontade para seguir mesmo contra todas as chances – são qualidades essenciais a um bom agente.



CARISMA

Agentes são, normalmente, homens e mulheres atraentes. Eles podem ser líderes naturais extraordinariamente persuasivos. E, em uma sala trancada, você provavelmente preferirá estar sozinho com Talos do que com um Jack Bauer enraivecido.

OPÇÃO: HABILIDADES E PONTOS HERÓICOS

Os personagens de nível heróico são frequentemente capazes de "explosões" de poder que os colocam no terreno dos super-humanos. Se o mestre decidir usar esta opção, um agente pode gastar um ponto heróico para adicionar um bônus de +5 em um único teste de habilidade ou perícia, em vez do bônus normal de +2 pelo esforço extra.

PERÍCIAS

A seguir estão algumas considerações sobre perícias específicas, e como utilizá-las em uma série de *Agentes da Liberdade*.

ACROBACIA

Os agentes usam esta perícia principalmente para testes de equilíbrio, ou para saltar nas bordas de penhascos e parapeitos, agarrando-se e puxando a si mesmos para a segurança. Os agentes mais talentosos em combate possuem, no mínimo, 2 graduações nesta perícia.

ARTE DA FUGA

A Arte da Fuga tem uma utilização secundária no gênero – reconhecer o ponto fraco em um sistema de segurança. Funciona como uma perícia de sinergia tanto para testes de Demolição quanto de Ofício (engenharia) feitos para superar esses sistemas.

BLEFAR

Blefar possui várias utilidades. Pode substituir Performance (atuação) quando um agente tenta fingir que está sob o efeito de drogas, machucado devido a tortura ou dominado mentalmente. Blefar é uma perícia de sinergia para Jogatina, em jogos como o pôquer e similares (uma escolha comum para espíões).

CONCENTRAÇÃO

Em muitos casos dentro do gênero de espionagem, Concentração é uma perícia de sinergia para Demolição ou Desarmar Dispositivo.

CONHECIMENTO

A espionagem e o antiterrorismo são um mundo à parte. Para saber o que aconteceu recentemente no mundo da espionagem, ou para reconhecer agentes bem conhecidos e atualmente ativos, use a perícia Conhecimento (atualidades). Para conhecer os antecedentes de um velho agente aposentado, ou de uma agência antiga, use Conhecimento (história). Para identificar veículos e armas de determinadas agências, utilize Conhecimento (tecnologia).

Conhecimento (tática) é uma perícia comum para operações. Até mesmo agentes que não participam deste tipo de ação possuem algumas graduações nela. O mestre pode usar a opção do *Manual do Malfeitor* de substituir o teste da perícia Conhecimento (tática) pelo teste de Inteligência normalmente exigido pelo feito Plano Genial, e isso se encaixa bem com o gênero.

DESARMAR DISPOSITIVO

Esta é uma perícia muito importante no gênero — agentes são acostumados a desarmar bombas quando o cronômetro se aproxima do zero. Os membros do esquadrão anti-bomba da polícia possuem, no mínimo, 4 graduações nesta perícia.

DIPLOMACIA

Diplomacia pode ser utilizada em situações com reféns. Trate a situação como Hostil; para alguém mudar de postura, deve primeiro ser trazido à condição Amistoso. Certos eventos (apelos de familiares, cumprimento de pequenas exigências) podem modificar o teste positivamente, enquanto outras ações (apelos de alguém que desencadeou o comportamento depressivo, alguém tentando atirar enquanto outra pessoa negocia) afetam-no negativamente.

DIRIGIR

O ajuste de um mecânico que faça um teste de Ofício (mecânica) contra CD 15 pode fornecer um bônus de sinergia de +2 à próxima seqüência de perseguição da aventura. Uma pessoa no banco do passageiro pode usar Navegação como uma perícia de sinergia, porém o mestre pode exigir um teste de Notar para que ela veja a oportunidade ou o obstáculo que se aproxima. Policiais normalmente possuem 2 graduações (ou mais) nesta perícia, e Dirigir é comum também nas forças armadas.

DISFARCE

Esta é outra marca registrada do gênero de agentes. Para espíões do subgênero espião elegante, esta perícia é mais do que uma necessidade, e um mestre dos disfarces é um dos oponentes mais mortais que alguém pode encontrar. Em um mundo onde personagens encontram freqüentemente metamorfos super-humanos, esta perícia pode perder muito da sua utilidade. Entretanto, ainda seria útil, especialmente quando combinada com uma boa graduação na perícia Blefar.

FURTIVIDADE

Todos os personagens agentes deveriam possuir ao menos 2 graduações nesta perícia. Alguns agentes do tipo "operações especiais" possuem a graduação máxima permitida pelo nível de poder de sua série, enquanto os agentes do tipo "ninja" usam proteção de nicho para aumentar a graduação a níveis super-humanos.

INTIMIDAR

Discussões entre membros da equipe que possuam uma desavença é parte do gênero. Uma discussão entre comandante e subordinado devido a uma ordem termina com um teste oposto de Intimidar. Se o comandante vencer, o subordinado engole suas reclamações e continua com a missão (porém, se as coisas derem errado, ele jogará isso na cara do comandante). Se o subordinado vencer, a decisão não se altera, mas é o subordinado quem dá a última palavra (uma cena de reconciliação pode ser usada para que eles resolvam suas diferenças). A maioria dos policiais e oficiais das forças armadas possui, no mínimo, 2 graduações em Intimidar, e um líder nato costuma possuir 5 ou mais graduações.

Intimidar é a perícia utilizada para tortura, que (infelizmente) é parte do gênero. É preciso um dia para torturar uma vítima, e Conhecimento (ciências comportamentais) e Medicina são perícias de sinergia. Além disso, o torturador pode exigir um salvamento de Resistência da vítima. Isto fornece um bônus no teste de Intimidar, de acordo com a CD

PERÍCIAS OPCIONAIS DO MANUAL DO MALFEITOR

Os mestres podem utilizar as seguintes perícias do *Manual do Malfeitor* em um jogo de *Agentes da Liberdade*: Avaliar, Consertar, Demolição, Falsificar, Jogatina, Navegação e Pesquisar. As perícias são mais importantes que os poderes em jogos com agentes, e todas essas são apropriadas para personagens do gênero. Os exemplos de arquétipos de agentes do **Capítulo 6** utilizam essas perícias.

Os exemplos de personagens em *Agentes da Liberdade* não empregam a opção de perícias específicas do *Manual do Malfeitor*. Todavia, ela é apropriada para certos jogos de agentes, e o mestre pode usá-la, se quiser.

Sugestões são fornecidas para perícias de sinergia, descritas no **Capítulo 3** do *Manual do Malfeitor*. Para aqueles que não têm acesso a esse livro, a sinergia se aplica quando duas perícias trabalham em conjunto. Se o agente estiver utilizando uma perícia e possuir 5 ou mais graduações em outra perícia que se encaixa com a que ele está utilizando, recebe um bônus de +2 para seu teste. A sinergia permite que os agentes, apesar de possuírem níveis de poder baixo, consigam bônus respeitáveis em perícias.

Para personagens atuando em operações de longa duração (como se infiltrar em uma agência vilanesca), quando não quiserem interpretar cada incidente ocorrido, você pode utilizar a regra de testes de perícia estendidos do **Capítulo 3** do *Manual do Malfeitor*.

do salvamento (+1 para CD 15, +2 para CD 20 e assim por diante). Entretanto, pode fazer com que o torturador mate sua vítima sem querer. O torturador faz um teste de Intimidar oposto pelo salvamento de Vontade da vítima, e consulta a tabela **Resultados da Tortura**.

RESULTADOS DA TORTURA

SALVAMENTO DE VONTADE	EFEITO
Bem-sucedido	Sem efeito
Falho	Hesitante
Falho por 5 ou mais	Abalado
Falho por 10 ou mais	Vencido
Falho por 15 ou mais	Dominado

Hesitante significa que o personagem ainda resiste à tortura, mas já sente seus efeitos. Ele recebe uma penalidade cumulativa de -1 para salvamentos de Vontade posteriores contra tortura.

Abalado significa que o personagem foi afetado pela tortura, mas não foi vencido (ainda). Ele revelará informações que, segundo acredita, não comprometerão a segurança da agência ou das pessoas que ama.

Vencido significa que o personagem sucumbiu à tortura. Revelará qualquer coisa ao torturador. Se as opções do *Manual do Malfeitor* estiverem sendo utilizadas, as vítimas podem adquirir complicações mentais de acordo com as regras de trauma mental.

Dominado significa que o torturador não só venceu a vítima como também implantou um comando em sua mente. Toda vez que a vítima se deparar com a situação do comando implantado pelo torturador (transmitir uma informação e esquecer, matar alguém que diga uma palavra-chave), deve fazer um salvamento de Vontade contra o resultado do teste de Intimidar para resistir à programação mental.

Um personagem pode utilizar pontos heróicos para resistir à tortura. Se o inimigo vencer, o gasto de um ponto heróico transforma o resultado da tortura em sem efeito. O mestre pode recompensar os jogadores cujos personagens são torturados com pontos heróicos, especialmente se eles interpretarem bem um agente vencido ou dominado.

OPÇÃO: TREINAMENTO ESPECIAL

Um feito de Treinamento Especial é um “habilitador”, que permite ao personagem utilizar uma perícia existente de uma forma nova (normalmente especializada). Isso reflete o tipo de treinamento especializado que os agentes normalmente recebem, e pode auxiliar a diferenciar agentes com perícias similares. Os mestres podem permitir feitos de Treinamento Especial no lugar de perícias específicas (veja **Opções para perícias** no *Manual do Malfeitor*).

Um exemplo de Treinamento Especial é o salto de pára-quedas: ele é muito especializado para ser uma perícia nova, mas também é muito especializado para se adequar ao uso geral de uma perícia já existente. Por isso, o mestre decide fazer um feito de Treinamento Especializado, como o apresentado a seguir.

PÁRA-QUEDISMO

Qualquer pessoa que realize um salto com pára-quedas deve fazer um teste da perícia Acrobacia ou Pilotar, com a CD baseada nas condições.

CONDIÇÃO	CD
Salto para recreação.	10
Salto de grande altitude ou baixa abertura.	15
Tempo bom (sem ventos, céu aberto).	-5
Tempo ruim (ventos fortes, céu fechado).	+5
Salto noturno.	+5/+15*

*O primeiro modificador representa a penalidade com óculos de visão noturna. O segundo, sem este equipamento.

Uma falha resulta em dano por queda, em quantidade igual à metade do dano normal de acordo com a altura da queda. Uma falha por 10 ou mais resultam no dano total por queda.

Personagens que não possuam Treinamento Especial (pára-quedas) só podem realizar saltos de recreação (ou devem gastar um ponto heróico para ganhar o feito Treinamento Especial para um salto).

INVESTIGAR

Esta é a perícia essencial dos personagens detetivescos. A perícia lida com evidências forenses; personagens analisando padrões do comportamento criminoso devem escolher também Obter Informação. Quando alguém guarda um segredo que pode ser descoberto por meio de uma pista, e esta pista é submetida a um exame científico, Investigar torna-se uma perícia de sinergia.

Investigar também é usada como uma perícia de “limpeza”, para remover evidências de um local. Quando alguém usa Investigar para procurar pistas na cena de um crime, deve fazer um teste oposto pelo teste de Investigar da pessoa que “limpou” a área. Se o “limpador” plantar evidências falsas, há um bônus de +5 para o teste do investigador.

LIDAR COM ANIMAIS

Lidar com Animais, combinado com 5 graduações em Cavalgar, pode conceder a alguém destreinado uma graduação temporária de Cavalgar (contanto que o adestrador de animais acompanhe o personagem destreinado). Consulte a tabela a seguir para os resultados.

CDS PARA LIDAR COM ANIMAIS

TIPO DE ANIMAL	CD
Animal manso	5
Animal domesticado irritado	15
Animal selvagem	25

MEDICINA

A maioria dos agentes recebe treinamento básico de primeiros socorros. É razoável exigir ao menos 1 graduação nesta perícia para agentes da lei, 2 graduações para militares e 3 graduações para bombeiros.

NADAR

Esta é outra perícia conveniente. A maioria dos agentes possui, no mínimo, 2 graduações. Perceba que até mesmo personagens sem a perícia Nadar podem utilizá-la (destreinados). Ser incapaz de nadar é uma desvantagem de 1 ponto.

NOTAR

Notar é uma das principais perícias para agentes. Em geral, a maioria dos personagens membros de uma agência possui, no mínimo, duas graduações nesta perícia.

OBTER INFORMAÇÃO

Esta é uma perícia fundamental para um personagem detetive, pois permite obter informações sobre os antecedentes de um personagem ou organização.

Várias perícias de Conhecimento podem fornecer bônus de sinergia: em círculos místicos, Conhecimento (arcano); no mundo dos negócios, Conhecimento (negócios); na política, Conhecimento (educação cívica); nas ruas, Conhecimento (manha); no ramo do entretenimento, Conhecimento (cultura popular), e assim por diante.

OFÍCIO

Um personagem com Ofício (química) e Demolição pode improvisar granadas e armas químicas (sujeito à disponibilidade de suprimentos). As perícias Ofício (engenharia) e Demolição podem ser combinadas para destruir pontes, paredes ou construções. Ofício (mecânica) é uma perícia de sinergia para Consertar.

PERFORMANCE

Performance (oratória) pode ser usada como uma perícia de sinergia para controlar multidões.

PILOTAR

Agentes em jogos com níveis altos de poder (agentes de ação, super-espões) possuem ao menos alguma familiaridade com esta perícia (o suficiente para utilizá-la se for necessário, pois ela não pode ser utilizada destreinadas).

PRESTIDIGITAÇÃO

Assim como mencionado no **Capítulo 7** de *Mutantes & Malfeitores*, esta é a perícia utilizada para plantar escutas e aparelhos de rastreamento, uma habilidade útil no ramo da espionagem.

PROCURAR

Esta perícia é extremamente importante para personagens no gênero policial ou de agentes, especialmente quando utilizada para a vigilância. Se o personagem gastar um minuto examinando uma área antes de começar sua vigilância, para detectar entradas, saídas e locais de esconderijo, receberá um bônus de +2 para seu teste de perícia.



SOBREVIVÊNCIA

Esta perícia é adequada a agentes de regiões de clima não temperado, especialistas ambientais, caçadores entusiastas ou ao pessoal de operações especiais.

FEITOS

Na ausência dos poderes, os feitos são vitais para um jogo de *Agentes da Liberdade*, tanto para fornecer opções aos personagens agentes quanto para diferenciar os agentes que possuem um bom número de perícias em comum.

BEM-RELACIONADO

Para refletir os diferentes tipos de relações no gênero dos agentes, o mestre pode permitir outras perícias de interação em substituição à Diplomacia para este feito, criando uma variação para cada perícia de interação apropriada.

Assim, por exemplo, um personagem pode ser um trapaceiro que utiliza Blear para arrancar benefícios de outras pessoas, ou um brigão que utiliza Intimidar para dar ordens. Isto reflete o alcance amplo dos personagens e ajuda a preservar o nicho dos jogadores no jogo.

BENEFÍCIO (HIERARQUIA)

Em um jogo de agências, o feito Benefício (hierarquia) determina a patente de alguém dentro de uma organização. Personagens com altas patentes podem dar ordens a subalternos e, em agências com influência militar, devem respeitar protocolos (como bater continência para um agente superior). Além disso, nos testes de perícias de interação envolvendo a agência (requisição de equipamento, uma disputa relacionada a um incidente, etc.), a hierarquia maior concede um bônus para o teste.

A seguir há uma lista de graduações em Benefício, com a hierarquia do Exército, da Marinha e da Força Aérea como referência. As agências nos capítulos seguintes possuem suas próprias estruturas hierárquicas. Geralmente, é difícil que um personagem avance além da quarta graduação, e praticamente impossível que atinja a sexta, pelo menos na maioria das séries. O mestre sempre tem a opção de vetar qualquer promoção que um jogador adquira caso a considere inadequada.

Há vários outros benefícios que poderiam ser aplicados em campanhas de agência: prerrogativas de agentes da lei, autorização de segurança, etc. É mais fácil acrescentar tais melhorias nos níveis hierárquicos da agência; assim, cada graduação incluiria um pacote de benefícios. Agências federais podem proibir o acesso a informações delicadas para agentes locais, restringindo seu acesso como se suas graduações fossem a metade do número real.

Como opção, os personagens podem adquirir Benefício (autorização de segurança). Para cada graduação em autorização de segurança,

TABELA: NÍVEIS DE BENEFÍCIO

GRADUAÇÃO EM BENEFÍCIO	EXÉRCITO	MARINHA	FORÇA AÉREA	BÔNUS NA AGÊNCIA
1	Soldado/Cabo	Marinheiro/Cabo	Soldado/Cabo	+0
2	Sargento	Sargento	Sargento	+1
3	Tenente	Tenente	Tenente	+2
4	Capitão	Capitão	Capitão	+3
5	Major/Coronel	Contra-Almirante	Major/Coronel	+4
6	General	Almirante	Brigadeiro	+5

recebem +3 em suas graduações efetivas para acesso a informações confidenciais. Isto funciona particularmente bem em um jogo de espionagem contemporânea, onde a autorização de segurança de uma pessoa não depende necessariamente de sua patente.

SORTE

Em uma série de agentes, os heróis podem adquirir um número de pontos de Sorte igual ao seu nível de poder, e não metade de seu nível de poder, como em um jogo padrão de *Mutantes & Malfeitores*. Os heróis em séries de agentes podem não ser tão poderosos quanto os super-heróis, mas são muito sortudos.

FEITOS DE COMANDO

Há alguns feitos que qualquer bom comandante de equipe deve possuir, incluindo Inspirar e Liderança. Comandantes também devem possuir várias graduações no feito Benefício (hierarquia), para representar sua autoridade e status na cadeia de comando.

FEITOS PARA FORMAÇÃO DE EQUIPE

Vários feitos fazem parte do repertório de qualquer equipe de agentes bem-entrosada, como Armação (para ajudar alguém a preparar um ataque), Redirecionar (para defender um colega) e Trabalho em Equipe (para aprimorar ações de auxílio).

ESTILOS DE LUTA

Agentes gostam de brigar, e gastam um bom tempo treinando. Os estilos de luta do **Capítulo 4** de *Mutantes & Malfeitores* e do **Capítulo 4** do *Manual do Malfeitor* aparecem freqüentemente nas séries de agentes. Se você estiver procurando um estilo de luta padrão para equipes táticas, utilize krav maga (Agarrar Aprimorado, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Bloquear Aprimorado, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Estrangular, Foco em Esquiva).

PODERES

Em um jogo típico de *Agentes da Liberdade*, os personagens não possuem poderes. Quaisquer "poderes" são provenientes de supertecnologia, normalmente adquirida através do feito Equipamento. Mestres de jogos de super-espionagem podem permitir que os agentes redistribuam seus pontos de equipamento (veja *Manual do Malfeitor*, **Capítulo 5**) para refletir a tendência do gênero de conceder aos agentes uma coleção nova de engenhocas para cada missão.

Tradicionalmente, os agentes têm acesso a tecnologia que permite a eles competir em níveis super-humanos. Na maioria das séries de *Agentes da Liberdade*, limitar o acesso de personagens a equipamento com base no seu nível de poder iria contra as convenções do gênero. Por isso, em *Agentes da Liberdade*, aplica-se uma variação que aumenta os limites de nível de poder apenas para dispositivos e equipamento.

Isto torna o gênero de agentes um pouco mais letal que um jogo regular de *Mutantes & Malfeitores*, mas isto é bem adequado ao gênero, além de permitir que os agentes consigam competir mais efetivamente contra oponentes super-humanos.

O gênero de espionagem é conhecido por sua tecnologia extravagante, não muito além da tecnologia atual, mas miniaturizada e disfarçada. Com "tecnologia de espionagem", armas são embutidas em canetas, sobretudo são transformados em aeronaves de curta distância, e anéis injetam venenos letais. A seção **Dispositivos e equipamento** deste capítulo cataloga esses dispositivos em detalhes.

NOVO FEITO DE PODER

O novo feito de poder a seguir é utilizado para muitos equipamentos em *Agentes da Liberdade*, especialmente apetrechos de espionagem.

DISFARÇADO

O dispositivo ou equipamento com este feito não é o que aparenta ser. Este item está disfarçado como um objeto do dia-a-dia, e não será reconhecido como diferente a menos que um observador faça um teste de Notar (CD 20). Mesmo que o observador acredite que é algo diferente, não identificará a função verdadeira do item a menos que faça um teste de Conhecimento (tecnologia) contra CD 15.

Este feito também é usado para fabricar objetos que possam enganar a detecção por meios normais. Você pode disfarçar com este feito uma pistola que seria normalmente detectada por um detector de metais ou aparelho de raio X.

Além disso, um item disfarçado pode ser miniaturizado. Não há requisitos específicos para os tamanhos de dispositivos e equipamento, mas, em geral, cada graduação neste feito permite que o item seja reduzido em uma categoria de tamanho.

Disfarçado também pode ser usado para itens escondidos em objetos grandes e inofensivos (como canhões laser embutidos em candelabros gigantes). Estes itens podem não estar "disfarçados", mas ainda são difíceis de notar entre os objetos que os revestem até que sejam usados.

NOVAS FALHAS

As falhas de poder a seguir podem ser aplicadas aos vários dispositivos e equipamentos em *Agentes da Liberdade*, e seu uso pode ser apropriado a outros jogos de M&M.

EXIGE MONTAGEM

-1 DE MODIFICADOR POR PASSO

Esta variação da falha Ação significa que o efeito não está imediatamente disponível, mas que deve ser montado antes de ser utilizado. O tempo base de montagem é 1 minuto por -1 de modificador. Cada passo na Tabela de Progressão Universal (5 minutos, 20 minutos, etc.) é uma desvantagem adicional de 1 ponto de poder. Um teste de Ofício (mecânica ou eletrônica) contra CD 15 é necessário para montar o item. O usuário pode escolher 10 no teste, se as circunstâncias permitirem.

EXIGE TRIPULAÇÃO

-1 DE MODIFICADOR

Esta falha significa que uma pessoa sozinha não pode operar o dispositivo ou equipamento. Isto poderia incluir um poder que necessite que as duas metades de um anel sejam reunidas, ou uma arma acoplada em um veículo que necessite de duas pessoas agindo em seqüência para funcionar (enquanto uma atira, a outra carrega a munição, por exemplo). Ambos os operadores devem escolher a ação normal necessária para utilizar o efeito. Se algum deles não puder fazer isso, o efeito não funciona até que seja substituído.

AGENTES DE PODER

As convenções normais do gênero dizem que agentes e super-poderes não se misturam: eles conseguem habilidades super-humanas através de seus apetrechos. Isto fixa as séries de agentes em um nível humano. Todavia, em um gênero tão vasto quanto o dos quadrinhos, haverá exceções: esquadrões com super-poderes menores ou super-humanos tratados como agentes. Estes são os subgêneros "agentes de poder".

Os limites de campanha em jogos de "agentes de poder" não precisam ser modificados. Para super-poderes, utilize os limites normais para aquele nível de poder. Séries de agentes de poder não devem competir com jogos de super-heróis em níveis de destruição, mas em subgêneros destrutivos é apropriado que se permita as trocas entre Ataque e CD.

Há três formas principais de lidar com poderes no subgênero agentes de poder.

PODER ÚNICO

Primeiramente, há o gênero *poder único*, em que cada agente possui um, e apenas um, super-poder. Isto nos remete aos quadrinhos da Era de Prata como os *X-Men* originais de Lee/Kirby, mas também inclui diversos super-heróis menos poderosos. Tipicamente, nenhum poder resolve sozinho todos os problemas, e os personagens devem utilizar seus poderes em conjunto para atingir um objetivo.

PODERES RELACIONADOS

O segundo subgênero é *poderes relacionados*. Personagens costumam compartilhar de um mesmo histórico e um mesmo conjunto de poderes. Todos podem ser híbridos alienígenas, ou todos podem ter sido expostos à mesma fonte de poder estranha. Às vezes, os gêneros estarão misturados para que haja um conjunto comum de super-poderes, além de um poder único de cada indivíduo, que é o poder "marca registrada" do personagem. Ambos os gêneros tendem a confundir a fronteira entre agentes e super-heróis de nível baixo. A seguir estão dois exemplos.

Agentes psi, um jogo em que crianças são produtos de experimentos psiônicos secretos. Talvez tenham sido expostas a um agente mutagênico experimental quando bebês, ou sejam a prole de supervilões telepáticos mortos em combate contra o governo, que estabeleceu um lar adotivo especial para educá-las. As crianças agora usam seus poderes a serviço do governo.

Alienígenas exilados, em que os heróis são alienígenas adolescentes angustiados, exilados na Terra para evitar uma guerra intergaláctica. Abençoados com poderes superiores aos terrestres, eles tentam se misturar com a turma normal do segundo grau. Logicamente, são adolescentes, então exigir que demonstrem autocontrole é inútil. Conseqüentemente, um agente do governo pode descobrir este segredo, e fazer um trato com eles. Ele guarda o segredo, contanto que possa ocasionalmente chamá-los para que o ajudem nos casos mais difíceis. Agora os alienígenas entre nós são defensores secretos da justiça. Eles se sentem com a chantagem, mas sentem um orgulho secreto de sua causa.

SUPER-ESQUADRÃO DA AGÊNCIA

O terceiro gênero é um jogo de super-heróis completo, o *super-esquadrão da agência*. Nesta série, a AEGIS, a UNÍSSONO ou uma organização similar (incluindo religiões organizadas ou o exército) decide que precisa de sua própria equipe super-heróica. Assim, os heróis vestem o uniforme da agência, e recebem as mesmas instruções que agentes comuns. Mas eles são tanto super-heróis quanto agentes, e não realizam o mesmo trabalho que os agentes normais (o que pode causar algum ressentimento entre estes últimos).

Em histórias da Era de Ferro, agências de super-equipes são normalmente descritas como marionetes corrompidas pelo governo maligno (principalmente super-equipes das forças armadas, que muitas vezes incorporam todos os estereótipos negativos dos militares), enquanto os super-heróis independentes e de pensamento livre são os mocinhos. Nestas campanhas, olhando as coisas pela perspectiva do agente, o conflito entre super-heróis e agentes é gerado, provavelmente, pelas ações temerárias e irresponsáveis dos super-heróis inconseqüentes, que não possuem a disciplina e o treinamento de suas contrapartes da agência.

Uma variação do super-esquadrão da agência são as séries *robôs da agência*. Talvez um laboratório de tecnologia tenha muito tempo livre, e a agência queira corpos robóticos para servir como invólucros para as memórias dos agentes humanos mortos. Neste caso, os heróis não só terão que lidar com as provações de ser um super-humano em um mundo humano, como também com o trauma de vidas e amores passados que nunca mais retornarão.

Outra variação é o *traje de combate da agência*. A agência desenvolveu trajes super-tecnológicos (como os trajes MAX ou Super-MAX da AEGIS), mas eles são perigosos: talvez o usuário corra o risco de dano neurológico ou psicose, ou os trajes possuem uma fonte de poder perigosamente radioativa, instável ou algo parecido. Todavia (por motivos que os personagens guardam para si mesmos), estes heróis sentem que não têm nada a perder, e partem para a luta!

O Super-Esquadrão da Agência não deve ser muito superior aos super-espiões (NP 8 é um bom nível de poder inicial). Porém, em uma agência maior, poderia ter NP 10, e em uma equipe militar nacional (que freqüentemente entra em conflito com heróis e vilões) poderia ter NP 12 ou mais.



DESvantagens

Algumas desvantagens não se aplicam a agentes, pois eles não possuem poderes super-humanos (e as fraquezas que os acompanham) e provavelmente não são deficientes físicos (a maioria dos agentes é *muito* capaz fisicamente, embora ocasionalmente você veja um nerd de laboratório na cadeira de rodas ou um comandante durão que perdeu um olho na guerra). Mas os agentes podem sofrer "ferimentos irritantes", que irão atormentá-los durante toda a sua carreira.

FERIMENTOS IRRITANTES

Agentes tendem a se machucar mais do que pessoas normais. Estes ferimentos, entretanto, costumam ser "heróicos" – podem incomodar em algumas situações, mas normalmente não causam conseqüências sérias. A seguir estão alguns exemplos.

ALERGIAS

Isto pode ser um motivo de piada para alguns, mas aqueles que vivenciaram condições extremas de alergia pensam diferente. Alergias podem ser tratadas como uma desvantagem Fraqueza menor ou moderada, por exposição à fonte da alergia (normalmente resultando em penalidades para testes, rolagens de ataque e *Defesa*). O valor total é baseado na freqüência da fonte da alergia.

COSTAS FRACAS

Sempre que o personagem ergue mais do que sua carga leve, deve fazer um salvamento de Fortitude: CD 10 para carga média, e CD +5 para cada categoria acima. Uma falha significa que o personagem está abatido até que descanse 48 horas ou receba cuidados médicos (teste de Medicina, CD 15, com o uso de analgésicos apropriados). Esta é uma desvantagem incomum e moderada, que vale 2 pontos.

JOELHO RUIM

O personagem é levemente manco. Sempre que se mover em ritmo total a pé deverá fazer um salvamento de Fortitude (DC 15) por rodada. Uma falha significa que o personagem perde a ação de movimento da rodada. Esta é uma desvantagem incomum e maior, que vale 3 pontos.

MÃO FURADA

Condições como artrite ou síndrome de esforço repetitivo são comuns em personagens mais velhos ou em cargos administrativos: suas mãos não são mais as mesmas. Eles sofrem uma penalidade de -2 em perícias que exijam destreza manual (como Computadores, Desarmar Dispositivo e Ofício). Esta é uma desvantagem menor e incomum, que vale 1 ponto.

QUEIXO DE VIDRO

O personagem sofreu muitas pancadas na cabeça. Sempre que se chocar com um objeto sólido devido a recuo ou um arremesso, deverá fazer um salvamento de Vontade (CD 10) para permanecer consciente. Mesmo que seja bem-sucedido, o personagem sofre uma penalidade de -1 em todos os salvamentos de Resistência nas próximas 24 horas. Esta é uma desvantagem incomum e moderada, que vale 2 pontos.

COMPLICAÇÕES

Agentes também são assombrados por algumas das questões que afligem os heróis.

FAMA

A maioria dos agentes não possui esta complicação. Ao contrário, eles são um grupo anônimo, exceto na comunidade da agência. Todavia, assim como os membros da Família Real Britânica que servem nas forças armadas, é possível que algum aristocrata, atleta famoso ou outra celebridade fique cansado de sua existência fútil e decida fazer algo positivo com sua vida. Da mesma forma, um agente pode ser filmado desarmando uma bomba nuclear ou fazendo alguma coisa incrivelmente heróica, e a mídia pode desejar traçar seu perfil ou segui-lo.

HONRA

Todos os personagens pertencentes a agências heróicas podem ter esta complicação, pois são obrigados a seguir códigos de ética, regras de guerra e protocolos policiais. Entretanto, esta complicação é mais adequada para agentes verdadeiramente obcecados com sua honra (do tipo que combaterá força com força proporcional, mesmo que possua poder de fogo superior, ou que aceitará um desafio mesmo sabendo que o outro lado não tem intenção de honrá-lo).

INIMIGO

Em um jogo de agências, os personagens jogadores possuem inimigos que aparecem na maioria das sessões. Esta complicação não pode designar uma agência inimiga. Ao invés disso, deve ser reservada para um indivíduo específico daquela agência (um velho parceiro do time de futebol da faculdade que se juntou ao outro lado, um irmão maligno, uma ex-noiva que era uma inimiga infiltrada ou apenas o comandante de uma força especial inimiga que não desiste). O inimigo não surge em todas as sessões — mas, quando aparece, as coisas se tornam pessoais.

PRECONCEITO

Agências são muito tolerantes, mesmo na Era de Prata (quando o Comando Selvagem de Nick Fury contava com alemães e italianos), e as minorias são bem representadas nas forças armadas. O preconceito não é um grande problema, mas indivíduos de regiões associadas com agências terroristas, assim como agentes americanos no exterior, podem

encontrar obstáculos. O machismo e a homofobia são ainda traços de muitas agências do mundo real, e podem se manifestar também em agências de quadrinhos, caso o mestre e o jogadores decidam isso.

Em um mundo de super-heróis, visitantes alienígenas e extraterrestres podem se juntar a agências terrestres e experimentar também a xenofobia por uma razão totalmente diferente, mas ainda familiar.

SEGREDO

Os personagens nas séries de *Agentes da Liberdade* normalmente não se preocupam com suas identidades secretas. Todavia, um analista de defesa ou espião provavelmente precisa esconder sua ocupação de seus amigos, o que pode causar complicações quando esses amigos estiverem em Tóquio e se depararem com o herói procurando um microfilme (quando ele deveria estar visitando uma tia doente no interior).

VÍCIO

Tradicionalmente, os agentes não levam vidas sórdidas. Sim, de vez em quando um agente “enche a cara” de bebida, ou possui problemas com analgésicos que lhe foram dados quando se recuperava de um ferimento (ou se tornou viciado em drogas quando foi forçado a usá-las em uma infiltração). Todavia, de modo geral, agentes são pessoas muito disciplinadas (esta é uma das maiores diferenças entre as agências tradicionais e as da Era de Ferro, onde os agentes possuem diversos vícios).

PONTOS HERÓICOS E ESFORÇO EXTRA

Além dos pontos heróicos individuais, o mestre pode instituir uma “reserva de sorte” da equipe. Os personagens podem destinar um ponto heróico por personagem por sessão para esta reserva, que pode ser utilizada por qualquer membro da equipe que precisar, enquanto estiver trabalhando em equipe.

OPÇÃO: ESFORÇO FINAL

Esta opção é uma extensão das opções esforço extraordinário e último esforço do *Manual do Malfeitor*, e é feito para agentes que queiram morrer. Quando esta opção é usada, o agente ganha cinco pontos heróicos, que pode gastar como quiser. Todavia, em algum momento da aventura, o personagem irá morrer e será permanentemente removido do jogo. Este ato ajuda a garantir que a morte do agente ocorra em um esplendor de glória. O mestre pode ignorar os limites normais para o uso de pontos heróicos quando o esforço final está em jogo.

REPUTAÇÃO

“*Agente Powers, eu presumo?*”. A reputação é um elemento significativo do gênero dos agentes, e um diferencial entre o agente pé-de-chinelo e o super-espião. Por esse motivo, o mestre pode utilizar as regras opcionais de reputação do *Manual do Malfeitor*, incluindo a opção de usá-la para solicitar equipamento da agência (*Manual do Malfeitor*, página 103). A reputação pode ser baseada nas graduações dos feitos Fama ou Infâmia, assim como em recompensas por ações durante o jogo.

TESTES DE REPUTAÇÃO

Um teste de reputação de 1d20 + o bônus da reputação do personagem + a Int do observador (ou a perícia de Conhecimento apropriada) é feito contra CD 25, para que o personagem possa ser reconhecido.

Um teste bem-sucedido concede um bônus igual à metade do bônus de reputação para testes perícias de interação, como Blefar e Diplomacia, se o observador tiver uma perspectiva positiva sobre a reputação do personagem. Se o observador tiver uma perspectiva negativa sobre a reputação, o bônus se torna uma penalidade, mas o personagem ganha um bônus igual para testes da perícia Intimidar.

DISPOSITIVOS E EQUIPAMENTO

Poucas coisas são mais fortemente identificadas com o gênero do que os equipamentos. Desde "armas, um monte de armas!" até armamentos experimentais de terrível poder destrutivo feitos por armeiros ranzinzas, os espíões e agentes especiais adoram os seus brinquedos. *Mutantes & Malfeitores* fornece uma boa descrição do equipamento básico de aventura, e é suficiente para atender as necessidades da maioria das campanhas. Todavia, dependendo do gênero, os agentes terão acesso a vários tipos diferentes de equipamento especial.

OBTENDO EQUIPAMENTO

Agentes adquirem equipamentos utilizando o feito Equipamento, como o normal. Cada agência tem uma lista de equipamentos disponíveis. Para os agentes, itens de super-tecnologia como armas energéticas e mochilas a jato são considerados Equipamento, e não Dispositivos. Itens de super-tecnologia que não estejam na lista da agência podem ser adquiridos como Dispositivos (ou, opcionalmente, com o poder Engenhocas do *Manual do Malfeitor*). O Equipamento é um complemento personalizado do equipamento padrão da agência que deve ser levado em cada missão. As listas da agência são mutuamente exclusivas: agentes da UNÍSSONO não têm acesso a Equipamento da AEGIS, mesmo em missões em conjunto.

Personagens do gênero super-espíões podem alterar seu Equipamento, de missão para missão, sem pagar pontos extras por isso. Entretanto, Espíões Elegantes em um jogo típico de *Agentes da Liberdade* jogam seguindo as regras dos outros agentes — as regras do subgênero da série têm precedência.

Um agente também pode adquirir temporariamente equipamento experimental, solicitar equipamento para uma missão específica ou gastar um ponto heróico em um *flashback* de engenhoca

EQUIPAMENTO EXPERIMENTAL

A agência (com o consentimento do mestre) pode ocasionalmente fornecer equipamento experimental para testes de campo. Como os agentes estão sendo usados como cobaias, o equipamento é fornecido gratuitamente (sem custo em equipamento ou ponto de poder). O mestre pode usar o equipamento experimental como uma ferramenta de trama, se for adequado.

O equipamento experimental é isento dos limites de nível de poder da campanha, pois é inteiramente controlado pelo mestre. Ele pode definir que o equipamento parou de funcionar, funcionou mal ou fez alguma coisa totalmente inesperada, de forma que se ajuste à história. Os mestres devem ter cautela ao conceder equipamento experimental poderoso, e os agentes são normalmente encorajados a reservar tais itens para quando eles forem absolutamente necessários (e rezando para que funcionem como esperado quando o momento chegar).

SOLICITANDO EQUIPAMENTO

O mestre pode usar a opção solicitação de equipamento do *Manual do Malfeitor* nos jogos de *Agentes da Liberdade*, da seguinte forma.

Os personagens podem rearranjar seus pontos de equipamento entre as missões. O personagem faz um teste de Diplomacia (CD 10 + o custo em pontos do equipamento) para o equipamento desejado. Se o teste for bem-sucedido, a agência ou o patrono concorda em conceder o equipamento. Se falhar, o equipamento é restrito ou está indisponível. Como os personagens podem escolher 10 no teste, o equipamento com um

custo em pontos igual ou menor que o bônus de Diplomacia do personagem está automaticamente disponível.

Você pode misturar as opções, de forma a adequá-las ao seu jogo. Por exemplo, os personagens podem possuir um equipamento que sempre carregam, alguns pontos de equipamento que redistribuem de uma aventura para outra e alguns outros equipamentos restritos que devem solicitar (fazendo um teste de Diplomacia).

FLASHBACK DE ENGENHOCA

Outra forma de obter um item quando ele é necessário é o *flashback* de engenhoca. Para isto, o jogador gasta um ponto heróico, e então descreve o momento no passado em que o personagem recebeu o item. O item não pode exceder os pontos de equipamento disponíveis pelo feito Equipamento. Ele pode, porém, ser um item experimental que emprega super-tecnologia (normalmente, um nerd de laboratório explica seu uso em uma demonstração assustadora e cômica envolvendo coisas horríveis acontecendo com um manequim). Esta é uma variação da regra de itens à mão da página 133 do *Mutantes & Malfeitores*.

Os *flashbacks* de engenhoca são particularmente úteis para itens de uso único que só aparecerão em um momento crítico da aventura. Assim como os usos similares de pontos heróicos, o mestre tem o direito de vetar qualquer *flashback* de engenhoca que possa estragar a aventura ou diminuir a diversão dos outros. Por outro lado, o mestre deve encorajar os usos criativos deste recurso, que ajudem a trama a avançar ou deixem o jogo mais divertido.



LISTAS DE EQUIPAMENTO

A seguir estão listas e descrições do equipamento comum do agente e apetrechos de espionagem. Alguns equipamentos, como as armas de fogo exóticas e veículos disfarçados, foram projetados levando-se em conta o universo dos quadrinhos, enquanto outros foram inspirados completamente no mundo real. Escolha o que quiser, e o que mais se adequar à sua campanha.

ARMAS DE FOGO PADRÃO

Uma coisa que distingue agentes de super-heróis comuns é a presença de armas de fogo. Agentes gostam de armas — e quanto mais pesadas, melhor. Apesar de muitas agências dos quadrinhos usarem armas energéticas, forças convencionais como a polícia, o exército e os criminosos comuns ainda portam armas convencionais.

ARMAS CURTAS (PISTOLAS E REVÓLVERES)

- **Glock:** uma pistola plástica projetada para enganar detectores de metal. O primeiro custo é relativo a uma Glock com a falha Montagem Necessária (tornando-a menos acessível de imediato).
- **Magnum .44:** um revólver grande, pesado e de alto poder penetrante. Conhecido por emitir um barulho ensurdecedor e um clarão brilhante quando disparado, além de um coice poderoso.
- **Pistola de apoio:** uma pistola de baixo calibre, facilmente ocultável, geralmente usada como arma secundária.
- **Pistola automática:** uma arma pequena, utilizável com apenas uma mão. Pistolas automáticas são armas automáticas.
- **Pistola leve:** uma arma de fogo comum, encontrada tanto nas mãos de policiais quanto de criminosos.
- **Pistola pesada:** uma arma de fogo de alto calibre, normalmente usada por aqueles que querem muito poder de fogo.
- **Pistola taser:** uma arma de ar comprimido que dispara um par de dardos. Com impacto, os dardos liberam uma poderosa carga elétrica, que exige um salvamento de Fortitude (CD15) contra um efeito de Atordoar.

ARMAS LONGAS (ESPINGARDAS, FUZIS E SUBMETRALHADORAS)

- **Espingarda:** uma espingarda pode disparar munição espalha-chumbo ou cartuchos inteiriços. Munição espalha-chumbo causa dano de +5 e fornece um bônus de +2 no ataque, mas causa dano de apenas +3 contra alvos com qualquer aumento natural em seu salvamento de Resistência. Cartuchos inteiriços causam dano de +6.
- **Espingarda de cano serrado:** serrar o cano de uma espingarda aumenta o impacto de seu tiro, mas diminui sua precisão à longas distâncias.



OPÇÃO: EQUILIBRANDO ARMAS PESADAS

Agentes da Liberdade fornece opções para limites maiores de NP em relação a dispositivos e equipamento. Ainda assim, é importante saber como lidar com armas "encontradas" e coisas como equipamento pesado de combate que não aparece em todas as aventuras, mas surge de tempos em tempos.

EQUILÍBRIO DINÂMICO

Uma opção para ajudar a equilibrar ocasiões como quando um agente agarra uma bazuca (ou o que aparecer pela frente) é a troca dinâmica. Isto é, para cada ponto de bônus de dano da arma além do limite do nível de poder do agente, reduza o bônus de ataque efetivo do personagem em 1 — a arma é simplesmente muito poderosa (causa um grande recuo, é muito pesada, etc.) e o personagem não está acostumado com isso. Assim, um agente que use uma arma com dano 2 pontos acima do permitido pelo limite de NP sofre uma penalidade de -2 em rolagens de ataque com ela. Isto preserva o equilíbrio do nível de poder de uma forma justa e prática.

ARMAMENTO PESADO

Outra opção é aliviar o limite do nível de poder para armas mais pesadas e menos portáteis. Embora agentes não possam ter armas de porte pessoal com dano tão grande, podem utilizar canhões e metralhadoras de veículos para fazer o serviço. Como regra geral, uma arma acoplada pode exceder o nível de poder em 2 pontos, enquanto uma arma com a falha Exige Tripulação pode exceder o limite em 4 pontos. Isto permite uma flexibilidade no poder das armas que os personagens podem usar sem mudar realmente o seu equipamento de rotina.

Você pode até mesmo combinar as duas opções, de modo que armas *realmente* pesadas tenham o limite extra e, se ainda assim excederem o limite de nível de poder, imponham uma penalidade em rolagens de ataque para equilibrar a diferença.

ARMAS CURTAS

ARMAS	BÔNUS DE DANO	CRÍTICO	INCREMENTO DE ALCANCE	TAMANHO	CUSTO DE EQUIPAMENTO
Glock	+3 (Disfarçado)	20	9 m	Pequeno	4/7
Magnum .44	+5 (Penetrante)	20	15 m	Médio	15
Pistola de apoio	+2 (Sutil)	20	6 m	Mínimo	5
Pistola automática	+3 (Automático)	20	9 m	Pequeno	9
Pistola leve	+3	20	9 m	Pequeno	6
Pistola pesada	+4	20	12 m	Médio	8
Pistola taser	Atordoar 5	20	1,5 m	Pequeno	12

ARMAS LONGAS

ARMAS	BÔNUS DE DANO	CRÍTICO	INCREMENTO DE ALCANCE	TAMANHO	CUSTO DE EQUIPAMENTO
Espingarda	+5/+6	20	12 m	Grande	11
Espingarda de cano serrado	+6/+7	20	3 m	Médio	13
Fuzil de assalto (M-16, AK-47, FN FAL...)	+5 (Automático)	20	15 m	Grande	15
Fuzil de caça	+5	20	15 m	Grande	10
Fuzil de precisão	+5	19-20	75 m	Grande	13
Submetralhadora	+4 (Automático)	20	12 m	Médio	12

ARMAS PESADAS

ARMAS	BÔNUS DE DANO	CRÍTICO	INCREMENTO DE ALCANCE	TAMANHO	CUSTO DE EQUIPAMENTO
Barret M82	+7	19-20	105 m	Grande	17
Lança-chamas	+6 (Linha)	—	—	Grande	12
Lança-foguetes	+10 (Explosão)	20	30 m	Grande	30
Lança-gosma	Armadilha 5	—	15 m	Médio	10
Lança-granadas	+5 (Explosão)	—	15 m	Grande	15
Lançador SAM	+8 (Teleguiado; Explosão)	20	750 m	Grande	28
Metralhadora 7.62 mm (M60)	+6 (Automático)	20	18 m	Grande	18
Metralhadora cal. 50	+7 (Automático)	20	21 m	Grande	21
RPG	+8 (Explosão)	20	24 m	Grande	24

GRANADAS E EXPLOSIVOS

ARMA	EFEITO	RAIO	CD DO REFLEXO	TAMANHO	CUSTO DE EQUIPAMENTO
Granadas					
Flashbang	Pasmor 4 (Estouro)	6 m	14	Mínimo	16
Fragmentação	Raio 5 (Explosão)	15 m	15	Mínimo	15
Fumaça	Obscurecer 2	3 m	—	Pequeno	4
Gás lacrimogêneo	Pasmor 4 e Nausear 4 (Explosão)	12 m	14	Pequeno	28
Gás sonífero	Fadiga 4 (Nuvem)	12 m	14	Mínimo	16
Explosivos					
Dinamite	Raio 5 (Explosão)	15 m	15	Mínimo	15
Explosivo plástico	Raio 10 (Explosão)	30 m	20	Pequeno	30

Esta tabela é uma atualização e expansão da tabela de armas de fogo do módulo básico de Mutantes & Malfeitores.

- **Fuzil de assalto:** a arma padrão dos exércitos ao redor do mundo, com opção de tiro simples e automático.
- **Fuzil de caça:** este arma longa e de tiro simples é usada por caçadores e fazendeiros.
- **Fuzil de precisão:** estes fuzis são projetados para tiros de longa distância, geralmente em conjunto com uma poderosa luneta ou aparelho de pontaria.
- **Submetralhadora:** armas compactas que disparam munição de pistola, submetralhadoras são armas militares comuns, também utilizadas por criminosos com acesso a grande poder de fogo. Submetralhadoras são armas automáticas.

ARMAS PESADAS

- **Barret M82:** este fuzil de precisão usa munição calibre .50, e normalmente é utilizado contra veículos.
- **Lança-chamas:** esta arma dispara um jato de fogo com 1,5 m de largura por 7,5 m de comprimento. Todos na área sofrem +6 de dano, com direito a um salvamento de Reflexos (CD 16) para reduzir o dano à metade (+3).
- **Lança-foguetes:** também chamado de bazuca, esta é uma arma anti-tanque (embora alguns usuários confundam super-heróis com tanques). Um lança-foguetes pode ser mirado em um alvo especí-

fico. Neste caso, você deve fazer uma rolagem de ataque contra a Defesa do alvo, mas se acertar o alvo não terá direito ao salvamento de Reflexo para reduzir o dano à metade (outros alvos na área ainda podem fazer o salvamento de Reflexo).

- **Lança-gosma:** talvez inspirada em quadrinhos de super-heróis, esta arma dispara um spray químico que rapidamente endurece ao redor de seu alvo, causando o efeito de Armadilha 5. Na vida real ainda é uma mera curiosidade; esta versão presume que a tecnologia foi refinada a ponto de se tornar prática.
- **Lança-granadas:** este pequeno canhão dispara granadas. O custo deste equipamento aumenta em +1 por tipo adicional de granada que ele possa disparar (criando assim um repertório de granadas).
- **Lançador SAM:** este lança-foguetes dispara um míssil terra-ar, projetado para interceptar alvos como helicópteros (e super-heróis voadores). Um lançador SAM pode ser mirado em um alvo específico, como um lança-foguetes.
- **RPG:** esta é a sigla em inglês para – além do jogo que você joga – granada propelida por foguete. Um RPG pode ser mirado em um alvo específico, como um lança-foguetes.
- **Metralhadora:** esta arma é normalmente usada acoplada em algo. Metralhadoras são mais comuns em situações com mercenários, pois gangues urbanas preferem tecnologia portátil.

ARMAS DE FOGO DOS QUADRINHOS

TIPO DA ARMA	EFEITO	CUSTO
Aterrorizante	Controle Emocional (À Distância, Limitado [medo]).	1/2 graduações
Autoenergética	Raio (Automático).	3/graduação
Caótica	Confusão.	2/graduação
Congelante	Armadilha ligado a Atordoar (À Distância).	5/graduação
Derrapante	Controle Ambiental (movimento restrito).	2/graduação
Desintegradora	Desintegração.	4/graduação
Encolhedora	Encolhimento (Ataque, À Distância).	2/graduação
Energética	Raio.	2/graduação
Entrópica	Drenar Resistência (À Distância).	2/graduação
Gravitacional	Controle Gravitacional (Contínuo, Limitado a aumento).	2/graduação
Hipnótica	Drenar Vontade (À Distância, Salvamento de Vontade).	2/graduação
Inercial	Drenar Velocidade (À Distância).	2/graduação
Laser	Raio (Penetrante).	3/graduação
Luminosa	Raio ligado a Pasmarr (visual).	4/graduação
Neuro-paralisante	Paralisia (À Distância).	3/graduação
Petrificante	Transformação (carne para pedra).	3/graduação
Projetora de campo de força	Armadilha ligado a Sufocar (À Distância).	5/graduação
Rede	Armadilha.	2/graduação
Sanguessuga	Drenar Força (À Distância).	2/graduação
Sônica	Atordoar (À Distância) ligado a Pasmarr (auditivo), salvamento de Vontade.	4/graduação
Tranquilizante	Fadiga (À Distância, Veneno).	4/graduação
Vertiginosa	Nausear (À Distância).	3/graduação
Vibratória	Raio (Explosão; Limitado).	2/graduação

GRANADAS E EXPLOSIVOS

- **Dinamite:** um explosivo comum. O dano na tabela refere-se a uma única banana de dinamite. Cada aumento na quantidade de explosivos na Tabela de progressão universal aumenta o dano em +1.
- **Explosivo plástico:** outro explosivo comum, que pode ser moldado em diferentes formas. O dano listado refere-se a um bloco de 1 kg. Cada aumento na quantidade de explosivo na Tabela de progressão universal aumenta o dano em +1.
- **Granada de fragmentação:** uma granada militar comum, que espalha estilhaços em todas as direções.
- **Granada de fumaça:** uma granada de fumaça preenche uma área de 3 m de raio com fumaça densa (da cor desejada), concedendo camuflagem total contra todos os sentidos visuais, exceto visão de raio X (veja Camuflagem, na página 161 do módulo básico de *Mutantes & Malfeitores*).
- **Granada de gás lacrimogêneo:** este tipo de granada libera uma nuvem de gás que irrita os olhos e pulmões, causando cegueira e náusea temporárias (Pasmal visual e Nausear, salvamento de Fortitude, CD 14).
- **Granada de gás sonífero:** esta granada preenche uma área de 6 m de raio com um gás que induz à fadiga (Fadiga, salvamento de Fortitude, CD 14).
- **Granada flashbang:** uma granada flashbang emite um forte clarão de luz e um estouro alto, que pode deixar os alvos temporariamente cegos e surdos (os alvos fazem salvamentos separados contra cada efeito de Pasmal; salvamento de Reflexo, CD 14).

ARMAS DE FOGO DOS QUADRINHOS

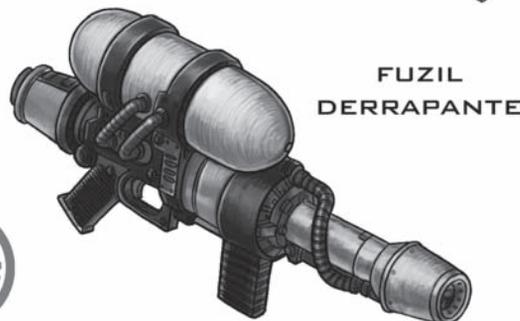
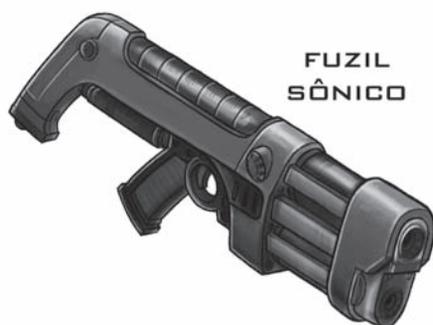
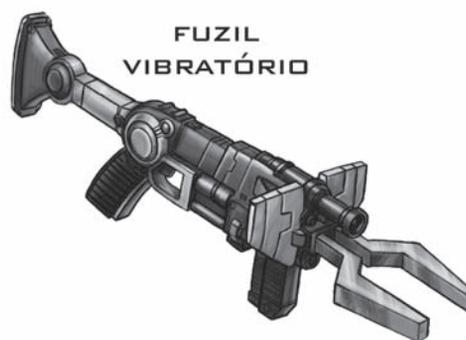
Em um mundo de super-heróis, existem armas de fogo em diversas formas e tamanhos. Quanto mais tecnológicas elas forem, melhor. Comparadas às armas convencionais, possuem menos problemas com munição, e causam um menor recuo quando disparadas. Além disso, fornecem todo tipo de efeitos interessantes.

Armas nos quadrinhos geralmente apresentam três tamanhos.

- *Pistolas* possuem graduação 5 em seu efeito, um incremento de alcance de 15 metros e tamanho Médio.
- *Fuzis* possuem graduação 8 em seu efeito, um incremento de alcance de 24 metros e tamanho Grande.
- *Canhões* possuem graduação 10 em seu efeito, um incremento de alcance de 30 metros e tamanho Enorme (ou seja, normalmente só podem ser usados acoplados num veículo ou com tripulação).

TIPOS DE ARMAS DE FOGO DOS QUADRINHOS

- A arma **aterrorizante** é um armamento exótico que causa pânico, ao estimular os centros de medo no cérebro. O alvo atingido é afetado pelo impulso do medo. Em um efeito total, o alvo foge em um pavor cego.
- Uma arma **autoenergética** é uma arma energética (veja a seguir) com o extra Automático.
- As armas **caóticas** afetam o raciocínio do alvo, tornando-o incapaz de se concentrar em uma ação enquanto estiver sob seus efeitos.
- A arma **congelante** dispara um jato de água pressurizada, seguido por um jato de nitrogênio líquido. A água cobre o alvo, e o nitrogênio líquido o congela, criando uma prisão de gelo instantânea.
- Armas **derrapantes** disparam uma camada de gosma que se fixa ao pé do alvo, diminuindo sua taxa de movimento em 75%.
- **Desintegradoras** são armas malignas que desmaterializam um objeto ou pessoa. Em geral, apenas os vilões as utilizam.
- Raios **encolhedores** são armas clássicas, porém raramente vistas. O alvo tem direito a um salvamento de Reflexo para evitar o raio.
- **Energética** é um termo genérico para armas de energia. Disparam um jato altamente carregado de partículas comprimidas de plasma que acerta com uma grande força de concussão.
- Armas **entrópicas** atacam a integridade molecular de um objeto, fazendo-o perder coesão e se tornar mais vulnerável a dano.



- Armamentos **gravitacionais** são projetados para aumentar a atração gravitacional entre um alvo voador e o chão, causando sua desaceleração ou até mesmo sua queda. A versão "canhão" deste poder possui o feito de poder Alcance Ampliado com 2 graduações, concedendo um incremento de alcance de 75 metros e um alcance máximo de 750 metros.
- Armas **hipnóticas** produzem um sinal que enfraquece a vontade do alvo, tornando-o suscetível a comandos hipnóticos. Pode-se resistir a seus efeitos com um salvamento de Vontade.
- Raios **inerciais** aumentam o atrito superficial, diminuindo o movimento do alvo. Naturalmente, não funcionam contra alvos voadores.
- **Laser** é um termo genérico para armas de energia que produzem um feixe concentrado que queima seu alvo.
- Raios **luminosos** envolvem o alvo em um fecho de energia brilhante, queimando-o e cegando-o.
- **Neuro-paralisante** é um termo para qualquer arma que cause paralisia nervosa involuntária. É adquirida com o poder Paralisia com o extra Alcance.
- Armas **petrificantes** transformam o alvo de carne em pedra. Apenas certas fórmulas químicas, poderes de transformação molecular similares ou o modo inverso selecionado na arma podem restaurar o alvo.
- Armas **projetoras de campo de força** são armamentos experimentais que revestem os alvos com laços de força, com o efeito colateral de sufocá-los (até que o campo de força seja quebrado).
- Armas de **rede** lançam uma malha de fios finos e maleáveis para envolver e enredar seus alvos.
- Armamentos **sanguessugas** disparam um raio debilitante que drena a Força da vítima.
- Armamentos **sônicos** utilizam vibrações ensurdecidoras. Pode-se resistir ao efeito através de um salvamento de Vontade.
- Armas **tranqüilizantes** entorpecem seus alvos, causando fadiga ou inconsciência.
- Armas **vertiginosas** atacam a coordenação motora do alvo. Esta é uma grande arma de apoio, que um agente pode usar para literalmente desequilibrar uma batalha, tornando um inimigo presa fácil

para outro membro de seu esquadrão. Porém, alguns agentes sádicos simplesmente apreciam deixar seus inimigos.

- Armamentos **vibratórios** provocam uma reação em cadeia em um objeto, fazendo-o explodir, e causando dano de estilhaços na área ao redor. O efeito é adquirido com uma falha Limitado; se falhar em destruir o objeto, nenhum dano ou explosão ocorrerá.

ARMAS QUÍMICAS

Embora sejam tanto ferramentas da trama quanto ataques, estas armas incapacitam mais heróis no gênero da espionagem do que quaisquer outras. Armamentos químicos podem ser disparados de flores em lapelas, pela boca de uma boneca, bombeadas para dentro de um elevador, ou por algum outro meio aparentemente inofensivo.

- **Abotoadura explosiva:** esta arma é usada primariamente como distração. O agente remove a abotoadura e a arremessa para causar os efeitos apropriados. Às vezes, produz fumaça, sendo esta versão adquirida como uma granada de fumaça com o feito Disfarçado.
- **Anel paralisante:** este é um anel de choque disfarçado, mas com um poder muito mais eficaz. Quando alguém aperta a mão do usuário, é afetado por um veneno paralisante.
- **Batom venenoso A:** o deleite da *femme fatale*, esta maquiagem enfraquece agentes e outros alvos com um beijo. A usuária, é claro, usa lábios falsos ou uma pomada protetora para se defender de seu próprio ataque.
- **Batom venenoso B:** idêntico aos efeitos do anel paralisante, mas aplicado nos lábios.
- **Bola de gás do sono:** uma arma camuflada para a incapacitação inesperada de guardas e oponentes similares.
- **Bola de gás lacrimogêneo:** o flagelo dos recrutas do exército, esta arma gasosa incapacita pessoas em uma área ampla. O dispensador de gás lacrimogêneo disfarçado é normalmente escondido em objetos inofensivos. Porém, um agente pode possuir um broche com uma amostra de alta concentração de gás lacrimogêneo, que pode ser arremessado como uma granada.
- **Colarinho explosivo:** normalmente utilizado como um explosivo para a perícia Demolição, o agente remove a parte rígida de seu colarinho, a alinha e acende, e detonará depois de 6 a 30 segun-

ARMAS QUÍMICAS

ARMAS	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	TAMANHO	CUSTO
Abotoadura explosiva	Raio 2 (Disfarçado; Explosão).	20	6 metros	Mínimo	7
Anel paralisante	Paralisia 7 (Disfarçado; Veneno).	20	Toque	-	22
Batom venenoso A	Drenar Força 5 (Disfarçado; Veneno).	20	Toque	-	11
Batom venenoso B	Paralisia 7 (Disfarçado; Veneno).	20	Toque	-	22
Bola de gás do sono	Atordoar 3 (À Distância, Explosão).	20	9 metros	Mínimo	12
Bola de gás lacrimogêneo	Pasmar 4 (visual; Explosão) ligado a Nausear 4 (À Distância, Explosão)	-	12 metros	Pequeno	28
Colarinho explosivo	Golpe 5 (Condicional, Disfarçado; Explosão).	20	-	Pequeno	12
Gás do riso	Nausear 8.	20	3 metros	-	17
Gás do sono	Atordoar 5.	20	3 metros	-	11
Granada silenciadora	Obscurecer 4 (auditivo).	-	12 metros	Mínimo	4

dos. É adquirido como um Golpe com os feitos de poder Condicional e Disfarçado e o modificador Área.

- **Gás do riso:** embora Nausear possa parecer uma escolha estranha, os efeitos incapacitantes simulam bem o efeito do gás.
- **Gás do sono:** esta é uma névoa química que produz um efeito de Atordoar com o modificador Sono, e pode induzir à inconsciência.
- **Granada silenciadora:** estas granadas projetam uma onda de cancelamento sonoro em um raio de 15 metros, que impede que se escute quaisquer sons.

KITS DE PERÍCIA

Um elemento chave do arsenal de um agente é o kit. Todos os kits permitem a um personagem treinado realizar uma tarefa em nível profissional, anulando as penalidades pela falta de ferramentas. Os kits também fornecem bônus para certos testes de perícias, assim como as ferramentas obras-primas (*M&M*, página 136). De fato, em termos de regras, kits de perícia são essencialmente ferramentas obras-primas.

Os itens gerais em um kit são listados em suas descrições, embora possam existir algumas variações, se o mestre quiser (ou se um jogador escolher personalizá-lo). Poucos kits listados possuem materiais úteis em combate, ou equipamentos que custam pontos por si próprios, como um tanque de oxigênio ou um telefone celular. Estes equipamentos são citados onde é apropriado, e o kit tem seu preço estabelecido de acordo.

Os kits são práticos, mas há alguns serviços que são grandes demais para eles (como consertar um veículo que sofreu perda total). Estes serviços necessitam de uma oficina totalmente equipada. O mestre pode determinar quando um kit pode ou não ser usado, mas um jogador sempre pode gastar um ponto heróico para dizer “Não está tão ruim quanto pareceu à primeira vista”, e consertar o problema.

- **Kit de arrombamento:** este kit contém ferramentas para invasão e arrombamento – um gancho para escalada preso a uma corda de 10 metros, um cortador de vidro, um spray aerosol (para mostrar alarmes laser), pinças, um estetoscópio (para descobrir segredos de cofres) e luvas de borracha. Este kit concede um bônus de +2 em testes de Desarmar Dispositivo quando usado em sistemas de segurança, e + 2 em testes de Escalar para se infiltrar em um prédio por uma clarabóia (ou um ponto de acesso similar).
- **Kit de computação:** usado para extrair dados deletados de um sistema ou reparar um sistema danificado, este kit contém ferramentas para abrir computadores, testadores de voltagem, testadores de memória RAM, um laptop com o software necessário para se integrar com sistemas, incluindo programas para decifrar criptografia, uma bateria portátil e um gravador de EPROM. Este kit concede um bônus de +2 em testes de Computadores.
- **Kit de conserto:** este kit contém os itens necessários para consertar um veículo que tenha estragado durante a ação, e contém uma chave inglesa (também útil para bater na cabeça de inimigos), um pé-de-cabra, lubrificante, um martelo, fusíveis e cabos, um voltímetro, luvas de segurança, um kit de chaves de fenda, anticongelante, um macaco e uma bomba de ar comprimido. Este kit concede um bônus de +2 em testes de Ofício (mecânica).
- **Kit de demolição:** este kit contém temporizadores, cabos e cápsulas explosivas. É essencial para o uso de Demolição (veja o *Manual do Malfeitor*) ou os usos de Ofício relacionados a explosivos. Os explosivos de verdade não estão inclusos no preço do kit. O mestre decide o custo de equipamento dos explosivos (geralmente três vezes o dano base da explosão desejada) ou o agente pode criá-los usando Ofício (química).

KITS DE PERÍCIA

KIT	BENEFÍCIO	CUSTO
Kit de arrombamento	+2 em alguns testes de Desarmar Dispositivo e Escalar.	1
Kit de computação	+2 em testes de Computadores.	1
Kit de conserto	+2 em testes de Ofício (mecânica).	1
Kit de demolição	+2 em testes de Demolição ou de Ofício para colocação de explosivos.	1
Kit de disfarce	Reduz o tempo para preparar um disfarce já planejado.	1
Kit de eletrônica	+2 em testes de Ofício (eletrônica).	1
Kit de escalada	+2 em testes de Escalar.	1
Kit do incendiário	+2 em testes de Demolição para iniciar incêndios, não deixa evidências.	2
Kit do investigador	+2 em testes de Investigar.	1
Kit de limpeza	+2 em testes de Investigar para limpeza, não deixa evidências.	2
Kit de medicina	+2 em testes de Medicina.	2
Kit de primeiros socorros	+2 em alguns testes de Medicina	1
Kit de sobrevivência	+2 em testes de Sobrevivência.	1

- **Kit de disfarce:** esta é outra marca registrada do gênero de agentes. O kit do “disfarce impossível” é um truque de alguns programas de TV de espionagem, que reduz o tempo de preparação de 10 minutos para 1 minuto. O kit de disfarce também vem com maquiagem (rouge, delineador de olho, etc.), massa para esculpir, narizes e pêlos faciais falsos, perucas, esponjas e outros objetos para aplicar maquiagem e cola de teatro.
- **Kit de eletrônica:** este kit é a solução para trabalhar em sistemas elétricos, e nenhum eletricitista (profissional ou amador) viajaria sem um. Inclui equipamento básico para acessar um sistema, voltímetros e outros aparelhos de medição, fitas isolantes, ferros de solda, fusíveis e transistores sobressalentes e outras peças. Este kit concede um bônus de +2 em testes de Ofício (eletrônica).
- **Kit de escalada:** este kit é formado por uma mochila reforçada contendo uma corda de 60 metros, um altímetro, um arreo, tênis de escalada (com pregos), grampos, um martelo pequeno, marcadores e um picador de gelo. Este kit concede um bônus de +2 em testes de Escalar.
- **Kit do incendiário:** este kit contém pequenas quantidades de cápsulas detonadoras ou outros explosivos, produtos químicos inflamáveis, temporizadores, material para manipular produtos químicos inflamáveis e um tanque de oxigênio no caso do incendiário ser pego por seu próprio trabalho. Este kit fornece um bônus de +2 em testes de Demolição para começar um incêndio. Sem este kit, um teste de Investigar pode ser feito para se encontrar evidências no corpo do incendiário (que podem condená-lo).
- **Kit do investigador:** este kit contém as ferramentas necessárias para extrair evidências forenses de cenas de crime – luvas de borracha, pinças, uma lupa, instrumentos para impressões digitais, prancheta, sacolas plásticas, marcadores e etiquetas, fitas adesivas, fita métrica, testes químicos de balística e de resíduos sanguíneos, um esterilizador a vácuo manual, marcadores e outros suprimentos. Este kit concede +2 em testes de Investigar.

- **Kit de limpeza:** este kit contém produtos químicos para encobrir impressões digitais e impossibilitar a descoberta de evidências genéticas, além de ferramentas como estilete, fitas, sacos para cadáveres, mapas de depósitos de lixo (ou contatos de super-criminosos capazes de desintegrar provas) e roupas e luvas descartáveis (para que o limpador não deixe provas em si mesmo). Este kit fornece um bônus de +2 em testes de Investigar para limpeza. Sem este kit, um teste de Investigar pode ser feito para se encontrar evidências no corpo do limpador (que podem condená-lo).
- **Kit de medicina:** este kit é similar ao kit de primeiros socorros, mas também contém materiais cirúrgicos (incluindo um desfibrilador) e medicamentos. Concede um bônus de +2 em testes de Medicina. Personagens espertos podem utilizar os suprimentos de um kit médico para improvisar invenções com a permissão do mestre (e possivelmente com o uso de um ponto heróico).
- **Kit de primeiros socorros:** este kit fornece um bônus de +2 em testes de Medicina para reanimar, estabilizar ou prestar cuidados médicos. Um kit de primeiros socorros contém bandagens, gaze, anti-sépticos, fitas adesivas, tesouras, luvas de látex, antiácidos, tabletes de sal, colírios e uma tala para imobilização.
- **Kit de sobrevivência:** este kit contém os itens necessários para sobreviver por dias nos ermos em um clima hostil, enquanto você aguarda o socorro chegar, fornecendo um bônus de +2 em testes de Sobrevivência. Inclui um cobertor térmico, um carregador de bateria solar, um pequeno rádio comunicador, um kit purificador de água, duas semanas de rações, sinalizadores e vários cantis.

EQUIPAMENTOS DE ESPIONAGEM

ITEM	EFEITO	CUSTO
Botas a jato	Vão por 9 metros para cima uma vez.	1
Colete MOLLE	+5 de Força, apenas para carregar equipamentos.	1
Contador Geiger	Mede níveis de radioatividade.	1
Embaralhador de rádio	Obscurece transmissões de rádio.	3
Pára-quedas	Faz com que o usuário flutue para o solo em segurança de grandes altitudes.	1
Sinalizador	Qualquer um que olhe para o céu percebe o sinal.	1
Telefone calçado	Comunicador disfarçado.	2
Traje HAZMAT	Proteção contra ambientes hostis.	1
Traje de vôo	+2 em testes para momentos bruscos.	2
Vassoura	Procura escutas eletronicamente.	1
<i>Alta tecnologia</i>		
Cubo holográfico	Cria a imagem de um único objeto.	5
Dispositivo de retorno	Aperte um botão e vá para casa.	9
Holo-disfarce	Um holograma o encobre para disfarçá-lo.	8
Manto de camuflagem	Mescla-se com os arredores.	4
Manto pessoal	Um manto de camuflagem passiva.	6
Detector psi	Detecta poderes psiônicos usados na área.	1
Zangão de escuta	Uma escuta disfarçada, que voa como um inseto.	3

EQUIPAMENTOS DE ESPIONAGEM

Apesar do **Capítulo 7 de *Mutantes & Malfeitores*** fornecer boas opções de equipamentos, há alguns adicionais que combinam bem com uma campanha de agentes. É fácil criar engenhocas de espionagem — basta escolher um item da lista de equipamentos gerais, adicionar o feito Disfarçado e transformar itens do dia-a-dia em equipamentos úteis (como pulseiras com um fecho magnético que podem se juntar e formar uma algema, uma lanterna escondida em uma fivela de cinto, um sapato que se une a outro e se transforma em um telefone, ou uma câmera escondida em um par de óculos). Alguns outros equipamentos de espionagem são descritos aqui.

- **Botas a jato:** este item de uso único permite a uma pessoa pular 9 metros para cima por uma rodada. Presumindo-se que encontre um lugar seguro para aterrissar, precisa fazer um teste de Acrobacia (CD 10) para pousar em segurança.
- **Colete MOLLE:** MOLLE é uma sigla em inglês para Equipamento Modular Leve para Carregamento de Carga. Este colete pertence à geração atual de equipamentos do exército americano, substituindo os chamados ALICE, da época da Guerra do Vietnã.
- **Contador Geiger:** este é um dispositivo que mede a quantidade de isótopos radioativos em uma área, e a exibe. Este dispositivo informa ao usuário se a radiação localizada atingir níveis perigosos.
- **Cubo holográfico:** estes cubos projetam uma imagem pré-programada no ponto onde forem jogados (normalmente é a imagem do agente, ou de algo ameaçador, como um animal selvagem). Um teste de Notar (CD 15) revela o cubo transmissor no chão, logo abaixo da ilusão. A imagem gravada no cubo pode ser alterada em um minuto com um teste de Computadores (CD 10).
- **Detector psi:** este equipamento de alta tecnologia é apropriado apenas para campanhas em que os personagens psiônicos foram sujeitos à análise científica. Permite ao usuário fazer um teste de Procurar para detectar se poderes psiônicos foram utilizados na área. Cada incremento de tempo na Tabela de Progressão Universal que se passou após o uso do poder aplica uma penalidade cumulativa de -1 ao teste.
- **Dispositivo de retorno:** este dispositivo de alta tecnologia permite ao usuário ser teleportado para um determinado local em qualquer ponto da Terra, como um efeito de Teleporte 9 com a falha Longa Distância.
- **Embaralhador de rádio:** este dispositivo bloqueia sinais de rádio dentro de um raio de 80 metros, como o efeito Obscurecer Rádio com a falha Alcance (toque).
- **Holo-disfarce:** este dispositivo é uma tela holográfica que cria um disfarce instantâneo. O holograma pode alterar a pigmentação da pele, cor do cabelo e dos olhos, criar cicatrizes e mudar as cores e/ou padrões de roupas existentes. Não pode mudar o tamanho ou forma do usuário ou mudar significativamente a textura de qualquer traje que ele estiver usando. Funciona como um efeito de Morfar 4 (formas humanóides), concedendo um bônus de +20 em testes de Disfarce.
- **Manto de camuflagem:** este manto se mescla com o ambiente, criando uma Camuflagem visual com o modificador Camaleão.
- **Manto pessoal:** este dispositivo, instalado no cinto e controlado pela fivela, gera um campo que protege o usuário da visão e da audição, como um efeito de Camuflagem passiva (que se perde

quando você faz um ataque, e pode ser restaurado como uma ação livre na próxima rodada).

- **Pára-quedas:** um pára-quedas permite chegar ao solo em segurança, como o efeito Queda Lenta do poder Super-Movimento.
- **Sinalizador:** pode disparar uma chama incandescente e brilhante no ar. Qualquer um na área de um quilômetro pode vislumbrar a chama com um teste de Notar contra CD 10.
- **Telefone calçado:** camuflado em um sapato, sapatilha ou mocassim, este calçado é um dos símbolos da espionagem desde os anos 60. As versões mais modernas também enviam mensagens de texto através de sapateado (via código Morse). Ele também está disponível como telefone em relógio de pulso (infelizmente, sem as mensagens dançantes).
- **Traje HAZMAT:** este traje protege seu usuário dos efeitos nocivos de resíduos tóxicos. Nenhum produto químico, toxina ou lixo biológico afeta o usuário.
- **Traje de vôo:** este traje pressurizado é projetado para aliviar os rigores sob condições de alta pressão, e vem com um tanque de oxigênio de 15 minutos (que podem ser úteis se o lacre da cabine do avião for rompido). Este traje também concede um bônus de +2 em testes de Pilotar em situações de queda livre (que tipicamente duram apenas algumas rodadas).
- **Vassoura:** este dispositivo parecido com um cajado "varre" uma área, buscando dispositivos eletrônicos. Permite um teste de Procurar contra Prestidigitação para encontrar uma escuta (sem nenhum modificador por tamanho ou camuflagem). Algumas escutas avançadas são invisíveis à vassoura.
- **Zangão de escuta:** este dispositivo é uma escuta voadora ativada por controle remoto (com alcance de 1 km). Ele é capaz de voar por uma sala para alcançar a melhor posição, de forma a evitar detecção, gravar sons e transmiti-los. Normalmente, é feito na forma de uma mosca ou outro inseto. Uma vassoura não consegue detectar esse dispositivo, a menos que esteja sendo operado ou no meio de uma transmissão.

VEÍCULOS

Os veículos são alguns dos brinquedos mais legais dos agentes. A seção de veículos do livro básico de *Mutantes & Malfeitores*, do **Capítulo 7**, fornece um bocado desses brinquedos para os agentes se divertirem. Mas brinquedos maravilhosos nunca são demais.

ADICIONAIS

Além dos adicionais normais, alguns veículos de agentes possuem também as opções a seguir.

- **Assentos ejetores:** este veículo possui um banco capaz de ejetar uma pessoa. O veículo pode ser adaptado com um pequeno pára-quedas, que permite ao personagem flutuar até o solo sem sofrer dano, ou ele pode cair como uma pedra. Neste caso, o alvo sofre dano como se tivesse caído de uma distância de 15 metros (veja **Queda**, no **Capítulo 8** de *Mutantes & Malfeitores*), com +1 no dano por graduação de Velocidade do veículo.
- **Computadorizado:** o veículo possui um computador avançado (similar aos que poderiam ser encontrados em um quartel-general) ou conexão a um computador avançado que está em algum outro lugar. Uma inteligência artificial pode ser adquiridas como um construto (permitindo que você converse com seu carro).



- **Comunicações:** o veículo possui aparelhos de comunicação similares àqueles encontrados em quartéis-generais.
- **Disfarce:** o veículo possui módulos que se encaixam para disfarçá-lo (asas e ornamentos falsos, partes com pinturas diferentes, janelas escuras, placas giratórias), permitindo que se pareça com um veículo diferente. Este adicional pode ser adquirido várias vezes para obter outras aparências diferentes.
- **Dobrável:** um veículo com esta habilidade incomum pode se dobrar quando não estiver em uso, para ocupar um espaço menor (duas categorias de tamanho) quando estiver guardado.
- **Envenenado:** o veículo é equipado com um injetor de óxido nitroso para o motor, que aumenta a Velocidade em 1. Cada vez que o injetor for utilizado, o condutor deve fazer um teste de Dirigir contra CD 15 para que o veículo não estrague.
- **Movimento alternativo (aquático):** este poder é adicionado a um carro, motocicleta ou avião. Quando ativado, as possíveis entradas de água são vedadas, evitando seu naufrágio, e motores a jato são destravados para impulsionar o veículo pela água.
- **Movimento alternativo (vôo):** este é um poder adicionado a um carro ou motocicleta. Há um compartimento escondido que se abre e revela asas e pequenos motores a jato capazes de impulsionar o veículo pelos ares.
- **Movimento off road:** veículos normais conseguem transitar por estradas planas ou (no caso dos veículos com esteiras) níveis razoáveis de elevações. Este veículo também é capaz de movimentos *off road*, sem nenhuma redução significativa em sua Velocidade.
- **Movimento na neve:** muitas cenas de perseguição de filmes mostram agentes secretos esquiando por entre belas paisagens alpinas. O veículo é capaz de se movimentar pela neve sem redução significativa em sua Velocidade.

VEÍCULOS

NOME	FORÇA	VELOCIDADE	DEFESA	RESISTÊNCIA	TAMANHO	CUSTO (PE/PP)
<i>Veículos aéreos</i>						
Avião de transporte militar	70	7	-2	15	Incrível	21/5
Blindado de combate voador	45	4	8	12	Enorme	41/9
Caça VSTOL dobrável	50	9	6	11	Descomunal	59/12
Helicóptero dobrável	35	6	6	9	Enorme/Médio	34/7
Helicóptero furtivo	35	6	8	9	Enorme	41/9
Helicóptero militar furtivo	40	7	6	11	Descomunal	44/9
Helicóptero teleguiado	30	5	8	9	Enorme	13/3
Motocicleta voadora	15	5	10	8	Médio	15/3
Plataforma voadora	20	3	10	8	Médio	11/3
<i>Veículos terrestres</i>						
Motocicleta de combate	15	5	10	10	Médio	23/5
Van de combate	35	5	8	13	Enorme	39/8
Van reforçada	35	5	8	12	Enorme	11/3
<i>Veículos de espionagem</i>						
Caminhão furtivo	40	5	8	9	Enorme	15/3
Carro de corrida especial	25	5	9	8	Grande	15/3
Carro disfarçado	25	5	9	8	Grande	10/2
Carro esportivo de espionagem	25	6	9	8	Grande	15/3
Motocicleta de espionagem	15	5	10	8	Médio	11/3
Van de vigilância e espionagem	35	5	8	9	Enorme	11/3
<i>Outros veículos</i>						
Hovercraft blindado	30	4	8	11	Enorme	28/6
Jet-ski de espionagem	15	5	10	8	Médio	15/3
Lancha de combate	35	5	8	10	Enorme	19/4
Trenó de neve motorizado	20	4	10	8	Médio	9/2

- **Pneus infláveis:** se este veículo for danificado por estrepes, pode inflar seus pneus como uma ação completa, e continuar como se não estivesse danificado.
- **Saltador:** o veículo é equipado com um dispositivo pneumático para saltar sobre obstáculos. O condutor deve fazer um teste de Dirigir contra CD 10 +1/3 metros de distância de salto. O condutor adiciona +1 no teste por graduação de Velocidade do veículo.
- **Trocador de uniforme:** o veículo possui um incrível trocador de uniforme, que permite ao personagem colocar ou tirar seu uniforme enquanto dirige na hora do rush.
- **Caça VSTOL dobrável:** estes caças de decolagem e aterrissagem verticais são projetados para vôos e armazenagem em ambientes urbanos fechados. Podem decolar de qualquer espaço do tamanho de um heliporto, e podem se dobrar até o tamanho de um helicóptero de passeio. Depois de decolar, funcionam como qualquer outro avião a jato.
- **Helicóptero dobrável:** este é um pequeno helicóptero militar que possui o adicional Dobrável para armazenamento eficiente (mudando de tamanho Enorme para Médio quando não está em uso). Possui uma metralhadora (Raio 6 [Automático]) acoplada em um suporte giratório voltado para a frente, em adição à sua habilidade de dobrar.

VEÍCULOS AÉREOS

- **Avião de transporte militar:** este é o maior avião do mundo, e transporta tanques, equipamento pesado e suprimentos suficientes para atender às necessidades de um exército.
- **Blindado de combate voador:** blindados de combate voadores parecem veículos de transporte de tropas normais, mas quando é necessário alcançar alvos em terrenos remotos ou acidentados, surgem asas que permitem que voem sobre obstáculos. Possuem um canhão energético acoplado (Raio 8 [Explosão]).
- **Helicóptero furtivo:** uma versão menor do helicóptero militar furtivo, é invisível a detecção visual, auditiva, por rádio e radar, exceto nas rodadas em que dispara uma arma. Possui uma metralhadora (Raio 6 [Automático]), acoplada.
- **Helicóptero militar furtivo:** este helicóptero militar possui a capacidade de se esconder de detecção visual e auditiva, assim como de rádio e radar, exceto nas rodadas em que dispara suas armas (um efeito de Camuflagem com a falha Passivo).

- **Helicóptero teleguiado:** este é um helicóptero normal com uma câmera, sistema de alto-falantes e um controle remoto. Bom para vilões que desejam encontrar um herói e segui-lo até seu esconderijo, mas que não querem correr o risco de ser pegos, capturados e interrogados quando estiverem pilotando.
- **Motocicleta voadora:** estas motos se parecem com as normais, mas podem fazer surgir pequenas asas e um jato de seu escapamento, permitindo que voem.
- **Plataforma voadora:** este é um veículo anti-gravitacional para duas pessoas, de movimento relativamente lento, que serve mais como uma plataforma móvel de artilharia do que como um meio de transporte propriamente dito. Agentes disparando desta plataforma recebem cobertura.

VEÍCULOS TERRESTRES

- **Motocicleta de combate:** esta máquina impressionante (e a favorita de todos os agentes impetuosos) é similar a uma motocicleta esportiva, mas possui adicionais especiais — pneus infláveis e uma suspensão reforçada que permite que se transforme em um veículo para todos os terrenos, além de um pequeno canhão (Raio 5) acoplado em sua frente.
- **Van de combate:** esta van especial possui um disfarce pronto (remoção da pintura e troca de placa fáceis), um canhão automático (Raio 8 [Automático]), equipamentos de comunicação e um pára-quadras.
- **Van reforçada:** esta van é a forma mais barata de transportar um prisioneiro super-poderoso. Contém normalmente algemas e grilhões pesados para manter o prisioneiro na linha.

VEÍCULOS DE ESPIONAGEM

Os veículos de espionagem são idênticos aos normais, mas possuem vários adicionais para se adequar ao gênero.

- **Caminhão furtivo:** este veículo de transporte possui Camuflagem passiva contra sentidos visuais e auditivos (um extra com o custo de 6 pontos). Além disso, é um caminhão pequeno comum, que pode transportar pessoas e carga sem ser detectado.
- **Carro de corrida especial:** este carro de corrida possui vários adicionais especiais, incluindo compartimentos escondidos, comunicações, saltador, visão na penumbra, sistema de navegação, movimento offroad (uma serra corta instantaneamente árvores que estejam no caminho) e Movimento Alternativo (aquático).
- **Carro disfarçado:** este é um carro normal, adquirido com o adicional Disfarce. Isto concede a habilidade de transformação em outro carro completamente diferente, o que o torna perfeito para fugas. Também vem com compartimentos escondidos.
- **Carro esportivo de espionagem:** este belo veículo esportivo possui várias opções que você não encontrará no pátio da fábrica — alarme, assentos ejetores, cortina de fumaça, envenenado, óleo derrapante e sistema de navegação.
- **Motocicleta de espionagem:** esta motocicleta é idêntica àquela na seção de veículos em *Mutantes & Malfeitores*, mas com dois adicionais — estrepes e cortina de fumaça.
- **Van de vigilância e espionagem:** estes veículos são usados para missões de observação. Vêm com seus próprios sistemas de comunicação (com antenas visíveis) e microfones parabólicos para ouvir conversas, assim como o adicional Disfarçado.

OUTROS VEÍCULOS

Carros, caminhões e aviões não são os únicos veículos usados por espíões e agentes. Outros veículos incluem os seguintes.

- **Hovercraft blindado:** este veículo anfíbio foi projetado para funcionar com igual eficiência na água ou em terra (na prática, concede Super-Movimento [andar na água]). Exceto por isso, é idêntico ao blindado de combate, incluindo seu armamento principal (que é adquirido como um Raio 6, Explosão). Também é projetado para que os agentes possam disparar suas armas pessoais protegidos por uma cobertura reforçada.
- **Jet-ski de espionagem:** basicamente uma motocicleta aquática. Esta versão vem equipada com minas lançadas pela traseira (Raio 7 [Explosão 2; Limitado a perseguidores]). Sem esta arma, o veículo custa 6 pontos de equipamento.
- **Lancha de combate:** esta lancha possui um casco blindado e um canhão acoplado em sua proa (Raio 5).
- **Trenó de neve motorizado:** projetados para transitar em paisagens nevadas onde nenhum veículo pode chegar, trenós motorizados são metade veículo *off road*, metade motocicleta. Não andam em superfícies não-nevadas, mas possuem um ótimo desempenho em suas condições naturais.

QUARTÉIS-GERAIS

As regras para quartéis-gerais no **Capítulo 7** de *Mutantes & Malfeitores* se aplicam tanto para bases de super-heróis e supervilões quanto para quartéis-gerais de agências. Entretanto, há alguns adicionais que podem ser aplicados a um quartel-general de agência para refletir melhor as instalações nos quadrinhos e filmes de espíões.

ARENA DE GLADIADORES

Mande-os para a arena! Quando seus agentes se cansarem das vilanias cotidianas, faça com que eles tirem as camisas, coloquem shorts de couro e lutem entre si até a morte — ou contra pessoas normais, alteradas por controle mental. A arena de gladiadores não possui função prática, exceto entreter um vilão, nem qualquer efeito significativo em jogo, exceto como um tipo de armadilha mortal.

ARMADILHAS MORTAIS

Vilões amam as armadilhas mortais. Embora um bom simulador de combate possa ser transformado em uma armadilha mortal decente, não há substitutos para o artigo autêntico. Pode ser uma sala que se enche com água, paredes com espinhos que esmagam a vítima, uma mesa com correias e uma foice descendente presa a um pêndulo ou um quebra-cabeças chinês gigante em que, caso se puxe uma argola errada, a vítima é eletrocutada. A regra geral exige um teste de Arte da Fuga (CD 15) para se escapar da armadilha mortal, e mesmo assim é necessário ter tempo suficiente para isso. Contudo, o mestre pode variar a perícia ou a habilidade que é posta à prova.

Não se deixe enganar pelo nome. Na Era de Prata, as armadilhas mortais serviam normalmente como táticas de retardamento, e não máquinas de morte. O tempo básico para escapar de uma armadilha mortal é uma hora. Cada 5 pontos acima da CD exigida no resultado do teste diminuem o tempo de fuga em um nível na Tabela de progressão universal (*M&M*, página 70). Cada 5 pontos abaixo da CD exigida aumentam o tempo de fuga em um nível, dando ao vilão muito mais tempo para preparar seus estratagemas!



AUTODESTRUIÇÃO

Quartéis-generais são freqüentemente equipados com um sistema de autodestruição. Um dispositivo de autodestruição causa o dobro do nível de poder da campanha em dano a qualquer infeliz que ainda esteja no QG quando explodir. Os vilões usam este adicional para desaparelhamentos misteriosos, e retornos em uma aventura posterior.

CÂMARA DE INTERROGATÓRIO

A base mantém um grupo de interrogadores e equipamentos para conduzir entrevistas com prisioneiros ou agentes suspeitos de jogo duplo. Se um agente retornar com um prisioneiro para um quartel-general equipado com uma câmara de interrogatório, receberá um bônus de +2 em testes de Intimidar para interrogatório ou tortura. É necessário um dia de interrogatório para receber o bônus.

EQUIPE DE GÊNIOS

A base possui uma equipe de especialistas que examinam informações que lhes são trazidas, as discutem e desenvolvem teorias. Trabalhar com a equipe de gênios do quartel-general por um dia concede um bônus de +2 em testes de Conhecimento ou Investigar para responder a uma pergunta específica.

FACHADA

Às vezes, é melhor se esconder à plena vista. Neste caso, o quartel-general contém uma seção grande que é dedicada a outro negócio (que pode ser tão mundano quanto um banco ou uma firma de segurança, ou um escritório imperceptível do Departamento de Agricultura dos EUA). Esta base poderia ser considerada Camuflada contra testes de Obter Informação. O adicional tem bônus inclusos por pagar o salário dos funcionários (e benefícios de saúde – sim, alguns têm seguro contra queimaduras a laser causadas pelos agentes), assim como por ser o lugar onde os fundos são reunidos para encobrir a operação.

JAULAS PARA ANIMAIS

Esta base contém cativeiros para animais. É a instalação ideal para animais capangas, além de montarias (para mocinhos) ou feras de arena (no caso dos vilões). As jaulas para animais fornecem um bônus de +1 em testes de Cavalgar com montarias que vivem nelas, além de um bônus de +2 em testes de Lidar com Animais realizados dentro do quartel-general.

PRAÇA DE ARMAS

A praça de armas é um lugar onde os agentes treinam e formam laços de amizade. Praças de armas cultivam o trabalho em equipe e a camaradagem, e permitem aos agentes fazer bonito quando marcham em frente aos superiores em visita. Um quartel-general com uma praça de armas produz tropas que trabalham bem em conjunto – os benefícios do feito Trabalho em Equipe aplicam-se a todos os agentes do QG quando lutam em seu terreno.

VEÍCULOS E QUARTÉIS-GENERAIS

Com os quartéis-generais motorizados, a linha que separa o veículo do quartel-general pode ser apenas um borrão. Um quartel-general pode ser transformado em uma base móvel usando o adicional poder para adquirir um efeito de movimento. Desta forma, você pode possuir ilhas móveis, dirigíveis voadores, asteróides da morte móveis e quartéis-generais ainda mais exóticos.

EXEMPLOS DE QUARTÉIS-GENERAIS

FORTALEZA VOADORA DA AEGIS

QUARTEL-GENERAL

Resistência: 15; *Tamanho:* Grande; *Velocidade:* 8 (vão); *Adicionais:* Alojamento, Biblioteca, Celas de Detenção, Comunicações, Enfermaria, Funcionários, Ginásio, Hangar, Isolado, Rede de Computadores, Sistema de Defesa, Sistema de Segurança.

Custo: Habilidades 20 + Adicionais 12 = 32 pontos de equipamento

PIRÂMIDE VOADORA DOS FILHOS DE SOBEK

QUARTEL-GENERAL

Resistência: 15; *Tamanho:* Enorme; *Velocidade:* 5 (vão); *Adicionais:* Alojamento, Armadilha Mortal, Biblioteca, Celas de Detenção, Hangar (para esfinges voadoras), Invisibilidade (todos os sentidos visuais; Falha: Não pode ficar invisível enquanto estiver voando), Isolado, Jaulas para Animais, Sistema de Defesa, Sistema de Segurança.

Custo: Habilidades 15 + Adicionais 10 = 25 pontos de equipamento

QG DE CULTO EM UM ARMAZÉM ANTIGO

QUARTEL-GENERAL

Resistência: 5; *Tamanho:* Pequeno; *Adicionais:* Alojamento, Biblioteca, Fachada, Rede de Computadores.

Custo: Habilidades 0 + Adicionais 4 = 4 pontos de equipamento

QG DA SUBVERSÃO EM UMA UNIVERSIDADE

QUARTEL-GENERAL

Resistência: 10; *Tamanho:* Pequeno; *Adicionais:* Alojamento, Equipe de Gênios, Biblioteca, Celas de Detenção, Comunicações, Fachada, Rede de Computadores, Sistema de Defesa.

Custo: Habilidades 1 + Adicionais 8 = 9 pontos de equipamento

REGRAS IMPLÍCITAS, AGORA EXPLÍCITAS

O gênero de aventuras com agentes é heróico. Frequentemente, é um gênero realista e cruel, no qual coisas ruins acontecem com pessoas boas, e alguns vilões possuem motivações complexas para suas ações. Mas, no final das contas, os Mocinhos são mocinhos, e os Vilões são bem malvados. Além desta dicotomia *pulp* extremamente simplista, há várias sutilezas que precisam ser respeitadas — as regras implícitas do gênero. Esta seção fala sobre elas, e como usá-las, se você quiser.

COMO SER UM MACHÃO

Os protagonistas deste gênero não são rapazes sensíveis e gentis. O ápice do heroísmo neste gênero é realizado pelo Machão (ou *badass*, se você preferir a versão em inglês), um homem primitivo com convicções puras e brutais. Ele mata quando deve, sem arrependimentos, mas raramente mata o homem errado. Ele tortura quando deve, mas nunca tortura um inocente. Quando lhe fazem algum mal, ele não mostra a outra face — pelo contrário, sempre se vinga da forma mais sangrenta que conseguir imaginar.

Há três coisas que os machões *não* são. Em primeiro lugar, eles não são valentões covardes, e sempre tentam proteger os mais fracos (mesmo que, quando tudo desaba, não seja seguro ficar perto deles). Segundo, machões nunca são corruptos. Eles não trabalham para pessoas corrompidas e gananciosas, e não têm medo de dar lições de moral àquele homem que todo mundo teme. Terceiro, machões não são psicopatas. Eles matam quando necessário, mas reservam a força letal para quem merece.

VOCÊ PODE MATAR, MAS NÃO PODE ASSASSINAR

Este é um gênero em que a morte acontece. Os agentes não têm problemas em utilizar a força letal, e não perdem o sono quando um vilão morre em um tiroteio. Frequentemente, nem mesmo parecem ficar aborrecidos quando transeuntes morrem em uma cena de perseguição.

Contudo, eles não são matadores. Os vilões possuem um advogado irritantemente eficiente que os inocenta através de argumentos técnicos? Os heróis não são vigilantes. Não vão matar o advogado a tiros, mesmo que não haja testemunhas. Agentes não fazem execuções. São os mocinhos, e têm profissionalismo suficiente para nunca tomar a lei em suas próprias mãos.

Contudo, há duas exceções à regra. No subgênero de assassinos, os heróis *vão* exterminar seus alvos (quando a ordem for dada). Mas mesmo aqui ainda há uma divisão moral entre eles e os vilões: os protagonistas só matam quando for absolutamente necessário para a missão, ou em legítima defesa, e *sempre* protegem os reféns. Se alguém pedir que matem um grande número de inocentes, eles irão se opor a isso por razões morais (heróis não bombardeiam vilas, exceto em cenas de *flashback* ou em pesadelos representando eventos de seu passado pelo qual tentam se redimir).

O outro momento em que os heróis puxam o gatilho é durante o confronto com o vilão. Quando o vilão diz que eles são “moles” e que não têm coragem de tomar a decisão, eles chegam a seu limite. E assim, aprendem com o erro, quando o sangue escorre entre os olhos do vilão. Nunca questione a macheza de um machão.

A tortura é outra questão delicada. No gênero dos agentes, é certo torturar os vilões, aprisioná-los em cárcere privado e fazer coisas horríveis com eles. Mas os agentes nunca farão isso com alguém que não seja um vilão.

A AMIZADE É MAIS IMPORTANTE DO QUE A MISSÃO

Quando você mestra um jogo em que as pessoas são agentes profissionais, há uma tendência de colocar a missão acima de *tudo*, tornando a agência uma fera que consome tudo e todos. Isso pode ser apropriado em um jogo de forças especiais, especialmente em campanhas em que os personagens são enviados em uma missão suicida após a outra. Porém, todos os outros jogos são governados pelo código *pulp*, e ele é simples: *amizade sempre vem em primeiro lugar*. Se a vida de um amigo ou (até mais importante) a vida de um comandante está em risco, então os agentes devem fazer qualquer coisa para salvá-lo. Eles desobedeceriam a ordens e roubariam um avião de 50 milhões de dólares para facilitar a missão? Claro, em um piscar de olhos! Só os vilões deixariam um amigo apodrecer por anos em um buraco no Terceiro Mundo, ou deixariam um colega de equipe para trás.

Além disso, quando agentes desobedecem a ordens e roubam equipamentos enormes, é raro que sejam punidos com severidade. O sucesso da missão de resgate (ou o dano colateral causado ao inimigo durante ela) inevitavelmente limpa qualquer acusação contra os heróis. Os personagens jogadores podem até falar sobre como se preocupam com um rebaixamento, mas não devem perder o sono por isso.

Há apenas uma grande exceção à regra. Os agentes levam muito a sério sua lealdade ao país e ao governo. Podem desobedecer ordens, podem desperdiçar milhões de dólares do contribuinte, mas *nunca, nunca* traír seu país. Mesmo com uma arma apontada para cabeça de um amigo.

CORAGEM É SUA PRÓPRIA RECOMPENSA

O gênero dos agentes não recompensa a cautela. Precaução é exigida para a missão apenas quando reféns correm risco *ou* quando o comandante suspeita de uma armadilha e decide recuar (para o descontentamento de seus subordinados).

Além dessas duas circunstâncias, recuar *não* é uma virtude neste gênero. Os agentes nunca se preocupam se estão em desvantagem. Esgueirar-se para conseguir o tiro perfeito dificilmente funciona, então apenas saque sua metralhadora, ataque pela porta da frente e destrua a base da SOMBRA, ao velho estilo!

O mestre pode ajudar a encorajar este estilo de jogo ao recompensar com muitos pontos heróicos os agentes que tomarem a iniciativa, mandarem a cautela para o inferno e agirem! Saber que há um ponto heróico (ou dois) esperando por eles no outro lado de uma base inimiga pode ajudar a encorajar os jogadores a agir.

ERA DE PRATA VS. ERA DE FERRO

O gênero dos agentes sempre foi mais realista do que o normal, mesmo nos dias em que Steranko desenhou *Nick Fury, Agente da SHIELD*, em plenos anos 60. Todavia, há algumas coisas que dividem o gênero nesses dois períodos.

A maior diferença entre um jogo na Era de Prata e um na Era de Ferro é a postura em relação ao governo. Na Era de Prata, o governo é o mocinho. Agências governamentais da Era de Prata defendem os interesses de seus agentes e têm boas intenções. Mesmo quando a agência deve enviar homens em missões suicidas, esta é uma decisão muito difícil. Quando as circunstâncias forçam a agência a abandonar um agente em

campo ou negar a responsabilidade por suas ações, isto também é um dilema, e a agência tenta compensar o agente o mais rápido possível (geralmente quando o agente completou a missão e precisa *realmente* que a cavalaria chegue e salve seu pescoço).

Não há boas intenções ou delicadeza nos governos dos quadrinhos da Era de Ferro. As únicas pessoas piores que os governos nacionais são as pessoas contra quem eles estão lutando, e mesmo nesse caso, a linha divisória entre ambos não é muito clara. As agências da Era de Ferro são a escória. Mutilam e matam pessoas inocentes com a mesma frieza dos vilões, e a única diferença real entre eles é a crença de que estão tentando fazer o melhor para a maioria, preservando a ordem social. Assim como fazer leis e fabricar salsichas, a inteligência e a segurança são negócios repulsivos.

A segunda mudança em um jogo na Era de Ferro é que as vidas dos inocentes são menos valiosas. Na Era de Prata, nossos heróis sempre encontram uma forma de proteger inocentes (a menos que estes inocentes ignorem as ordens ou conselhos dos heróis, o que inevitavelmente os conduz à morte por estupidez, que não é responsabilidade dos heróis. Na Era de Prata, os escritores muitas vezes poupavam os personagens das consequências negativas da compaixão).

A Era de Ferro é *muito* mais suja. Mesmo aqui, os heróis devem tentar proteger vidas de pessoas inocentes. Contudo, numa escolha entre

matar um inocente para preservar seu disfarce e fracassar da missão e ter uma morte lenta e dolorosa... Bem, é para isso que a agência conta com um psiquiatra de plantão. A Era de Ferro gosta de testar os heróis com escolhas moralmente difíceis, e então mostrar como esses homens e mulheres se tornaram fortes por causa disso.

A terceira diferença em um jogo na Era de Ferro diz respeito a questões como tortura, assassinato e sexualidade. Os agentes da Era de Prata não torturam. Eles podem *ameaçar* torturar, mas isso é parte de um plano para intimidar e convencer os vilões. Na Era de Ferro, contudo, é permitido a um agente torturar ou mesmo executar os vilões a sangue-frio. Na Era de Prata, quando os agentes encontram um inimigo e ele não morre no tiroteio, os agentes o amarram e o colocam em um local seguro, independente da ameaça que possa representar para a missão. Na Era de Ferro, por outro lado, deixar um inimigo vivo é burrice, e gente burra vira gente morta bem rápido.

Na Era de Prata, os homens eram sedutores e promíscuos, e usavam seus corpos sem constrangimento. Entretanto, o sexo ocorria nos bastidores, além de ser consensual e (pelo menos na teoria) divertido para ambas as partes. Na Era de Ferro, o sexo é freqüentemente degradante e violento. Em ambas as eras, o sexo possui nuances fetichistas e sado-masoquistas, mas a Era de Prata as expressa na maioria das vezes com tiradas sarcásticas e insinuações.

ARQUÉTIPOS DE AGENTES

Nada melhor do que um pacote de arquétipos para escolher rapidamente um personagem e entrar na aventura. Assim como os demais, o gênero de agentes tem seus nichos próprios, apresentados aqui. Eles são apropriados para heróis, PNJs heróicos e alguns vilões. Os arquétipos de coadjuvantes e outros arquétipos para vilões podem ser encontrados no **Capítulo 6**. Dê ao herói um sexo, um nome, um codinome e uma descrição breve, e você já está pronto para a diversão.

As perícias são mostradas com o número de graduações listado após o nome da perícia, e o bônus total entre parênteses. Por exemplo, Escalar 6 (+7) significa que o personagem possui seis graduações em Escalar e um bônus total de +7 quando realizar testes desta perícia.

Estes personagens foram todos construídos com nível de poder 5 e 100 pontos de poder, os níveis padrão para uma campanha de *Agentes da Liberdade*. Ajuste suas habilidades e pontos de poder de acordo com os outros níveis de jogo.

O NICHOS DO PERSONAGEM

Assim como os demais, o gênero dos agentes depende de seus nichos para transmitir sua personalidade e fazer os jogadores se sentir parte da equipe. Com a exceção dos líderes (o comandante ou o seu subcomandante rebelde) há poucos personagens genéricos em um jogo de *Agentes da Liberdade*.

NICHOS E ESFORÇO SUPREMO

A proteção do nicho em séries de *Agentes da Liberdade* também se estende ao feito Esforço Supremo (e feitos similares relacionados ao nicho do personagem). Em particular, só o personagem de um determinado nicho deve possuir o Esforço Supremo relacionado. Se ele ou ela não o possui, *ninguém mais pode*. Logo, por exemplo, um personagem do nicho fortão poderia possuir Esforço Supremo (testes de Força), mas ninguém mais entre os personagens jogadores ou coadjuvantes poderia, mesmo se o fortão não escolhesse este feito, porque pertence a um nicho específico.

Os adversários que ocupam o mesmo nicho *podem* escolher Esforço Supremo, mas geralmente só o possuem se o personagem do jogador o possui.

Em um jogo padrão de *Agentes da Liberdade*, os heróis podem vir de todos os estilos de vida, mesclando-se com pouca dificuldade neste mosaico cultural e profissional. Podem exercer desde funções respeitáveis no sistema legal, como peritos de perfil criminoso ou negociadores de crises com reféns, até serem desculpas para apelo sexual ("Esta série de TV é sobre *top models* que trabalham como agentes secretas") ou para seqüências de ação (após matar acidentalmente seu parceiro, um ex-craque de futebol universitário psicótico agora é um agente secreto com licença para *matar!*). A tabela na página ao lado detalha uma lista de alguns arquétipos encontrados em quadrinhos e desenhos animados adequados como nichos.

NICHOS BÁSICOS

A regra básica para um nicho especializado é simples: só pode haver um. Um generalista é como o Capitão América, enquanto que um especialista é como o Hulk. O Capitão América é muito mais forte que um ser humano comum, mas nem de perto tão forte quando o Hulk. Não deve surgir nenhuma situação em que o Capitão América rivalize com o Hulk em termos de força. Nem mesmo o Thor (que preenche os nichos de herói sobrenatural e guerreiro) pode ser apresentado como tão forte quanto o Hulk. Não deve haver rivalidade de nicho entre os jogadores e os coadjuvantes.

NICHOS DE PERSONAGEM

NICHOS	PERÍCIA(S) PRIMÁRIA(S); FEITO(S)	NICHOS	PERÍCIA(S) PRIMÁRIA(S); FEITO(S)
Acrobata de circo/ginasta transformado em agente	Acrobacia.	Franco-atirador	Especialização em Ataque.
Adestrador de animais/ agente de unidade K9	Lidar com Animais; Parceiro (animal).	Fortão	Força.
Advogado	Conhecimento (educação cívica).	Gatuno regenerado	Procurar, Furtividade.
Analista de defesa	Obter Informação; Bem-Informado.	Grandalhão mal-encarado	Intimidar.
Âs da aviação	Pilotar.	Hacker	Computadores, Conhecimento (tecnologia).
Astro da luta livre transformado em agente	Acrobacia, Intimidar; Estilo de Luta (luta livre).	Jornalista investigativo	Obter Informação; Contatos.
Ator transformado em agente	Blefar.	Mágico de palco transformado em agente	Conhecimento (arcano), Prestidigitação.
Capelão	Conhecimento (teologia e filosofia).	Mecânico	Consertar, Ofício (mecânica).
Cara-de-pau	Blefe, Diplomacia.	Médico de campo	Concentração, Conhecimento (ciências biológicas), Medicina.
Conselheiro de ocultismo	Conhecimento (arcano).	Membro de gangue regenerado	Conhecimento (manha), Intimidar.
Cowboy transformado em agente	Cavalgar, Lidar com Animais.	Mestre do disfarce	Blefar, Disfarce.
Engenheiro de combate	Ofício (engenharia).	Modelo transformado em agente	Performance (atuação); Atraente.
Especialista ambiental	Sobrevivência.	Negociador de crises com reféns	Conhecimento (ciências comportamentais), Diplomacia.
Especialista em comunicações	Conhecimento (tecnologia), Procurar.	Nerd de laboratório	Conhecimento (ciências), Investigar.
Especialista em sobrevivência	Sobrevivência; Rastrear.	Perito em perfis de criminosos	Conhecimento (ciências comportamentais), Obter Informação.
Estrela do rock transformado em agente	Diplomacia, Performance (canto ou instrumento).	Sentinela	Notar, Procurar.
Ex-jogador de futebol americano	Atropelar Rápido, Atropelar Aprimorado.	Tira veterano	Conhecimento (manha), Investigar.

No início da campanha, os jogadores devem decidir se farão o papel do generalista, como o comando durão ou o investigador de campo, ou um papel de nicho como os listados acima. No caso dos especialistas, os jogadores devem concordar em respeitar o nicho de outros personagens, ou então dois personagens serão rivais competindo em um mesmo nicho, em uma disputa amistosa. Neste caso, ambos os jogadores concordam em compartilhar o nicho e se divertir com a rivalidade. Se um dos jogadores não estiver se divertindo, o mestre pode permitir que jogue com um personagem que se encaixe em outro nicho.

O importante para o mestre é encorajar os jogadores a desenvolver personagens interessantes e manipular a trama para que ela seja adequada ao nicho do personagem, de forma a tornar a história mais emocionante. Os nichos existem para que sejam respeitados. Se um

jogador está interpretando um especialista ambiental do Ártico, e o mestre ambienta todas as histórias nos desertos do México, o nicho do personagem não está entrando em jogo. Do mesmo modo, a cada punhado de sessões, o agente adestrador de cães deve ter que invadir uma propriedade protegida por cães de guarda, ou encontrar um lobo, um cão infectado com raiva ou mesmo um vira-lata mal-encarado.

Também é possível mestrar uma campanha em que todos os agentes pertencem a um mesmo nicho. Assim, os personagens jogadores seriam membros de um esquadrão de agentes secretos disfarçados de trupe de circo, ou partes de uma apresentação itinerante de luta livre, por exemplo. Pode ser meio chato, mas é uma forma de manter os jogadores juntos. E, se todos gostarem do papel, isso servirá para criar uma campanha divertida.

COMANDANTE DURÃO

NÍVEL DE PODER 5

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+1	+2	+1	+2	+3
14	12	14	12	14	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+5/+3/+2*	+7	+5	+7

*sem armadura, desprevenido

Perícias: Acrobacia 3 (+4), Blear 4 (+7), Computadores 4 (+5), Conhecimento (atualidades) 2 (+3), Conhecimento (ciências comportamentais) 3 (+4), Conhecimento (educação cívica) 3 (+4), Conhecimento (manhã) 2 (+3), Conhecimento (tática) 3 (+4), Desarmar Dispositivo 4 (+5), Diplomacia 2 (+5), Dirigir 4 (+5), Escalar 2 (+4), Furtividade 4 (+5), Intimidar 6 (+9), Intuir Intenção 3 (+5), Investigar 6 (+7), Nadar 2 (+4), Notar 4 (+6), Obter Informação 4 (+7), Prestidigitação 2 (+3), Procurar 5 (+6), Profissão (agente) 6 (+8), Sobrevivência 2 (+4).

Feitos: Ação em Movimento, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Atrapelar Rápido, Avaliação, Bem-Relacionado, Benefício (hierarquia) 5, Contatos, Equipamento 5, Inspirar, Liderança, Rolamento Defensivo, Sem Medo, Tiro Preciso, Trabalho em Equipe.

Equipamento: algemas, comunicador, fuzil energético (dano +8), uniforme reforçado (Resistência +2).

Combate: Ataque + 5, Dano +2 (desarmado), Agarrar +7, Defesa 15 (12 desprevenido), Recuo -3, Iniciativa +1.

Habilidades 22 + Perícias 20
(80 graduações) +
Feitos 24 +
Poderes 0 +
Combate 20 +
Salvamentos 14 =
100 PP.



“SE ALGUÉM AQUI QUER VIVER PARA SEMPRE... PROCURE O FIM DA FILA EM OUTRO ESTADO!”

Você é o homem atrás da mesa, a figura paterna endurecida que lidera a equipe de agentes, administrando a seção local, ou até mesmo toda a maldita organização.

Você não leva uma vida feliz – gasta a maior parte do seu tempo discutindo com burocratas idiotas que não lhe dão apoio suficiente e gritando com agentes mimados que não viram um décimo do que você já viu, e ainda acham que podem questionar suas ordens (e, às vezes, seu caráter). Podem chamá-lo de desgraçado insensível, mas você se preocupa mais com a organização e com seus agentes do que qualquer um possa imaginar. Eles só não conseguem perceber isso no seu rosto de pedra. Chefes durões se envolvem na ação. São líderes que “colocam a mão na massa”. Lideram pelo exemplo, e esse exemplo frequentemente envolve liderar um ataque ao covil do inimigo com uma arma na mão. Também são extremamente honestos. Quando um comandante durão lidera uma agência, sua integridade quase nunca é questionada.

COMANDO BRUTAMONTES

NÍVEL DE PODER 5

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+3	+2	+3	+1	+1	+0
16	14	16	12	12	10

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+5/+4/+3*	+8	+6	+6

*+4 desprevenido ou sem armadura, +3 para ambos

Perícias: Acrobacia 4 (+6), Blefar 2 (+2), Computadores 2 (+3), Conhecimento (atualidades) 1 (+2), Conhecimento (ciências comportamentais) 3 (+4), Conhecimento (educação cívica) 2 (+3), Conhecimento (manha) 2 (+3), Conhecimento (tática) 2 (+3), Desarmar Dispositivo 2 (+3), Diplomacia 2 (+2), Dirigir 3 (+5), Escalar 4 (+7), Furtividade 4 (+6), Intimidar 6 (+6), Intuir Intenção 2 (+3), Investigar 6 (+7), Medicina 2 (+3), Nadar 2 (+5), Notar 6 (+7), Obter Informação 3 (+3), Ofício (engenharia) 4 (+5), Ofício (mecânica) 4 (+5), Prestidigitação 2 (+4), Procurar 4 (+5), Profissão (agente) 6 (+7), Sobrevivência 4 (+5).

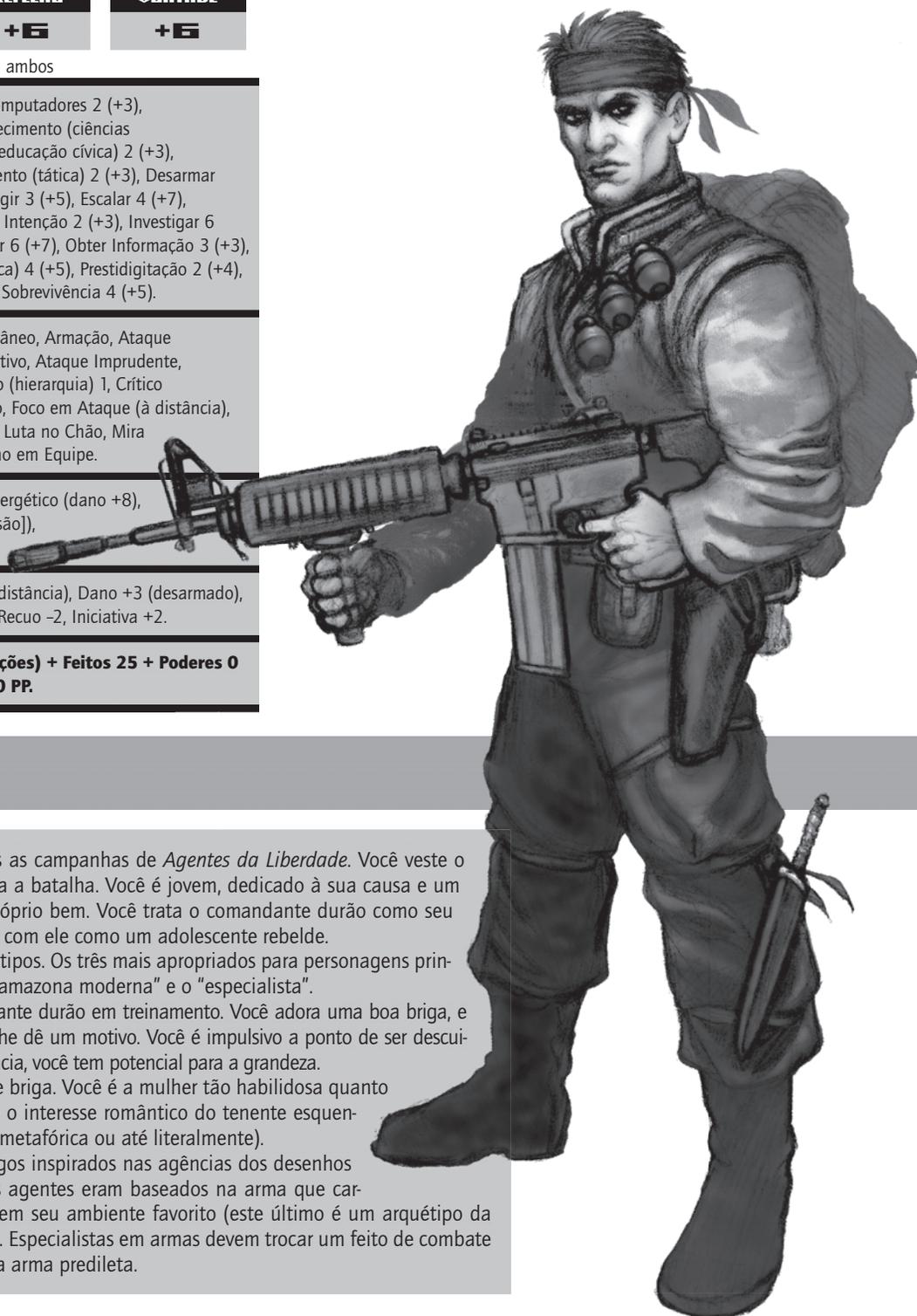
Feitos: Ação em Movimento, Agarrar Instantâneo, Armação, Ataque Atordoante, Ataque Defensivo, Ataque Furtivo, Ataque Imprudente, Atropelar Aprimorado, Avaliação, Benefício (hierarquia) 1, Crítico Aprimorado (fuzil), Equipamento 5, Evasão, Foco em Ataque (à distância), Imobilizar Aprimorado, Inspirar, Liderança, Luta no Chão, Mira Aprimorada, Rolamento Defensivo, Trabalho em Equipe.

Equipamento: algemas, comunicador, fuzil energético (dano +8), granadas de fragmentação (Raio 5 [Explosão]), uniforme reforçado (Resistência +2).

Combate: Ataque +5 (corpo-a-corpo), +7 (à distância), Dano +3 (desarmado), Agarrar +8, Defesa 15 (12 desprevenido), Recuo -2, Iniciativa +2.

Habilidades 20 + Perícias 21 (84 graduações) + Feitos 25 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 14 = 100 PP.

"CAPTURAR TALOS?
MISSÃO DADA É MISSÃO
CUMPRIDA, SENHOR."



Você é a pedra fundamental de todas as campanhas de *Agentes da Liberdade*. Você veste o uniforme e leva as armas grandes para a batalha. Você é jovem, dedicado à sua causa e um pouco convencido demais para seu próprio bem. Você trata o comandante durão como seu pai, mas isso não o impede de discutir com ele como um adolescente rebelde.

Este arquétipo incorpora alguns subtipos. Os três mais apropriados para personagens principais são o "tenente esquentado", a "amazona moderna" e o "especialista".

O *tenente esquentado* é um comandante durão em treinamento. Você adora uma boa briga, e está sempre ansioso para que alguém lhe dê um motivo. Você é impulsivo a ponto de ser descuidado — mas, com um pouco de experiência, você tem potencial para a grandeza.

A *amazona moderna* é a garota que briga. Você é a mulher tão habilidosa quanto qualquer homem, e freqüentemente é o interesse romântico do tenente esquentado, e a filha do comandante durão (metafórica ou até literalmente).

O *especialista* é apropriado para jogos inspirados nas agências dos desenhos animados dos anos 80 e 90, onde os agentes eram baseados na arma que carregavam, no veículo que dirigiam ou em seu ambiente favorito (este último é um arquétipo da seção **Coadjuvantes do Capítulo 6**). Especialistas em armas devem trocar um feito de combate por Especialização em Ataque com sua arma predileta.

ESPECIALISTA EM ARTES MARCIAIS

NÍVEL DE PODER 5

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+5	+2	+1	+2	+1
14	20	14	12	15	12

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+4/+2*	+7	+10	+8

*desprevenido

Perícias: Acrobacia 8 (+13), Arte da Fuga 6 (+11), Blefar 4 (+5), Cavalgar 2 (+7), Computadores 2 (+3), Concentração 6 (+8), Conhecimento (atualidades) 2 (+3), Conhecimento (manha) 2 (+3), Conhecimento (tática) 4 (+5), Desarmar Dispositivo 4 (+5), Diplomacia 2 (+3), Dirigir 2 (+7), Disfarce 2 (+3), Escalar 6 (+8), Furtividade 4 (+9), Intimidar 6 (+7), Intuir Intenção 4 (+6), Investigar 2 (+3), Lidar com Animais 2 (+3), Medicina 2 (+4), Nadar 2 (+4), Notar 6 (+8), Obter Informação 2 (+3), Ofício (mecânica) 2 (+3), Prestidigitação 4 (+9), Procurar 2 (+3), Sobrevivência 2 (+4).

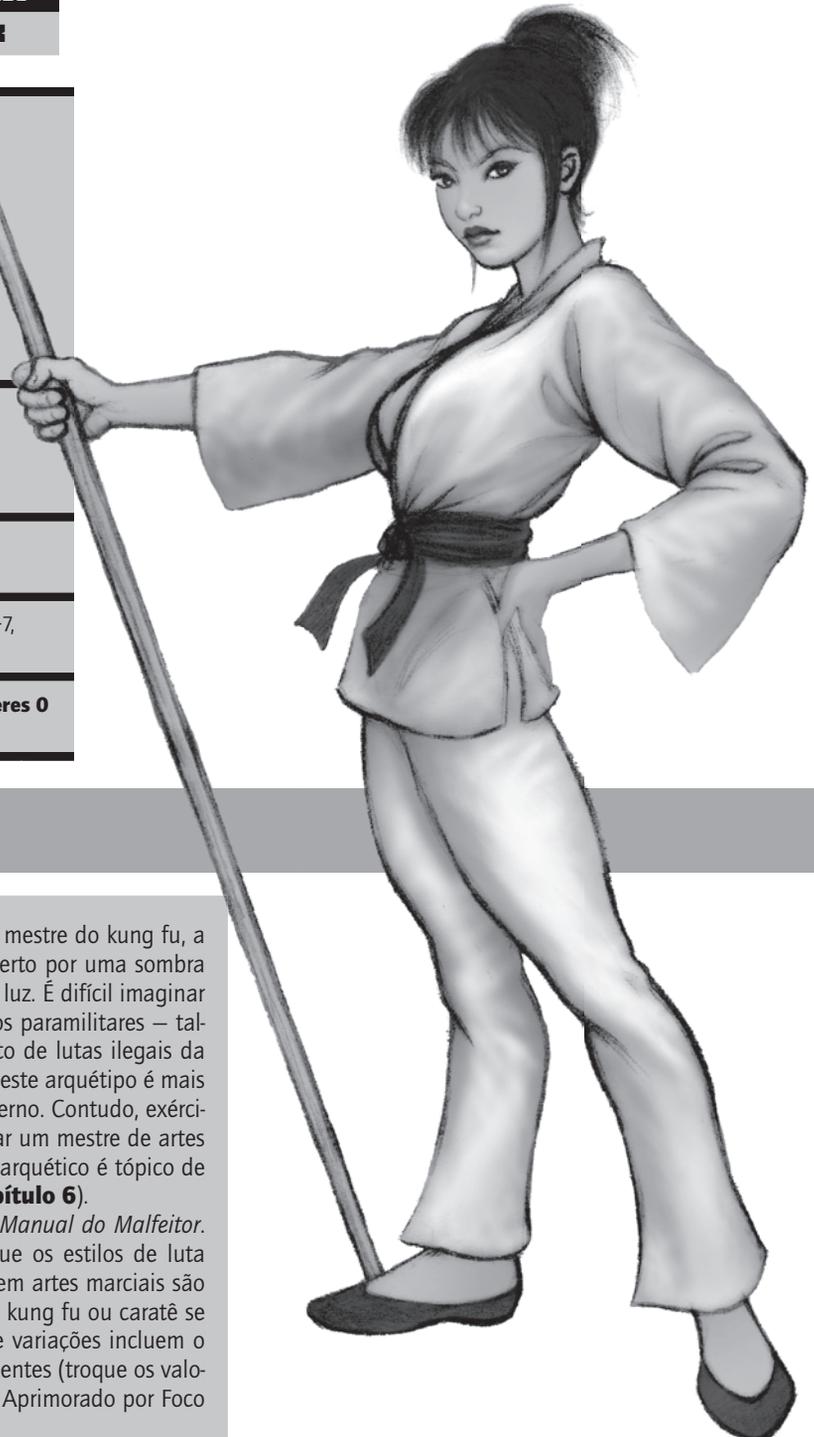
Feitos: Agarrar Aprimorado, Ataque Defensivo, Ataque Dominó, Ataque Poderoso, Benefício (hierarquia) 1, Bloquear Aprimorado, Crítico Aprimorado (desarmado), De Pé, Desarmar Aprimorado, Equipamento 2, Quebrar Aprimorado, Rolamento Defensivo 2.

Equipamento: comunicador, nunchaku (dano +2), 6 pontos em outros equipamentos.

Combate: Ataque +5, Dano +2 (desarmado), +4 (nunchaku), Agarrar +7, Defesa 15 (12 desprevenido), Recuo -2, Iniciativa +5.

Habilidades 27 + Perícias 23 (92 graduações) + Feitos 14 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 16 = 100 PP.

"MEU KUNG FU É MELHOR DO QUE... HÃ... DO QUE A SUA FALTA DE KUNG FU!"



Você é o especialista em combate desarmado da equipe, um mestre do kung fu, a antiga arte de luta chinesa. Embora seu passado seja encoberto por uma sombra que você deseja esconder, você busca a verdade, a justiça e a luz. É difícil imaginar a razão que o levou a lutar ao lado de um bando de malucos paramilitares – talvez você tenha sido recrutado para se infiltrar em um circuito de lutas ilegais da SOMBRA e todo mundo tenha gostado de você. Obviamente, este arquétipo é mais comum na Era de Prata do que em jogos de militarismo moderno. Contudo, exércitos empregam instrutores de defesa pessoal civis, e interpretar um mestre de artes marciais como um peixe fora d'água pode ser divertido. Este arquétipo é tópico de um estilo específico de campanha (veja **Subgêneros**, no **Capítulo 6**).

Esta versão do arquétipo usa o estilo de luta kung fu do *Manual do Malfeitor*. Outras artes marciais também podem ser apropriadas: troque os estilos de luta como quiser. Com muita frequência, o nicho do especialista em artes marciais são ditados pelo estilo de luta escolhido. Estilos asiáticos como o kung fu ou caratê se encaixam melhor na linha geral do arquétipo, enquanto que variações incluem o lutador de sumô ou a estrela da luta livre que se tornaram agentes (troque os valores de Força e Destreza) e o mestre de armas (troque Agarrar Aprimorado por Foco em Ataque ou Especialização em Ataque).

ESPIÃO ELEGANTE

NÍVEL DE PODER 5

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+3	+1	+2	+1	+3
12	16	12	14	12	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+4/+1*	+5	+7	+7

*desprevenido

Perícias: Acrobacia 4 (+7), Arte da Fuga 3 (+6), Blefar 4 (+7), Cavalgar 2 (+5), Computadores 3 (+5), Concentração 4 (+5), Conhecimento (arte) 1 (+3), Conhecimento (atualidades) 2 (+4), Conhecimento (cultura popular) 2 (+4), Conhecimento (tática) 4 (+6), Conhecimento (tecnologia) 2 (+4), Desarmar Dispositivo 6 (+8), Diplomacia 2 (+5), Dirigir 1 (+4), Disfarce 1 (+4), Escalar 2 (+3), Furtividade 2 (+5), Intimidar 2 (+5), Intuir Intenção 5 (+6), Investigar 4 (+6), Jogatina 3 (+5), Nadar 2 (+3), Notar 4 (+5), Obter Informação 3 (+6), Ofício (eletrônica) 1 (+3), Ofício (mecânica) 1 (+3), Pilotar 2 (+5), Prestidigitação 2 (+5), Procurar 6 (+8), Sobrevivência 4 (+5).

Feitos: Atraente, Bem-Informado, Benefício (hierarquia) 1, Desarmar Aprimorado, Equipamento 4, Esforço Supremo (salvamento de Reflexo), Esquiva Fabulosa (auditivo), Evasão, Foco em Ataque (à distância), Iniciativa Aprimorada, Rolamento Defensivo 3, Saque Rápido, Sorte 2.

Equipamento: conceda ao espião elegante até 20 pontos em equipamentos (de preferência, equipamento de espionagem).

Combate: Ataque + 6 (corpo-a-corpo), + 7 (à distância), Dano +1 (desarmado), Agarrar +7, Defesa 16 (13 desprevenido), Recuo -2, Iniciativa +7.

Habilidades 22 + Perícias 21 (84 graduações) + Feitos 19 + Poderes 0 + Combate 24 + Salvamentos 14 = 100 PP.



Você é um lobo solitário glamoroso, que costuma viajar pelo mundo todo a serviço de seu país. Você usa sua boa aparência e charme para se envolver em situações interessantes, e sua habilidade, treinamento em combate e pura sorte para sair delas. Você frequentemente trabalha sozinho, ou com um parceiro bem apessoado do sexo oposto, enquanto enfrenta uma vasta coleção de ameaças bizarras.

Normalmente, seu arquiinimigo é um gênio maligno com planos para dominar ou destruir o mundo. Você enfrenta capangas e assassinos pelo caminho — obviamente, sempre nos locais mais paradisíacos. Você costuma ser um velho amigo de agentes comandos brutamontes, mas prefere missões de infiltração às de ataque.

O infiltrador: uma variação do espião elegante é o não-tão-elegante infiltrador. Assim como o espião elegante, você é um especialista em penetrar no território inimigo e extrair informações. Troque o feito Atraente e a perícia Jogatina por graduações em Blefar, Desarmar Dispositivo, Disfarce, Notar e Procurar.

FEMME FATALE

NÍVEL DE PODER 5

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+3	+1	+3	+1	+4
12	16	12	16	12	18

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEJO	VONTADE
+4/+1*	+4	+5	+6

*desprevenida

Perícias: Acrobacia 4 (+7), Arte da Fuga 5 (+8), Blefar 5 (+9), Computadores 2 (+5), Concentração 5 (+6), Conhecimento (arte) 2 (+5), Conhecimento (atualidades) 5 (+8), Conhecimento (cultura popular) 2 (+5), Conhecimento (manha) 4 (+7), Conhecimento (tática) 2 (+5), Desarmar Dispositivo 5 (+8), Diplomacia 5 (+9), Dirigir 2 (+5), Disfarce 5 (+9), Escalar 2 (+3), Furtividade 5 (+8), Intimidar 1 (+5), Intuir Intenção 3 (+4), Investigar 5 (+8), Lidar com Animais 1 (+5), Nadar 2 (+3), Notar 5 (+6), Obter Informação 5 (+9), Performance (dança ou música) 2 (+6), Performance (canto) 2 (+6), Pilotar 2 (+5), Prestidigitação 5 (+8), Procurar 5 (+8), Sobrevivência 2 (+3).

Feitos: Alvo Esquivo, Atraente, Bem-Informado, Benefício (hierarquia) 1, Defesa Aprimorada, Distrair (Blefar), Equipamento 5, Fascinar (Diplomacia), Foco em Ataque (à distância), Rolamento Defensivo, Zombar.

Equipamento: conceda à *femme fatale* até 25 pontos em equipamentos (de preferência, equipamento de espionagem).

Combate: Ataque +5 (corpo-a-corpo), +7 (à distância), Dano +1 (desarmado), Agarrar +6, Defesa 15 (12 desprevenida), Recuo -2, Iniciativa +3.

Habilidades 26 + Perícias 25 (100 graduações) + Feitos 15 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 14 = 100 PP.

Você é a mulher que todos admiram (queiram ou não). As pessoas podem julgá-la por sua aparência, mas suas habilidades são inigualáveis. Você é a garota certa para infiltrações e sabotagens, e para sedução. Seu trabalho exige habilidade e sorte, e também beleza, ou você não sobreviverá. Seu oposto é o espião elegante, freqüentemente um rival e interesse romântico. Na agência, você permanece bastante afastada de todos, com exceção do comandante — agentes femininas heróicas costumam ser amazonas modernas (a versão feminina do comando brutamontes) e as duas normalmente se enxergam com um misto de desconforto e respeito.

A *femme fatale* costuma pertencer a um dentre três tipos: heroína, independente e vilã. *Femmes fatales* heroínas são mulheres sensuais e seguras de si, que escondem a dor emocional que este trabalho provoca. Freqüentemente são agentes duplas — ou até mesmo triplas. A versão vilanesca costuma ser a agente mais competente, que passa seu tempo com os mais incompetentes, para que possa fazer tiradas sarcásticas ou brincar com agentes inimigos (ou porque seu papai é um gênio maligno que ela está tentando desesperadamente agradar). A versão independente é uma mercenária determinada e durona, cujo único ponto fraco é um dos heróis. Mesmo assim, pode deixá-lo louco com sua frieza e comportamento, se estiver com vontade de fazer maldades ou travessuras.

“EU NÃO SOU UMA GAROTA MÁ. EU SOU UMA GAROTA BOA... EM UM TRABALHO MUITO MAU.”



INVESTIGADOR DE CAMPO

NÍVEL DE PODER 5

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+1	+1	+4	+2	+3
12	13	13	18	15	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+5/+3/+1*	+5	+5	+5

*+3 sem armadura ou desprevenido, +1 para ambos

Perícias: Blear 4 (+7), Computadores 6 (+10), Concentração 6 (+8), Conhecimento (atualidades) 4 (+8), Conhecimento (ciências biológicas) 4 (+8), Conhecimento (ciências comportamentais) 4 (+8), Conhecimento (ciências físicas) 4 (+8), Conhecimento (cultura popular) 2 (+6), Conhecimento (manha) 4 (+8), Diplomacia 4 (+7), Dirigir 4 (+5), Furtividade 4 (+5), Intimidar 2 (+5), Intuir Intenção 6 (+8), Investigar 8 (+12), Medicina 4 (+6), Notar 6 (+8), Obter Informação 8 (+11), Prestidigitação 4 (+5), Procurar 8 (+12), Profissão (investigador) 8 (+10).

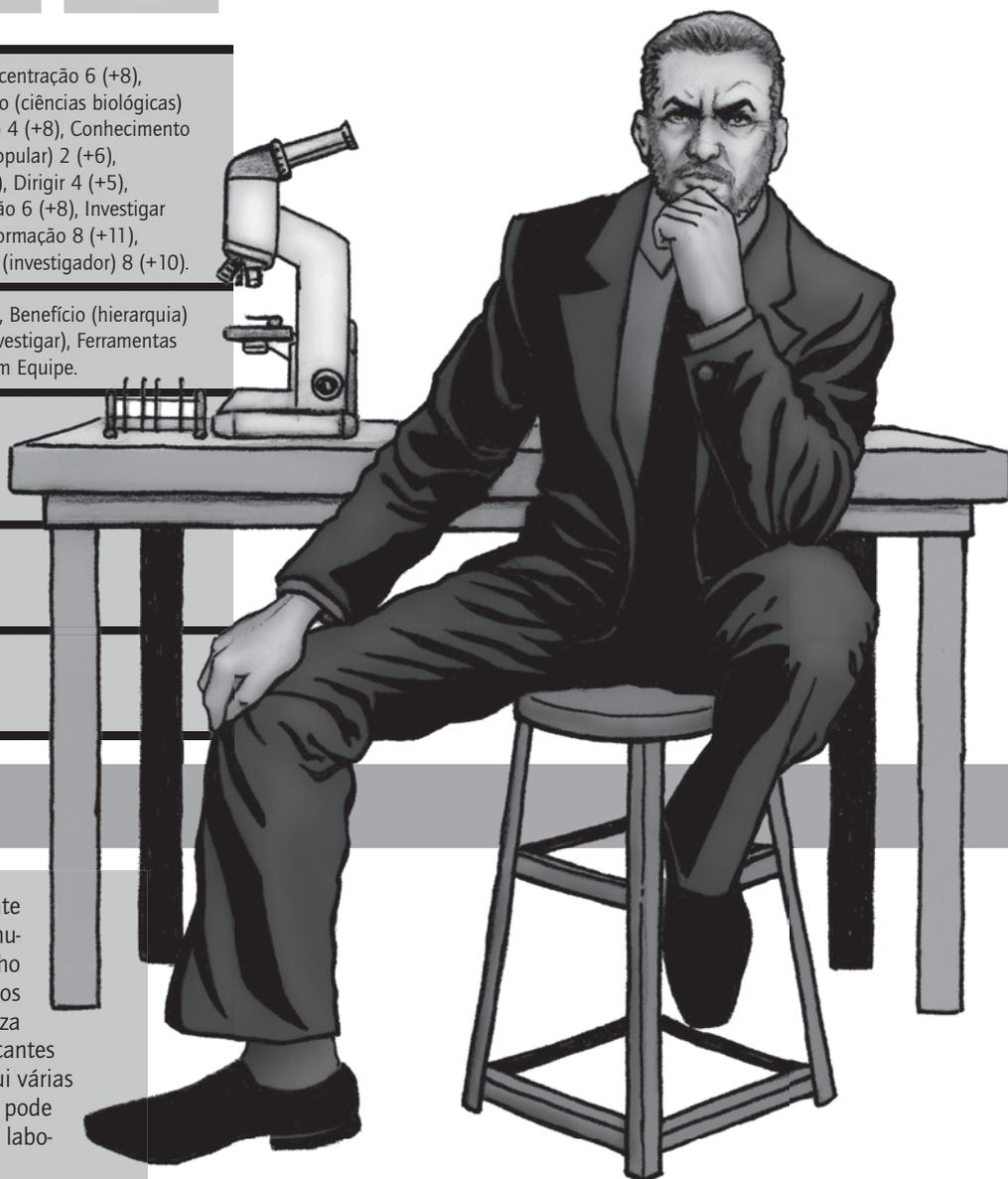
Feitos: Avaliação, Bem-Informado, Bem-Relacionado, Benefício (hierarquia) 2, Contatos, Equipamento 5, Esforço Supremo (Investigar), Ferramentas Improvisadas, Rolamento Defensivo 2, Trabalho em Equipe.

Equipamento: algemas, colete à prova de balas (Resistência +2), comunicador, kit de investigação, pistola leve (dano +3), 9 pontos em outros equipamentos.

Combate: Ataque +5, Dano +1 (desarmado), Agarrar +6, Defesa 15 (12 desprevenido), Recuo -2, Iniciativa +1.

Habilidades 27 + Perícias 26 (104 graduações) + Feitos 16 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 11 = 100 PP.

“SOU DO GOVERNO, E QUERO DESCOBRIR A VERDADE... NÃO ME OLHE ASSIM.”



Você é o oposto do comando. Você é o agente frio que vai até o campo, entrevista testemunhas e coleta evidências. Como um adivinho moderno, você faz piadas macabras com os pedaços de corpos que encontra, e utiliza essas pistas para localizar assassinos, traficantes de drogas e outros criminosos vis. Você possui várias habilidades médicas e científicas úteis, e pode substituir médicos de campo ou técnicos de laboratório em uma emergência.

Em jogos de agência, você também é um lutador capaz — todos precisam ser —, embora não tão bom quanto o comando brutamontes.

MESTRE DE ESPIÕES

NÍVEL DE PODER 5

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+1	+1	+4	+4	+3
12	12	12	18	18	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+3/+1*	+4	+6	+8

*desprevenido

Perícias: Arte da Fuga 2 (+3), Blear 8 (+11), Cavalgar 2 (+3), Computadores 6 (+10), Concentração 6 (+10), Conhecimento (atualidades) 2 (+6), Conhecimento (ciências comportamentais) 6 (+10), Conhecimento (tática) 6 (+10), Desarmar Dispositivo 2 (+6), Diplomacia 8 (+11), Dirigir 2 (+3), Disfarce 2 (+5), Escalar 2 (+3), Furtividade 2 (+3), Intimidar 8 (+11), Intuir Intenção 8 (+12), Investigar 4 (+8), Nadar 2 (+3), Notar 6 (+10), Obter Informação 8 (+11), Pilotar 2 (+3), Prestidigitação 2 (+3), Procurar 6 (+10), Sobrevivência 2 (+6).

Feitos: Avaliação, Bem-Informado, Benefício (hierarquia) 4, Contatos, Equipamento 4, Rolamento Defensivo 2, Sorte.

Equipamento: conceda ao mestre de espões 20 pontos em equipamento, de preferência equipamento de espionagem.

Combate: Ataque +5, Dano +1, Agarrar +6, Defesa 15 (12 desprevenido), Recuo -2, Iniciativa +1.

**Habilidades 28 + Perícias 26 (104 graduações)
+ Feitos 14 + Poderes 0 + Combate 20
+ Salvamentos 12 = 100 PP.**

“AGENTE JONES, SUA ENERGIA SERIA MAIS ÚTIL NO COMBATE AOS INIMIGOS DE SEU PAÍS.”



O mestre de espões é o oposto do comandante Durão, um enigma que se preocupa muito mais com os objetivos da agência do que com a integridade física dos agentes. É um canalha manipulador, em quem não se pode confiar. O mestre de espões envia-o para a morte certa e mente descaradamente sobre a missão. Joga com seus medos, suas esperanças e seus ódios como um carteador. Mas ele vive pelas mesmas regras, e este é o único lado positivo em seu caráter. O mestre de espões morreria pela agência, da mesma forma que manda agentes para a morte.

Embora não seja um machão supremo como o comandante durão, o mestre de espões também possui uma surpreendente habilidade em combate. Obviamente, nunca explica onde ou como a adquiriu.

O mestre de espões raramente coexiste com o comandante durão, a não ser que esteja lhe supervisionando para um enigmático conselho de superiores. Dependendo do gênero, o mestre de espões costuma ser mais apropriado como um PNJ do que como um personagem jogador.

ZÉ-NINGUÉM HERÓICO

NÍVEL DE PODER 5

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+3	+1	+1	+3	+1
12	16	13	13	17	13

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+3/+1*	+4	+9	+6

*desprevenido

Perícias: Acrobacia 2 (+5), Blear 6 (+7), Computadores 4 (+5), Concentração 4 (+7), Conhecimento (atualidades) 8 (+9), Conhecimento (cultura popular) 8 (+9), Conhecimento (história) 2 (+3), Conhecimento (tecnologia) 2 (+3), Diplomacia 6 (+7), Dirigir 2 (+5), Disfarce 2 (+3), Escalar 2 (+3), Furtividade 5 (+8), Intimidar 1 (+2), Intuir Intenção 6 (+9), Nadar 2 (+3), Notar 4 (+7), Obter Informação 6 (+7), Performance (oratória) 2 (+3), Prestidigitação 5 (+8), Procurar 4 (+5), Profissão (escolha uma) 5 (+8).

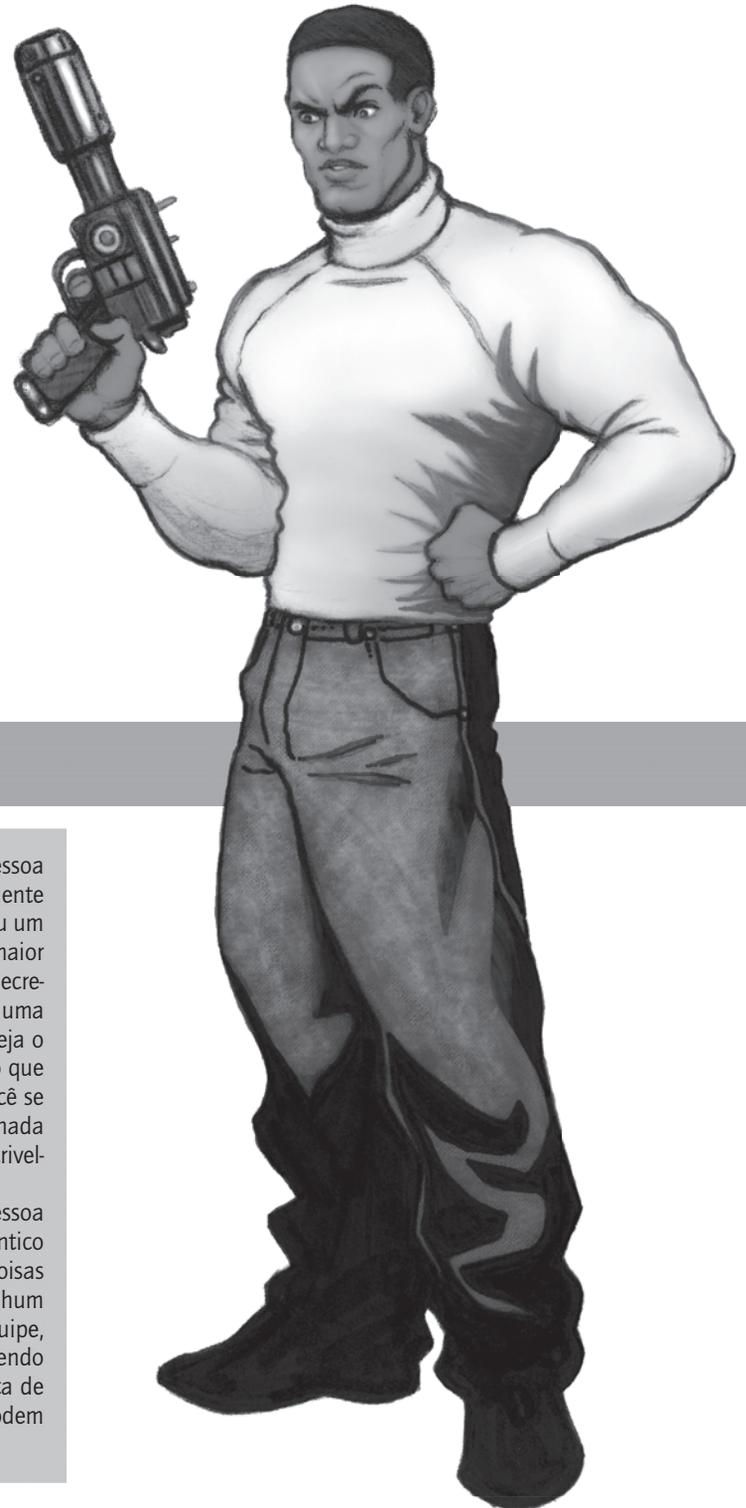
Feitos: Alvo Esquivo, Benefício (hierarquia) 1, Distrair (Blear, Intimidar), Equipamento 4, Esconder-se à Plena Vista, Esquiva Fabulosa (auditivo), Evasão 2, Ferramentas Improvisadas, Foco em Esquiva 2, Inspirar 2, Rolamento Defensivo 2, Sorte 5, Sorte de Principiante, Zombar.

Equipamento: algemas, comunicador, pistola energética (dano +5), uniforme reforçado (Resistência +2), 6 pontos em equipamento adicionais.

Combate: Ataque +4, Dano +1 (desarmado), +5 (pistola energética), Agarrar +5, Defesa 16 (12 desprevenido), Recuo -1, Iniciativa +3.

Habilidades 24 + Perícias 22 (88 graduações) + Feitos 26 + Poderes 0 + Combate 16 + Salvamentos 12 = 100 PP.

“NÃO INTERESSA SE EU PAREÇO O ASSASSINO MAIS PROCURADO DO MUNDO. SAIA DA MINHA SALA DE ESTAR!”



O zé-ninguém heróico é um arquétipo comum de filmes: você é a pessoa comum que foi forçada a se juntar a uma agência. Você não é um agente secreto. Você não é um herói. Talvez você seja um ator, um executivo, ou um sujeito comum que tropeçou de alguma forma em um mundo muito maior (e muito mais perigoso). Talvez sua namorada estivesse trabalhando secretamente para a SOMBRA, e agora a AEGIS espera que você lembre de uma pista importante (enquanto a SOMBRA quer silenciá-lo). Talvez você seja o sócia perfeito de um assassino morto que iria receber uma informação que poderia salvar o mundo livre de um desastre, e a AEGIS queira que você se passe por esse assassino. Talvez tivesse sido melhor manter a boca fechada ao invés de mencionar que o corretor de apostas do seu irmão é incrivelmente parecido com um dos cinco terroristas mais procurados do país.

Felizmente, você possui um talento nato maior do que qualquer pessoa poderia suspeitar, e sorte suficiente para fazer flutuar um transatlântico naufragado. Enquanto experimenta sua nova vida, você descobre coisas sobre si mesmo que nunca sonhou. Apesar de possuir pouco ou nenhum treinamento, você acabará se tornando um membro precioso da equipe, defendendo a liberdade e a democracia contra as forças do mal, trazendo a visão do homem comum para a agência. Contudo, às vezes sua falta de seriedade e sua tendência a tratar a agência como “coisa de filme” podem enlouquecer os outros agentes.

CAPÍTULO 2: ESQUADRÃO STAR

Algumas pessoas preferem heróis mais mundanos, ao invés daqueles que ficam zunindo pelos ares e arremessando carros por aí. Em Freedom City, os mais admirados dentre esses heróis são a polícia, os bombeiros e a defesa civil. E, dentre estes, os mais respeitados são os policiais. As pessoas vistas com mais frequência em ação contra super-vilões são o Esquadrão STAR (Supervisão Tática de Anormalidades e Regulamentação) de Freedom City.

O Esquadrão STAR inspira-se em fontes como a Unidade de Crimes Especiais de Metrópolis, dos quadrinhos do Super-Homem, da DC Comics, *Code: BLUE* da Marvel, *Top 10*, de Alan Moore, da America's Best Comics (embora este seja um mundo totalmente super-heróico) e *POWERS*, assim como as séries de TV sobre tiras — tanto aquelas onde os protagonistas parecem às vezes ser sobre-humanos, como *CSI*, quanto as mais tradicionais, como *Law & Order*.

HISTÓRIA DO ESQUADRÃO STAR

A história da guerra contra o crime super-poderoso em Freedom City remonta à Segunda Guerra Mundial. Nesta época, o Comitê Especial Contra a Sabotagem, do Comissário Bachle, ajudava a Liga da Liberdade na luta contra sabotadores e criminosos, como a Liga do Crime original. Incluía um pequeno grupo de tiras que se autodenominavam "A Brigada Científica", aventureiros dos anos 30 que não tinham abandonado inteiramente seus antigos hábitos (testavam várias armas especiais desenvolvidas pelo Dr. Dingle, um dos maiores inventores excêntricos de Freedom City). Tanto o Comitê quanto a Brigada Científica foram desfeitos após a guerra (embora ainda haja algumas invenções esquecidas no porão do quartel-general do DPFC).

Ao longo dos anos, houve várias tentativas de reunir um esquadrão singular de policiais que enfrentasse super-criminosos. Surgiram desde o "Esquadrão Carrocinha" de Rae Cachorro Louco, na década de 60, até a infame SWAT-PDL (Armas e Táticas Especiais "Preço da Liberdade") durante a administração Moore. Esta última fez parte de um mau momento para os super-heróis e o DPFC, pois o regime corrupto do Prefeito Moore cobrou seu preço das agências da lei, assim como de tudo mais na cidade. Pequenos nódulos transformam-se em cânceres terminais, e a SWAT-PDL era um tumor, emprestando à polícia da cidade uma reputação merecida de violência excessiva. Infelizmente, com as taxas criminais atingindo patamares recordes, o público tolerava os excessos da polícia.

CHEGA A ESCURIDÃO

O apogeu da crise do DPFC ocorreu em 1991, quando a SWAT-PDL assassinou um super-criminoso adolescente indefeso, um membro de uma gangue de rua, chamado "Capitão Sangue". A AEGIS havia capturado-o em uma operação na Zona Sul quando a SWAT-PDL apareceu, levou o prisioneiro e matou-o, segundo alegações, após uma "tentativa de fuga". Quando surgiram filmagens clandestinas que mostravam a PDL torturando-o e o matando, os membros da divisão foram processados. Entretanto, foram inocentados em seguida. É de conhecimento geral que o Comissário de Polícia Roy Alquist comprou suas absolvições,

já que o Prefeito Franklin Moore usava freqüentemente a equipe como seu exército particular. Só uma aliança improvável entre a AEGIS, os vigilantes locais e alguns poucos tiras honestos conseguiu impedir um tumulto maior nas ruas da Zona Sul.

Doze horas após a derrota eleitoral de Moore, a SWAT-PDL estava oficialmente desfeita, e seus policiais foram demitidos discretamente, abandonando Freedom City às escondidas (um padrão comum para os lacaios de Moore). A cidade ainda tinha que lidar com altas taxas criminais e a profunda desconfiança da população frente aos tiras locais. Era necessário um evento dramático para mudar essa situação, e ele chegou com a Invasão Terminal. Ela foi (como disse um especialista muito criticado) "a tragédia errada na hora certa".

ESTRELAS ASCENDENTES

Com a reconstrução da cidade após o desastre, o Prefeito O'Connor foi forçado a dar uma boa olhada no DPFC. Descobriu muito suborno e corrupção, mas também alguns bons policiais que ainda faziam o serviço de forma correta, apesar da descrença pública e do abuso que sofriam de seus colegas corruptos. Uma policial especialmente corajosa era Barbara Kane, uma tenente que chamou a atenção de O'Connor quando liderou um esquadrão contra um bando de Omegadrones, e os manteve lutando corajosamente, apesar das condições.

O'Connor nomeou Kane líder de uma força-tarefa para reformar o DPFC, dando a ela uma promoção a capitã, há muito tempo merecida.

Um dos conselhos dados por Kane a seu chefe foi a criação de uma nova organização para confrontar diretamente super-vilões. O'Connor concordou e começou a reunir imediatamente um grupo de elite, mas Kane convenceu-o de que a cidade precisava de algo maior do que apenas um esquadrão como a antiga "Carrocinha". Eram necessários homens e mulheres suficientes para policiarem a si mesmos, além da cidade. A AEGIS se opôs à idéia. O Diretor Powers disse ao prefeito que a AEGIS poderia se incumbir de todas as obrigações propostas para esse novo esquadrão, mas o Prefeito O'Connor disse que acreditava em soluções locais para problemas locais. Em 4 de Julho de 1996, o Esquadrão STAR de Freedom City foi ativado oficialmente.





TESTADOS PELO MEDO

Logo após a sua criação, o Esquadrão STAR encarou seu primeiro grande teste, quando o Mestre do Medo jogou a população de Freedom City contra os super-heróis. Usando um dispositivo experimental para protegê-los da tecnologia do vilão, o Esquadrão STAR conseguiu reorganizar cidadãos em número suficiente para lutar contra seus medos, o que forçou o Mestre do Medo recuar.

O efetivo oficial do Esquadrão STAR sempre foi de vinte e três policiais, incluindo 3 esquadrões de 6 soldados (utilize os arquétipos policial do Esquadrão STAR, da página 42, e policial de elite, do **Capítulo 11** de *Mutantes & Malfeitores*) e cinco especialistas (um especialista em bombas e materiais tóxicos, um especialista em demolições, um psicólogo/perito em perfis criminais, um especialista em comunicações e Gary, "o mágico"). O líder original do esquadrão, Leonard Upton, provou ser uma das piores escolhas de Kane (bom administrador, péssimo comandante de campo), e abandonou seu cargo depois de dois anos.

O BULDOGUE

Então, a agora Comissária Kane percebeu que precisava de alguém para sacudir o sistema, e encontrou Bill "Buldogue" Maddicks. Apesar de Maddicks irritar todo mundo, com exceção de Kane, era o homem perfeito para tornar o Esquadrão STAR uma força combativa que rivalizasse com as melhores equipes profissionais. Ele foi auxiliado pelos Laboratórios ASTRO, que autorizaram o uso de aparelhos tecnológicos como o Canhão de Descombustão do Esquadrão STAR.

O primeiro grande teste do Esquadrão STAR sob o comando de Maddick veio em um combate contra o próprio Hades. O deus sombrio decidiu celebrar o solstício de inverno seqüestrando Perséfone (não a Perséfone mitológica, mas uma descartável estrela da música pop, ligada psiquicamente à amada de Hades). O Esquadrão STAR não pôde derrotar o vilão pela força, mas com astúcia e psicologia conseguiram mantê-lo afastado durante tempo suficiente para que a Liga da Liberdade surgisse e expulsasse-o.

Após essa luta, o Sr. Infâmia e o Mestre do Jogo presentearam a equipe com seu maior desafio: os dois vilões apostaram entre si que o Esquadrão STAR poderia vencer os agentes da AEGIS em uma luta. O Esquadrão STAR venceu a disputa e, apesar de se juntarem aos agentes da AEGIS em seguida para enfrentar o Sr. Infâmia, jamais deixaram os seus rivais esquecerem da vitória. A rivalidade entre a AEGIS e o Esquadrão STAR varia de uma tensão respeitosa — no caso do Diretor Powers e da Comissária Kane — a um desprezo ostensivo — no caso do Comandante Maddicks e o Administrador Bonham (que trocaram socos longe de testemunhas em três ocasiões) —, mas é sempre intensa. O estilo de Maddicks é responsável pela maioria dessas dores de cabeça. Ele nunca mede palavras: a imprensa, o gabinete do prefeito (apesar de nunca o prefeito em si), a Liga da Liberdade e a AEGIS são todos alvos de suas críticas. Kane normalmente interpreta o "tira bom", mas aprova veladamente as tiradas de Maddicks, e se recusa a refreá-lo.

As batalhas do Esquadrão STAR já custaram baixas. Cinco policiais morreram no cumprimento do dever: os policiais Sutherland, Henderson, Daniel, Boielle e Findley entregaram suas vidas protegendo o povo de Freedom City. Além deles, seis outros homens e mulheres sofreram ferimentos permanentes durante o trabalho (um deles, Martin Ferris, ainda trabalha para o DPFC, como consultor de informática).

HOJE EM DIA

Hoje em dia, o Esquadrão STAR está na linha de frente contra os super-vilões em Freedom City. Embora a imprensa às vezes os caracterize como inconseqüentes, a maioria das pessoas valoriza o papel que eles exercem no mais perigoso dos trabalhos, mantendo a segurança da cidade, e ninguém quer o retorno dos velhos e maus tempos da SWAT-PDL.

Pode ser difícil lidar com o Esquadrão STAR. Seu lema oficial é "Curvar-se à lei, não a homens ou super-homens", um ditado que encerra todas as instruções diárias. Eles são, apesar de sua reputação, humildes em meio às pessoas a quem servem. Sua lendária teimosia e cabeça dura só transparece quando você tenta dar ordens a eles. Essa característica acabou lhes valendo um respeito relutante.

ESTRUTURA DO ESQUADRÃO STAR

O Esquadrão STAR é uma agência do Departamento de Polícia de Freedom City, localizada no 14º Distrito (anexo ao quartel-general do DPFC). É composto por vinte e três pessoas, divididas em três equipes de seis agentes (com os codinomes Serrote, Cachorro Louco e Moedor) e cinco funcionários de apoio. Além desta força, cinco esquadrões do 12º, 14º e 18º Distritos foram designados como apoio ao Esquadrão STAR em crises maiores (normalmente para carregar e operar armamento pesado de apoio). O Esquadrão STAR também emprega consultores civis para suporte técnico, e funcionários administrativos.

Assim como os demais membros do DPFC, os policiais do Esquadrão STAR obedecem a uma hierarquia. Os três líderes de esquadrão são capitães, enquanto o posto oficial de Maddicks é o de comandante. A maior patente é reservada para a Comissária Kane.

HIERARQUIA DO ESQUADRÃO STAR

GRAD. EM BENEFÍCIO	POSTO	BÔNUS DE AGÊNCIA
1	Policial	+0
2	Sargento	+1
3	Tenente	+2
4	Capitão/Delegado	+3
5	Comandante/Chefe de polícia	+4
6	Comissário	+5

O Esquadrão STAR ainda conta com um agente de ligação dos Laboratórios ASTRO, para assuntos científicos. Também deveria haver um agente de ligação com a AEGIS, mas o último desistiu após ser insultado por Maddicks. O Esquadrão STAR já gastou muito tempo procurando um substituto (alguns poderiam concluir que Maddicks *não quer* ninguém na posição). O Esquadrão STAR possui um relacionamento excelente com o Chefe do Corpo de Bombeiros, DuMar, e com o Diretor Drummer, da prisão Pedra Negra.

OPERAÇÕES

Segundo sua descrição oficial, o Esquadrão STAR é “um esquadrão tático de elite composto de policiais dedicados, formado para lidar com ocorrências além do escopo de policiais táticos normais”. Isto é um eufemismo para “eles devem enfrentar supervilões”.

O dever primário do Esquadrão STAR é enfrentar supervilões quando suas habilidades o permitem, ou conter uma ameaça super-poderosa até que os super-heróis cheguem. Seu segundo dever é auxiliar na extração de inocentes das zonas de combate entre super-humanos. O terceiro é auxiliar no encarceramento de supervilões. Este último é o que mais causa problemas com a AEGIS, pois esta agência acredita que o encarceramento é *seu* trabalho. Quando as cabeças frias prevalecem, os vilões são postos numa unidade de contenção da AEGIS, para então serem levados pelo Esquadrão STAR para a Pedra Negra ou o “Buraco” (uma cadeia temporária no subsolo do quartel-general do DPFC).

Como outras unidades policiais, o Esquadrão STAR deve fornecer apoio durante desastres naturais e outras calamidades. Além disso, apesar de raramente ser utilizado, há um sinal de emergência da Liga da Liberdade na sede do Esquadrão STAR. Quando a Liga precisa de cobertura (normalmente quando há muitos oponentes para enfrentar ao mesmo tempo, mas todos relativamente fracos), o sinal de emergência convoca o Esquadrão STAR. Talvez o dever mais incomum seja o Projeto Liberdade. Em várias oportunidades, o programa usou o Esquadrão STAR como “tiras maus” que visitam um supervilão após sua pena e tentam provocá-lo. Se o vilão responder violentamente, então o programa reconhece que ele precisa de aconselhamento adicional para controlar suas emoções. É um trabalho sujo e ingrato, mas se pode ajudar a regenerar pelo menos um super-humano, Kane considera-o válido (Maddicks, que não gosta de colocar agentes em perigo por causa de um exame psicológico, não concorda).

O Esquadrão STAR não se envolve em operações de infiltração e não age em investigações policiais, mas pode fornecer apoio a investigadores que vão para algum lugar considerado de alto risco. Seus agentes não realizam serviços de escolta ou guarda-costas para policiais, mas estão sempre nas proximidades de locais de um provável ataque de supervilões, aguardando a confusão. Não respondem a chamados em que supervilões não estejam envolvidos, mas auxiliam no controle de distúrbios maiores. Ajudam pessoas quando são convocados (embora possuam ordens para chamar a AEGIS caso alguém os chame para resgatar um gatinho de cima de uma árvore).

MISSÕES INCOMUNS

Muitas vezes, pode-se julgar uma agência pelas suas tarefas mais improváveis. Algumas das missões mais incomuns pelas quais o Esquadrão STAR se encarregou incluem as seguintes.

OPÇÃO: DISTRITO 23

O oposto do Esquadrão STAR é o Distrito 23, uma série no bairro dos Charcos. Este é o lado barra-pesada de Freedom, onde as pessoas abandonaram suas esperanças em troca de drogas baratas, e trocaram amor e respeito por uma rapidinha com uma prostituta menor de idade. Vigiando esta ante-sala do inferno estão os tiras do Distrito 23, que nunca sequer tocaram em um traje de combate ou arma experimental dos Laboratórios ASTRO.

O Distrito 23 é um jogo de drama policial, com nível de poder 3 e um subsídio de equipamento de equipe que permite apenas armas e veículos do mundo real. Os personagens investigam assassinatos, violência entre gangues e outras coisas sórdidas no coração de Freedom.

Se você quiser um jogo *realmente* sombrio, exija que os personagens escolham uma complicação entre as seguintes: vício (alcoolismo, jogos de azar, pornografia), preconceito (adolescentes, idosos, homens ou mulheres, racial), inimigo (um membro da família envolvido em uma gangue ou um mafioso que culpa o personagem por uma tragédia em sua vida), rivalidade (rancor secreto por colegas que recebem mais reconhecimento), segredo (um passado criminoso, um caso amoroso) ou temperamento (brigando com membros de sua família).

Se você quiser adicionar um elemento sobrenatural, pode mestrar “Distrito 13” na Zona Oeste ou na Colina da Lanterna, onde os tiras de Freedom City lidam com crimes sobrenaturais como assassinos vampiros ou licantropos, assombrações fantasmagóricas e assim por diante, possivelmente com a ajuda de místicos locais, e com coadjuvantes como o misterioso Jack-Lanterna e Maggie Estranha (do suplemento ainda inédito *Freedom City*).

ATRAPALHANDO OS NEGÓCIOS

Maddicks estava convencido de que o criminoso "Júnior" Jurenski estava traficando armas oriundas de algum lugar estranho. Não percebeu que Júnior e o Barão Negociador, o afetado traficante que as forneceu, eram na verdade oriundos do Terminal. O Esquadrão invadiram o armazém enquanto eles tentavam matar o Capitão Trovejante, e Jurenski foi enviado através uma fenda dimensional de volta para o Terminal.

IIINVASÃO DOS TUBARÕES VOADORES

Neste plano bizarro do Dr. Símio, tubarões receberam dispositivos anti-gravitacionais e pulmões artificiais — e uma bomba cheia de sangue

foi detonada sobre o centro de Freedom City. O Esquadrão STAR foi forçado a defender a cidade dos tubarões voadores furiosos enquanto a Liga da Liberdade evitava que a Liga do Crime aproveitasse o caos para saquear a cidade.

SUBSTITUTOS

Por 24 horas, todos em Freedom City foram trocados por seus equivalentes da Anti-Terra. Uma equipe de tiras do Esquadrão STAR estava fora da cidade no momento da troca, e eles tiveram de consertar as coisas. Ao libertar a Fundação Coragem (o equivalente da Liga do Crime na Anti-Terra) de Pedra Negra, os heróis juntaram forças com Franklin Moore e salvaram a cidade.

RECURSOS DO ESQUADRÃO STAR

O Esquadrão STAR é um dos projetos favoritos da Comissária Kane, e por isso recebe uma boa verba pública. Embora a maior parte dos equipamentos de alta tecnologia venha de empresas como os Laboratórios ASTRO, o custo dos veículos não é pequeno (o que já foi comentado pela imprensa em várias ocasiões).

EQUIPAMENTO

O Esquadrão STAR emprega armas do mundo real no serviço: pistolas, espingardas e fuzis. A agência também tem acesso a algumas armas da lista de armas de fogo dos quadrinhos, fornecidas pelos Laboratórios ASTRO. Elas só estão disponíveis para o Esquadrão STAR no tamanho canhão, e devem ser compradas com a falha Exige Tripulação.

As armas pesadas do Esquadrão STAR incluem: canhão tranqüilizante (pode ser usada apenas contra criaturas Enormes ou maiores), canhão congelante, canhão energético, canhão inercial, canhão laser, canhão sanguessuga e canhão vertiginoso. Há também várias armas únicas criadas pelos Laboratórios ASTRO (veja a seguir).

Estas armas costumam ser levadas para a cena do crime em uma van de transporte, onde são desembarcadas por uma equipe de quatro policiais, preparadas, e operadas por uma dupla (enquanto a outra dupla dispara tiros de cobertura).

O Esquadrão STAR só emprega veículos convencionais: viaturas policiais, motocicletas, vans reforçadas e helicópteros.

ARMAS ESPECIAIS DOS LABORATÓRIOS ASTRO

Armas precisam ser testadas em ação e, no que diz respeito aos Laboratórios ASTRO, o Esquadrão STAR é um componente vital de sua divisão de pesquisa e desenvolvimento (mesmo que eles nem sempre percebam isso). As armas mais impressionantes do arsenal do Esquadrão STAR são os canhões pesados. Apesar de muitos destes canhões serem cópias de tecnologias de outras agências, os Laboratórios ASTRO fornecem diversas armas ao Esquadrão, para ajudá-los em seu trabalho.

CANHÃO TASER

O canhão taser é um dispositivo desenvolvido para tirar de circulação monstros, robôs gigantes e supervilões grandes. Ele se parece com um lançador de arpão gigante. Quando acerta seu alvo, cobre-o com uma rede de aço para prendê-lo no lugar, e então (uma rodada depois), o efeito taser é ativado. O efeito taser continua até que o operador o desative, ou o alvo se liberte da malha. Alguns reclamam da fraqueza do efeito taser, e o Esquadrão STAR solicitou o desenvolvimento de um segundo modelo com uma carga mais poderosa.

CANHÃO TASER, MODELO 1

DISPOSITIVO

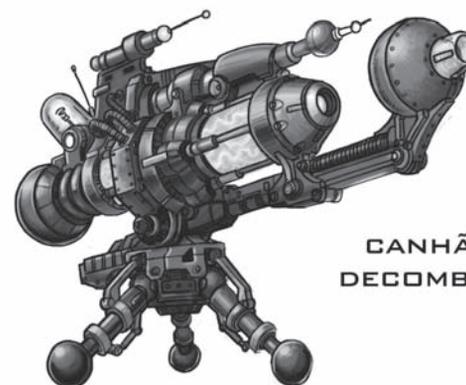
Armadilha 10 (Exige Tripulação) Ligado a **Atordoar 3** (elétrico; À Distância, Sustentado; Exige Tripulação, ação de rodada completa após Armadilha para ativar a carga).

Custo: 10 (Armadilha) + 9 (Atordoar) = 19 pontos (Dispositivo 4).

CANHÃO DE DECOMBUSTÃO

Esta enorme arma de aparência bizarra é a ruína dos vilões que fogem da cena de seus crimes em veículos sofisticados. Apesar dos rumores de ter sido capturada do Império Grue, a arma foi na verdade criada pelos Laboratórios ASTRO. Ela dispara um raio que afeta um motor e o faz parar. O raio disparado possui um efeito de oscilação, e a arma foi apelidada de "raio Buck Rogers" pelo pessoal do Esquadrão STAR.

CANHÃO
TASER



CANHÃO DE
DECOMBUSTÃO

CANHÃO DE DECOMBUSTÃO**DISPOSITIVO**

Nulificar 10 (todos os efeitos de movimento oriundos de combustão interna, como jatos ou motores de míssil; Sustentado; Exige Tripulação).

Custo: 30 pontos (Dispositivo 6).

LANÇADOR DE GÁS SONÍFERO

Construídos quando o Mestre do Medo transformou uma grande parte da população de Freedom City em uma turba paranóica, este dispositivo dispara cartuchos de gás sonífero no centro de uma área de conflito, espalhando a substância por uma grande área, na esperança de fazer os alvos adormecerem, sem feri-los. Este item foi visto em ação em vários tumultos subseqüentes, e foi elogiado como uma solução mais humana para problemas de controle de multidões.

LANÇADOR DE GÁS SONÍFERO**DISPOSITIVO**

Atordoar 7 (Progressão 1 [Área]; À Distância, Nuvem, Sono; Exige Tripulação).

Custo: 29 pontos (Dispositivo 6).

QUARTEL-GENERAL DO ESQUADRÃO STAR

Às vezes chamado de "o Planetário" (mas mais conhecido informalmente como "o Zoológico"), o quartel-general do Esquadrão STAR é um anexo do 14º Distrito de Freedom City, próximo ao quartel-general do Departamento de Polícia.

QUARTEL-GENERAL DO ESQUADRÃO STAR

Resistência: 10; Tamanho: Grande; Adicionais: alojamentos, celas de detenção, comunicações, enfermaria, garagem, hangar, laboratório, rede de computadores, simulador de combate, sistema anti-incêndio, sistema de defesa, sistema de força.

Efetivo de Agentes: 1 comandante (policia de elite), 3 esquadrões (15 policiais do Esquadrão STAR e 3 policiais de elite), 5 técnicos e 6 funcionários administrativos.

Veículos: 2 caminhões de contenção de super-humanos (vans reforçadas com o adicional celas de detenção), 12 motocicletas, 12 viaturas, 1 helicóptero, 12 vans, 3 vans reforçadas, 1 van de vigilância e comunicação.

Custo: Habilidades 3 + Adicionais 13 = 16 pontos de equipamento.

EFETIVO DO ESQUADRÃO STAR

O Esquadrão STAR é o nível mais baixo dentre os super-agentes. É recomendado que os personagens do Esquadrão STAR comecem como policiais comuns que se juntam para defender a cidade (nível de poder 3), tiras de elite (nível de poder 4) ou agentes de ação (nível de poder 5). Os personagens seriam membros de um dos esquadrões regulares (o esquadrão Moedor está disponível para esta função) ou membros de um quarto esquadrão criado recentemente (que os PJs batizarão). Nesta campanha, a equipe tem acesso a uma reserva de equipamento de 80 pontos, que podem ser gastos em veículos e armas pesadas.

POLICIAL DO ESQUADRÃO STAR**NÍVEL DE PODER 4**

For 15	Des 14	Con 14	Int 12	Sab 12	Car 12
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Acrobacia 3 (+5), Arte da Fuga 2 (+4), Blefar 3 (+4), Conhecimento (atualidades) 2 (+3), Conhecimento (educação cívica) 1 (+2), Conhecimento (manha) 2 (+3), Conhecimento (tática) 3 (+4), Desarmar Dispositivo 2 (+3), Diplomacia 2 (+3), Dirigir 2 (+4), Escalar 3 (+5), Furtividade 4 (+6), Intimidar 6 (+7), Intuir Intenção 2 (+3), Investigar 3 (+4), Obter Informação 2 (+3), Medicina 2 (+3), Nadar 2 (+4), Notar 6 (+7), Procurar 4 (+5), Profissão (policia) 4 (+5).

Feitos: Agarrar Instantâneo, Armação, Ataque Atordoante, Benefício (hierarquia) 1, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Equipamento 10, Luta no Chão, Tiro Preciso, Trabalho em Equipe.

Equipamento: algemas, colete tático, gás lacrimogêneo, kit de escalada, máscara de gás, óculos contra ofuscamento, rádio de polícia, roupa camuflada, submetralhadora.

Combate: Ataque +4, Dano +2 (desarmado), Agarrar +6, Defesa 14 (12 desprevendo), Recuo -3, Iniciativa +2.

Salvamentos: Resistência +6 (+2 sem armadura), Fortitude +6, Reflexo +6, Vontade +6.

Habilidades 19 + Perícias 15 (60 graduações) + Feitos 19 + Poderes 0 + Combate 16 + Salvamentos 13 = 82 PP.

EQUIPES DO ESQUADRÃO STAR

Há três equipes principais no Esquadrão STAR, cujos nomes são Serrote, Cachorro Louco e Moedor.

EQUIPE SERROTE

A Equipe Serrote (a "Equipe A") é liderada por Hank Warren, um velho e durão veterano de guerra. Ele caminha mancando, graças a um espancamento que sofreu de tiras corruptos durante a administração Moore. Atuava na corregedoria anteriormente, mas deixou este papel para trás. É um militar mais teimoso que o próprio Maddicks, mas prefere derrubar um homem com seu olhar mortal, e não com palavras.

EQUIPE CACHORRO LOUCO

A Equipe Cachorro Louco (a "Equipe B") é liderada por Hector Molina, um ex-boxeador olímpico que atendeu ao chamado para se tornar um tira quando o prefeito O'Connor convocou cidadãos honestos para recuperar a cidade. É nativo da Zona Sul e não tolera desrespeito às minorias ou às mulheres. Seus homens o respeitam por sua bravura e resistência, mas reclamam de sua falta de senso de humor.

EQUIPE MOEDOR

A Equipe Moedor está em crise após a morte de seu capitão, Britt Daniel. Ele sacrificou sua vida para permitir a evacuação de um prédio cheio de pessoas inocentes durante o ataque de Talos. A equipe espera ser reorganizada sob o comando de um capitão novo em um futuro próximo. Os PJs podem assumir a Equipe Moedor, ou uma quarta equipe pode ser formada para preencher a lacuna.

OUTROS FUNCIONÁRIOS

Além das três equipes de policiais do Esquadrão STAR, a divisão conta também com um pequeno quadro de apoio, formado por técnicos e funcionários administrativos.

O quadro técnico é a cereja do bolo, o mais alto nível para qualquer pessoa que trabalhe na Divisão de Serviços Técnicos do DPFC, mesmo que isso signifique trabalhar com "o Buldogue". Os técnicos do Esquadrão STAR podem brincar com os melhores brinquedos, incluindo o equipamento experimental dos Laboratórios ASTRO e os itens apreendidos de super-criminosos. Naturalmente, o número de casos de ferimentos e baixas em serviço, sem contar o de transformações misteriosas, é muito alto.

Os funcionários administrativos estão sempre ocupados com papelas, preenchendo relatórios e, mais freqüentemente, respondendo aos chamados da comissária, do prefeito, de funcionários municipais e de cidadãos preocupados. O quadro faz o que pode para afastar Maddicks deste tipo de burocracia, porque esta é, provavelmente, a única coisa que o faz perder a cabeça.

MANDÍBULA, MASCOTE DO ESQUADRÃO STAR

Mandíbula é um pastor alemão resgatado de uma rinha de cães pelo policial STAR Orlando Baker. O cão se recuperou, e agora é um membro do Esquadrão, freqüentemente correndo ao lado de carros e vans para o combate ao crime. Tão inteligente quanto qualquer humano, cumpre ordens verbais melhor do que qualquer membro do Esquadrão.

Recentemente, Mandíbula se apaixonou por Wilhelmína, uma cadela chique de exposição, uma fêmea de pastor alemão que foi cam-

peã do concurso do Clube dos Canis da Baía Norte, no ano passado. Apesar de sua condição social (sem pedigree), Mandíbula conseguiu se tornar parte da vida dela. A cadela agora está esperando filhotes. Ainda não se sabe se eles herdarão as habilidades de seu progenitor.

MANDÍBULA

NÍVEL DE PODER 5

For 18	Des 14	Con 14	Int 10	Sab 14	Car 12
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Acrobacia 2 (+4), Concentração 4 (+6), Escalar 4 (+8), Furtividade 2 (+4), Intimidar 6 (+7), Intuir Intenção 6 (+8), Investigar 2 (+2), Lidar com Animais 2 (+3), Notar 5 (+7), Procurar 4 (+4), Profissão (policial) 3 (+5).

Feitos: Agarrar Instantâneo, Armação, Atropelar Aprimorado, De Pé, Derrubar Aprimorado, Empatia com Animais, Luta no Chão.

Poderes: Proteção 2, Super-Sentidos 3 (faro, rastrear, ultra-audição), Velocidade 4.

Combate: Ataque +6, Dano +4 (desarmado), Agarrar +10, Defesa 16 (13 desprevendo), Recuo -2, Iniciativa +2.

Salvamentos: Resistência +4, Fortitude +5, Reflexo +4, Vontade +5.

Desvantagens: Deficiências (não pode falar, não possui mãos, -8 pontos).

Habilidades 22 + Perícias 10 (40 graduações) + Feitos 7 + Poderes 9 + Combate 24 + Salvamentos 8 - Desvantagens 8 = 72 PP.

ARQUÉTIPOS DE SÉRIES POLICIAIS

Para jogadores em uma campanha baseada nas séries policiais da TV, há certos arquétipos que devem ser considerados. O jogador que interpreta um tira pode conferir os arquétipos e escolher um papel apropriado. Os tiras freqüentemente trabalham em duplas. Assim, se algum personagem interpretar o "Tira Certo", encoraje o outro jogador a interpretar um "Cowboy" inseqüente, para gerar um contraste. Cada personagem tem um parceiro, um outro PJ que sempre o acompanha.

Esta lista cobre apenas os tiras urbanos dos seriados. Texas rangers lutadores de caratê, xerifes satânicos e seus subordinados infelizes ou xerifes aparentemente caipiras com seus tenentes negros pertencem a um subgênero separado, a série de tiras rurais.

O POLICIAL DE RUA LACÔNICO

Este indivíduo é um policial ou detetive competente, mas às vezes seria melhor manter a boca fechada. A personificação da calma, nada pode abalar este tira, ou evitar que ele faça uma piadinha de humor negro (muitas vezes inapropriada).

A POLICIAL ARROGANTE QUE ESCONDE SUAS DÚVIDAS

Em um gênero de ficção, dois estereótipos são relacionados muitas vezes às personagens femininas: elas são extremamente competentes e seguras — mais duronas que o mais durão dos homens — mas também normalmente possuem algum segredo que, quando aparece, mostra seu lado sensível.

O TIRA CERTINHO

É fácil reconhecer este tira, porque ele se casou com o manual. Ele o memorizou, e entra em estado de choque quando alguém sugere o descumprimento de algum procedimento.

O COWBOY

O oposto do tira certinho, este tira ama arrombar portas, sacar sua arma e realizar proezas. Ele normalmente não exagera *demais* (o jogador deve ser flexível quando o mestre disser que ele está exagerando).

O TIRA SUJO

Não é um arquétipo para PJs. Este sujeito está à venda. Nas salas de esquadrões particularmente corruptos, este é um segredo que todos sabem, e qualquer um que banque o escoteiro irá se arrepender.

O CAPITÃO PATERNAL

Todo mundo do esquadrão venera o capitão paternal. Ele lida com os problemas de todos, como se fossem seus. Veteranos tratam-no com o respeito de um irmão mais velho, e todo mundo (especialmente as policiais femininas) admiram-no como um pai.

O CHEFE IRADO

Quando o encarregado não comanda o esquadrão como uma família, mas como "tiras rebeldes enfrentando o sistema", o capitão paternal é substituído por este esquentado alívio cômico. Alguns querem arrancar o couro dos PJs. Outros gostam secretamente dos personagens, e lutam para salvar suas carreiras (apesar de nunca admitirem).

O SUBCOMANDANTE AMBICIOSO

Algumas pessoas estão mais interessadas na "carreira" do que no "serviço". Este sujeito está atrás de uma promoção, relaciona-se com a cúpula e não costuma se misturar com policiais de baixa patente. Poucos gostam dele, mas é um inimigo (politicamente) perigoso.

O DETETIVE PSICÓLOGO AMADOR

Este é um investigador de perfis criminais ou um detetive obcecado com o comportamento criminoso. Ele é inevitavelmente atraído por jogos complicados contra suas presas — não importa se queira ou não jogar.

O PEIXE FORA D'ÁGUA

Este tira não é da cidade grande. Talvez seja o xerife de uma cidade do interior, ou um policial estrangeiro excessivamente nervoso (periodicamente, você deve ambientar um jogo em sua terra natal, para que haja as cômicas situações inversas de interpretação).

O TIRA URBANO NATIVO

Normalmente o oposto do peixe fora d'água, este sujeito cresceu na região pobre da cidade, e ainda mantém suas conexões familiares (mesmo que qualquer arquétipo possa possuir um parente trabalhando para os vilões, isto é mais comum para este tira).

O LUNÁTICO INFILTRADO

Este sujeito trabalha disfarçado e infiltrado, normalmente de uma forma extravagante (freqüentemente travestindo-se, trabalhando para a delegacia de costumes, investigando uma rede de prostituição), o que o permite agir de forma meio louca. Ele é o único que não vê problemas nisso. Mesmo assim, há alguma coisa estranhamente adorável nele.

O NOVATO

Este garoto possui duas coisas: imprudência e ideais. Talvez seja o caçula de uma linhagem de policiais conceituados, ou talvez seja um bonitão que nunca teve um revés em sua vida. Este garoto é capaz, mas arrogante, e uma hora ou outra ele vai encarar esta realidade cruel.

O novato psicótico é um subtipo deste arquétipo. Este sujeito parece uma criança meiga mas, sob pressão, reage com uma força trágica e excessiva (normalmente esta variação tem um colapso nervoso, é forçada a passar um tempo afastada, e depois retorna para combater seus demônios, ou então morre tragicamente).

O VETERANO

Um dos arquétipos mais comuns, com inúmeras variações, desde Shaft, da série de mesmo nome, até Sipowicz, de *Nova York contra o Crime*. O que esses personagens têm em comum é sua experiência. Já viram de tudo, e o mundo os deixou esgotados. Alguns aprendem a se ajustar às tragédias que os cercam. Outros tornam-se duros e amargos, deixando-se de preocupar com seus casos ou com as pessoas que protegem. Contudo, um novato pode ser capaz de reacender sua paixão.

Relacionado ao veterano, existe o *veterano psicótico*. De alguma forma, ele esqueceu de tudo que aprendeu nas aulas de prática policial, e normalmente é surpreendido quando seus suspeitos são inocentados no julgamento — claro, quando eles sobrevivem para um julgamento.

Uma versão deste personagem comum nos filmes é o *policial prestes a se aposentar*. É a mesma coisa que dizer que o personagem morrerá de uma forma trágica e violenta, e seus parceiros poderão vingá-lo.

O INTRUSO

Por razões que só o jogador e o mestre sabem, ninguém gosta deste sujeito. Talvez ele tenha envergonhado a força de alguma forma, ou tenha causado a vergonha (ou a morte) de um dos policiais favoritos do esquadrão, ou talvez seja um teórico da conspiração que todo mundo considera maluco. Com sorte, uma pessoa no esquadrão poderá conversar com ele.

O TIRA INFILTRADO

Este sujeito não convive com as pessoas da polícia, porque está envolvido com os vilões. Talvez ele esteja vivendo uma vida glamorosa, fazendo parte do grupo que investiga a rede de prostituição e jogos ilegais, ou talvez esteja lidando com os marginais mais miseráveis (ou, em Freedom City, trabalhando como capanga de um supervilão). Ele confia nos PJs para a manutenção de seu segredo, mas às vezes tem que ser tão inescrupuloso quanto os escroques que está tentando derrubar.

O PROMOTOR DISTRITAL TIRANO

Esta pessoa é um inimigo da polícia, um obstáculo que pode arquivar um caso ou pressionar os PJs a achar mais provas. Freqüentemente as séries policiais terminam com prisões. Nas campanhas com promotores distritais tiranos, os casos vão a julgamento, e às vezes estes solicitam aos PJs mais evidências, para garantir a condenação do juiz. Para causar mais aborrecimentos, eles podem fazer acordos que colocam o marginal de volta nas ruas. Este é um papel normalmente reservado a PNJs.

O SUPER-TIRA IMPROVÁVEL

Este sujeito é a última pessoa que deveria se tornar um tira. Talvez ele seja abertamente gay em um mundo de machões, talvez seja um cara quieto e estudioso, mais inteligente que um professor universitário, ou talvez seja um detetive neurótico e cheio de fobias. De qualquer forma, é peculiar e surpreendentemente competente, o bastante para adquirir o respeito de seus colegas.

O ESQUADRÃO STAR E OS SUPER-HERÓIS

O Esquadrão STAR tem uma relação um pouco desconfortável com os defensores fantasiados de Freedom City. Por um lado, o Departamento de Polícia coopera oficialmente com os super-heróis, especialmente com grupos de boa reputação como a Liga da Liberdade. A administração sabe muito bem que não se pode esperar que tiras comuns combatam em grupos como a Liga do Crime ou o Fator Quatro de igual para igual. Logo, eles precisam de ajuda super-poderosa.

Por outro lado, o Comandante Maddicks *odeia* ter de aceitar ajuda de "amadores" e "civis", mesmo que eles possuam super-poderes ou um quartel-general na órbita da Terra. Muitos tiras compartilham da opinião de Maddicks, de que "os capas" são apenas exibidos com a sorte de ter super-poderes. Claro, são úteis, mas também tomam toda a glória e o crédito dos policiais, além de ignorar intencionalmente os procedimentos policiais quando atuam. Naturalmente, pelo menos uma parte do ciúme destes tiras vem de um desejo de poder fazer as mesmas coisas.

Assim, Maddicks e o Esquadrão STAR não gostam de solicitar ajuda super-poderosa. Contudo, não são estúpidos, e ligam para o Salão da Liberdade ou o Núcleo quando as coisas desabam, fazendo seu melhor para conter as ameaças até a ajuda chegar, e então arrumando a confusão que é deixada para trás. Afinal, o trabalho vem em primeiro lugar, e este é o significado real de ser um tira e um membro da unidade de elite do DPFC.

CAPÍTULO 2: AEGIS

AEGIS, os Defensores da Libertação, o Escudo da Liberdade. Não era dessa forma que as pessoas os chamavam no início de suas atividades, mas às vezes você pode conquistar respeito.

A AEGIS é uma criatura curiosa: uma mistura de investigadores altamente treinados e tropas militares de elite com os armamentos mais pesados no mundo. Sua missão: antiterrorismo. Dentro das fronteiras americanas, a AEGIS é a resposta de seu país para a violência e o crime super-poderosos. Quando uma ameaça super-humana surge para ame-

çar vidas e a liberdade, a AEGIS é a primeira – e freqüentemente a melhor – linha de defesa.

Embora as pessoas mais cínicas às vezes tenham dificuldade de acreditar, os agentes da AEGIS *são* os mocinhos. Para a maioria, eles são patriotas de verdade, prontos a arriscar suas vidas a qualquer momento para proteger a América e seus cidadãos. Em suma, os agentes da AEGIS estão longe da perfeição – mas, até aí, mesmo super-heróis possuem defeitos.

HISTÓRIA DA AEGIS

A história da AEGIS é a história dos conflitos do século XX e do início do século XXI. A organização encarou desafios desde o momento de sua concepção, e nem sempre contra os inimigos da América. A AEGIS também sempre superou todos os obstáculos em seu caminho para manter a segurança nacional.

MEU NOME É JACK, E EU SOU UM PATRIOTA...

Para muitos homens que serviram na Segunda Guerra Mundial, o combate foi um teste moral, em que eles entraram como garotos e emergiram como estandartes vivos da coragem. Um dos homens que permaneceu por mais tempo neste teste foi Jack Simmons, o Ícone da Liberdade, o Patriota. Ele participou de inúmeras batalhas, contra as tropas e os super-vilões nazistas como Nacht-Krieger, Totenkopf e o infame Wilhelm Kantor.

Depois da guerra, Simmons quis perseguir Kantor até seu esconderijo na América do Sul para terminar seu trabalho – lembrava-se de como Nacht-Krieger massacrara os Aliados da Liberdade para encobrir a fuga de Kantor – mas o exército se recusou a acreditar que este escorregadio vilão valeria o esforço. Jack foi transferido para o OSS (órgão de inteligência que antecedeu a CIA), onde trabalhou como agente secreto por vários anos. Ainda cumpria seu papel de super-herói secundariamente, embora Freedom City tenha permanecido tranqüila nos anos do pós-guerra.

Nos anos 50, Simmons participou do sangrento impasse na Coreia. Ele esperava uma vitória rápida; todavia, o que encontrou foram combates cada vez mais amargos e intensos. O Patriota recrutou uma nova equipe de super-humanos e treinou-os como uma força de combate no espírito dos super-heróis da Segunda Guerra. Batizada de Brigada Atômica (pois Simmons esperava que fossem uma alternativa ao uso de armas nucleares), a equipe é hoje um dos grupos de super-heróis esquecidos da história. Após vários sucessos,



quatro membros do grupo foram mortos na fútil tentativa de defender o Reservatório Chosin, em dezembro de 1950. Apesar da dedicação de Simmons, a equipe nunca recobrou sua força total. A Coreia se transformou em um lamaçal onde os super-heróis faziam pouca diferença.

Após o cessar-fogo, o Patriota voltou para os Estados Unidos, onde foi recrutado pela CIA. Infelizmente, outros eventos ocuparam sua vida. Enquanto ele lutava contra comunistas na Ásia, um tipo diferente de

inimigo ameaçava a América. Era a época das audiências do HUAC (comitê que investigava suspeitas de atividade comunista nos EUA), e os super-heróis não estavam imunes ao escrutínio. Uma das pessoas convocadas para depor foi o Soldado Prateado, um antigo membro da Brigada Atômica com inclinações esquerdistas assumidas. Quando o Soldado deixou a audiência e a imprensa afirmou que estava "fugindo para se tornar um super-vilão, pois seu país não queria mais esses heróis", o comitê ordenou sua captura.

Jack tentou interceptar seu volátil companheiro antes que uma tragédia ocorresse, mas um confronto com a mídia provocou um incidente horrível. A arma do Soldado Prateado deu início a um incêndio, resultando na destruição de vários prédios.

Apesar do pedido de Jack por clemência, o HUAC e os policiais locais foram duros. O Soldado Prateado foi desmascarado, e o dramaturgo Todd Montgomery foi condenado a dez anos de trabalhos forçados. A revelação de que membros da "Equipe do Patriota" eram "comunistas destrutivos" intensificou a pressão sobre os super-heróis. Havia até mesmo pedidos para investigar o próprio Patriota e expor a "elite comunista" nas forças armadas. Isto levou ao depoimento do Espectro Escarlate sobre os membros da Liga da Liberdade.

O desmantelamento da Liga da Liberdade desviou a atenção do público para o papel de Jack no processo, mas o Patriota ficou com um gosto amargo na boca. Quando teve de agir contra super-humanos, o sistema não conseguiu lidar bem com isso. A América precisava de uma força de segurança especializada em lidar com

**"NÃO EXISTE 'EU' NOS EUA. EXISTIMOS NÓS, NOS ESTADOS UNIDOS."
– JACK SIMMONS, O PATRIOTA.**

super-humanos, mas que também pudesse estar à altura do que Jack chamava de "inimigos óbvios e perniciosos". Simmons imaginou uma agência que envolveria os maiores talentos das organizações militares e de segurança, que trabalhariam com super-heróis respeitáveis e conceituados para defender o país. Empregando a mesma habilidade estratégica que utilizara para enfrentar nazistas, Simmons idealizou um plano para construir um novo e melhor sistema criminal para super-humanos. Começou usando suas conexões com o exército para selecionar os melhores de cada arma (e das agências de segurança), buscando aqueles que apresentavam iniciativa e competência. "Um soldado com cérebro e um pouco de arrogância é sempre melhor do que um escravo obediente", disse Simmons. Ele não fazia idéia da ironia que iria se mostrar nessas palavras.

Em 1958, o projeto de Simmons começou a render frutos. Ele recebeu permissão da administração de Eisenhower para reunir uma força-tarefa de quarenta agentes para servir em missões especiais. Algumas pessoas riram da idéia. Os oficiais superiores diziam que Simmons havia varrido todas as prisões militares para recrutar os soldados mais insubordinados de cada força. Simmons estava escolhendo homens (e algumas mulheres) que não temiam falar o que pensavam e que costumavam se revoltar contra decisões erradas do comando. Após a reunião desta equipe, seguiram-se dois anos de treinamento intenso.

Em 24 de junho de 1960, a força-tarefa de Simmons foi colocada (por motivos que só faziam sentido para os burocratas) sob a autoridade da Receita Federal. Recebeu o nome de "Agência de Elite Governamental para Intervenção e Supressão", e foi estabelecida no prédio do Tesouro Nacional. Os críticos de Simmons faziam piadas com esse nome, e profetizavam que a sua "brigada de fracassados" não duraria seis meses.

PONTO DE PARTIDA

Entretanto, Simmons havia feito várias manobras decisivas "por trás dos panos" para garantir o sucesso da AEGIS. Primeiro, utilizou seus contatos na CIA e no FBI para recrutar bons profissionais de segurança pública em complemento a seus soldados. A AEGIS teria a melhor inteligência disponível antes de atuar, sempre que possível.

Segundo, usou suas amizades na comunidade dos super-heróis para fazer contato com a nova geração de super-heróis, propondo a eles uma parceria secreta. Agora, Jack prometeu, alguém do governo lutaria pelos direitos dos super-heróis caso ocorresse outra caça às bruxas. O Centurião concordou entusiasticamente e, seguindo seu exemplo, vários outros super-heróis também resolveram colaborar. Dentre esses, um super-herói de Freedom City chamado Escaravelho acabaria se tornando uma ajuda inestimável.

O teste de fogo chegou em 1961, quando a SOMBRA lançou sua primeira Operação Inundação, um plano ambicioso para tomar o controle simultâneo de todas as maiores instituições do mundo ocidental. Os talentos psíquicos do Escaravelho alertaram sobre o perigo iminente, mas ninguém do governo ouviu seus avisos, exceto Jack Simmons. Simmons mobilizou as forças da AEGIS para que protegessem as principais instalações americanas quando o momento chegasse. E, mais importante, contactou amigos das forças armadas de todo o mundo, e colocou a sua reputação em risco para que todos entrassem em alerta vermelho. O ataque da SOMBRA foi ainda mais intenso do que o Escaravelho temia, mas no fim, a AEGIS salvou o dia.

Os investigadores da AEGIS localizaram a mansão do Dr. Jonathan Darke, da SOMBRA, na Virgínia, acreditando que ele era o comandante supremo da SOMBRA. Darke foi morto em um tiroteio durante uma perseguição. O mundo celebrava, e as vozes críticas se silenciaram. Os "Cowboys Antiterroristas" (como a AEGIS foi chamada com escárnio) venceu naquele dia.

A AEGIS foi elogiada, mas não era respeitada em todos os meios. Para silenciar os críticos, Simmons insistiu para que a AEGIS assumisse os casos mais difíceis que pudessem ser encontrados (muitos envolvendo super-vilões e paranormais). Por décadas, a AEGIS combateu muitas organizações bizarras: a Cultura Anti-Horária, a Apocalipse Hoje!, a Sociedade Secreta Inflamatória, a Frente da Liberação Verde (uma sociedade secreta de mutantes de pele verde que sentiam que sua pigmentação os tornava uma "raça" superior), e a Corporação Invisível. Enfrentou criminosos super-humanos como o assassino serial Gêmeos, o catastrófico Homem Explosivo e o misterioso Sr. Infâmia. Os agentes da AEGIS trabalharam ao lado de heróis como Centurião, o Escaravelho, a Liga da Liberdade e a Família Átomo.

Em 1970, a AEGIS expandiu-se para um efetivo de mais de mil pessoas, incluindo um jovem chamado Harry Powers, formado na Universidade de Georgetown. Suas habilidades investigativas, combinadas com sua audácia, rapidamente tornaram-no um dos talentos mais valiosos da agência. A AEGIS também estabeleceu um vínculo com o Canadá e o Reino Unido através da Polícia Montada Canadense e da Scotland Yard para coordenar seus esforços com a Grã-Bretanha e salvar guardas os aliados dos EUA. Suas aventuras ocupavam as manchetes de todo o mundo, e alguns agentes, como o porta-voz da AEGIS Luke Bonham, alcançaram o status de celebridade. Em 1983, a investigação sobre Gêmeos feita por Harry Powers foi adaptada para o cinema no filme Gêmeos e Escorpião, e a série de TV Os Arquivos AEGIS durou quase uma década. Muitos batizaram o período como a era de ouro da agência. Jack Simmons chamava esta cobertura da mídia de "uma enorme dor de cabeça", e concentrou-se em seus deveres.

Nesta época, a SOMBRA era uma ameaça constante. Liderada por uma figura misteriosa chamada Líder Sombrio, a organização terrorista mostrava sua cara constantemente, através de planos sucessivos. Construindo máquinas de controle climático ou erguendo exércitos de zumbis de elite em cemitérios militares, a SOMBRA cutucou constantemente as defesas do mundo ocidental. Eles pareciam ser apenas outra ameaça bizarra, até que Simmons descobriu o dedo mais maligno, e por isso familiar, por trás de suas ações. Apesar de Wilhelm Kantor ter presumidamente enlouquecido e morrido nos anos 50, Simmons quase podia sentir a presença de seu antigo oponente.

Em 1979, o Líder Sombrio lançou a segunda Operação Inundação, desta vez utilizando um exército de clones. Felizmente, a AEGIS estava pronta para eles, e arrasou o exército de clones após o Escaravelho voltá-los uns contra os outros. Infelizmente, os agentes não conseguiram localizar o Líder Sombrio, nem estavam preparados para o seu contra-ataque — a investida dos Filhos de Sobek em Freedom City.

DIVIDIDOS, TOMBAMOS

Quando a notícia do ataque dos Filhos de Sobek chegou à AEGIS, o chefe de operações em Freedom City despachou dois esquadrões de soldados para a Praça Pirâmide. Todos os doze soldados morreram no massacre. Não conseguiram evitar as mortes do Escaravelho e de Tempestade Cerebral, e quando a televisão revelou que o chefe de operações em Freedom City, Luke Bonham, havia se recusado a mandar dois terços de suas forças disponíveis para ajudar na batalha, a Liga da Liberdade foi atingida gravemente.

Bonham defendeu sua decisão, dizendo que a Liga, mentalmente dominada, matara dois esquadrões totalmente equipados da AEGIS em trinta segundos, e que enviar mais agentes nesta ocorrência seria assassinato. O Diretor Simmons apoiou a decisão de Bonham (apesar de muitos agentes da AEGIS discordarem). A demonstração de apoio de Simmons causou uma ruptura nas relações entre a Liga Liberdade e a AEGIS, que reverberou por toda a comunidade de super-heróis.

O CASO GÊMEOS

Na década de 80, um dos mais famosos casos da AEGIS envolveu o assassino serial telepático Gêmeos, que aterrorizou pessoas de Washington a Freedom City. Quarenta e seis pessoas pereceram na matança. As vítimas de Gêmeos eram comandadas telepaticamente a usar máscaras herméticas que as sufocavam (o sufocamento lento produzia uma reação de medo da qual Gêmeos se alimentava). Quando os corpos de suas vítimas eram encontrados, elas estavam trajando máscaras sem face que exibiam o signo astrológico de gêmeos. Suas primeiras vítimas eram irmãos gêmeos. O assassino forçava um deles a assistir indefeso enquanto o outro morria.

Na única vez em que a polícia conseguiu encontrá-lo, ele se mostrou imune aos disparos das armas de fogo. As autoridades temiam que Gêmeos fosse imparável.

A trilha de massacre de Gêmeos atraiu especialistas em combate ao crime de todo o mundo, incluindo a AEGIS, que enviou seu agente novato Horatio (Harry) Powers para desvendar o caso. Powers conseguiu identificar Gêmeos como o adivinho de parques de diversão Stefano Vezini. Quando os poderes de Vezini surgiram, ele matara acidentalmente seu irmão gêmeo Lorenzo, e enlouqueceu. Vezini acreditava que o fantasma de seu irmão possuía-o quando ele matava. A mãe de Vezini era uma mística cigana amarga e manipuladora, que tinha seus próprios problemas de sanidade. Powers localizou primeiro sua mãe. Ela o envenenou e tentou apunhalá-lo, mas Powers disparou sua arma contra ela. Vendo sua mãe morta, Gêmeos teve um acesso de fúria e ameaçou matar três reféns, mas Powers desafiou-o a usar seus poderes telepáticos contra o próprio agente.

Este era o plano de Harry Powers desde o princípio. Graças a uma tecnologia anti-psíquica experimental, Vezini esgotou seus poderes tentando fazer Harry vestir a máscara, o que enfraqueceu as defesas de seu campo de força a um nível que a AEGIS conseguiu derrubar, para então matá-lo. Quatro reféns foram salvos, e a coragem e determinação de Harry foram exaltadas. Harry se tornou o diretor da AEGIS e, apesar de dizer com modéstia que o incidente não foi tão grande, admite para os mais próximos que a sensação de Gêmeos fervilhando em sua cabeça ainda causa pesadelos.

O suplemento *Freedom City* descreve algumas opções e tramas para Gêmeos. Seu destino derradeiro e estatísticas de jogo são deixadas para o mestre desenvolver como desejar.

A morte do Escaravelho foi só o início de tempos sombrios. Por toda a década de 80, organizações anti-super-heróis se espalharam por todos os lados, e um esforço combinado foi feito para manchar a reputação de muitos super-heróis do mundo. Políticos como Franklin Moore foram eleitos em muitas grandes cidades americanas. Algumas destas, incluindo Freedom City, decretaram leis anti-super-heróis draconianas, e a mídia disparava uma retórica furiosa contra os super-heróis. A AEGIS foi isenta da legislação, mas estava sob pressão intensa para caçar qualquer um que violasse o Ato Moore.

Para Jack Simmons, a situação chegava a um ponto intolerável. Ele não esquecera de sua própria carreira de super-herói, nem dos super-heróis que tinham perdido a vida. Também não esquecera da promessa que havia feito, de proteger os super-heróis de outra caça às bruxas. Por trás dos panos, trabalhou para proteger os melhores heróis, aqueles que não haviam se tornado vigilantes. Também pressionou pessoas como Moore e chefões da máfia como August Roman, que estavam por trás de muitos dos problemas. A maior parte de suas tentativas de influenciar foi discreta, e alguns jovens super-heróis começaram a se referir a Simmons como um traidor, e à AEGIS como uma inimiga. As ações brutais de muitos vigilantes, que forçaram a AEGIS a tomar uma atitude contra eles, não ajudaram muito.

Em 1990, o sobrecarregado Diretor Simmons sofreu um ataque cardíaco, que o forçou a se aposentar da AEGIS. Harry Powers foi indicado como seu sucessor com o aval de Simmons. Como um insulto final a seu antigo inimigo, o Líder Sombrio usou a Tapeçaria do Destino para controlar magicamente o QG da AEGIS e ordenar aos amigos mais próximos de Simmons que o caçassem. Simmons, com a ajuda da costureira cega Roz King, tomou controle da Tapeçaria e, numa batalha corpo-a-corpo, arremessou seu arquiinimigo para fora da cabine da fortaleza voadora do Líder Sombrio. Durante este confronto, o vilão alegou ser o antigo inimigo de Simmons, Wilhelm Kantor, mas a investigação subsequente concluiu que ele era na verdade o filho enlouquecido de Kantor, Heinrich, e que seguia uma orientação dada por seu falecido pai.

Se a SOMBRA continuou existindo nos anos seguintes à morte de Heinrich Kantor, não se mostrou abertamente. Com seus maiores inimigos derrotados aparentemente para sempre, Jack Simmons finalmente se aposentou em paz, deixando Harry Powers continuar seu trabalho. A tarefa mais difícil de Powers foi consertar o estrago da relação entre

a agência e a comunidade dos super-heróis. A reaproximação entre os dois chegaria logo, de uma forma que ninguém suspeitava (ou desejava). A situação foi chamada de "Invasão Terminal".

Tropas alienígenas invadiram Freedom City. A AEGIS percebeu rapidamente a extensão da incursão de Ômega em nossa dimensão. O diretor Powers liberou o arsenal de armas de alta tecnologia que mantinha na reserva para uma próxima grande invasão. Luke Bonham, então mais maduro, liderou a primeira geração de unidades com armaduras MAX contra a força invasora. Atormentado durante anos por acusações de covardia, Bonham recusou-se a recuar durante a luta, e morreu encarrando o próprio Ômega, pouco antes da chegada do Centurião na batalha. Assim, o agente Bonham se redimiou de suas atitudes na batalha que levou à morte de Escaravelho. Apesar do que se seguiu, isso não passou despercebido.

O Centurião lutou contra Ômega e enfraqueceu seus poderes, levando-o de volta a sua dimensão, pelo preço de sua própria vida. Os sacrifícios de Bonham e do Centurião ajudaram o público (e muitos dos heróis vigilantes furiosos que se rebelaram contra a AEGIS) a recobrar a razão. Powers (e Jack Simmons, que se recusou a ficar fora da ação mesmo estando preso a uma cadeira de rodas) estavam determinados a aproveitar esta oportunidade.

No funeral do Centurião, dez anos de frustração vieram à tona, e Simmons fez um discurso fúnebre inflamado em que protestou contra "porcarias como o Ato Moore" e as pessoas que o decretaram, a quem chamou de "os piores exemplos da corrupção política". Convocou a América a rejeitar qualquer político que se postasse contra os defensores da população de bem, e declarou que a Liga da Liberdade seria recebida de braços abertos por Freedom City. Conclamou os heróis, para que ficassem ao lado da AEGIS que, ele insistiu, sempre ajudara aqueles que permaneceram como pessoas de bem e nunca se opusera a qualquer herói de escrupulos. Este foi, talvez, o ponto alto da vida de um homem que possuiu mais pontos altos do que qualquer outra pessoa viva.

Na consagração da Estátua do Sentinela, os membros sobreviventes da Liga da Liberdade cumprimentaram Stewart Bonham (filho de Luke Bonham, e um agente novato da AEGIS), simbolicamente reatando as relações entre a AEGIS e a comunidade dos super-heróis. Desde então, a AEGIS e os super-heróis do mundo desfrutaram de uma relação de apoio mútuo positiva (na maioria dos casos).

A AEGIS HOJE

Com o pesadelo da Invasão Terminal deixado para trás, a AEGIS usou sua boa reputação junto ao público e as verbas federais para reconstruir a si mesma como uma instituição forte. Os anos 90 foram bons para AEGIS, e Powers causou um surpreendente impacto positivo como Diretor Sênior, apesar de não ser respeitado em alguns círculos.

Infelizmente, os bons tempos não duraram, e hoje a AEGIS encara vários novos desafios. O primeiro deles é a "Investida da Meia-Noite", o codinome de uma misteriosa onda de assassinatos de agentes da AEGIS. Nos últimos três anos, um criminoso ainda não identificado matou aproximadamente cinquenta agentes. Além da aterrorizante perda de vidas, é um desafio direto para as habilidades da organização em defender a si mesma. Isso também força a AEGIS a recrutar novos agentes mais rápido do que gostaria.

A inatividade da SOMBRA surge como um segundo problema inesperado. A SOMBRA sempre justificou uma cota razoável do orçamento federal para a organização AEGIS, mas com o arquiinimigo sumido, está se tornando mais difícil financiar a agência nos níveis necessários para a vigilância da América. Já houve sinais do reaparecimento da SOMBRA, com Nacht-Krieger como o novo Líder Sombrio, e o centro de pesquisa da AEGIS continua alertando sobre ataques maiores. Entretanto, eles são apenas uma voz na multidão, e alguns acusam a agência de inventar uma nova ameaça da SOMBRA para aumentar seu orçamento.

A postura independente da AEGIS nunca foi popular com o governo. Havia boatos sobre o desdobramento da AEGIS em outras agências governamentais para que fosse regulamentada com mais firmeza, ou sua substituição por uma nova organização chamada Projeto: América, subordinada diretamente ao alto comando do Pentágono. Ainda não se sabe se essa proposta será desenvolvida.

No que diz respeito ao Diretor Powers, administrações e congressos vão e vêm, mas ameaças à América permanecem constantes, e por isso a AEGIS permanecerá vigiando. Seu tempo é gasto em discussões com burocratas fascinados por papeladas, e não há tempo suficiente para fazer seu trabalho (e ele está cada vez mais chegando à conclusão perturbadora de que seu trabalho é lidar com burocratas).

Atualmente, a AEGIS possui boas relações com o público em geral e com a comunidade super-heróica. Harry Powers trabalhou com vários dos mais proeminentes super-heróis e equipes heróicas, e continua fazendo isso. Apesar de alguns agentes da AEGIS se enfurecerem com a idéia de serem relegados à função de "apoio", a maioria segue a linha estabelecida pela agência. Mesmo as relações com a UNÍSSONO melhoraram, embora a AEGIS ainda defenda com ciúmes sua jurisdição sobre assuntos super-humanos nos Estados Unidos.

A AEGIS é, provavelmente, a única organização governamental que acredita que a SOMBRA ainda é uma ameaça. Entretanto, mesmo eles não estão totalmente cientes do tamanho da ameaça. Pelo menos não ainda (veja o **Capítulo 5** para mais detalhes).

ESTRUTURA DA AEGIS

A AEGIS é uma divisão do Departamento do Tesouro (assim como o Serviço Secreto), mas efetivamente possui autonomia total. Oficialmente sediada no Prédio do Tesouro em Washington, seu real núcleo de operações é o Edifício Espada, em Baltimore, Maryland, em um subterrâneo grande e fortificado.

Atualmente, existem mais de 8.500 funcionários servindo à organização, incluindo 6.200 agentes de campo. Os agentes são recrutados das forças de segurança pública, das forças especiais militares e dos serviços de inteligência. O programa Escudo Americano da AEGIS é uma exceção à regra: todo ano, quarenta estudantes do ensino médio, escolhidos dentre os mais brilhantes da nação, competem em um campo de treinamento desgastante pela atenção dos recrutadores da AEGIS. Aqueles que são bem-sucedidos em atingir os padrões físicos e mentais recebem uma bolsa de estudos da AEGIS nas melhores universidades americanas, em troca de uma futura carreira como "Cowboy Antiterrorista".

De tempos em tempos, um recruta é tão impressionante que se junta à agência logo após sair do ensino médio. Esses agentes estão frequentemente distantes do nível desejado, mas com um pouco de experiência e aconselhamento, podem se tornar alguns dos melhores da AEGIS.

A agência não possui sua própria academia, mas mantém convênios formais em várias universidades e academias militares americanas. Infelizmente, alguns dos melhores e mais brilhantes membros dessas associações estudantis foram atacados recentemente (pela SOMBRA, obviamente — o Líder Sombrio se refere a esses ataques como "um pouco de prevenção"), forçando a AEGIS a repensar o programa. Por serem, para todos os efeitos, cadetes da AEGIS, alguns membros dessas associações estão se reunindo para enfrentar a ameaça e provar que são dignos do Escudo da Liberdade.

Algumas escolas de ensino fundamental possuem o programa "AEGIS Júnior", que educa as crianças sobre suas responsabilidades civis. Este programa se concentra em angariar fundos dinheiro para ajudar vítimas jovens de violência super-humana, crianças que perderam suas casas durante invasões extra-dimensionais e vítimas de outras tragédias.

A agência AEGIS possui três divisões: a Divisão de Agentes (o braço militar de defesa), a Divisão de Comando (o braço da inteligência e da administração local) e a Diretoria (a burocracia que supervisiona a organização inteira). Os membros de mais alta patente de uma divisão podem dar ordens para os de mais baixa patente da mesma divisão. Os

DIVISÕES DA AEGIS

GRADUAÇÕES EM BENEFÍCIO	DIVISÃO DE AGENTES	DIVISÃO DE COMANDO	DIRETORIA	BÔNUS DA AGÊNCIA
1	Agente Júnior	Analista Júnior	Estagiário	+0
2	Agente	Analista	Auxiliar	+1
3	Agente Especial	Administrador Júnior	Auxiliar Sênior	+2
4	Agente Sênior/Oficial Tático	Administrador	Diretor-assistente	+3
5	Capitão	Administrador-chefe	Diretor	+4
6	(Nenhum)	(Nenhum)	Diretor Sênior	+5

membros da Divisão dos Agentes não podem dar ordens para ninguém de outras divisões. Membros de maior ou igual escalão da Divisão de Comando podem dar ordens aos membros da Divisão de Agentes, e membros de maior ou igual escalão da Diretoria podem dar ordens aos membros da Divisão de Comando. A maioria dos personagens jogadores pertencerá à Divisão de Agentes.

O diretor sênior é o líder de toda a organização. Atualmente, este é Harry Powers. Um diretor especial é o contato oficial da organização com o Congresso e o Conselho de Segurança Nacional.

A AEGIS também possui a Seção de Tecnologia para realizar pesquisas de novos veículos e armas, como a armadura Super-MAX. Possui também a Seção de Projetos Especiais, que é um eufemismo da agência para investigações sobrenaturais. A Seção de Tecnologia, comandada pela Dra. Doris Volk, é sediada em Concord, New Hampshire, mas muitos de seus projetos foram terceirizados para os Laboratórios ASTRO. A Seção de Projetos Especiais, comandada por Damantha DeMaurier, também possui laços com Freedom City há dez anos, desde que a agência comprou secretamente a antiga Casa Gerber, na Colina da Lanterna,

para usar como base de operações. Essas terras jazem sobre um nexo de poder místico, e a AEGIS serve como um guardião dessas forças, que podem ser liberadas se caírem nas mãos erradas.

RELACIONAMENTOS

A AEGIS mantém boas relações com a maioria das outras agências de segurança americanas, especialmente o FBI e o Serviço Secreto. O Pentágono, por outro lado, considera seus membros loucos inconseqüentes, e ressentem-se por não poder controlá-los (ou por não possuir influência na agência). Muitos comandantes de campo, sabendo apreciar os antecedentes militares de muitos agentes da AEGIS, são mais respeitosos e cooperativos. Todavia, as duas burocracias não se entrosam bem. Uma situação similar existe entre a AEGIS e a CIA.

A AEGIS mantém um bom relacionamento com a UNÍSSONO, devido em grande parte ao respeito e à amizade entre seus comandantes. Muitos agentes, por outro lado, vêem os colegas da outra agência com suspeita e desconfiança. Às vezes, surge uma rivalidade intensa quando os agentes são forçados a trabalhar em conjunto.

RECURSOS DA AEGIS

A AEGIS é uma organização com muitos recursos (na verdade, alguns congressistas dizem que são recursos *demais*, e gostariam de limitá-los), que podem significar a diferença entre a vida e a morte.

Além dos equipamentos listados neste livro, a AEGIS também tem acesso a outros dispositivos, listados no **Capítulo 3** do suplemento importado *Freedom City*.

EQUIPAMENTO

Um agente típico da AEGIS possui um subsídio para Equipamento, que pode ser utilizado de diversas formas. A seguir estão alguns pacotes para os arquétipos principais.

AGENTE DA AEGIS (EQUIPAMENTO 3, 15 PONTOS)

Algemas (1 ponto), armadura corporal (**Proteção 2**, 2 pontos), comunicador (1 ponto), pistola energética (**Raio 5**, 10 pontos), multiferramenta (1 ponto).

INVESTIGADOR DE CAMPO DA AEGIS (EQUIPAMENTO 4, 20 PONTOS)

Algemas (1 ponto), armadura corporal (**Proteção 2**, 2 pontos), comunicador (1 ponto), máquina fotográfica (1 ponto), *palmtop* (1 ponto), pistola energética (**Raio 5**, 10 pontos), kit do investigador (2 pontos), multiferramenta (1 ponto), vassoura (1 ponto).

COMANDO DA AEGIS (EQUIPAMENTO 5, 25 PONTOS)

Algemas (1 ponto), armadura corporal (**Proteção 2**, 2 pontos), binóculos (1 ponto), comunicador (1 ponto), fuzil energético (**Raio 8**, 16 pontos), máscara de gás (1 ponto), multiferramenta (1 ponto), óculos contra ofuscamento (1 ponto), óculos de visão noturna (1 ponto).

ARSENAL DA AEGIS

Os agentes da AEGIS podem não possuir poderes super-humanos, mas a força dos armamentos no seu arsenal torna-os um desafio para muitos vilões. O arsenal da liberdade contém um grande número de armas e veículos, que podem ser pegos (ou requisitados) por agentes que queiram cumprir a missão.

A disponibilidade das armas está sujeita ao tamanho da base local. Armas experimentais e veículos militares pesados provavelmente existem apenas em instalações com um grande número de agentes. A disponibilidade está a critério do mestre — mas se alguém gastar um ponto heróico, bem... Pode ser surpreendente o que aquele outro agente conseguiu encontrar no campo, algumas missões atrás.

ARMAMENTO PADRÃO DA AEGIS

CLASSIFICAÇÃO	TIPO DE ARMA
Águia	Pistola energética
Águia dourada	Fuzil energético
Pássaro trovejante	Canhão pesado energético
Hoplita	Fuzil autoenergético
Serpente	Fuzil de rede
Louis	Pistola tranqüilizante
Dempsey	Fuzil tranqüilizante
Coruja-do-campo	Pistola sônica
Mocho	Fuzil sônico
Paladino	Pistola laser
Cavaleiro	Fuzil laser
Lanterna	Fuzil luminoso
MAX	Traje de combate

ARMAMENTO EXPERIMENTAL DA AEGIS

CLASSIFICAÇÃO	TIPO DE ARMA
Maldição	Fuzil sanguessuga
Ciclope	Fuzil inercial
Basilisco	Fuzil paralisante
Caribdis	Fuzil vertiginoso
Repressor	Fuzil gravitacional

Perceba que usar armas capturadas como troféus vai contra as normas da AEGIS, e é uma infração sujeita a 30 dias de cadeia e uma reprimenda. Muitos agentes fazem isso mesmo assim. Alguns centros de operações exibem armas capturadas (desarmadas) em um saguão ou em uma sala de troféus, junto com as fotos de inimigos importantes capturados ou mortos.

ARMAS DA AEGIS

Todos os armamentos militares modernos convencionais estão disponíveis no arsenal da AEGIS. Além deles, as armas de quadrinhos podem ser pegadas ou requisitadas por agentes em busca de algo um pouco diferente.

ARMAS EXPERIMENTAIS

As armas a seguir são experimentais. Podem ser fornecidas aos agentes de acordo com o critério do mestre, mas estão sujeitas a defeitos e falhas. Agentes que peguem armas experimentais sem a permissão do comandante estão procurando problemas. Nenhuma outra arma pertence ao arsenal regular da AEGIS, embora um personagem que gaste um ponto heróico possa ter acesso a outras tecnologias da agência, desde que o mestre as permita na campanha.

VEÍCULOS DA AEGIS

Apesar do efetivo de agentes da AEGIS ser sua arma mais poderosa, um hangar cheio de blindados de combate e helicópteros também ajuda. Veículos pessoais como carros, motocicletas, picapes ou furgões são considerados parte do equipamento normal de um agente. Os PJs não precisam pagar pontos por eles. A AEGIS também sempre permite aos agentes conduzir vans reforçadas, se houver algum vilão que precisa ser detido, e uma van de vigilância é padrão nas campanhas.

VEÍCULOS DA AEGIS

CLASSIFICAÇÃO	TIPO DE VEÍCULO
Crocodilo	Hovercraft blindado (apenas em portos)
Falcão caçador	Motocicleta de combate
Dragão	Helicóptero de ataque
Gerifalte	Motocicleta voadora
Martim-pescador	Lancha de corrida de combate (apenas em portos)
Rapina	Blindado de combate voador
Gavião	Helicóptero de ataque dobrável
Falcão Navalha	Caça dobrável VSTOL
Condor-rei	Caça

Outros veículos comuns (carros esportivos, limusines, ônibus, jetskis, trenós de neve motorizados e caminhões) não fazem parte da frota normal da agência. Em situações nas quais a necessidade de um veículo de fachada é evidente, a AEGIS encontra uma maneira de fornecê-lo a seus agentes. Entretanto, os agentes devem pagar pontos de equipamento por quaisquer veículos além daqueles listados anteriormente. Por



exemplo, se os agentes querem formar uma força-tarefa para investigar a atividade de supervilões nas corridas de rua e na indústria de carros esportivos de alta performance, podem receber os veículos necessários — entretanto, devem gastar pontos de equipamentos por eles.

Às vezes, uma missão importante exige que a AEGIS saque as armas grandes. Apesar de certos burocratas odiarem isso, uma condição vermelha (ou pior) autoriza a AEGIS a esvaziar os depósitos, para que os agentes possam defender a cidade.

TRAJES DE COMBATE

Com certeza, os equipamentos mais impressionantes e característicos da tecnologia da AEGIS são as armaduras MAX e Super-MAX. Todos os agentes da AEGIS são treinados para utilizar a armadura MAX, enquanto as Super-MAX são reservadas aos veteranos. Ambas foram projetadas e construídas pela equipe de tecnologia da AEGIS, liderada pela Dra. Doris Volk. Partes dos trajes são fabricadas no exterior, mas a construção final é inspecionada nas instalações da AEGIS em Maryland, com uma instalação reserva localizada na base de em Freedom City.

ARMADURA MAX

DISPOSITIVO

Dispositivo 11 (difícil de perder): **Comunicação 4** (rádio), **Força Aumentada 10**, **Imunidade 9** (suporte vital), **Proteção 7** (Impenetrável), **Raio 7** (*Poderes Alternativos: Armadilha 7, Pasmarr 7* [visual]), **Super-Sentidos 1** (visão na penumbra).

Custo: 44 pontos de poder.

ARMADURA SUPER-MAX

DISPOSITIVO

Dispositivo 14 (difícil de perder): **Comunicação 4** (rádio), **Força Aumentada 10**, **Imunidade 9** (suporte vital), **Proteção 9** (Impenetrável), **Raio 9** (*Poderes Alternativos: Armadilha 9, Pasmarr 9* [visual]), **Super-Sentidos 1** (visão na penumbra), **Super-Força 4**.

Custo: 56 pontos de poder.

QUARTÉIS-GERAIS DA AEGIS

Nenhuma organização pode sobreviver sem fortalezas, e os oponentes da AEGIS possuem defesas igualmente resistentes.

Os quartéis-gerais da AEGIS (chamados oficialmente de "Centros de Operações" ou "COs") podem ser encontrados na maioria das cidades americanas, em todos os estados. Até mesmo cidades medianas e remotas possuem pequenas bases, embora as construções mais fortificadas só possam ser encontradas, em geral, nas metrópoles. Conectadas por uma rede de computadores inviolável, essas bases trabalham em conjunto com as demais para formar o verdadeiro escudo da AEGIS, as fortalezas dos defensores da liberdade americana.

QGS SATÉLITES DA AEGIS

Mesmo em cidades sem uma base, a AEGIS costuma alugar um escritório para alguns membros, normalmente operando em conjunto com a polícia e o governo locais, ou (em último caso) em um escritório do governo como o centro de recrutamento do exército. Estes escritórios, conhecidos como QGs satélites, servem como base de operações para um pequeno grupo de investigadores e agentes de campo. Seu trabalho é obter informações locais para a AEGIS e estar prontos para apoiar agentes da AEGIS que visitem a cidade. Na ausência de super-heróis e de um esquadrão especializado anti-super-humanos, esses agentes ocasionalmente precisam arriscar a vida contra um supervilão.

QG SATÉLITE AEGIS

QUARTEL-GENERAL

Resistência: 5; Tamanho: Mínimo; Adicionais: comunicações, garagem, rede de computadores, sistema anti-incêndio, sistema de segurança.

Efetivo de Agentes: 1 comandante (comando brutamontes), 1 esquadrão (5 agentes da AEGIS), 2 investigadores.

Veículos: caminhão de contenção de super-humanos, 2 motocicletas de combate, 1 armadura MAX.

Custo: Habilidades -1 + Adicionais 5 = 4 PP.

BASE DA AEGIS PEQUENA

As bases pequenas da AEGIS são localizadas na maioria das cidades americanas. Diferente das bases satélites, possuem agentes postados permanentemente, e há uma equipe de agentes disponível todo o tempo (em turnos de oito horas). Os agentes vivem provavelmente em uma casa ou apartamento em algum lugar da cidade onde se passa a campanha, mas há espaço na base para os agentes dormirem quando estão descansando no meio longos períodos de serviço.

BASE DA AEGIS PEQUENA

QUARTEL-GENERAL

Resistência: 5; Tamanho: Pequeno; Adicionais: alojamentos, comunicações, enfermaria, garagem, hangar, oficina, rede de computadores, sistema anti-incêndio, sistema de segurança.

Efetivo de Agentes: 1 comandante (comando brutamontes), 3 esquadrões (15 agentes da AEGIS e 3 comandos brutamontes), 4 a 6 investigadores de campo, 1 técnico de laboratório, 4 a 6 funcionários administrativos.

Veículos: caminhão de contenção de super-humanos, 4 motocicletas de combate, 2 motocicletas voadoras, 1 helicóptero de ataque dobrável, 2 armaduras MAX, 1 armadura Super-MAX.

Custo: Habilidades 0 + Adicionais 9 = 9 PP.

BASE DA AEGIS GRANDE

Em regiões metropolitanas maiores, a AEGIS ocupa grandes seções de imensos prédios públicos ou pequenos prédios próprios (o que é normalmente uma necessidade, devido às celas de detenção). A AEGIS classifica como base principal uma base capaz de enviar a campo pelo menos dois esquadrões de seis homens a qualquer momento, e tenha seis esquadrões de dois investigadores ocupados ao mesmo tempo. É exigido que metade das equipes de combate esteja na base em seus momentos de folga.

BASE DA AEGIS GRANDE

QUARTEL-GENERAL

Resistência: 10; Tamanho: Grande; Adicionais: alojamentos, biblioteca, celas de detenção, comunicações, enfermaria, garagem, ginásio, hangar, laboratório, oficina, rede de computadores, simulador de combate, sistema anti-incêndio, sistema de força, sistema de segurança.

Efetivo de Agentes: 1 comandante (comandante durão), 7 esquadrões (35 agentes da AEGIS e 7 comandos brutamontes), 12 a 15 investigadores de campo, 1 treinador de combate (especialista em artes marciais), 2 a 3 analistas de defesa, 4 a 6 nerds de laboratório, 2 a 3 funcionários da oficina (mecânicos), 1 engenheiro de combate, 4 a 6 funcionários administrativos.

Veículos: 2 caminhões de contenção de super-humanos, 6 motocicletas de combate, 6 motocicletas voadoras, 3 helicópteros de ataque dobráveis, 2 lanchas de corrida de combate (em cidades portuárias), 1 blindado de combate voador, 1 caça dobrável VSTOL, 6 armaduras MAX, 3 armaduras Super-MAX.

Custo: Habilidades 3 + Adicionais 15 = 18 PP.

BASE MILITAR DA AEGIS

A AEGIS não pode estocar grandes quantidades de equipamentos militares pesados em centros urbanos. Assim, muitas vezes cidades grandes possuem em suas adjacências uma base militar, projetada primariamente para testar equipamento e enviar reforços rapidamente para as bases da AEGIS nas cidades próximas em emergências. Concentram-se em equipes táticas, não em investigadores. Estas não são bases militares grandes como a base dos fuzileiros navais em Camp Pendleton. São construídas em áreas de 100 a 200 acres, incluindo uma pista de pouso. Há seis bases militares da AEGIS nos Estados Unidos (incluindo uma a 30 milhas a sudoeste de Freedom City).

BASE MILITAR DA AEGIS

QUARTEL-GENERAL

Resistência: 10; *Tamanho:* Colossal; *Adicionais:* alojamentos, biblioteca, celas de detenção, comunicações, enfermaria, garagem, ginásio, isolada, hangar, laboratório, oficina, praça de armas, rede de computadores, simulador de combate, sistema anti-incêndio, sistema de defesa, sistema de força, sistema de segurança.

Efetivo de Agentes: 1 comandante (comandante durão), 7 esquadrões (35 agentes da AEGIS e 7 comandos brutamontes), 6 a 8 investigadores de campo, 1 treinador de combate (especialista em artes marciais), 2 a 3 trabalhadores de oficina (mecânicos sujos de graxa), 1 engenheiro combatente, 15 a 25 auxiliares administrativos.

Veículos: 1 caminhão de contenção de super-humanos, 5 blindados de combate, 5 helicópteros militares, 5 caças, 2 blindados de combates voadores, 6 armaduras MAX, 3 armadura Super-MAX.

Custo: Habilidades 6 + Adicionais 18 = 24.

BASE SECRETA DA AEGIS

Embora a AEGIS não seja uma organização secreta, há vantagens em ter bases escondidas. Embora estas bases não sejam voltadas para combate pesado, podem ser usadas por agentes infiltrados, ou como ponto de reagrupamento caso uma base pública seja dominada pelo inimigo.

BASE SECRETA DA AEGIS

QUARTEL-GENERAL

Resistência: 5; *Tamanho:* Pequeno; *Adicionais:* alojamentos, comunicações, enfermaria, garagem, hangar, fachada, oficina, rede de computadores, sistema anti-incêndio, sistema de segurança.

Efetivo de Agentes: 1 comandante (mestre de espíões), 1 esquadrão (5 agentes da AEGIS e 1 comando brutamontes, fingindo ser seguranças), 4 a 6 investigadores de campo, 1 nerd de laboratório, 4 a 6 auxiliares.

Custo: Habilidades 0 + Adicionais 10 = 10 PP.

EFETIVO DA AEGIS

A AEGIS é o protótipo das campanhas de agentes de ação. É recomendado que os personagens comecem no nível padrão de agentes de ação (NP 5). Os personagens podem usar os pontos de equipamento compartilhados da equipe para adquirir trajes como a armadura MAX, embora as armaduras Super-MAX não devam estar disponíveis no início da campanha (deixem que os heróis as conquistem com esforço).

Os personagens são recrutas idealistas e patriotas, endurecidos pela batalha, vindos dos mais diversos estilos de vida e de todas as partes do país com um propósito em comum: defender a nação de inimigos super-humanos. Inteligente, capaz, versátil, engenhoso e às vezes um pouco implacável, um agente típico da AEGIS, a linha de frente da América, possui as características descritas a seguir.

AGENTE DA AEGIS BÁSICO

Este arquétipo representa um agente oriundo de um serviço de inteligência, com treinamento de combate básico. Não é o melhor dos lutadores (use o comando brutamontes do **Capítulo 1** para esse papel) ou o melhor investigador (use o investigador de campo), mas é bem treinado. Este agente é um patriota competente com habilidades variadas, que ama seu país e está disposto a arriscar a vida para protegê-lo.

O agente da AEGIS básico é um personagem de nível de poder 4, com quatro pontos não-gastos, disponíveis para personalização, usando-se 15 pontos de poder por NP, ou vinte e quatro pontos não-gastos usando-se 20 pontos de poder por NP. Todos os agentes possuem as características listadas, a menos que haja uma razão para que isso não ocorra (por exemplo, um agente que ficou aleijado no campo e foi realocado para uma função administrativa porque ficou com Destreza baixa).

Os arquétipos da seção **Coadjuvantes** podem ser usados para representar especialistas, especialmente o ás da aviação, o engenheiro de combate, o franco-atirador, o mecânico e o médico de campo.

Agentes avançados utilizam os arquétipos do **Capítulo 1**. Um comandante normal é provavelmente um comandante durão ou um mestre de espíões, enquanto que outros agentes de elite podem empregar os arquétipos do **Capítulo 6** (provavelmente exigindo um pouco de customização para se encaixar nos padrões da agência).

AGENTE DA AEGIS BÁSICO

NÍVEL DE PODER 4

For 10	Des 12	Con 13	Int 15	Sab 14	Car 10
---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------

Perícias: Acrobacia 2 (+3), Blefar 2 (+2), Computadores 2 (+4), Conhecimento (atualidades) 2 (+4), Conhecimento (ciências comportamentais) 3 (+5), Conhecimento (educação cívica) 2 (+4), Conhecimento (manha) 2 (+4), Conhecimento (tática) 2 (+4), Diplomacia 3 (+3), Dirigir 4 (+5), Escalar 2 (+2), Furtividade 2 (+3), Intimidar 4 (+4), Investigar 6 (+8), Nadar 2 (+2), Notar 4 (+6), Obter Informação 4 (+4), Procurar 4 (+6), Profissão (agente) 3 (+5), Sobrevivência 1 (+3).

Feitos: Benefício (hierarquia) 1, Equipamento 3, Foco em Ataque (à distância), Rolamento Defensivo 1, Trabalho em Equipe.

Combate: Ataque +3 (corpo-a-corpo), +4 (à distância), Dano +0 (desarmado), Agarrar +3, Defesa 14 (12 desprevénido), Recuo -2, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +4 (+3 desprevénido, +1 sem armadura), Fortitude +4, Reflexo +1, Vontade +6.

Habilidades 14 + Perícias 14 (56 graduações) + Feitos 7 + Poderes 0 + Combate 14 + Salvamentos 7 = 56 PP.

A AEGIS EM FREEDOM CITY

Desde sua fundação, a AEGIS tem uma presença forte em Freedom City. Muitas pessoas chegam a pensar que Freedom City é o *verdadeiro* quartel-general da organização — e estão certas. Jack Simmons, nunca tendo sido muito apegado a Washington, enxergava Freedom City como a linha de frente da guerra contra os inimigos de seu país, e insistiu que sua organização tivesse uma presença marcante na cidade das capas e máscaras enquanto fosse necessário, trabalhando lado a lado com os super-heróis locais enquanto o país precisasse.

Mais de quarenta anos depois, a decisão de Simmons mostrou-se sábia. Freedom City parece fazer aflorar as melhores qualidades dos homens e mulheres que vestem o uniforme da AEGIS.

Um legado de desconfiança ainda persiste em algumas áreas de Freedom. Os agentes da AEGIS abusaram de sua autoridade frente aos agentes da lei locais vezes demais, e isso gerou rancor. Alguns policiais do Esquadrão STAR sentem um prazer sádico em enganar os membros da AEGIS para tirá-los do caminho. A relação entre a Liga da Liberdade e a AEGIS é igualmente complicada. Colaboram freqüentemente entre si, mas ambas as organizações suspeitam uma da outra, e permanecem em alerta constante.

STEWART BONHAM

Stewart “Rock Star” Bonham assumiu recentemente o posto de administrador chefe do Centro de Operações de Freedom City, comandando as forças da AEGIS na região. Bonham é famoso por ser filho do lendário agente da AEGIS Luke “Duque” Bonham, que perde apenas para o Diretor Powers no quesito “atos de bravura”. Criado desde a infância para ser o agente perfeito, Stewart se juntou à organização e descobriu-se sempre à sombra (muito grande) de seu pai. Contudo, como ele já disse uma vez, “para a AEGIS, sombras são moleza”.

STEWART “ROCK STAR” BONHAM

NÍVEL DE PODER 6

For 16	Des 16	Con 18	Int 15	Sab 13	Car 18
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Acrobacia 4 (+7), Arte da Fuga 2 (+5), Blefar 7 (+11), Cavalgar 2 (+5), Computadores 6 (+8), Conhecimento (atualidades) 5 (+7), Conhecimento (ciências comportamentais) 6 (+8), Conhecimento (manha) 2 (+4), Conhecimento (tática) 5 (+7), Desarmar Dispositivo 4 (+6), Diplomacia 6 (+10), Dirigir 2 (+5), Escalar 4 (+7), Furtividade 6 (+9), Intimidar 6 (+10), Intuir Intenção 7 (+8), Investigar 5 (+7), Medicina 2 (+3), Nadar 3 (+6), Notar 6 (+7), Obter Informação 6 (+10), Performance (canto) 4 (+8), Performance (instrumentos de corda) 6 (+10), Pilotar 2 (+5), Prestidigitação 4 (+7), Procurar 7 (+9), Sobrevivência 5 (+6).

Feitos: Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Agarrar Preciso, Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Atraente, Atropelar Rápido, Avaliação, Bem-Relacionado, Benefício (hierarquia) 5, Bloquear Aprimorado, Contatos, Crítico Aprimorado (pistola), Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Equipamento 5, Evasão 2, Inspirar 3, Liderança, Luta no Chão, Mira Aprimorada, Rolamento Defensivo 2, Saque Rápido 2, Sem Medo, Tiro Preciso, Trabalho em Equipe 2.

Combate: Ataque +5, Dano +3 (desarmado), Agarrar +8, Defesa 15 (12 desprevendo), Iniciativa +3.

Salvamentos: Resistência +6 (+4 desprevendo), Fortitude +9, Reflexo +10, Vontade +8.

Habilidades 36 + Perícias 31 (124 graduações) + Feitos 40 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 19 = 146 PP.

Bonham é jovem, impetuoso, atlético e bonito, e o apelido “Rock Star” não está muito longe da sua imagem pública. Ele ama os holofotes, e às vezes aparece no *Bom-Dia Freedom* para falar sobre segurança urbana. Promove sua imagem, e até mesmo já se apresentou com algumas bandas de rock famosas, tocando sua guitarra — embora nem sempre com o objetivo de aumentar sua fama. Certa vez, pulou em uma “roda punk” para derrubar um terrorista que planejava explodir o concerto. Os tablôides sugeriram ligações românticas com inúmeros super-humanos disponíveis, desde a Sereia até Johnny Foguete (ele chegou a namorar alguns deles, mas nunca responde sobre assuntos tão pessoais).

Ninguém o considera chato. As pessoas odeiam-no ou seguem-no até o inferno (certa vez, não apenas como figura de linguagem). É um erro interpretar seu estilo como uma falta de respeito à AEGIS, mesmo quando seus excessos fazem a pressão de Harry Powers subir. A única coisa que realmente o irrita é um agente que não leva a missão a sério.

Stewart é um homem simpático na casa dos 30 anos, com cabelos castanhos claro, olhos azuis cintilantes e um corpo atlético. Fora de serviço, muitas vezes veste roupas do time de hóquei Freedom Blades, normalmente a camisa nº 19, do capitão Brent Ironwood (um amigo de infância que morreu em um acidente de carro há oito anos, logo após atingir o estrelato na Liga Nacional de Hóquei).

OUTROS AGENTES

Outros agentes importantes da AEGIS em Freedom City incluem o subcomandante de Bonham, Michael Hughes, um tipo sério que é o oposto de seu chefe. Os dois formam uma equipe forte, mas há um ressentimento entre eles. Vários anos atrás, Hughes permitiu involuntariamente que sua então namorada, uma agente da Subversão chamada Hilda Reinholdt, roubasse segredos da AEGIS. Hughes foi rebaixado e, quando chegou o momento de um novo diretor da AEGIS ser escolhido, Bonham foi a opção. Aos olhos de Hughes, Bonham roubou seu cargo.

Existem dois amigos próximos e confidentes vigiando Hughes: uma é a Rita “Dinamite” Reznor, uma agente tática implacável, uma das agentes femininas mais celebradas do mundo todo — entre todas as agências. O outro é Alex Vezini, sobrinho do famoso Gêmeos. Como seu tio, Alex é um telepata (limitado), mas não sofre da doença mental que parece ligada a sua família (pelo menos não por enquanto).

O chefe não-oficial dos detetives, líder da divisão de investigação da AEGIS em Freedom City, é Connor Wayne, um brilhante e excêntrico ex-inspetor da Scotland Yard. Infelizmente, ele está se recuperando de ferimentos na cabeça sofridos após uma tentativa de assassinato por agentes da SOMBRA. Em sua ausência, o posto é ocupado pela entusiasmada legista transformada em detetive Sierra Howell.

Powers, Bonham, Hughes, Reznor, Vezini, Wayne e Howell formariam uma equipe impressionante sozinhos. Mas, além de muitos agentes totalmente habilitados, Freedom City possui duas pessoas especiais que fornecem um apoio técnico valioso (e às vezes perigoso).

DRA. DORIS VOLK

O cérebro da Seção de Tecnologia da AEGIS, Doris Volk é uma engenheira brilhante e uma das poucas pessoas já apadrinhadas por Dédalo, tendo trabalhado como sua protegida. Volk abandonou Dédalo em 1997 para conquistar seus próprios objetivos, mas ele solicitou à AEGIS que a empregasse. Os dois permaneceram próximos, e alguns temem que ela seja na verdade os olhos e ouvidos de Dédalo dentro da AEGIS. Entretanto, Harry Powers não parece se preocupar. Viciada em trabalho,

DRA. DORIS VOLK**NÍVEL DE PODER 4**

For 10	Des 12	Con 15	Int 22	Sab 15	Car 12
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Blear 4 (+5), Computadores 9 (+15), Concentração 6 (+8), Conhecimento (ciências biológicas) 4 (+10), Conhecimento (ciências da terra) 6 (+12), Conhecimento (ciências físicas) 9 (+15), Conhecimento (cultura popular) 6 (+12), Conhecimento (tecnologia) 9 (+15), Desarmar Dispositivo 6 (+12), Diplomacia 7 (+8), Intimidar 9 (+10), Intuir Intenção 4 (+6), Investigar 2 (+8), Medicina 6 (+8), Notar 6 (+8), Obter Informação 9 (+10), Ofício (eletrônica) 8 (+14), Ofício (mecânica) 8 (+14), Ofício (química) 6 (+12), Pesquisar 8 (+14), Prestidigitação 6 (+7), Procurar 2 (+8).

Feitos: Bem-Informado, Bem-Relacionado, Benefício (hierarquia) 6, Contatos, Equipamento 5, Ferramentas Improvisadas, Inventor, Memória Eidética, Sem Medo.

Combate: Ataque +3, Dano +0 (desarmado), Agarrar +4, Defesa 16 (13 desprevenida), Recuo -1, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +2, Fortitude +8, Reflexo +2, Vontade +8.

Desvantagens: Deficiência (excesso de peso, -1 ponto).

Habilidades 26 + Perícias 35 (140 graduações) + Feitos 18 + Poderes 0 + Combate 18 + Salvamentos 13 - Desvantagens -1 = 109 PP.

Volk desenvolveu a armadura Super-MAX, e está liderando o desenvolvimento de uma nova geração de trajes de combate. Alguns chamam este projeto de "Super-Ultra-Mega-MAX", para irritá-la. Volk disse que ninguém deve esperar por um protótipo em breve.

Filha de uma família de fazendeiros que fugiram da Alemanha antes da Segunda Guerra Mundial, Doris foi criada sob a égide da ética calvinista do trabalho. Ela é, talvez, a chefe mais exigente da AEGIS e, embora os resultados sejam bons, ela cobra muito da equipe de pesquisa. Os funcionários da Dra. Volks têm a maior taxa de rotatividade, e alguns de seus melhores projetistas desistem da AEGIS — para encontrar trabalho na Fundação.

Doris é uma mulher de aparência comum, com quase quarenta anos, cabelos castanho claros curtos, acima do peso. Está sempre vestida com um guarda-pó, mesmo nas reuniões da diretoria da AEGIS.

DAMANTHA "DAMA" DEMAURIER**NÍVEL DE PODER 6**

For 10	Des 12	Con 12	Int 17	Sab 16	Car 16
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Blear 7 (+10), Computadores 1 (+4), Concentração 5 (+8), Conhecimento (arcano) 7 (+10), Conhecimento (arte) 4 (+7), Conhecimento (ciências comportamentais) 6 (+9), Conhecimento (educação cívica) 6 (+9), Conhecimento (tática) 2 (+5), Desarmar Dispositivo 2 (+5), Diplomacia 7 (+10), Furtividade 2 (+3), Intimidar 6 (+9), Investigar 4 (+7), Notar 6 (+9), Obter Informação 6 (+9), Intuir Intenção 7 (+10), Prestidigitação 6 (+7), Procurar 4 (+7).

Feitos: Avaliação, Benefício (hierarquia) 6, Bem-Informado, Equipamento 3, Esforço Supremo (Conhecimento [arcano]), Inspirar (Diplomacia), Sorte, Sorte de Príncipe, Ritualista.

Poderes: Magia 6 (Feitos de Poder: **Armadilha 6**, **Controle da Água 6**, **Controle do Ar 6**, **Ilusão 6** [visual], **Obscurecer 6** [visual], **Pasmal 6** [visual], **Rajada Mental 3**; escolha outros seis feitiços adequados como feitos de poder).

Combate: Ataque +4, Dano +0 (desarmado) ou por poder, Agarrar +4, Defesa 15 (12 desprevenida), Recuo -0, Initiative +1.

Salvamentos: Resistência +1, Fortitude +3, Reflexo +5, Vontade +10.

Habilidades 23 + Perícias 22 (88 graduações) + Feitos 16 + Poderes 24 + Combate 18 + Salvamentos 13 = 116 PP.

DAMANTHA "DAMA" DEMAURIER

Ninguém tem certeza absoluta sobre a origem de Damantha DeMaurier, mas certamente ela não nasceu nestas vizinhanças. Descreve sua terra natal como uma dimensão etérea onde bruxas quase imortais flutuam nas nuvens e distorcem a realidade com um piscar de olhos (ou com um movimento de seu nariz ou orelha). A Dama (como é chamada comumente) veio desse mundo para se casar com um mortal, abdicando de grande parte de seu poder sobrenatural no processo.

O marido da Dama era um brutamontes violento que abusava da esposa, e fazia pouco de sua linhagem. Dama sacrificou quase todo o seu poder para satisfazê-lo, mas não foi suficiente. Ele voltou seu veneno para a família de Damantha. Depois que seus abusos levaram uma das tias mais gentis de Dama a dissipar sua essência no éter (o equivalente do suicídio para as bruxas), ela abandonou o casamento. A AEGIS sabia de suas habilidades mágicas há anos, graças aos relatos de vizinhos sobre suas muitas confusões sobrenaturais. A agência entrou em contato e convidou-a.

Como a Diretora Especial Damantha DeMaurier, Dama usa seu conhecimento em magia juntamente com sua esperteza e charme para identificar ameaças mágicas aos Estados Unidos. Ela e Adrian Arkanos possuem uma amizade cordial. A Dama é uma mulher loura, alta e atraente. Mora na Casa Gerber, na Colina da Lanterna, que é o centro de sua Seção de Operações (embora também mantenha um escritório no QG da AEGIS no centro de Freedom City).

PROJETO OLHO ESPIÃO

O Projeto Olho Espião é a seção de pesquisa psíquica da AEGIS. O objetivo do projeto é identificar jovens com potencial psíquicos e treiná-los para ser responsáveis com seus poderes (o que, obviamente, inclui a opção de usá-los para o bem da nação, fazendo parte da AEGIS).

O Projeto Olho Espião acredita que os telepatas, especialmente aqueles jovens e confusos sobre seus poderes, relacionam-se melhor com outros como eles. Assim, os agentes telepatas freqüentemente lideram buscas por novos psíquicos. Alguns terminam na Academia Claremont, enquanto estudam e treinam na agência.

A AEGIS possui muitos telepatas a seu serviço. Ocasionalmente emprega leitores de mentes em operações maiores de obtenção de infor-

AGENTE PSÍQUICO DA AEGIS**NÍVEL DE PODER 3**

For 10	Des 12	Con 13	Int 15	Sab 14	Car 10
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Acrobacia 1 (+2), Blear 4 (+4), Computadores 2 (+4), Concentração 4 (+6), Conhecimento (atualidades) 2 (+4), Conhecimento (ciências comportamentais) 3 (+5), Conhecimento (educação cívica) 6 (+8), Conhecimento (manha) 2 (+4), Diplomacia 5 (+5), Dirigir 4 (+5), Disfarce 2 (+2), Furtividade 2 (+3), Intimidar 6 (+6), Intuir Intenção 6 (+8), Investigar 6 (+8), Lidar com Animais 2 (+2), Notar 4 (+6), Obter Informação 4 (+4), Profissão (escolha uma) 3 (+5), Procurar 4 (+6).

Feitos: Equipamento 3, Rolamento Defensivo 1.

Equipamento: uniforme reforçado (Resistência +2), 13 pontos em outros equipamentos.

Poderes: Telepatia 5.

Combate: Ataque +3, Dano +0 (desarmado), Agarrar +3, Defesa 14 (12 desprevenida), Recuo -2, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +4 (+3 desprevenida, +1 sem armadura), Fortitude +4, Reflexo +1, Vontade +9.

Habilidades 14 + Perícias 18 (72 graduações) + Feitos 4 + Poderes 10 + Combate 14 + Salvamentos 10 = 70 PP.

mação. Contudo, eles são utilizados apenas em missões relacionadas à segurança nacional (ou casos locais *realmente* importantes), para causar pouca repercussão pública. A AEGIS nem sempre foi tão cautelosa, e isso a deixou muito vulnerável no passado, como na ocasião em que os telepatas da agência foram dominados pela Mente Cósmica. Hoje em dia, a agência é muito mais cuidadosa no uso de seus psiônicos.

PROJETO GÓRGONA

A mais controversa das operações da AEGIS (pelo menos internamente) é o Projeto Górgona. Esta operação muito sigilosa envolve supervilões regenerados que fingem ser criminosos ativos para se infiltrar na comunidade dos supervilões, acompanhados de agentes da AEGIS disfarçados, atuando como seus "capangas". Está relacionado ao Projeto Liberdade, embora Harriet Wainwright não goste do projeto. Mas até mesmo ela admite que isto pode ser uma boa forma de apaziguar supervilões movidos pelo desejo de emoção, operando em um ambiente mais controlado socialmente.

Os Górgonas atacam alvos pré-definidos para manter sua identidade secreta, ou atacam criminosos (enquanto fingem ser gângsters rivais atrás de uma fatia do bolo). Os Górgonas querem expandir seus números, o que é uma boa desculpa para conduzir uma campanha de "vilões regenerados" (empregue as regras padrão de *Mutantes & Malfeitores* no nível de poder 10 para a campanha). Da mesma forma, um grupo de PJs agentes fingindo ser capangas de um único super-vilão que está tentando fazer o bem sem muito entusiasmo pode servir como uma boa base para uma campanha de comédia.

O PATRIOTA E O PROJETO CORPO DE FERRO

Se o mal nunca morre, por que os guardiões da liberdade deveriam morrer? Isto motivou o ultra-secreto "Projeto Corpo de Ferro", que transferiu as memórias e consciência do antigo Diretor da AEGIS Jack Simmons para um corpo andróide. Agora, anos depois de sua morte biológica oficial, o Patriota permanece em guarda contra as forças que desejam ameaçar a nação.

O Agente Especial Faraday Irons é a identidade secreta do Patriota. Ele está em "serviço externo", e é subordinado ao Diretor-Assistente Bonham e ao Diretor Powers, ambos cientes de sua identidade verdadeira. Havia realmente um Faraday Irons, morto durante o cumprimento do dever pouco tempo antes de Simmons ser submetido ao processo de transferência. Ele não possuía parentes vivos, e os manda-chuvas da AEGIS acham que esta é uma boa fachada. Alguns agentes da AEGIS suspeitam do "Agente Irons", mas são disciplinados o suficiente para não fazer perguntas embaraçosas.

Até agora, a AEGIS está completamente satisfeita com a eficiência da transferência neural: todo o conhecimento e experiência do Patriota foram unidos a uma forma física com capacidades super-humanas, incansável e eterna. O Diretor Powers está pensando em uma forma de arranjar uma "origem" para o Agente Irons e ter um "novo" Patriota se juntando à Liga da Liberdade, vigiando a equipe. O único detalhe ainda não decidido é quanto revelar sobre a condição física do Patriota. Esconder sua natureza andróide dos membros da Liga poderia ser problemático, mas esconder que ele é o verdadeiro Jack Simmons não seria tão difícil. Uma alternativa possível é tornar o Patriota o líder de uma nova equipe de super-agentes. O mestre pode escolher qual opção mais adequada à série.

De sua parte, Simmons acostumou-se com sua nova existência, e continua a servir ao seu país e à agência que fundou. Ocasionalmente, mete-se em confusões devido a seu antigo "cargos". Contudo, logo percebe que *não* está mais no comando, e permite que Harry Powers faça seu trabalho (contanto que esteja "se comportando bem").

A Seção de Tecnologia da AEGIS continua a estudar a tecnologia Corpo de Ferro, e faz avanços na projeção e construção de andróides, assim como no processo de transferência neural. O ideal é que a AEGIS seja capaz de oferecer a agentes moribundos ou feridos gravemente a opção de transferência para corpos andróides. No momento, o progresso é cauteloso, e uma equipe de especialistas observa as condições do Patriota. Se o mestre desejar, o Projeto Corpo de Ferro pode ter feito descobertas suficientes para equipar uma equipe inteira de agentes andróides para a AEGIS, um enredo bom para um jogo do estilo super-agentes de nível de poder 8 ou superior.

OPERAÇÕES EM FREEDOM CITY: O ICEBERG

O quartel-general da AEGIS está localizado oficialmente em Washington, mas seu verdadeiro centro de operações está no centro de Freedom City, no Prédio do Governo Federal da cidade. O escritório da AEGIS ocupa o 23º andar, mas o verdadeiro quartel-general (apelidado de "Iceberg") está sob o prédio. Lá, a AEGIS conduz suas operações e coordena grande parte de sua estratégia nacional.

O ICEBERG

QUARTEL-GENERAL

Resistência: 15; *Tamanho:* Descomunal; *Adicionais:* alojamentos, biblioteca, camuflado, celas de detenção, comunicações, enfermaria, garagem, ginásio, hangar, laboratório, oficina, rede de computadores, simulador de combate, sistema anti-incêndio, sistema de defesa, sistema de força, sistema de segurança.

Custo: Habilidades 6 + Adicionais 17 = 23 PP.

O 23º ANDAR

Este é o escritório oficial da AEGIS em Freedom City. Aqui o pessoal da AEGIS se encontra com os agentes da lei locais e os burocratas. Bonham tem um escritório aqui (com uma vista espetacular, obviamente) com um exército de secretárias que trabalham no orçamento. Há também um centro de mídia que a AEGIS utiliza quando promove visitas de estudantes do ensino médio na agência (costumava haver muito mais visitas, mas a agência foi forçada a diminuí-las vários anos atrás, quando o Garoto dos Brinquedos utilizou-as como para inserir seus bonecos clandestinamente no prédio).

No escritório de Bonham (e em uma divisória do banheiro com um cartaz de "em conserto") há elevadores escondidos para o terraço e o subsolo. Existe uma terceira entrada acessível por um "estacionamento de emergência" especial, no nível mais baixo do estacionamento de funcionários do Prédio do Governo Federal.

TERRAÇO

Embora a AEGIS não mantenha oficialmente nenhuma instalação no terraço, há seis pequenas torres de artilharia laser (Raio Penetrante 8) com quatro canhões energéticos (Raio 10) e duas armas gravitacionais pesadas (Controle Gravitacional 10) posicionados, que podem ser operados se o prédio for atacado. Veja **Armas de fogo dos quadrinhos**, no **Capítulo 1**, para mais detalhes. Há também um pequeno hangar onde cinco helicópteros dobráveis e dois caças dobráveis VSTOL são mantidos (veja **Veículos aéreos**, no **Capítulo 1**).

SUBSOLO E

Esta seção contém uma rampa escondida que liga o nível inferior do estacionamento a um estacionamento especial dos agentes (junto a uma garagem e a uma oficina).

Uma pequena escadaria leva à base de verdade. O subsolo E (apelidado de "Cadafalso") contém alojamentos para os agentes: um quarto

com beliches que abriga até 20 agentes visitantes, 30 pequenos dormitórios que comportam dois agentes cada um, e seis suítes completas para os oficiais e suas famílias. Há também um refeitório comum com uma cozinha muito moderna — Raymond Bell, um chefe de cozinha renomado, é o líder da cozinha, e os agentes se alimentam *bem*.

SUBSOLO F

Este subnível pequeno e isolado abriga celas para conter prisioneiros super-humanos temporariamente, até que sejam enviados para outro lugar. Normalmente, são enviados para a Ilha da Pedra Negra.

SUBSOLO G

Aqui é o local onde os agentes vivem, trabalham e treinam quando não estão em campo ou no escritório do 23º andar. Este nível inclui uma biblioteca com um bom acervo, uma sala de comunicação e a sempre popular sala do suor (um ginásio com aparelhos de musculação e instalações de treinamento para ginástica, boxe, luta livre e tiro). Não por acaso, a enfermaria está localizada na sala ao lado. Há também uma sala de segurança neste andar, onde está o arsenal da base.

SUBSOLO H

A “Seção H” (também chamada de Seção 8, em alusão à cláusula de baixa militar por incapacidade mental) é o complexo de laboratórios do Iceberg. Abastecida de energia por um pequeno reator nuclear (totalmente envolvido por um revestimento impenetrável extremamente resistente), este é o local onde os artefatos alienígenas e as engenhocas dos supervilões são submetidos a análise.

A seção de laboratórios é dividida em cinco alas, uma para cada ciência: arcana/mágica, comportamental, da Terra, biológica e física. O laboratório de ciências físicas possui uma seção dedicada à pesquisa de trajes de combate, e uma instalação para reparos e manutenção dos trajes Super-MAX da AEGIS.

Também está localizada no subsolo H “Atenas”, um sistema avançado de computadores que armazena as memórias dos agentes mais importantes da AEGIS, rastreia a atividade criminoso mundialmente, e coordena as muitas fontes de informação da agência. A critério do mestre, Atenas pode ser um sistema completo de inteligência artificial trabalhando para a agência. Caso contrário, “ela” é simplesmente um sistema especializado altamente sofisticado.

OPERAÇÕES DA AEGIS

A AEGIS conduz operações em qualquer lugar onde haja suspeitas ou certeza de atividade super-humana. A função primária das operações da organização é obter informações: ela envia equipes para monitorar incidentes em andamento, entrevista testemunhas e envia equipes forenses para vasculhar cenas de crimes em busca de evidências.

Sua função secundária (e mais importante) é o combate a ameaças. A política oficial da organização é evitar confrontos diretos com super-humanos, a menos que não haja nenhuma outra possibilidade de auxílio e haja uma ameaça iminente ao bem-estar da população. Sempre que possível, a AEGIS deve obedecer a super-heróis locais reconhecidos ao lidar com supervilões. Obviamente, os agentes da AEGIS não adquiriram sua reputação de inseqüentes e malucos ficando fora dos confrontos. Dentro deles, jazem as sementes da glória (e ocasionalmente da tragédia).

A função terciária da AEGIS é limpar a bagunça. Os super-heróis possuem o péssimo hábito de bater nos oponentes e ir embora, deixando o corpo do supervilão na calçada. Às vezes, quando ninguém os pega, esses corpos se levantam da sarjeta e começam a machucar pessoas mais uma vez. Para impedir que isso ocorra, as agências da lei locais freqüentemente solicitam o apoio da AEGIS para levá-los à prisão. A AEGIS utiliza essa tarefa para criticar os agentes da lei locais, o que irrita alguns deles (especialmente, é claro, o Esquadrão STAR).

FORÇAS ESPECIAIS

Além do trabalho cotidiano, a AEGIS possui várias equipes especiais e forças-tarefa para organizar informações sobre ameaças especiais à América. Há uma pequena força-tarefa designada para a SOMBRA, localizada em Freedom City. Outras forças-tarefa da AEGIS são dedicadas a vários tópicos interessantes: assassinos seriais super-humanos, cultos apocalípticos, fendas dimensionais, influência política telepática, fraudes super-humanas, crimes através da empatia com as máquinas, torneios de lutas super-humanas ilegais e o Grande Censo Alienígena (uma tentativa de catalogar cada espécie extraterrestre e extradimensional conhecida).

Os personagens, obviamente, podem fazer parte de diferentes forças-tarefa. Uma força-tarefa pode instruir o personagem sobre uma

ocorrência (e introduzir uma informação da trama no jogo), e também servir como um lugar para se enviar agentes quando seus jogadores chegam atrasados ou faltam à sessão.

O PERIGO DA SUPER-CIÊNCIA

A função mais perigosa da AEGIS é, possivelmente, examinar armamentos de supervilões e artefatos alienígenas, para determinar suas propriedades. Este é o trabalho dos nerds de laboratório da AEGIS e, devido aos perigos dessa tarefa, geralmente esta é a seção mais fortemente blindada das bases. Alguns vilões deixam para trás “cavalos de Tróia”. Esses artefatos ganham vida e espalham destruição na base, explodindo de formas espetaculares (um quartel-general de uma grande cidade foi explodido por uma bomba colocada pela Liga do Crime em 2003), ou causando mutação em cientistas (como é típico do humor negro dos agentes, há um grande cartaz em cada laboratório da AEGIS, onde se lê “X dias sem acidentes com criação acidental de monstros”).

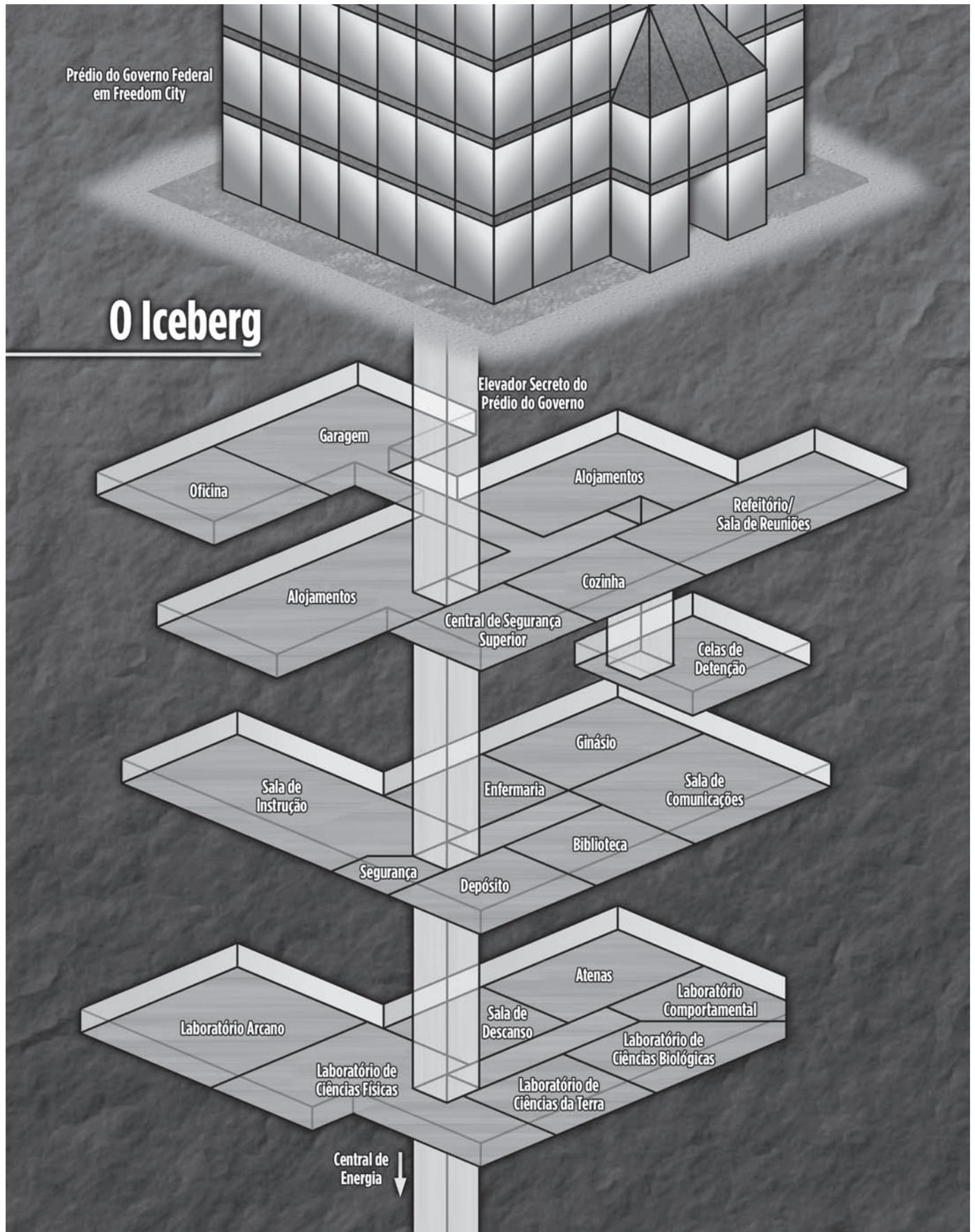
A AEGIS não se envolve em assuntos locais. Não investiga chefes do crime local, a menos que tenham conexões com o crime em escala nacional. Não atua como guarda-costas ou escolta, a menos que estejam relacionadas a um caso maior. Participa de operações de infiltração e sob disfarce, mas só quando o alvo principal é um peixe grande.

MISSÕES INCOMUNS

No principal mural do QG da AEGIS está o chamado “Salão da Devastação”, com os recortes de jornal das missões mais incomuns de que a AEGIS já se encarregou.

A CAPA DA BOA ESPERANÇA

A capa do Centurião foi arrancada de seu corpo durante a batalha com Ômega, e percorreu o mundo, carregada pelo vento. A capa foi tomada pelo Garoto dos Brinquedos, que tentou usá-la para fazer roupas para seus bonecos — e planejou vender o resto para que um assassino a transformasse em garrotes. A AEGIS frustrou os planos do Garoto dos Brinquedos e do assassino, e tentou devolver a capa para o memorial apropriado, mas primeiro teve que enfrentar a própria capa, quando Reviravolta trouxe o manto à vida temporariamente.



JULGAMENTO

Um alienígena poderoso capturou um esquadrão de agentes da AEGIS e colocou os Estados Unidos, a nação mais notória no planeta, no banco dos réus pelos seus supostos "crimes". A AEGIS foi forçada a defender seu país na corte alienígena, e adquiriu respeito interestelar para a organização por suas façanhas.

PRÉTERITO DA DERROTA

Um esquadrão da AEGIS se viu transportado de volta no tempo pela deusa Atenas. Ela desejava frustrar o plano de Hades, que planejava utilizar os poderes do titã Cronos para enviar o arsenal roubado de Olimpo para si mesmo no futuro. Os agentes foram forçados a competir nos antigos jogos olímpicos para conquistar uma coroa de louros (receber a coroa olímpica concedia ao atleta a divindade, e apenas os deuses podiam entrar no arsenal). E sim, um dos agentes tinha uma câmera e tirou algumas fotos embaraçosas.

A AEGIS E OS SUPER-HERÓIS

Utilizar a AEGIS em jogos de super-heróis traz o problema de usar PNJs capazes de combater: como evitar que os PJs dependam demais os agentes, e como evitar que estes ofusquem os PJs, mantendo-os como um recurso interessante para seu jogo?

CAVALARIA

Os agentes ofuscam os PJs quando servem como uma cavalaria para tirar os personagens de uma enrascada. Esta *não* é a forma como a cavalaria deve ser utilizada em qualquer gênero. Quando os PJs tiverem se sacrificado para vencer e estão agora conformados com a morte certa, é hora de mandar a cavalaria. A cavalaria recompensa a disposição do herói ao sacrifício, não corrige falhas.

QUEBRA-GALHOS DA AEGIS

Os super-heróis podem pensar que os agentes da AEGIS são bons "quebra-galhos", que estão ao seu lado sempre que chamados. Em dado momento, faça com que a AEGIS exija favores horríveis e desagradáveis em troca, ou que seus agentes estejam muito ocupados para ajudar, ou que concordem em ir, mas serão distraídos por outra catástrofe no caminho.

Obviamente, há boas formas de se utilizar a AEGIS em uma campanha. Agentes da AEGIS ajudam a manter os supervilões sob custódia, depois que os heróis tiverem feito seu trabalho, e certificam-se de que sabem quem é o responsável. Oferecem pistas para diversos casos quando as pistas de um super-herói se esgotam, e os defendem da imprensa quando alguém estiver declarando guerra contra os heróis. Até mesmo levam os heróis para tomar um drinque vez ou outra.

COMPLICANDO A AEGIS

Se você quiser envolver a AEGIS na série de formas interessantes, encontre seus heróis a ligá-la a uma de suas complicações. Alguns exemplos incluem os seguintes.



IDENTIDADE SECRETA

Talvez seu colega de quarto seja um agente da AEGIS curioso sobre seus desaparecimentos inexplicáveis. Talvez a AEGIS suspeite de que sua identidade heróica esteja atuando como um super-vilão, e a única forma de ter certeza de sua inocência seja descobrir quem você é realmente. Talvez o governo esteja montando secretamente um banco de dados com as identidades secretas dos super-heróis, e você seja o próximo da lista. De qualquer jeito, seu segredo está em perigo, e a AEGIS é responsável por isso.

INIMIGO

Um agente da AEGIS é um traidor. Você sabe, ele sabe, mas você não pode provar, por isso não quer denunciá-lo (ou já tentou, mas ninguém acreditou em você, porque todos foram enganados pelas provas que ele apresentou, mostrando que foi vítima de uma armação). Você está tentando encontrar meios de provar a deslealdade. Ele está tentando encontrar meios de virar todos na AEGIS contra você para matá-lo, antes que você exponha o segredo.

ÓDIO

Um super-vilão matou alguém que você amava... E um agente da AEGIS começou o ataque que resultou na tragédia. Para piorar seu sofrimento, o comandante daquele esquadrão foi promovido para um alto cargo na agência, e bajulado pela imprensa. Todos esqueceram a morte que ele causou, menos você.

OBSESSÃO

Você é um teórico da conspiração. Obviamente, a AEGIS é a raiz de um plano secreto para dominar o mundo! E você provará isso! Pois sempre há a possibilidade que você esteja certo...

PERDA DE PODER TEMPORÁRIA

Um agente da AEGIS se envolveu em um acidente com uma tecnologia alienígena estranha, e agora está utilizando os *seus* poderes. Sempre que um de vocês fica muito estressado, perde o controle de suas habilidades super-humanas, e elas são transferidas para o outro. Vocês precisam aprender como trabalhar juntos para se manter vivos, enquanto descubrem como reverter o processo — supondo que o agente queira isso.

REPUTAÇÃO

Você encontra os agentes da AEGIS quando precisa de ajuda mas, devido à sua reputação, eles se recusam a ajudá-lo, e podem até mesmo tentar prendê-lo.

RIVAL

Há várias formas de interpretar esta complicação. Um agente da AEGIS pode ser um antigo rival do tempo de escola que casou com a mulher que você amava, e sempre joga isso na sua cara quando tem chance. O comandante local da AEGIS pode ter o hábito de aparecer depois que você quase acabou com o vilão, disparar um tiro final, e levar toda a fama da prisão na imprensa.

GRITOS DE GUERRA E FRASES-CÓDIGO DA AEGIS

Uma agência pode possuir todos os armamentos e contar com os soldados mais durões do planeta, mas não é oficialmente legal se não tiver um bom grito de guerra. Os gritos de guerra não precisam ser extensos ou complicados. Na verdade, quanto mais simples forem, mais reconhecíveis serão no campo de batalha, quando bombas explodirem perto dos heróis e a morte e a carnificina estiverem por todo lado.

Aqui há uma lista de alguns gritos de guerra e frases-código da AEGIS. Se os personagens jogadores forem agentes da AEGIS, diga a eles que os inimigos conseguiram o manual de estratégias da AEGIS, e eles precisam desenvolver novos códigos para suas operações. Na maioria das situações, porém, as frases-código a seguir servem.

- *"AEGIS defende!"* O grito de guerra característico da organização, proferido por vinte agentes da AEGIS que defendiam o Prédio do Capitólio durante a primeira Operação Inundação. Este é um daqueles que *todo mundo* conhece e ama. É o que os agentes da AEGIS na linha de frente gritam nos filmes, quadrinhos e desenhos animados. Qualquer um que queira mudar isso acabará tendo uma "conversinha" com Harry Powers.
- *"Parede de escudos!"* Um grito de guerra para os agentes ficarem firmes e manterem suas posições.
- *"Levantar escudos!"* Uma convocação para uma carga.
- *"Formação tartaruga!"* Agrupem-se e preparem-se para uma retirada.
- *"Flecha partida!"* Um agente está caído.
- *"Contra a parede!"* Não recuem.
- *"Formação de cerco!"* Avance vagarosamente e tente cercar o inimigo.
- *"Formação coruja"* Agentes devem se mover com as costas um para o outro, para que não sejam pegos de surpresa.
- *"Atenas disse destrua <alvo>"* Todos concentrem seus tiros em um alvo específico.
- *"Chame o Pégaso"* AEGIS solicitando apoio aéreo.
- *"Escudo quebrado"* Um agente foi comprometido telepaticamente.

TEMPERAMENTO

Em um dado momento do seu passado, você sofreu uma lavagem cerebral, para que entrasse em uma crise psicótica sempre que visse um emblema da AEGIS. A lavagem cerebral ainda não se apagou completamente, e é necessária muita força de vontade para evitar que você entre numa crise furiosa quando vê uniformes da AEGIS.

O COTIDIANO NA AEGIS

O cotidiano de um agente da AEGIS é muito parecido com o de um militar ou de um oficial da lei: longas horas de aborrecimento, casos arquivados como alarmes falsos e confrontos com a ralé mais patética da sociedade, com um que outro momento de terror absoluto, quando um vilão super-poderoso levanta o punho em sua direção.

Os agentes mais jovens da AEGIS devem servir à agência 24 horas por dia, 7 dias por semana, sem tempo disponível para um segundo emprego, para estabelecer uma família, ou para tirar uma licença para conseguir um diploma. Os jovens agentes da AEGIS são destacados para uma base satélite (onde há mais liberdade, mas muito menos ação),

ou moram em uma base maior. A AEGIS tenta criar um sentimento de união e camaradagem entre os agentes juniores. Os agentes mais experientes recebem autorização para morar fora da base, constituir família e tirar licenças (autorizadas).

Entre uma missão e outra, a vida do agente é ocupada com treinamentos, instruções de inteligência e reuniões sociais com seus camaradas (e, às vezes, planos para fugir da base). A AEGIS não é tão rígida quanto as forças armadas, mas vários incidentes envolvendo agentes da AEGIS fora de serviço foram mostrados pela imprensa nos últimos tempos. A AEGIS é muito cuidadosa com sua imagem (principalmente durante as audiências sobre o orçamento no congresso).

Obviamente, os agentes da AEGIS têm seus *hobbies*. Agentes com antecedentes militares são entusiastas da boa forma, e luta livre, boxe e artes marciais são atividades muito populares. A AEGIS organiza jogos semestrais onde os agentes participam de competições de boxe, halterofilismo, tiro, corrida e o evento mais popular: arremesso de granadas. A AEGIS também mantém um time de rúgbi, e participa de uma competição semestral "amistosa" com a UNISSONO (conhecida afetuosamente como "Taça de Sangue e Tripas").

Além disso, os agentes da AEGIS são aficionados por jogos de simulação tática, de xadrez a jogos de guerra de tabuleiro. Agentes mais artísticos formam quartetos musicais, corais ou grupos de teatro, ou fazem performances de hip hop ou shows improvisados de humor.

OPÇÕES PARA A AEGIS

Algumas pessoas acreditam que a verdade é relativa. Para mestres que pensam assim, aqui estão algumas alterações que podem ser feitas tornar a AEGIS mais adequada ao tom da campanha.

A CONSPIRAÇÃO AEGIS

Poucas coisas foram mais repetidas nos quadrinhos do que a agência governamental maligna povoada de agentes de uma maldade burra. Ainda, alguns mestres gostam dessa característica da Era de Ferro. Usando esta opção, a AEGIS é um bando de trogloditas patriotas que espalham propaganda ufanista enquanto espancam os mocinhos, o que torna seus inimigos os mocinhos de verdade.

Isto *não* é a AEGIS, uma agência governamental semi-autônoma que está interessada em proteger o país de ameaças internas e externas, e que coloca o bem-estar do indivíduo acima do sistema. Ainda, com algumas alterações, um mestre pode retratá-la como uma ditadura em vermelho, azul e branco.

Esta versão da AEGIS percebe os super-heróis como inimigos, um poder traiçoeiro que se opõe ao governo dos Estados Unidos. De acordo com esta percepção, todas as identidades secretas devem ser reveladas, toda tecnologia super-heróica deve ser capturada e dissecada na busca por segredos e, conseqüentemente, por uma forma de neutralizar permanentemente todos os poderes super-humanos. Assim, a AEGIS representa a maior ameaça aos super-humanos no mundo atual.

Esta versão da AEGIS emprega a furtividade para obter os segredos dos heróis, mas prefere a força bruta para qualquer outra coisa.

AGENTES DE PRETO

A AEGIS é uma organização muito transparente. Mas o que aconteceria se fosse secreta como a SOMBRA? Esta versão da AEGIS supostamente trabalha para uma agência menor do governo, e emprega sigilo absoluto quando possível. É o centro de milhares de conspirações, mas usa contra-inteligência para esconder suas atividades atrás de uma cortina de fumaça. Seus membros utilizam tecnologia de invisibilidade para andar invisíveis pela multidão, e técnicas de controle mental para alterar a percepção das pessoas sobre a verdade. O objetivo é evitar que os

humanos (e até os super-humanos) vislumbrem uma verdade chocante, que a mente humana ainda não está preparada para suportar.

Talvez esta verdade esteja relacionada com o Terminal, ou talvez o Centurião tenha trazido-a consigo de outro mundo, ou resida no coração dos homens. Pequenas doses da verdade podem conceder a alguém poderes super-humanos, mas grandes quantidades transformariam qualquer um em uma ameaça insana para a existência humana. Apenas tentando uma teia de mentiras os veritantes da AEGIS são capazes de proteger a mente humana – e o planeta – das forças que certamente iriam destruí-los.

O CÓDIGO DA AEGIS

Para aumentar a disciplina, Harry Powers desenvolveu um código de máximas que os agentes devem recitar quando aparentarem estar se esquecendo de seus deveres. Quando um agente é muito desrespeitoso (ou fica com muita raiva), o comandante é orientado a reunir sua tropa na próxima oportunidade mais segura, e ordenar que o agente repita o item relevante.

- A inteligência e a habilidade em combate são parceiras de igual importância.
- O desrespeito nunca se estende à missão, não importa o quão tediosa e pouco importante ela possa parecer.
- A AEGIS não é um videogame. Seu objetivo não é coletar itens e armamentos maiores.
- A vida de um único refém vale mais do que a vida de centenas de soldados.
- Nós, da AEGIS, não somos Deus. Nós, da AEGIS, não julgamos as pessoas que protegemos. Fornecemos proteção igual a todos.
- A Constituição dos Estados Unidos nunca será desrespeitada enquanto um agente da AEGIS respirar.
- Onde há problemas, a AEGIS toma a iniciativa. A AEGIS não teme se arriscar.
- Onde há problemas, a AEGIS usa o cérebro. A AEGIS não age como idiota.
- Para os cidadãos dos Estados Unidos, a ajuda está sempre a um agente da AEGIS de distância (e também somos bons vizinhos).

ESTADOS DE ALERTA

A AEGIS utiliza uma escala de estados de alerta para comunicar a seus agentes quando uma crise está ocorrendo. Um sinal no comunicador do agente informa se o estado se alterou, e um diodo colorido no comunicador reflete o atual estado de alerta da agência. A escala do estado de alerta vai do normal ao apocalíptico. O comandante local determina o estado de alerta, mas o diretor pode anular qualquer estado de alerta em qualquer lugar da organização.

- **Condição verde:** tudo normal.
- **Condição amarela:** uma ocorrência importante é esperada em um futuro próximo. Todos que não estiverem em serviço ativo devem entrar em contato com sua base. Os demais deverão terminar suas missões atuais, e entrar em contato com a base.
- **Condição laranja:** um ataque está ocorrendo. Exceto em situações de vida e morte, todos devem se agrupar e entrar em contato com a base, preferencialmente em equipes. Os agentes devem esperar por resistência armada ao voltar para a base, ou dentro da própria base.
- **Condição vermelha:** um grande ataque está ocorrendo. A cidade está ameaçada e em perigo iminente. Os agentes devem defender a região local com quaisquer meios necessários.
- **Condição negra:** uma catástrofe maior. Os agentes devem abandonar sua base e realizar operações de resgate. Se ocorrer desordem civil, os agentes devem tomar o controle da situação sob as condições da lei marcial.
- **Condição ultra:** depois da Invasão Terminal, este nível foi apelidado de "Condição Ômega" pelos agentes da AEGIS. A civilização humana ou até mesmo a realidade como a conhecemos podem deixar de existir. Os agentes devem reunir o maior número possível de seres humanos saudáveis e viajar como um grupo para uma localidade remota, onde devem proteger a espécie contra a extinção. Se em algum momento os Estados Unidos conseguirem se reerguer da catástrofe, a comunidade de agentes deve fornecer apoio, desde que o governo obedece à antiga Constituição. Se várias facções compatíveis surgirem, devem apoiar a união e a reconstrução de uma grande nação americana. Um mundo pós-"Evento Ômega" poderia ser a base de uma série não convencional de *Agentes da Liberdade*, em meio aos destroços da civilização.

CAPÍTULO 4: UNÍSSONO

A União das Nações para Inspeção e Supervisão de Seres e Operações Notáveis e Ocultos, ou UNÍSSONO, é a linha de frente mundial contra os supervilões. Nos Estados Unidos, a AEGIS recebe toda

a atenção da mídia, mas nos cantos mais distantes do globo, é a UNÍSSONO que corre os riscos. Os agentes colocam suas vidas em jogo contra supervilões, muitas vezes sem arsenais à disposição.

HISTÓRIA DA UNÍSSONO

A UNÍSSONO é fruto das Forças de Manutenção da Paz da ONU criadas em 1956 para lidar com a crise no Canal de Suez. Quando as primeiras forças da paz foram estabelecidas, as pessoas pensaram em uma unidade para enfrentar "ameaças à segurança extra-nacional" como o Kaiser Assassino, um louco que ameaçou a Alemanha no início da década de 50. Apesar de supervilões serem menos comuns naquela época, já eram uma preocupação para as autoridades internacionais. Assim, quando as primeiras forças de paz foram criadas, foi estabelecida uma cláusula para a criação de uma força-tarefa que caçasse supervilões que atravessassem as fronteiras nacionais.

A força-tarefa ficou inativa por seis anos, até 1962, quando um super-humano chamado Rei Leopardo decidiu que as nações recém-independentes da África estavam prontas para a conquista. Criou um exército de "Homens-Leopardos" (membros de várias tribos locais que sofreram lavagem cerebral), e lançou um ataque contra diversos países, incluindo Dakana. A pedido do rei M'Zale, as Nações Unidas enviaram uma força de paz para intervir no conflito. Esta foi a primeira missão oficial das tropas das Nações Unidas para enfrentar super-vilões.

Em 1962, o aparecimento da SOMBRA na primeira Operação Inundação foi uma ameaça mundial. Quando o diretor da AEGIS Jack Simmons convocou seus amigos da comunidade militar para enfrentar o inimigo, uma das primeiras pessoas a receber um telefonema foi Edmond Stahl, o líder dinamarquês da força-tarefa em Dakana. Graças em grande parte aos esforços de Stahl, muitas capitais européias foram poupadas do ataque da SOMBRA.

INVASÃO DOS MALFIDIANOS!

Em 1969, as Nações Unidas enfrentaram uma nova ameaça: os malfidianos, uma força expedicionária de Farside City. Eles operavam em uma pedreira na região central da Inglaterra. Sua missão era procurar certos elementos raros e avaliar o planeta para conquistá-lo.

A Uniforça (como era chamada então) descobriu a ameaça e, com a ajuda de uma misteriosa dupla chamada "os Sócios" (viajantes do tempo vindos do futuro, que podiam se apossar dos corpos de pessoas no presente e agir contra ameaças que se originaram de um fluxo temporal extraterreno), derrotaram os malfidianos. Os Sócios mostraram que tal fato ocorreu devido à influência do adúltero do tempo Zeitgeist. Este vilão havia se apossado do corpo do conselheiro-chefe de Lady Lunar. Com a sua guarda malfidiana derrotada, Lady Lunar se comprometeu a manter uma coexistência pacífica com a Terra.

Infelizmente, Lady Lunar tinha suas próprias ambições em relação à Terra, que se adequavam inteiramente dentro dos limites normais do fluxo temporal. Mesmo assim, o incidente solidificou a criação da Uniforça, para a defesa contra ameaças alienígenas. Os Sócios fazem reaparecer periodicamente na Inglaterra ao longo dos anos, dizendo que o país está situado em um "fulcro dimensional". Isto torna as ocorrências de incursões temporais mais prováveis no país.

A AMEAÇA DA BRAVATA

Nos anos 60, vários grupos terroristas e anarquistas surgiram repentinamente por todo o mundo para ameaçar a liberdade humana e o cumprimento das leis. A SOMBRA é a mais infame dessas agências do mal. Todavia, a agora esquecida BRAVATA (Batalhão Rebelde Anarquista Vingativo de Apropriação da Terra e Afins) era um grupo de lunáticos europeus que roubou os planos para a Arma da Inexistência, um artefato que alterava a causalidade. Isto provocou a criação da Equipe Alfabeto (inspirada por um comentário casual dos Sócios, de que "Vocês precisam de um agente especial para cada letra do alfabeto se quiserem deter a BRAVATA e seus super-armamentos". A Equipe Alfabeto é um grupo de elite com 26 super-espiões que se gabavam de que, caso fosse lhes dada uma missão suicida, a equipe poderia resolvê-la "do além-túmulo".

Após vários anos de perseguições em cada canto do planeta (e fora dele), a Equipe Alfabeto conseguiu impedir o acesso da Bravata ao Arsenal Fora do Tempo, de onde haviam roubado seus armamentos fantásticos, e puseram fim à ameaça.

Apesar do nome esdrúxulo, a equipe sempre contou com um contingente qualificado. O subcomandante da Equipe Alfabeto, Agente E (Anthony Ellis) é pai da atual líder da UNÍSSONO, Coronel Jennifer Ellis. Durante seus tempos de mercenário, Jack Wolf permaneceu um ano no esquadrão, como o "Agente W" (e o W, desde então, ganhou a reputação de ser a "letra mais azarada").

CONVERGÊNCIA

Graças às maravilhas da subdivisão, a Uniforça e a Equipe Alfabeto não são as únicas agências da ONU investigando ameaças super-humanas. Em 1970, a burocracia das Nações Unidas desenvolveu nada menos que seis agências para lidar com problemas relacionados a ameaças alienígenas e super-humanas. Obviamente, uma abordagem mais unificada foi necessária para coordenar essas agências como uma força eficaz.



Durante anos, o Comitê Consultivo Científico das Nações Unidas (UNSAC) analisou a tecnologia alienígena, e o Comitê de Estudo Paranormal das Nações Unidas (UNPEC) auxiliou nas negociações em lugares como Atlântida. Agentes inimigos interessados em semear dissidência infiltraram-se em ambas as agências. Como resultado, a convergência de todos interesses das Nações Unidas não ocorreu por mais 25 anos. Contudo, as demais agências se aproximaram, conseguindo uma maior cooperação.

Em 1993, tudo mudou. A Invasão Terminal foi um sinal claro de que o mundo precisava organizar uma resposta para ameaças alienígenas em escala global. A Major Jennifer Ellis, da Grã-Bretanha, e o Major Jahal Daliwhal, da Índia, ambos operativos experientes da Uniforça, propuseram mais uma vez uma organização abrangente. Quando a UNSAC se opôs, a Equipe Alfabeta realizou uma operação secreta, e descobriu que a UNSAC estava infiltrada por uma raça de parasitas alienígenas. Com esta ameaça exposta, não havia nada que impedisse a implantação da idéia. A UNÍSSONO, um nome que pretendia representar o pensamento único da agência em proteger a humanidade, foi criada formalmente em 1994, e o espanhol Carlos Santiago foi seu primeiro diretor.

Apesar de ter sido criada em um clima mundial favorável, a UNÍSSONO não é especialmente bem-vinda mundo afora. Seu procedimento padrão em operações é aguardar a aprovação de todos os governos nacionais antes de sua entrada. A UNÍSSONO deve compartilhar todas as informações com as autoridades locais, e presta relatórios regulares. Na maioria dos países, como os Estados Unidos, tem permissão de entrar quando estiver em missões de obtenção de informações para investigar ameaças alienígenas ou super-humanas em âmbito mundial. Entretanto, deve solicitar permissão especial para portar armas.

Felizmente, o fato de Harry Powers e Jennifer Ellis terem trabalhado juntos em inúmeras missões no passado diminuiu as barreiras entre a AEGIS e a UNÍSSONO.

"SUPER-CRIMINOSOS NÃO TIRAM BOAS NOTAS EM GEOGRAFIA. NÃO RESPEITAM FRONTEIRAS."

**- CHALCEDONY JOHNSON,
OPERAÇÕES SECRETAS, UNÍSSONO**

Mesmo assim, seus agentes possuem uma rivalidade mais intensa. Na Europa e no Canadá, a UNÍSSONO goza de boas relações com a Interpol. Em grande parte da África e em partes da América do Sul, atua com independência quase total. A UNÍSSONO nunca

teve permissão para entrar na República Popular da China, exceto em alguns poucos encontros privados entre Ellis e oficiais chineses.

E até mesmo Powers respeita a especialização da UNÍSSONO em lidar com uma ameaça mundial específica: a Subversão.

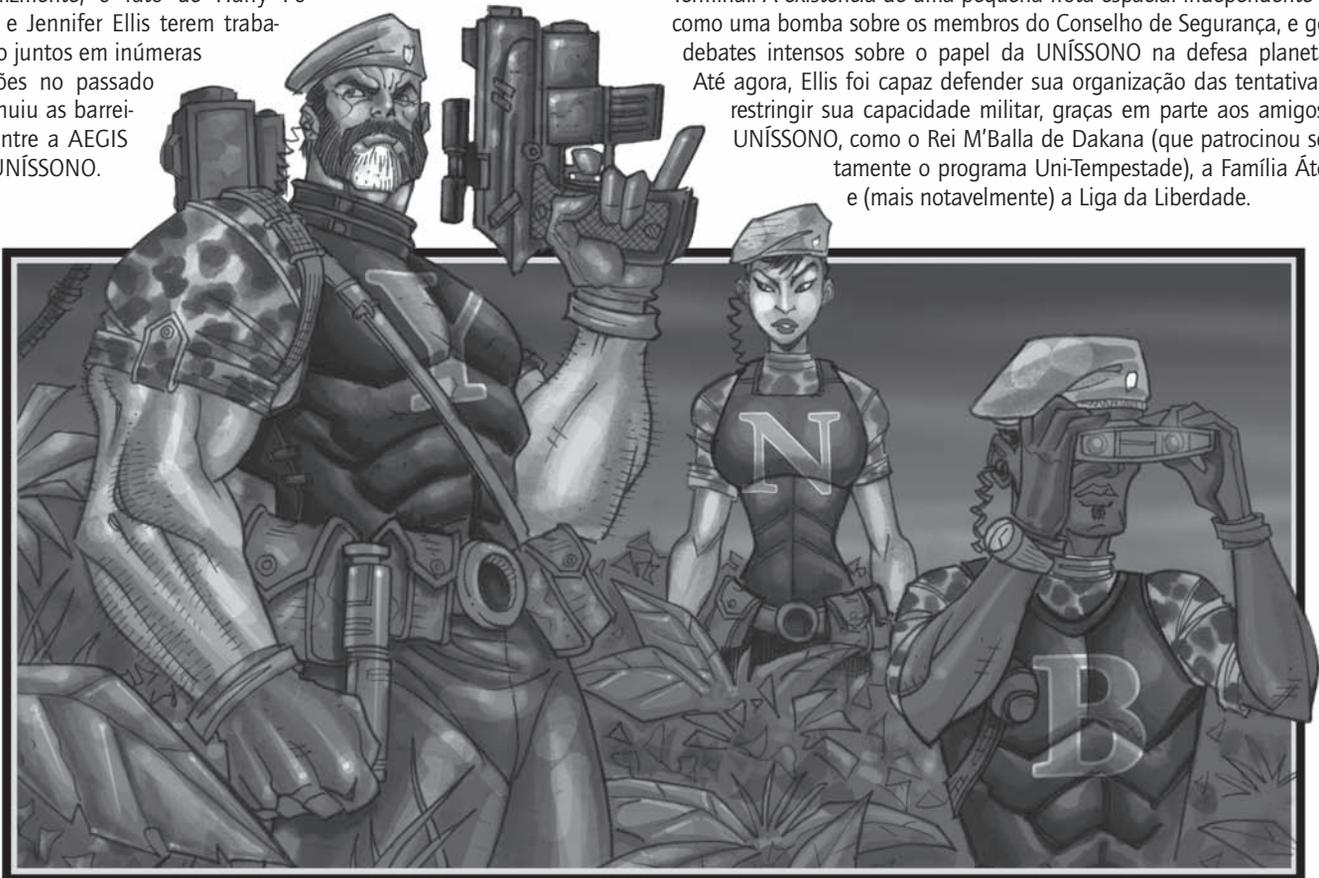
NOVAS AMEAÇAS

No final dos anos 80, uma nova ameaça terrorista surgiu para desmoralizar o mundo na ausência da SOMBRA e da BRAVATA: a Subversão, uma aliança entre células terroristas europeias organizadas em uma única super-organização terrorista. Esta reunião desajustada de anarquistas e extremistas políticos começou uma campanha de atentados a bomba e assassinatos na Alemanha, que logo se espalhou para a França, Espanha, Itália e Grécia, e chegou a atingir o Leste Europeu e a América.

Contrários veementemente à globalização e a outras forças de mercado que guiavam a economia conjuntamente, a habilidade da Subversão em se esconder era comparável apenas à crueldade de seus ataques. Em 1999, a Subversão assassinou o Diretor Santiago, da UNÍSSONO, e no ano seguinte os terroristas assassinaram seu sucessor, um competente jamaicano chamado Harry Smith. Em 2002, Jennifer Ellis, do Reino Unido, foi indicada como diretora da UNÍSSONO, e conseguiu evitar os atentados a bomba e tiros de assassinos (a Subversão não poupou tentativas de matá-la).

Além da ameaça da Subversão, a UNÍSSONO ajudou no combate à invasão Grue em 2003, enviando a Uni-Tempestade, uma frota de dez caças adaptáveis ao espaço que a UNÍSSONO criou após a Invasão Terminal. A existência de uma pequena frota espacial independente caiu como uma bomba sobre os membros do Conselho de Segurança, e gerou debates intensos sobre o papel da UNÍSSONO na defesa planetária.

Até agora, Ellis foi capaz de defender sua organização das tentativas de restringir sua capacidade militar, graças em parte aos amigos da UNÍSSONO, como o Rei M'Balla de Dakana (que patrocinou secretamente o programa Uni-Tempestade), a Família Átomo e (mais notavelmente) a Liga da Liberdade.



Atlântida também tem sido um problema constante para a UNÍSSONO, desde que as potências mundiais perceberam anos atrás que os atlantes só aceitariam a UNÍSSONO como uma agência independente de monitoramento. Após negociações longas e exaustivas com os atlantes, eles finalmente concordaram em permitir que a UNÍSSONO mantivesse três estações de monitoramento num raio de 50 quilômetros das fortalezas atlantes. Porém, graças à tecnologia atlante, estas estações provaram-se praticamente inúteis na vigilância de suas atividades. Contudo, tal fato não evitou que elas fossem alvo de três ataques atlantes, durante recentes impasses com o império do fundo do mar.

Outro grande teste para a UNÍSSONO ocorreu em 2004, quando a nação do oeste africano de Côte de Liberté tentou envolver a UNÍSSONO no controle de sua guerra civil. A UNÍSSONO atuou como um destacamento avançado das forças de paz e se envolveu em trocas de tiros com vários grupos rebeldes. Contudo, a UNÍSSONO recusou-se a revidar o ataque, pois, se o fizesse, iria se envolver em um conflito civil. Após várias mortes, a UNÍSSONO foi duramente criticada. Mas, nos bastidores, a agência conseguiu negociar um cessar-fogo que perdura até hoje. A combinação efetiva de força comedida e diplomacia se tornou um dos traços marcantes do mandato de Ellis como diretora, mas mesmo ela admite que estava a um passo em falso de um desastre maior.

A UNÍSSONO HOJE

Hoje em dia, a UNÍSSONO parece ter múltiplas personalidades, devido a seus variados objetivos, que dependem da parte do globo em que esteja operando. A UNÍSSONO é muito mais agressiva em áreas que não possuem uma presença militar forte ou uma autoridade central. Em outros lugares, seus membros são investigadores que lidam com ameaças internacionais como a Subversão. Seu currículo é excelente, mas eles estão sob observação intensa em muitas frentes.

A Subversão tem se provado uma grande fonte de frustrações. Os agentes da UNÍSSONO desmantelaram inúmeras células e puseram fim a dezenas de planos, mas não conseguiram atingir a liderança da organização ou descobrir o segredo por trás de seu financiamento. Anos atrás, Jennifer Ellis percebeu que a Subversão deveria contar com alguém influente no cenário mundial, abastecendo-a com mercadorias e informações. Após uma longa investigação, Ellis descartou o apoio de governos

MAS AS NAÇÕES UNIDAS SÃO MÁS!

Em certos lugares, as Nações Unidas têm uma reputação de ineficiência e corrupção. Há razões para isso: mesmo na melhor das hipóteses, a diplomacia anda com passos cautelosos. Todavia, o cinismo excessivo pode ser um problema para uma série — especialmente na Era de Prata, em que as Nações Unidas representavam um ideal de governo mundial unificado. A ONU representava a esperança de que todos os homens, uma vez reunidos, pudessem superar suas naturezas e resolver seus problemas de forma pacífica e imparcial. Muitas agências internacionais dos quadrinhos, como a THUNDER, a UNCLE ou a UNIT, refletem essa filosofia idealista.

Jogos nas Eras de Bronze e de Ferro permitem perspectivas diferentes (e mais realistas). Estas perspectivas podem gerar bons testes de moral e esperteza. A forma como uma agência lida com a burocracia das Nações Unidas — grandes países tentando proteger seus clientes, outros países assustados demais para utilizar a força em operações de baixa prioridade para si mesmos, ou que possam evoluir para um conflito maior — pode se tornar um elemento desafiador dentro do jogo.

Da mesma forma que a AEGIS, os agentes da UNÍSSONO são os mocinhos. Eles existem para derrubar os vilões e trazer justiça aos oprimidos. Embora isso possa soar como um arquétipo, muitos que trabalham nas agências reais da ONU, especialmente as agências de saúde e assistência social, são profissionais dedicados, interessados em ajudar as pessoas. Isso também é verdade em relação aos membros da fictícia agência UNÍSSONO. Devido a pelo menos duas invasões alienígenas nos últimos quinze anos, a política internacional do mundo de Freedom City está um pouco mais aberta à cooperação e à necessidade de apresentar uma frente global unida. Em um dos momentos mais delicados da Guerra Fria nos anos 80, Ronald Reagan especulou que uma invasão alienígena poderia reunir as super-potências da Terra. No mundo de Freedom City, esta cooperação desconhecida em nosso mundo é a realidade.

do mundo. Não há pistas, exceto pela possibilidade de uma conexão com o Dr. Pecado. Derrotar a Subversão tornou-se uma obsessão para Ellis, mas ela não conhece a maior ameaça por trás do grupo.

ESTRUTURA DA UNÍSSONO

A UNÍSSONO é sediada em Genebra, na Suíça, e está subordinada ao sub-comitê de Segurança Global Especial (SGE) do Conselho de Segurança das Nações Unidas. Este comitê, composto por membros do Conselho de Segurança, examina as propostas de missões importantes apresentadas pela UNÍSSONO, aprova verbas e reporta as atividades da UNÍSSONO para o Conselho de Segurança e para a Assembleia-Geral. Como a UNÍSSONO recebe grande parte de seus fundos de fontes "externas" como Dédalo, possui uma autonomia maior do que seria de se esperar. O Conselho de Segurança, geralmente compreendendo a complexidade da tarefa da UNÍSSONO, raramente cria problemas.

Os membros da organização vêm de duas fontes: as forças armadas dos estados-membros, que se apresentam como voluntários para missões de paz e serviços de segurança, e os chamados "extra-nacionais", pessoas que se apresentam ao serviço na UNÍSSONO de modo semelhante à Legião Estrangeira francesa. Esta "força variável" permite que a UNÍSSONO tenha uma flexibilidade maior na organização de missões militares, mas é alvo de controvérsias no mundo ocidental. Na tentativa de auxiliar a UNÍSSONO, Dakana concordou em patrocinar generosamente esses soldados, o que permite que a UNÍSSONO não

se aprofunde nessas controvérsias. Contudo, nem mesmo Dakana permite sua entrada em seu território, a menos que permaneçam no QG UNÍSSONO de Defesa da Terra (a maior base militar da UNÍSSONO no mundo, localizada no Monte Mgaya, na fronteira sudeste da nação). Isto gera questionamentos sobre sua legitimidade.

DIVISÕES DA UNÍSSONO

GRADUAÇÕES EM BENEFÍCIO	MILITAR	INVESTIGAÇÃO	COMANDO	BÔNUS NA AGÊNCIA
1	Recruta	Policial	Estagiário	+0
2	Cabo	Tenente	Auxiliar	+1
3	Tenente	Delegado	Auxiliar Sênior	+2
4	Capitão	Inspetor	Diretor-assistente	+3
5	Major	Inspetor-chefe	Diretor	+4
6	Coronel	(Nenhum)	(Nenhum)	+5

A UNÍSSONO possui três ramos de atividade: militar, investigação e comando. O ramo militar trabalha em conjunto com as forças de paz da ONU para lidar com ameaças alienígenas ou com supervilões. O ramo de investigação combate ameaças terroristas e obtém informações dos "inimigos comuns da humanidade". O ramo de comando supervisiona a burocracia e trabalha para obter os recursos necessários à UNÍSSONO.

A Diretora-Geral da UNÍSSONO é a Coronel Jennifer Ellis. O suplemento *Freedom City* oferece detalhes sobre a coronel.

OPERAÇÕES

Dentre os deveres da UNÍSSONO estão as missões de paz (apenas em áreas onde há atividade de supervilões e as autoridades locais não conseguem enfrentá-los), preparação para batalhas contra ameaças globais como o Terminal, e o controle de locais de perigo paranormal.

DIPLOMACIA ALIENÍGENA

A Organização de Contatos Extraterrestres das Nações Unidas (UNELO) é uma agência das Nações Unidas criada para permitir comunicações entre a humanidade e civilizações extraterrestres, e proteger os direitos de cidadãos alienígenas na Terra. A UNÍSSONO serve como o braço armado dessa organização, fornecendo segurança nas situações de contato inicial e realizando operações de resgate quando alienígenas são ameaçados pela xenofobia humana (o que, depois de duas invasões alienígenas, ocorre com mais frequência do que a maioria gostaria de admitir).

CRUZANDO FRONTEIRAS

As tarefas mais politicamente delicadas da UNÍSSONO são as missões envolvendo supervilões que cruzam fronteiras, atacam um estado vizinho e voltam para seu país de origem. Na maior parte das vezes, compete ao país natal do supervilão capturá-lo e extraditá-lo. Contudo, algumas nações não possuem recursos para lidar com isso, e o supervilão se torna uma ameaça maior à vida e à liberdade.

Nesta situação, o país natal pode admitir que não está apto a lidar com a situação e solicitar o apoio da UNÍSSONO. Este sistema está longe da perfeição, pois nenhuma nação gosta de admitir que não consegue lidar

com seus próprios problemas, e os vizinhos, compreensivelmente, enfurecem-se quando se tornam vítimas. Para isso, existe o UNBIT, o Tratado de Intervenção em Fronteiras das Nações Unidas, que permite à UNÍSSONO acesso livre a estes países. Durante as incursões de supervilões, quando ambas as nações são membros do UNBIT, a nação queixosa pode levar seu caso diretamente ao Conselho de Segurança e conseguir aprovação para que as forças da UNÍSSONO lidem com a ameaça.

Estas missões são frequentemente a pior parte do trabalho da UNÍSSONO, especialmente quando o supervilão é um operativo militar infiltrado da nação fronteiriça e conta com o apoio de seu país natal.

INVESTIGAÇÃO

É muito mais comum que a UNÍSSONO empregue suas forças em seu setor investigativo. Quando são incumbidos de investigar uma agência terrorista internacional ou um caso que atravessa as fronteiras, os agentes contatam as autoridades locais e solicitam acesso ao caso, na qualidade de consultores. Quando a solicitação é aprovada, o agente da UNÍSSONO junta-se ao policial encarregado do caso, trabalhando como seu subordinado. Isso permite ao policial local conduzir a investigação (coordenando a coleta de evidências, conduzindo depoimentos, etc.), enquanto a UNÍSSONO observa. Em algumas vezes, o policial local tenta obstruir a investigação. Contudo, muitas vezes o treinamento superior do agente da UNÍSSONO coloca-o no comando. No fim da investigação, o agente da UNÍSSONO prepara um relatório sigiloso para o Conselho de Segurança.

ASSASSINATO

O segredo mais devastador da UNÍSSONO é o Tratado H, um pacto entre os membros do Conselho de Segurança que autoriza assassinos mercenários chamados "solo" (trabalham sozinhos) a "punir" inimigos. Estas missões ocorrem apenas com o consentimento unânime dos membros do Conselho, para lidar com ameaças de âmbito mundial (mantendo discrição e podendo negar qualquer envolvimento). Estas missões normalmente atingem líderes terroristas ou ditadores (que não são apoiados por qualquer uma das potências mundiais). Mercenários contratados e agentes secretos são a escolha normal para essa tarefa.

RECURSOS DA UNÍSSONO

Assim como as outras agências da ONU, a UNÍSSONO opera em grande parte pela caridade de seus membros. Benfeitores particulares concedem à agência alguma flexibilidade, mas a maioria de seus membros depende do país sede para suprir suas necessidades. Como resultado, os recursos disponíveis para um agente UNÍSSONO variam de acordo com o local onde a sede está localizada.

EQUIPAMENTO

Assim como os outros agentes, os operativos da UNÍSSONO dependem de seu subsídio de equipamento para receber suas ferramentas de trabalho. Pacotes de equipamento típicos incluem os seguintes.

AGENTE DA UNÍSSONO TÍPICO (EQUIPAMENTO 2, 10 PONTOS)

Celular (1 ponto), gravador de vídeo (2 pontos), *laptop* (1 ponto), pistola leve (6 pontos).

SOLDADO DA UNÍSSONO TÍPICO (EQUIPAMENTO 4, 19 PONTOS)

Armadura corporal (**Proteção 2**, 2 pontos), celular (1 ponto), fuzil de assalto (15 pontos), óculos de visão noturna (1 ponto), 1 ponto em equipamento adicional.

AGENTE DA UNÍSSONO SOLO (EQUIPAMENTO 10, 47 PONTOS)

Binóculos (1 ponto), bolas de gás sonífero (12 pontos), comunicador disfarçado (2 ponto), fuzil de precisão (13 pontos), gravador de vídeo (2 pontos), kit de arrombamento (1 ponto), kit de disfarce (1 ponto), *laptop* (1 ponto), máscara de gás disfarçada (2 pontos), multiferramenta disfarçada (2 pontos), óculos contra ofuscamento disfarçados (2 pontos), óculos de visão noturna (1 ponto), pistola de apoio (5 pontos), receptor GPS (1 ponto), vassoura (1 ponto), 3 pontos em equipamento adicional.

ARSENAL DA UNÍSSONO

Diferente da AEGIS, a UNÍSSONO é uma agência mais realista. A tecnologia dos quadrinhos é rara (ou inexistente). Em vez disso, a UNÍSSONO utiliza quase que exclusivamente tecnologia do mundo real. Agentes solo podem possuir equipamento de espionagem, devido ao mundo mais colorido onde atuam. Ainda, agente da UNÍSSONO comuns utilizam pistolas e fuzis de assalto (quando tem autorização de portar armas). Os agentes também podem utilizar armas pesadas, nos lugares onde a UNÍSSONO desempenha um papel de combate.

Da mesma forma, a UNÍSSONO utiliza meios de transporte convencionais (com placas das Nações Unidas) em missões investigativas nos

Estados Unidos e na Europa, e veículos militares do mundo real quando empenhados em missões militares (embora, na maioria das vezes, a utilização de helicópteros de combate e blindados seja restrita). A UNÍSSONO não tem acesso a tanques e caças, com exceção dos treze caças espaciais posicionados na Base UNÍSSONO de Defesa da Terra em Dakana.

QUARTÉIS-GERAIS DA UNÍSSONO

Por se tratar de uma agência das Nações Unidas, os quartéis-gerais da UNÍSSONO costumam ser pequenos, imperceptíveis e/ou móveis, ou operam em outras instalações das Nações Unidas (ou, em caso de emergência, no consulado de Dakana local).

COMANDO MILITAR MÓVEL

Esta é uma base típica para um acampamento militar da UNÍSSONO, para aqueles que encontram a agência em campo. A maior parte destes acampamentos está atualmente localizada na África, estabelecida como bases de operações para missões segundo o Tratado da UNBIT.

COMANDO MILITAR MÓVEL

QUARTEL-GENERAL

Resistência: 5; *Tamanho:* Enorme; *Adicionais:* alojamentos, celas de detenção, comunicações, enfermaria, garagem, hangar, isolado, laboratório, oficina, sistema de defesa, sistema de força.

Efetivo de Agentes: 1 comandante (comandante durão), 20 esquadrões (50 agentes da UNÍSSONO e 50 soldados da UNÍSSONO), 2 a 3 investigadores de campo, 2 especialistas em comunicações, 2 a 3 mecânicos, 3 engenheiros de combate, 10 a 20 funcionários administrativos.

Veículos: 5 blindados de combate, 5 helicópteros militares.

Custo: Habilidades 3 + Adicionais 11 = 14 PP.

BASE SECRETA DA UNÍSSONO

A UNÍSSONO mantém bases secretas para apoiar agentes solo. Estes escritórios são centros da rede de inteligência da UNÍSSONO, e as informações dos agentes de campo são depositadas aqui para análise inicial.

COMANDOS ESPECIAIS DA UNÍSSONO

Dependendo de quão influente a UNÍSSONO for na sua série, um ou mais dos comandos a seguir podem existir como parte da organização. São todos opcionais, e geralmente sigilosos o bastante para que a maioria das pessoas não tenha conhecimento de sua existência.

UNICÓRNIO

UNICÓRNIO (União das Nações para a Coordenação Operacional de Riscos ao Nexo Interdimensional e à Ordem) é uma agência pouco conhecida dedicada a combater ameaças vindas de outras dimensões ou eras. Para sua própria proteção, os agentes da UNICÓRNIO são condicionados a esquecer das operações, pois exposição prolongada às forças que alteram o fluxo temporal causa psicoses. Quando são necessários, as memórias são reativadas telepaticamente. Nas demais situações, acreditam que são burocratas da ONU em um escritório de análise de informações em Londres.

UNCORT

UNCORT (União das Nações para Contenção e Repressão ao Terrorismo) é um ramo da UNÍSSONO especializado em combater agências terroristas como a Subversão. Seus agentes são algumas das pessoas sem super-poderes mais competentes do mundo, mas seu estilo de vida glamoroso (derrotar terrorismo internacional muitas vezes exige que os agentes se infiltrem em círculos de ricos e privilegiados) e a licença para matar são fontes de controvérsia. A UNCORT é constituída principalmente de agentes britânicos, americanos e russos que, apesar das antigas desavenças, trabalham juntos.

ÚNICOS

ÚNICOS (União das Nações para Coordenação Operacional de Super-humanos) é um regimento de forças especiais de super-humanos à disposição da UNÍSSONO. Estes homens e mulheres corajosos são especialistas em lidar com crises no terceiro mundo, mas às vezes atuam como guardacostas em eventos e conferências importantes da ONU. Se você quiser que a UNÍSSONO tenha sua própria super-equipe, você tem a ÚNICOS. Sua filiação e seu relacionamento com grupos independentes como a Liga da Liberdade ficam a critério do mestre.

BASE SECRETA DA UNÍSSONO

QUARTEL-GENERAL

Resistência: 5; *Tamanho:* Grande; *Adicionais:* alojamentos, comunicações, enfermaria, garagem, hangar, fachada, laboratório, oficina, rede de computadores, sistema anti-incêndio, sistema de segurança.

Efetivo de Agentes: 1 comandante (mestre de espíões), 2 esquadrões (10 agentes da UNÍSSONO), 1 a 4 analistas de defesa, 1 a 4 nerds de laboratório, 4 a 6 funcionários administrativos.

Veículos: 1 carro disfarçado, 1 carro esportivo de espionagem, 1 motocicleta de espionagem, 1 van de vigilância.

Custo: Habilidades 2 + Adicionais 11 = 13 PP.

QUARTEL CENTRAL DA UNÍSSONO

O quartel central da UNÍSSONO fica em Genebra, na Suíça. Esta propriedade espaçosa é um castelo do século XVIII que pertenceu a uma família de nobres suíços. Ela é assombrada por fantasmas da família, embora Ellis tenha conseguido fazê-los se comportar ao torná-los agentes honorários.

QUARTEL CENTRAL DA UNÍSSONO

QUARTEL-GENERAL

Resistência: 10; *Tamanho:* Enorme; *Adicionais:* alojamentos, biblioteca, comunicações, enfermaria, garagem, ginásio, hangar, fachada, oficina, rede de computadores, equipe de gênios, sistema anti-incêndio, sistema de defesa, sistema de força, sistema de segurança.

Efetivo de Agentes: 1 comandante (mestre de espíões), 20 esquadrões (100 soldados da UNÍSSONO), 1 esquadrão de elite (5 comandos brutamontes), 10 a 20 analistas de defesa, 5 a 10 especialistas em comunicações, 5 a 10 nerds de laboratório, 4 mecânicos, 30 a 50 funcionários administrativos.

Veículos: 10 blindados de combate, 10 helicópteros militares.

Custo: Habilidades 4 + Adicionais 15 = 19 PP.

EFETIVO DA UNÍSSONO

Os operativos da UNÍSSONO se apresentam de várias formas. Enquanto os PJs encontrarão mais provavelmente agentes básicos, aqueles que viajam muito encontram uma variedade maior.

Os comandantes das bases usam o arquétipo mestre de espíões. Os agentes da UNÍSSONO usam o arquétipo "agente da UNÍSSONO", descrito abaixo. Os soldados da UNÍSSONO usam o arquétipo soldado, descrito no livro básico de *Mutantes & Malfeitores*, ou (em raras ocasiões) o arquétipo comando brutamontes. Outros operativos incluem analistas de defesa, nerds de laboratório, especialistas em comunicações e engenheiros de combate. Por fim, sempre há a possibilidade de um agente solo (descrito abaixo), de um espião elegante ou de uma *femme fatale* estar visitando a base.

AGENTE DA UNÍSSONO

NÍVEL DE PODER 3

For 10	Des 12	Con 13	Int 15	Sab 14	Car 10
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Computadores 3 (+5), Conhecimento (atualidades) 2 (+4), Conhecimento (ciências comportamentais) 2 (+4), Conhecimento (educação cívica) 2 (+4), Diplomacia 4 (+4), Conhecimento (manha) 2 (+4), Dirigir 4 (+5), Idiomas 1 (Inglês), Intimidar 4 (+4), Investigar 8 (+10), Notar 4 (+6), Obter Informação 4 (+4), Procurar 5 (+7), Profissão (agente) 3 (+5).

Feitos: Benefício (hierarquia) 1, Equipamento 2, Rolamento Defensivo.

Combate: Ataque +3, Dano +0 (desarmado), Agarrar +3, Defesa 14 (12 desprevenido), Recuo -1, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +2 (11 desprevenido), Fortitude +4, Reflexo +1, Vontade +6.

Habilidades 14 + Perícias 12 (48 graduações) + Feitos 4 + Poderes 0 + Combate 14 + Salvamentos 7 = 51 PP.

UNÍSSONO SOLO

NÍVEL DE PODER 5

For 12	Des 16	Con 12	Int 14	Sab 12	Car 16
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Acrobacia 2 (+5), Arte da Fuga 4 (+7), Blefar 4 (+7), Cavalgar 2 (+5), Computadores 4 (+6), Concentração 4 (+5), Conhecimento (atualidades) 2 (+4), Conhecimento (manha) 2 (+4), Conhecimento (tática) 4 (+6), Desarmar Dispositivo 8 (+10), Disfarce 2 (+5), Dirigir 2 (+5), Escalar 2 (+3), Furtividade 2 (+5), Intimidar 6 (+9), Intuir Intenção 4 (+5), Investigar 4 (+6), Notar 4 (+5), Obter Informação 4 (+7), Pilotar 2 (+5), Prestidigitação 2 (+5), Procurar 4 (+6), Sobrevivência 2 (+3).

Feitos: Bem-Informado, Benefício 1, Contatos, Desarmar Aprimorado, Equipamento 10, Evasão, Foco em Ataque (à distância) 1, Memória Eidética, Rolamento Defensivo 3, Saque Rápido, Sorte.

Combate: Ataque +5 (corpo-a-corpo), +6 (à distância), Dano +1 (desarmado), Agarrar +6, Defesa 14 (12 desprevenido), Recuo -2, Iniciativa +3.

Salvamentos: Resistência +4 (+1 desprevenido), Fortitude +7, Reflexo +10, Vontade +7.

Habilidades 22 + Perícias 19 (76 graduações) + Feitos 22 + Poderes 0 + Combate 18 + Salvamentos 19 = 100 PP.

Há cinco opções principais para a campanha da UNÍSSONO. Em primeiro lugar, um jogo padrão de agentes de ação situado em Freedom City. Os personagens devem ser criados de acordo com as normas padrão (NP 5), mas sem equipamento de espionagem. Para os propósitos dessa campanha, os agentes da UNÍSSONO terão a permissão de utilizar armas de fogo. Contudo, os PJs devem estar cientes de que um comportamento irresponsável resultará na perda desse privilégio.

A segunda opção é a força de paz da UNÍSSONO, situada em um país estrangeiro. A missão dos agentes é derrubar um supervilão que se estabeleceu na nação, localizar sua fortaleza escondida, arrancá-lo de lá — e então lidar com a confusão política subsequente. Este jogo também é feito para personagens de NP 5. Porém, não há nenhuma limitação de NP para as armas da reserva de equipamento da equipe.

A terceira possibilidade é um jogo da UNICÓRNIO situado em Londres. Os heróis são uma equipe da UNICÓRNIO ligados à UNÍSSONO, vivendo vidas comuns até que os Sócios aparecem novamente com outra ameaça contra a natureza da realidade, e a equipe é reativada. Esta campanha é feita para o NP 5. Assim como a campanha de força de paz, não há nenhuma limitação para a reserva de equipamento.

A quarta é o jogo de super-espionagem. Os jogadores são super-espíões charmosos que vagam pelo mundo, combatendo criminosos bizarros em lugares exóticos. O jogo deve começar no NP 6. Para a reserva de equipamento da equipe, qualquer arma convencional e qualquer equipamento de espionagem estão disponíveis, e os personagens podem trocar seus pontos de equipamento após cada sessão de jogo.

Finalizando, a opção da série de super-heróis da UNÍSSONO. Os jogadores fazem os papéis de membros da UNICÓRNIO, a super-equipe da UNÍSSONO. Esta é uma série padrão de *Mutantes & Malfeitores* com Nível de Poder 10 ou maior. Os personagens provavelmente são recrutados de países membros da ONU diferentes, ao redor do mundo. Isto dá um tempero internacional à equipe e à série.

AGENTE DA UNÍSSONO

O agente básico da UNÍSSONO é um investigador, freqüentemente servindo a uma organização nacional de manutenção da lei. Contudo, alguns agentes trabalham em tempo integral para a agência.

UNÍSSONO SOLO

"Solo" é um outro nome para assassino. Embora a UNÍSSONO não solite seus serviços com freqüência, os agentes solo viajam para qualquer parte do globo para completar sua missão. Este é outro lado do espião elegante, um assassino racional e frio que trabalha para os mocinhos. Equipado com os mais modernos equipamentos de espionagem, o solo despreza os modos espalhafatosos, em prol da sutileza — e dos resultados.

CHALCEDONY JOHNSON

A líder da divisão de operações secretas da UNÍSSONO em Freedom City é Chalcedony Johnson, uma mulher de aparência jovem, na verdade bem mais velha. Ela é filha do Capitão Griff Johnson, um capitão da marinha americana na Segunda Guerra Mundial, e de Auriana, uma utopiana. Quando o navio de Johnson foi destruído em um ataque japonês, uma mulher utopiana que navegava pelas águas encontrou-o e resgatou-o. Eles se apaixonaram, e a natureza seguiu seu curso. Ela guardou o segredo sobre sua linhagem de seu marido e sua filha, mas educou Chalcedony com os ideais utopianos.

CHALCEDONY JOHNSON NÍVEL DE PODER 8

Identidade: pública. O público em geral não sabe que é meio-utopiana.

Ocupação: Chefe de Operações Secretas da UNÍSSONO em Freedom City.

Base de Operações: Freedom City, EUA.

Afiliação: UNÍSSONO.

Altura: 1,80 m.

Peso: 84 kg.

Olhos: castanhos.

Cabelos: castanhos escuros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+7	+4	+6	+2	+4	+3
24	18	22	14	18	17

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+7/+6*	+11	+10	+11

*desprevenida

Perícias: Acrobacia 10 (+14), Arte da Fuga 8 (+12), Cavalgar 2 (+6), Computadores 2 (+4), Concentração 8 (+12), Conhecimento (ciências comportamentais) 2 (+4), Conhecimento (educação cívica) 4 (+6), Conhecimento (história) 2 (+4), Conhecimento (tática) 2 (+4), Conhecimento (teologia e filosofia) 2 (+4), Desarmar Dispositivo 2 (+4), Diplomacia 4 (+7), Dirigir 2 (+6), Escalar 6 (+13), Furtividade 6 (+10), Intimidar 6 (+9), Intuir Intenção 3 (+7), Investigar 2 (+4), Lidar com Animais 4 (+7), Medicina 2 (+6), Nadar 6 (+13), Notar 4 (+8), Obter Informação 2 (+5), Pilotar 2 (+6), Prestidigitação 2 (+6), Procurar 4 (+6), Profissão (agente) 3 (+7), Sobrevivência 6 (+10).

Feitos: Ação em Movimento, Agarrar Instantâneo, Atraente, Avaliação, Benefício (hierarquia) 4, De Pé, Equipamento 4, Faz-Tudo, Rolamento Defensivo, Sem Medo, Tiro Preciso, Trabalho em Equipe, Transe.

Poderes: Escudo Mental 2, Imunidade 2 (doenças, envelhecimento, Limitado para a metade dos efeitos normais), Super-Força 1 (carga pesada: 700 kg).

Combate: Ataque +8, Dano +7 (desarmado), Agarrar +15, Defesa 18 (14 desprevenido), Recuo -3, Iniciativa +4.

Habilidades 53 + Perícias 27 (108 graduações) + Feitos 19 + Poderes 5 + Combate 32 + Salvamentos 18 = 154 PP.

Quando Chalcedony cresceu, uma carreira na UNÍSSONO pareceu ser o que melhor se adequava às suas crenças. Ela é uma idealista (às vezes não medindo palavras, especialmente quando ouve expressões de cinismo), mas não há dúvidas de que se dedica verdadeiramente a seus ideais. Está preocupada com o desaparecimento de sua mãe: Auriana foi forçada a retornar para seu povo quando este resolveu cortar relações com o mundo exterior. Auriana nunca teve oportunidade de dizer adeus a seu marido e sua filha.



MIKOS WEST NÍVEL DE PODER 5

For 16	Des 13	Con 15	Int 19	Sab 14	Car 14
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Acrobacia 4 (+5), Arte da Fuga 4 (+5), Blefar 8 (+10), Computadores 8 (+12), Concentração 4 (+6), Conhecimento (tecnologia) 8 (+12), Desarmar Dispositivo 8 (+12), Diplomacia 4 (+6), Dirigir 6 (+7), Escalar 4 (+7), Furtividade 4 (+5), Idiomas 2 (alemão, francês), Intuir Intenção 6 (+8), Investigar 6 (+10), Notar 4 (+6), Ofício (eletrônica) 8 (+12), Ofício (mecânica) 8 (+12), Obter Informação 8 (+10), Pilotar 4 (+5), Procurar 4 (+8).

Feitos: Alvo Esquivo, Armação, Benefício (hierarquia) 2, Equipamento 4, Faz-Tudo, Ferramentas Improvisadas, Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 2, Inventor, Luta no Chão, Rolamento Defensivo 2.

Combate: Ataque +7 (corpo-a-corpo), +5 (à distância), Dano +3 (desarmado), Agarrar +10, Defesa 17 (13 desprevenido), Recuo -3, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +4 (+2 desprevenido), Fortitude +7, Reflexo +6, Vontade +7.

Habilidades 31 + Perícias 28 (112 graduações) + Feitos 16 + Poderes 0 + Combate 24 + Salvamentos 15 = 114 PP.

Em Freedom City, Chalcedony trabalha no consulado de Dakana, em um prédio adjacente reservado à UNÍSSONO (o quartel-general extra-oficial em Freedom City). Ela é extremamente encantadora, mas não se relaciona bem com pessoas pragmáticas e práticas demais.

Chalcedony é uma mulher bonita que aparenta ainda estar na casa dos vinte anos, apesar de já ter atingido os 50. Com 1,80 metro, ágil e em forma, possui cabelos castanhos escuros na altura dos ombros, olhos amendoados e pele bronzeada. Nas poucas ocasiões em que está sem uniforme, veste camisas e calças jeans.

MIKOS WEST

O subcomandante de Chalcedony é peculiar. Mikos West, apesar de sofrer de nanismo (herdado de sua família materna) é um brilhante inventor e um ótimo lutador em corpo-a-corpo. Mikos é surpreendentemente tranquilo em relação a seu tamanho, fazendo piadas sobre si mesmo, e chamando-se de "O maior menor homem de ação do mundo".

Mikos é uma pessoa mais prática do que Chalcedony, ajudando-a freqüentemente em situações em que seu idealismo pode criar problemas.

CAPÍTULO 5: SOMBRA

Cuidado com a SOMBRA, o novo Reich do Terror! Sob a liderança do infame Líder Sombrio, o objetivo desta organização é terminar o que o nazismo alemão começou: nada menos do que a dominação total do mundo! Apoiada por uma legião de soldados clones e alguns dos dispositivos mais diabólicos já inventados, a SOMBRA luta para jogar o mundo na escuridão, e roubar da humanidade as dádivas da justiça, da democracia e até mesmo da liberdade de pensamento.

Muitos acreditam que a SOMBRA decaiu devido a conflitos internos durante a década de 80, e foi finalmente destruída pela AEGIS em 1990.

A verdade terrível é que a SOMBRA está aguardando, oculta, planejando e conspirando durante anos quase sem oposição. Com o mundo embalado por um falso sentimento de segurança e concentrado em outras ameaças (como o grupo terrorista Subversão), o dia em que a SOMBRA reaparecerá para mais uma vez obscurecer a luz está se aproximando.

A SOMBRA é a personificação dos bárbaros nos portões do mundo moderno. Como seu nome já diz, esta organização maligna projeta uma sombra imensa que ameaça engolfar os ideais do mundo livre e os direitos de seus povos.

HISTÓRIA DA SOMBRA

A Segunda Guerra Mundial, assim como a Primeira, deixou muitas cicatrizes. Um dos homens cujos sonhos fascistas foram transformados em pó foi Sir Jonathan Darke, um nobre britânico e colaborador nazista que foi preso como espião alemão durante a guerra. Durante os anos 50, Darke encontrou bandos de ex-fascistas descontentes e reuniu-os em um exército secreto chamado SOMBRA. Darke assumiu a identidade do uniformizado Líder Sombrio. No início dos anos 60, a organização atacou, lançando uma ofensiva simultânea contra alvos importantes ao redor do mundo. Graças aos esforços da AEGIS e de alguns super-heróis, seu plano foi detido. Darke foi perseguido e morto.

A SOMBRA sobreviveu à morte de Darke — mas não muito bem. Liderada por um conselho secreto chamado Penumbra, a organização levou anos reconstruindo suas forças, usando o DNA do campeão olímpico alemão Holtz Hellman para fazer um exército de clones. Em 1978, este exército foi liberado para agir, mas a organização foi novamente derrotada pela AEGIS, e quase completamente destruída.

Novamente, a SOMBRA se reconstruiu. Embora tenha quase se desmantelado no final dos anos 80, um homem chamado Heinrich Kantor, filho do falecido criminoso de guerra nazista Wilhelm Kantor, apossou-se do nome e do uniforme do Líder Sombrio, e tomou o controle da organização.

Em 1990, como parte de um plano louco de vingar seu pai, Kantor usou um traje de combate de alta tecnologia e um artefato místico chamado Tapeçaria do Destino para invadir o quartel-general da AEGIS, onde tomou o controle da agência. A vingança não foi tão doce quanto Kantor esperava. Ele foi derrotado e morto em uma luta contra o diretor aposentado da AEGIS Jack Simmons. Desde a morte de Kantor, a SOMBRA não possui uma liderança, e agora não é nada mais do que um conjunto disperso de células locais cometendo roubos, seqüestros e assassinatos. Certamente, não mais representa uma ameaça terrorista como a Subversão. Alguns até mesmo acreditam que a SOMBRA já não existe mais como organização.

Entretanto, há relatos de que o super-vilão nazista Nacht-Krieger está na ativa novamente, e trabalhando para (ou mesmo dirigindo) a

SOMBRA. Além disso, a AEGIS acredita que o último membro sobrevivente da antiga Penumbra, o especialista em relações públicas Franklin Folkes, está escondido em uma base secreta no leste dos Estados Unidos. Criminosos americanos relataram contatos recentes com supostos agentes da SOMBRA. A hierarquia do mal, a SOMBRA, pode não estar tão morta quanto algumas pessoas acreditam.

A HISTÓRIA REAL DA SOMBRA

É interessante como relações públicas cuidadosas e boas campanhas de desinformação podem distorcer a verdade. A história acima é uma ficção cuidadosamente fabricada. Aqui está a história *real* da SOMBRA.

O ano era 1938. O mundo estava à beira da batalha mais terrível e sangrenta da história da humanidade. Um dos personagens-chaves no conflito vindouro era o Major Wilhelm Kantor da SS, o braço direito de Himmler. Desconhecido até mesmo no Alto Comando Nazista, este jovem e elegante major também devia lealdade a outro ideal, como membro de alta patente da Sociedade Thule. Esta sociedade era composta de talentosos praticantes de magia ocultista!

Uma vida de rituais arcanos guiou Kantor aos desertos da Líbia, onde seu destino aguardava. Com um ritual em que derramou o sangue de uma dúzia de soldados alemães, Kantor fez com que uma cidade morta se erguesse da areia. Era a cidade perdida de Set-Ab, local onde foi sepultado o lendário feiticeiro Tan-Aktor.

Entoando antigas maldições egípcias que ninguém ousava declamar há milênios, o maligno nazista abriu a tumba do mago. Quando o último selo foi quebrado, um abutre negro desceu dos céus do deserto e pousou sobre o ombro do major. Este abutre era um *ka*, o receptáculo da alma pervertida do antigo feiticeiro, capaz de retornar da morte apenas para se juntar à reencarnação de Tan-Aktor, o próprio Wilhelm Kantor!

Milhares de anos atrás, o feiticeiro Tan-Aktor tentou matar o Príncipe Heru-Ra e tomar o trono do Egito. O príncipe, mortalmente ferido, enfiou uma adaga no coração do feiticeiro, e eles morreram juntos. Julgado pelos deuses, o *ka* de Tan-Aktor alimentou o





grande Devorador, que consumia as almas de todos que violavam as leis de *ma'at*. Mas nem mesmo isso foi suficiente para Heru-Ra. O jovem príncipe declarou que ninguém a não ser ele deveria ter permissão de destruir Tan-Aktor, e suplicou para ser o instrumento da justiça divina.

Os deuses, tanto impressionados quanto ultrajados pela presunção de Heru-Ra, cumpriram seu desejo. As duas almas nunca morreriam. Como um par de escaravelhos renascidos no esterco, os dois estavam destinados a reencarnar de tempos em tempos, para se enfrentar por toda a eternidade. Em uma epifania cegante, Wilhelm descobriu sua origem. Também visualizou centenas de suas vidas passadas, em que fez o mal.

Armado com este conhecimento acumulado, Kantor jurou ser bem-sucedido onde suas encarnações anteriores haviam falhado. Iria se tornar o mestre do mundo. Olhou para as sombras da cidade gravadas na areia e jurou que o mundo iria tombar diante seu *khebit*, sua sombra poderosa.

SABEDORIA ULTIMA

Após reduzir Seti-Ab a escombros para proteger seus segredos, Kantor retornou à Alemanha. Como um nazista de alta patente que incorporava os maiores ideais da raça ariana, Wilhelm usou de sua posição para construir seu próprio império do mal. Até mesmo os deuses da nova era tombariam diante de sua sombra. Foi indicado a Subsecretário de Projetos Militares Especiais, o que lhe concedeu acesso a alguns dos super-humanos alemães: *Nacht-Krieger*, *Nosferatu*, *der Roter Adler*, *die Walküre* e muitos outros. Às vezes diretamente, às vezes através de intermediários, Kantor comandava todos.

Apenas um deles permaneceu fora de sua autoridade: *der Übermensch*, o campeão supremo do poderio nazista. Conduzindo investigações através de meios místicos e mundanos, Kantor descobriu que *der Übermensch*, na verdade, se chamava Kal-Zed e era um membro da raça chamada "ultima", descoberta pela Sociedade Thule. Nem mesmo era ariano!

Kantor possuía informações que poderiam desacreditar e humilhar o poderoso *der Übermensch*. Mas por que se envolver em rivalidades mesquinhas quando existe oportunidade de obter conhecimento que pode mudar o mundo? Kantor fingiu se rebaixar ao poderoso herói do Reich. Gradualmente, arrancou do super-humano os segredos dos últimos, e o que não pôde aprender pela trapaça foi revelado pela magia. Em 1944, Kantor possuía todo o conhecimento da raça última, mas já era tarde. Kantor percebeu que, mesmo que pudesse explorar esses segredos, os Aliados e seus super-humanos iriam tomá-los antes que fossem totalmente utilizados.

Em 1945, abandonando a Alemanha em chamas e ruínas, Wilhelm Kantor caminhou a passos largos sobre os corpos dos Aliados da Liberdade e fugiu para a América do Sul, determinado a construir um novo império. Um império que aprenderia com os erros do nazismo alemão e de Tan-Aktor, um novo reich que nunca tombaria, e que iria coroa-lo como o Mestre da Terra pela eternidade!

A SOMBRA AVANÇA

Apenas uma coisa poderia afastar Wilhelm Kantor de seu caminho: o clamor de seu coração.

Em 1945, Kantor se apaixonou por uma jovem médica e pesquisadora alemã, Dra. Greta Göessler. Greta foi uma das mentes mais brilhantes trabalhando no *Projekt Zeugung*, a primeira geração de experiências com clonagem a seu serviço. Como um presente para sua amada, Kantor quis conceder a ela super-poderes, realizando o mesmo ritual que transformou Ingrid Hildebrandt na maior vilã nazista, a Valquíria.

Infelizmente, os poderes dos Aesir haviam feito um pacto de não-interferência com o Mestre da Magia da Terra, e não permitiram que uma segunda Valquíria caminhasse sobre o mundo. Eles transformaram Göessler em uma dos Coletores de Mortos, mas declararam que ela deveria pagar um alto tributo, e levaram-na para servir aos Aesir em Valhalla.

Kantor ficou enfurecido com sua própria fraqueza. Permitira a si mesmo amar, e para quê? Concluiu que o amor era um atributo de homens inferiores, e devotou-se inteiramente a construir seu novo Reich. Em 1948, suas experiências com clonagem começaram a render frutos. Ele cultivou centenas de duplicatas de si mesmo, e colocou todas, exceto uma, em uma enorme incubadora.

Em 1950, Kantor fez um de seus clones envelhecer rapidamente até a idade adulta, e treinou-o como seu sucessor. Vestindo-o com o uniforme de gala do Império Alemão e batizando-o de "Kaiser Assassino", o gênio nazista apresentou ao mundo seu doppelganger como se fosse ele próprio, mas enlouquecido. O infeliz clone voou até a Alemanha em um "Zeppelin de Batalha" e ativou um protocolo condicional que Kantor implantara em milhares de ex-soldados da SS, transformando-os após a lavagem cerebral em um "exército do Novo Reich".

Apesar de sua loucura, o "Kaiser Assassino" possuía quantidade suficiente do intelecto de Kantor para aterrorizar a Europa por dois anos, mais tempo do que Kantor acreditava. Alguns dos oponentes de Kantor finalmente destruíram o Zeppelin de Batalha em um espetacular combate sobre Dresden. O Kaiser morreu nas chamas e o mundo respirou aliviado, acreditando que Wilhelm Kantor havia finalmente morrido.

MOVIMENTOS REPENTINOS

Enquanto o mundo exterior se digladiava na Guerra Fria, o monstro amoral ficou livre para elaborar suas estratégias e maquinacões. Com o poder de sua feitiçaria enfraquecido pela contra-mágica lançada por Adrian Arkano no final da guerra, Kantor se voltou para a tecnologia e os segredos dos últimos. Seu exército de clones amadurecia em tanques sob os Andes, e ele tinha tempo para desenvolver outros projetos.

A Monarca, uma fortaleza voadora três vezes maior do que qualquer coisa no mundo naquela época, bombardeou fábricas na costa leste dos Estados Unidos antes de ser derrubada por um esquadrão de ases da aviação. Apesar de ocupar todas as manchetes, aquele era só o teste para o terror do Líder Sombrio.

Durante a década de 50, Kantor começou a treinar pelotões de soldados utilizando condicionamento mental e engenharia genética, para que lutassem no "confronto vindouro". Estes homens seriam a Umbra, a vasta escuridão que inundaria o mundo, e a organização inteira seria chamada de SOMBRA (Secreta Organização Mundial Bélica para Reclame da Autoridade).

Kantor delegou sua autoridade quando recrutou seu "estado-maior", a Penumbra. Os primeiros dentre estes eram os sobreviventes da Sociedade Thule, liderados por um velho e enrugado feiticeiro romeno, o Máscara Rubra. O Coronel Jargon Reinholdt, o nazista que havia sido seu ajudante-de-ordens desde o início da guerra, comandou sua ala militar, e foi auxiliado por um bando de jovens e brilhantes oficiais sul-americanos. Estes homens liderariam as forças do Líder Sombrio na Operação Inundação, o dia em que a SOMBRA subjugaria o ocidente num ataque repentino, e tomaria o controle do mundo! Para aumentar a influência da agência, o Líder Sombrio incorporou os sobreviventes do Império Invisível, um movimento de fascistas americanos dos anos 30 e 40. As bases secretas do Império Invisível concederam à SOMBRA uma rede de quartéis-generais nos Estados Unidos cuja construção demoraria anos.

Como um grande mestre de xadrez, Kantor planejou erguer suas forças de maneira lenta e cuidadosa. Esperou até que sua primeira geração de clones ficasse pronta para o cumprimento do dever. Em 1961, um fator forçou sua decisão: o Escaravelho apareceu em Freedom City. Para os outros, o Escaravelho era apenas outro herói com um uniforme colorido, o retorno dos misteriosos homens mascarados da Segunda Guerra Mundial. Kantor, no entanto, reconheceu-o pelo que realmente era: a reencarnação de Heru-Ra! Apesar das repetidas alegações de que "as emoções eram para as massas", o ódio preencheu a alma negra do Líder

Sombrio. Ele *sabia* que devia destruir o Escaravelho (e a sociedade que ele protegia) o mais rápido possível!

A OPERAÇÃO INUNDAÇÃO E SEU RESULTADO

Concedendo à Penumbra menos de uma semana para reunir suas forças, Kantor ordenou que a Operação Inundação tivesse início. Em Washington, em Freedom City e em trinta capitais ao redor do mundo, a SOMBRA mobilizou suas tropas e atacou os maiores centros governamentais, comerciais e midiáticos. Foi um plano audacioso e, por algumas horas, o mundo livre foi lançado ao caos. Várias cidades européias importantes foram forçadas a se render para a SOMBRA. Na América, três das maiores bases militares estavam em chamas, e mais de dois terços dos principais recursos militares foram destruídos.

Infelizmente para Kantor, a célula da SOMBRA em Freedom City já estava comprometida com o Escaravelho, que denunciou-a à recém-fundada organização chamada AEGIS. Kantor havia subestimado a AEGIS, por pensar que era um bando de encrenqueiros e desajustados. Os "cowboys antiterroristas" (como a primeira geração da AEGIS foi chamada) provaram que ele estava errado. Como resultado de suas ações, a SOMBRA foi incapaz de obter o controle do arsenal nuclear americano, a única coisa que teria garantido seu sucesso.

Por fim, a SOMBRA capturou menos de 15% de seus alvos, e não conseguiu manter o controle sobre aqueles que capturou por mais do que poucos dias. A intensidade inesperada do contra-ataque forçou sua retirada em todas as frentes.

O Líder Sombrio não teve tempo para refletir sobre sua derrota. Percebendo seu momento de fraqueza, um dos membros da Penumbra, um nobre britânico desonrado chamado Dr. Jonathan Darke, aproveitou a oportunidade. Outrora subcomandante do Império Invisível, Darke acreditava que era seu destino governar a SOMBRA (e, através dela, o mundo). Mobilizou as forças sobreviventes e lançou uma ofensiva contra o quartel-general de Kantor. Encurralado e com uma arma encostada na cabeça, o Líder Sombrio sobreviveu apenas porque transferiu sua mente para um dos clones imaturos no momento em que Darke puxou o gatilho.

Exibindo o corpo de Kantor como um troféu, o Dr. Darke assumiu o controle da SOMBRA. Infelizmente, não havia como se recuperar do fracasso da Operação Inundação, e a vitória de Darke provou-se inútil. Em um ano, a AEGIS demoliu a versão de Darke da organização, e o Diretor da AEGIS Jack Simmons declarou que "Não há mais sombras onde esses asquerosos possam se esconder". Quase todos pensavam que o Dr. Darke era o misterioso "Líder Sombrio" que comandava a organização e, com sua morte, o mundo acreditou que a SOMBRA nunca mais poderia se recuperar. Só o Escaravelho permaneceu desconfiado de que a ameaça não havia terminado.

OS PLANOS DA SOMBRA

Menos de dois anos depois da Operação Inundação, os temores do Escaravelho foram comprovados por uma nova campanha de terror. Uma SOMBRA rediviva reapareceu nos Estados Unidos e na Europa ocidental, usando i-bots (robôs impostores) para substituir seu pessoal militar e fomentar o conflito. Os abomináveis andróides levaram os Estados Unidos e a União Soviética à beira de uma aniquilação nuclear, antes que os planos da SOMBRA fossem frustrados pela aliança improvável entre o Centurião e Bogatyr.

Apesar dos reveses, o Líder Sombrio (agora que pensava-se que Wilhelm Kantor estava tão morto quanto suas encarnações anteriores) continuou a ordenar estratégias grandiosas. Tomou o controle de cidades ao poluir o reservatório de água com uma droga de controle mental. Transformou as usinas nucleares locais em bombas gigantes, criou bandos de animais mutantes que então soltou, e comandou veículos militares por controle remoto. Nenhum plano era louco demais.

UMA SOMBRA MAIS VISÍVEL

Esta história supõe que a SOMBRA não reapareceu no mundo de campanha. Se, por outro lado, a SOMBRA for um vilão ativo na sua campanha, simplesmente altere os acontecimentos para que, alguns anos após a suposta morte de Heinrich, quando se acreditava que a SOMBRA estava destruída, a organização tenha ressurgido (com um novo Líder Sombrio) antes de sua campanha começar. Este é um desvio menor da história "oficial", cujo único propósito é manter uma aura de mistério ao redor da organização.

Obviamente, se não houver segredo sobre a identidade do Líder Sombrio como Wilhelm Kantor, não há problema. A história "oficial" é sempre menos importante que a diversão dos jogadores.

A AEGIS e outros super-heróis sempre acabavam com esses planos em seus estágios embrionários, normalmente com investidas perigosas de seus agentes. Mas, enquanto a AEGIS celebrava vitória após vitória, os objetivos verdadeiros do Líder Sombrio avançaram livremente: o furto de informações, a aquisição de novas tecnologias e a construção de um traje de combate que iria transformá-lo em um deus. O Líder Sombrio se dedicava ao truque de ilusionismo mais elaborado da história. Com a Penumbra como fachada, ninguém chegou perto de descobrir sua identidade.

A QUEDA DO ESCARAVELHO

No início da década de 70, o Líder Sombrio recebeu uma visita do viajante do tempo mais descolado do universo: o "Doutor Tique-Taque" e seus companheiros de viagem no tempo, a Cultura Anti-Horária. O vilão tomou o controle da "máquina do tempo mais viajante do universo" e tentou modificar suas derrotas passadas. Múltiplas encarnações do Escaravelho detiveram-no, com a ajuda do Dr. Amanhã, mas o gênio do mal aprendeu o suficiente sobre manipulação do tempo para reduzir pela metade o período de maturação de seu exército de clones.

Em 1978, o Líder Sombrio tentou uma segunda Operação Inundação, desta vez usando seu primeiro exército de clones. Infelizmente, muitos dos clones se consideravam o próprio Líder Sombrio ao invés de meros soldados rasos. Seu exército, ao invés de obedecer aos comandos de seu mestre, separou-se. A segunda Operação Inundação foi um fiasco ainda maior do que a primeira. Muitas pessoas resistiram heroicamente ao exército de clones, mas o herói do dia foi o Escaravelho. O antigo algoz do Líder Sombrio descobriu o ponto fraco dos clones e, utilizando seus poderes telepáticos até o limite, fomentou divergências em milhares de soldados, o que garantiu a derrota da SOMBRA no mundo todo.

O Líder Sombrio percebeu que precisava aprimorar as técnicas de doutrinação de seus clones. Também sabia que, antes de ter qualquer chance de sucesso, teria de eliminar seu antigo oponente, o Escaravelho, a qualquer custo.

Retornando às suas raízes ocultas, o Líder Sombrio invocou os Filhos de Sobek, ancestrais feiticeiros que haviam sido rivais tanto de Tan-Aktor quanto de Heru-Ra, e ordenou que destruíssem o Escaravelho. Afirmando que não recebiam ordens de ninguém, exceto de Sobek ou Set, os Filhos imediatamente atacaram o Líder Sombrio e destruíram seu corpo clonado. Obviamente, o Líder Sombrio previra essa traição, e mais uma vez transferiu sua consciência para outro corpo.

O Escaravelho não tinha os mesmos recursos. Não havia se recuperado do esforço extremo durante a segunda Operação Inundação, e estava despreparado para um ataque de oponentes tão poderosos ou determinados quanto os Filhos. Investindo contra Freedom City como os gafanhotos da antiguidade, os Filhos deixaram um rastro de carnificina enquanto se dirigiam ao centro da cidade.

A Liga da Liberdade interveio, mas os Filhos os controlaram. Os defensores da cidade se tornaram a linha de frente no ataque ao quartel-general do Escaravelho, a Praça Pirâmide. O herói novato Tempestade Cerebral foi capaz de usar seus poderes mentais para retardar os Filhos, mas não era páreo para as capacidades dos inimigos. O Escaravelho, chegando ao combate quando Tempestade Cerebral deu seu último sus-

piro, finalmente quebrou o controle que os Filhos tinham sobre a Liga da Liberdade. Entretanto, o esforço foi grande demais, e ele morreu ao libertar seus aliados.

Utilizando a magia de Arkano para proteger suas mentes de uma segunda dominação, a Liga da Liberdade perseguiu os Filhos. Os vilões estavam realizando um ritual para enviar Freedom City de volta no tempo, para o antigo Egito, onde eles utilizariam a tecnologia avançada para governar o mundo antigo. Na batalha que se seguiu, a Liga destruiu quase todos os Filhos.

Apesar de ter perdido seu corpo, o Líder Sombrio estava satisfeito. A morte de seu arquiinimigo (e a humilhação de seus outros inimigos) foi uma compensação adequada pela perda de um corpo. Infelizmente para o Líder Sombrio, um arquiinimigo foi substituído por outro.

RAGNAROK

O maior objetivo do Líder Sombrio era alcançar a divindade. Ele empregou ciência avançada de maneiras inimagináveis, fazendo manipulação genética com o corpo de Kantor para torná-lo o mais poderoso possível sem alterar sua aparência física. Muitos intelectuais ficariam orgulhosos de tal façanha, mas o Líder Sombrio estava insatisfeito, por saber que "deuses maiores do que eu ainda caminham pela Terra". O Líder Sombrio, como previsto, não poupou esforços para alcançar seu objetivo. Em dado momento, chegou a dominar o corpo do Centurião, mas a transferência se mostrou instável. Se o Centurião não servia, haveria algum corpo hospedeiro poderoso mais adequado?

Mais uma vez, o Líder Sombrio se voltou para a magia negra para localizar a forma compatível mais poderosa, e a convocou. O ritual se completou, uma figura se mostrou ao Líder Sombrio, vinda de mundos do além, e um belo homem enorme com cabelos loiros esvoaçantes apareceu.

"Pai!", o estranho chamou, reconhecendo instintivamente Wilhelm Kantor.

O Líder Sombrio ignorou o que o homem dissera, e realizou a transferência psíquica. De fato, ele era o filho de Wilhelm Kantor. O Líder Sombrio não sabia, mas Greta Göessler estava grávida quando os Aesir levaram-na como serva. Em Valhalla, ela deu à luz um garoto, Albrecht. As valquírias educaram a criança, amamentando-o com o leite de cabras divinas, e o poder de Asgard o fortaleceu. Criado como um deus, o garoto ganhou poderes extraordinários, incluindo força de vontade suficiente para resistir à tentativa de seu pai de se apossar de seu corpo.

Um violento conflito dipiano se seguiu. Correndo para defender seu líder, três pelotões de agentes da SOMBRA se sacrificaram para garantir a fuga do Líder Sombrio. Deixando as ruínas da base da SOMBRA para trás, Albrecht Kantor declarou guerra a traíçoeiro seu pai, e assumiu o nome de Ragnarok, o Crepúsculo dos Deuses. Sempre que se deparava com uma base da SOMBRA, deixava para trás apenas devastação, e nunca se preocupou com inocentes que estivessem em seu caminho. Infelizmente para o Líder Sombrio, Ragnarok (juntamente com a AEGIS e uma geração emergente de super-heróis) custaram a sua organização qualquer vantagem obtida com a morte do Escaravelho.

Sem se deixar abalar, o Líder Sombrio permaneceu concentrado em seu objetivo de conquista mundial. Em 1984, o gênio do mal fez contato com o Curador, e tentou se conectar com ele para acessar todo o



conhecimento do cosmos. Graças a um super-herói intrometido, o fluxo de informação resultante fritou o cérebro do vilão, deixando-o em coma por anos.

Com seu líder fora de ação, a Penumbra foi forçada a tomar as rédeas da SOMBRA. Até o final da década de 80, a SOMBRA operou mais como um negócio do que uma organização de conquista mundial, e os membros da Penumbra encheram seus bolsos com bens roubados. Mas ganhar dinheiro não era o único interesse da SOMBRA. Utilizando um gênio em relações públicas chamado Franklin Folkes, a SOMBRA embarcou na Operação Infâmia, que visava a destruição sistemática da reputação de cada super-herói no planeta. Este foi o maior catalisador do declínio de popularidade dos super-heróis durante os anos 80.

O CARTEL SOMBRA

O "Período Corporativo" da SOMBRA foi, talvez, seu momento mais bem-sucedido. Os homens experientes da Penumbra compraram fábricas de munições, redes de transporte rodoviário e marítimo, companhias de comunicação, bancos e até firmas de segurança. Isto era a "infraestrutura do mal" que permitiu a expansão da organização, de forma imperceptível, a níveis além de qualquer coisa que Kantor imaginara. Por motivos óbvios, o Líder Sombrio preferia a centralização do poder. A nova postura trouxe à SOMBRA uma nova prosperidade.

Mas isso não durou. Dentro da Penumbra, a forma mais simples e mortal da corrupção — a cobiça absoluta — mostrou sua face e, no final da década, a SOMBRA estava à beira da destruição em conflitos internos. Esta foi a chamada "Guerra Sombria", em que bases da SOMBRA lutaram entre si nos corações das cidades americanas — com a AEGIS e muitos super-heróis pegos no fogo cruzado.

Para salvar a SOMBRA, o Máscara Rubra roubou o Espelho das Almas do santuário de Arkano e usou-o para restaurar a mente fragmentada do Líder Sombrio. Ele readquiriu facilmente o controle de sua organização, e removeu imediatamente aqueles que haviam "enchido seus bolsos" e maculado a "pureza" da SOMBRA com o "vil comércio". Obviamente, o Líder Sombrio estava satisfeito por adicionar as fortunas dos membros agora falecidos aos cofres da SOMBRA. A organização manteve a infra-estrutura que a Penumbra construíra e, apesar de ser o centro da corrupção, Franklin Folkes permaneceu como um conselheiro de confiança.

Na SOMBRA, o sucesso é, às vezes, mais do que sua própria recompensa.

A SOMBRA SE APROFUNDA

Em 1990, o Líder Sombrio tentou entrar em contato com Greta Göessler em Valhala. O amor desta mulher não era nada além de uma memória desagradável para ele, mas Greta alcançara um alto status entre as Valquírias. Assim, ele explorou o antigo amor dos dois (que ela não havia esquecido) para ludibriar Norn a lhe dar acesso à Roda da Meada, a fonte de seus poderes. Então o Líder Sombrio seqüestrou uma costureira cega chamada Roz King, e forçou-a a tecer a Tapeçaria do Destino. Este artefato concedia a seu dono controle quase ilimitado sobre a realidade.

Armado com a Tapeçaria, o Líder Sombrio foi ao quartel-general da AEGIS durante festa de aposentadoria de seu antigo inimigo, o diretor da AEGIS Jack Simmons. Forçou os agentes da AEGIS a se curvar a ele. O Líder Sombrio estava satisfeito com seu triunfo, mas não o bastante. Queria ver Simmons sofrer, por tê-lo desafiado. Ordenou que os agentes mais graduados da AEGIS (os amigos mais próximos de Simmons) caçassem-no e matassem-no. Contudo, Simmons ainda tinha alguns truques em sua manga e, com a ajuda de Greta Göessler e Roz King, o antigo líder da AEGIS conseguiu tomar o controle da Tapeçaria do Destino.

Simmons usou o artefato para ficar mais jovem, e para retirar o traje de combate do Líder Sombrio. Em condições iguais, os dois partiram para um confronto físico na cabine de um Zeppelin de Batalha reconstruído. Este dirigível havia sido transformado em uma devastadora arma de guerra pelo Líder Sombrio, usando a Tapeçaria. Na luta o Líder Sombrio caiu para sua morte (obviamente, transferiu sua mente para outro clone). Simmons destruiu a Tapeçaria ("Obrigado pelo presente, Líder Sombrio, mas ele não combina com nenhuma peça da minha casa"), aceitou sua mortalidade e aposentou-se em grande estilo.

O mundo acreditava que, seguindo suas origens, a SOMBRA havia finalmente sido destruída, como em um velho seriado de cinema. Abalado mas ainda de pé, o Líder Sombrio percebeu que o fato de que o mundo acreditava que ele morrera era uma vantagem. Novamente, voltou sua atenção para a reconstrução de seu império e utilizou a riqueza acumulada para expandir a organização. Recrutou novos membros para a Penumbra, aperfeiçoou seu traje de combate e autorizou um programa ambicioso para construir bases em cada continente.

Mas seu programa foi interrompido por uma ameaça mais grave do que a AEGIS: uma invasão alienígena.

O TERMINAL

A Terra já sofrera invasões antes, e o Líder Sombrio tratara-as como um abutre trata um cadáver: oportunidades para buscar nova tecnologia entre os restos. Mas a Invasão Terminal era diferente. Não era um mero exercício militar ou brincadeira. Era uma batalha pelo destino do universo.

No início da crise, o Líder Sombrio reconheceu a extensão do poder de Ômega. Tentou conquistar seu apoio, apenas para perder outro corpo na mesa de negociações. Percebendo que a diplomacia nunca seria bem-sucedida com uma entidade tão nihilista, o Líder Sombrio empregou discretamente alguns dos recursos da SOMBRA na tentativa de terminar com a ameaça. Obviamente, mesmo em uma luta por sobrevivência, o Líder Sombrio permaneceu fiel às suas origens — roubou um esquadrão de Omegadrones capturados pela AEGIS e dissecou-os para descobrir os segredos da tecnologia de Ômega.

Havia vários oficiais competentes na Penumbra, mas o Líder Sombrio precisava de alguém conhecido por sua crueldade para servir como seu executor. O vilão se voltou para seu passado e encontrou seu carrasco: Nacht-Krieger, abaixo apenas de der Übermensch na escala de infâmia dos supervilões nazistas. O Escaravelho havia aprisionado Nacht-Krieger sob Praça Pirâmide em 1967. O Líder Sombrio fez contato com seu antigo lacaios, e persuadiu-o a destruir o anel que concedia seus poderes. Este ato libertou Nacht-Krieger da prisão, mas condenou-o à existência como uma sombra viva.

Enlouquecido por décadas de solidão, Nacht-Krieger foi facilmente manipulado para se juntar novamente à SOMBRA. Desde sua aparição, Nacht-Krieger liderou a maioria das operações mais importantes da SOMBRA, e assassinou dezenas de agentes da AEGIS. O mundo sabe que Nacht-Krieger está livre novamente, mas ninguém (ainda) ligou sua reaparição ao Líder Sombrio. A AEGIS acredita que Nacht-Krieger esteja utilizando alguns dos antigos recursos da SOMBRA, mas ninguém suspeita de seu verdadeiro nível de envolvimento.

SUBVERSÃO

A solução da SOMBRA para atingir seus objetivos foi colaborar com a Fundação no início dos anos 90, para desenvolver sua tecnologia de teleporte. O Líder Sombrio utilizou esta tecnologia para conectar suas bases, pois assim poderia transferir secretamente mercadorias e materiais sem ser detectado. O transporte eficiente de mercadorias reduziu a necessidade da SOMBRA de cometer roubos ostensivos, permitindo o saque de recursos em localidades remotas, longe dos olhos do público.

Durante os anos 80, a SOMBRA desviara-se de suas raízes de "conquistista mundial", tornando-se um bando de ladrões. O Líder Sombrio

optou em perpetuar essa fachada, porque ladrões são uma prioridade menor para as agências de segurança pública, em relação a outras ameaças à segurança nacional. Contudo, a SOMBRA ainda precisava de um ramo terrorista. O Líder contactou várias células terroristas européias e reuniu-as em uma nova organização: a Subversão. Aparentando ser um grupo anarquista de alta tecnologia, a Subversão deveria realizar ações que servissem aos objetivos da SOMBRA, mas não atraíssem a atenção da AEGIS ou da UNÍSSONO para si. A Subversão distrairia o mundo, permitindo à SOMBRA trabalhar em seus objetivos secretamente.

A SOMBRA HOJE

A Subversão desempenha seu papel com perfeição. Hoje em dia, a maioria das pessoas acredita que a Subversão representa uma ameaça maior do que a SOMBRA (e muitos duvidam de que a SOMBRA ainda exista) — que é exatamente o que o Líder Sombrio deseja.

Desde 1990, a SOMBRA se refugiou na escuridão e desapareceu dos olhos do público. Apenas a AEGIS continua a avisar que (apesar de sua inatividade) a SOMBRA permanece como uma das mais perigosas ameaças mundiais. Entretanto, a cada ano que passa, menos pessoas dão ouvidos a esses alertas. É incrível como até mesmo algo tão terrível quanto a SOMBRA possa sumir com tamanha rapidez da mente do público.

RECURSOS

No final dos anos 90 e no início do novo milênio, o Líder Sombrio se tornou obcecado por três projetos que eram fundamentais para seu plano de conquista mundial. Primeiro, precisava de uma base de operações impenetrável. Segundo, desejava criar seu exército de clones em grande escala. Terceiro, queria realizar mutações de uma forma segura em agentes clones, para transformá-los em super-humanos.

A construção de Nifelheim, a enorme fortaleza da SOMBRA escondida na Antártida, foi a realização de seu primeiro objetivo. Nifelheim é a coroação do avanço tecnológico da SOMBRA. Nunca mais (pelo menos é o que Líder Sombrio espera) inimigos derrubarão as portas de sua fortaleza e interromperão um plano prestes a ser executado. Agora seus projetos podem ser desenvolvidos em perfeita segurança.

Em cada continente, a SOMBRA usou sua vasta riqueza acumulada durante os anos 80 e 90 para adquirir empresas de fachada, cujos maiores propósitos são esconder os tanques de clones da SOMBRA. O segundo objetivo foi assim atingido. Uma nova geração de soldados clones aguarda a Terceira Operação Inundação.

Muitos dos recursos da SOMBRA são dedicados a pesquisas biológicas. Com um exército de milhares de voluntários leais à sua disposição,

HOLTZ HELLMAN

Nascido em 1922, Holtz Hellman foi o esportista mais excepcional da Alemanha no final dos anos 20 e nos anos 30. Alto, loiro e dotado de um corpo perfeito, Hellman era uma pessoa de muitos talentos: estudioso, filósofo, músico e atleta (no boxe, era o parceiro de treino preferido de Max Schmeling). Secretamente, Hellman era também um membro da Sociedade Thule. Obcecado com o sucesso, fez um pacto com forças diabólicas para conquistar a medalha de ouro nos jogos de Berlim em 1936. Mas seu desempenho foi ofuscado por Jesse Owens em várias modalidades.

Um nazista dedicado, Hellman foi um coronel notável da SS durante a guerra (gostava particularmente de lutas de boxe com prisioneiros de guerra subnutridos, até ser nocauteado por um jovem piloto). No fim da guerra, Hellman fugiu para a América do Sul com Kantor e vários outros nazistas.

De várias formas, a carreira de Hellman se assemelhava à de Kantor — os dois pareciam irmãos — embora Hellman gostasse dos holofotes mais que o futuro Líder Sombrio. Na América do Sul, Hellman ajudou na criação da SOMBRA. Também tentou se vingar de Tim Quinn, depois que o americano se tornou o segundo Arqueiro, mas sua armadilha mortal o atingiu, e o ex-atleta alemão ficou aleijado.

Apesar de sua enfermidade, Hellman permaneceu como uma peça importante na SOMBRA até a primeira Operação Inundação, quando convocou demônios para ajudar no plano. Seu antigo oponente, o Arqueiro, rompeu o círculo de invocação com uma flecha anti-magia fornecida por Arkano, e um demônio agarrou o feiticeiro da SOMBRA, levando-o para o inferno. Hellman não foi visto desde então.

O DNA de Hellman foi substituído pelo de Kantor nos registros da experiência de clonagem da SOMBRA, e os especialistas identificaram os clones como sua prole genética. A crença equivocada garantiu que o nome de Holtz Hellman continuasse vivendo na infâmia.

a SOMBRA é o local perfeito para explorar o mundo maravilhoso da genética super-humana. A organização fez um avanço notável na criação de mutações a curto prazo em clones, embora essas mutações sempre acabem destruindo a cobaia.

ALIANÇAS E OPERAÇÕES

Nacht-Krieger não é o único supervilão na Penumbra. O Máscara Rubra recrutou jovens feiticeiros para reconstruir a Sociedade Thule. Além disso, incentivado pelo Máscara, o Líder Sombrio se reconciliou com seu filho. Cansado de ser caçado pelas autoridades como um vigilante destrutivo, Ragnarok aceitou o convite para se juntar a seu pai. O mundo ainda não sabe da mudança de ideais de Ragnarok, motivada por sua nova noiva, Anya Datsyuk, a neta russa da Valquíria original, que herdou uma pequena parte dos poderes de sua avó (e mais do que apenas uma parte de sua beleza, arrogância e ambição, o que o Líder Sombrio considera encantador).

Desde a Invasão Terminal, o Líder Sombrio vem prestando mais atenção à diplomacia. Percebeu que os senhores do crime na Terra compartilham inimigos em comum, assim como ambições comuns, e assim ele estabeleceu relações com alguns de seus rivais mais sociáveis. Taurus e o Dr. Pecado são ambos considerados "membros associados"

da Penumbra, consultados nas operações mais importantes, e seus planos são respeitados (e até auxiliados) pela SOMBRA. Além disso, o Líder Sombrio está cortejando ativamente o Superior — o antigo nazista Übermensch (que não sabe que o Líder Sombrio é o mesmo Wilhelm Kantor que ele desprezava durante a Segunda Guerra Mundial).

Uma recente tentativa de aliança falhou desastrosamente. Vários anos atrás, o Líder Sombrio reuniu o Dr. Pecado, Taurus, Mestre Mental, Una, Gama, Barão Samedi, Lady Lunar e Talos, para formar uma organização conhecida como "O Concílio do Mal". Esta organização poderosa mas instável separou-se graças aos esforços da Liga da Liberdade e à traição de Talos. O gênio do mal tentou criar a "Quimera do Mal", um andróide com os poderes combinados de todos os vilões.

Para o futuro próximo, o Líder Sombrio planeja duas operações principais. Ainda acredita que a única forma de conquistar o mundo é esmagar suas defesas com um devastador ataque relâmpago. Por isso, planeja uma terceira Operação Inundação. Mas primeiro pretende remover um dos maiores empecilhos. Planeja destruir cada mecanismo de apoio que o Escaravelho deixou para seu sucessor — mesmo que tenha que destruir Freedom City inteira. Autorizou a ampliação da atividade da SOMBRA em Freedom City para preparar a operação, mesmo que isso exponha a presença da SOMBRA a seus velhos inimigos.

ESTRUTURA DA SOMBRA

A estrutura organizacional da SOMBRA é simples: uma pirâmide com um vasto número de soldados clones doutrinados na base, a Penumbra e o Diretório no meio, e o Líder Sombrio no topo. A Subversão e a Sociedade Thule também são controladas pela SOMBRA.

Diferente de outras agências, a SOMBRA não possui uma estrutura hierárquica ou cadeias de comando complicadas. Na SOMBRA, as pessoas sabem seu lugar, e quem o esquece, seja Jonathan Darke ou até o infeliz membro da Penumbra que morreu na Guerra Sombria, não sobrevive por tempo suficiente para se arrepender de seu erro.

O LÍDER SOMBRIO

No topo da pirâmide está o Líder Sombrio, o clone de Wilhelm Kantor que carrega sua mente e espírito distorcidos. Ele é o comandante absoluto da SOMBRA, e um dos supervilões mais poderosos da Terra.

O público geral conhece a alcunha "Líder Sombrio" desde 1962, quando a AEGIS descobriu-a após a primeira Operação Inundação. Contudo, graças ao truque de transferência mental de Kantor (combinado com o programa de desinformação), a identidade do Líder Sombrio é coberta de mistério. Mesmo hoje, sua identidade verdadeira é conhecida por apenas alguns membros mais antigos da Penumbra.

A opinião pública afirma que muitas pessoas vestiram o uniforme do Líder Sombrio durante os anos. A AEGIS acredita que o Dr. Darke era o Líder Sombrio original, e outros supostos Líderes Sombrios incluem o atleta alemão e garoto-propaganda nazista Holtz Hellman, vários membros da Penumbra e até mesmo o filho vingativo de Heinrich (uma identidade falsa fictícia inventada postumamente para o Líder Sombrio que foi derrotado por Jack Simmons).

Desde o início dos tempos, o Líder Sombrio teve centenas de faces do mal. Foi um comandante filisteu que saqueou a antiga Canaã, um príncipe cruel da Rússia medieval, um líder da Inquisição Espanhola, o último (e mais sanguinário) alto sacerdote do deus asteca Huitzilopochtli, um capitão mercenário durante a Revolução Americana, um sádico latifundiário durante a guerra civil americana e vários outros. Apenas quando se tornou Wilhelm Kantor, usando a magia da Sociedade Thule para explorar suas raízes místicas, percebeu seu infame papel na história.

O Líder Sombrio é o eterno conquistador, o inimigo da liberdade. Governando a SOMBRA de seu trono em Nifelheim, o Líder Sombrio monitora o mundo, procurando fraquezas e preparando uma centena de planos tirânicos. Afeito a lutas injustas, o Líder Sombrio prefere supervisionar suas operações de uma distância segura. Deixa Nifelheim apenas para sua inspeção anual das suas bases principais (provavelmente a melhor oportunidade para um confronto direto com os heróis), para ter reuniões presenciais com a Penumbra ou para lidar com emergências que não podem ser resolvidas por Nacht-Krieger ou seus outros oficiais.

Além de zelar pelos seus planos de conquista, o Líder Sombrio também gasta seu tempo com pesquisas técnicas (normalmente analisando o trabalho de outras pessoas) e estudos arcanos (debruçando-se sobre tomos antigos roubados). O Líder Sombrio é um analista brilhante, mas não particularmente criativo: os anos e os fracassos repetidos desgastaram sua mente, e ele se tornou muito melhor em implantar as idéias de outras pessoas do que em criar as suas próprias.

O Líder Sombrio também mantém-se vigilante para o retorno de Heru-Ra. Sabe que uma reencarnação do Escaravelho existe em algum lugar. O vilão pretende matá-lo antes que se torne uma ameaça ou que encontre os recursos que seu antecessor certamente deixou. Entretanto, devido à magia de Arkano (que, conforme a promessa feita ao Escaravelho, lançou um feitiço de defesa no momento de sua morte), todas as tentativas de localizar o paradeiro dessas reencarnações provaram-se fúteis.

Os aliados mais próximos do Líder Sombrio são Nacht-Krieger e o Máscara Rubra. Ele aprecia a companhia do Dr. Pecado (os dois já travaram vários debates filosóficos). Taurus conheceu várias de suas encarnações passadas, e as conversas dos dois sobre história possuem traços agradáveis (e algumas vezes repulsivos) de nostalgia. O mestre da SOMBRA não considera ninguém como um igual. É por isso que ele, e apenas ele, está destinado a governar o mundo como seu imperador imortal, e ninguém ficará em seu caminho.

O DIRETÓRIO

O Líder Sombrio não administra as operações cotidianas da SOMBRA. Esta tarefa é deixada para o Diretório. O Diretório é um conjunto de buro-

cratas, analistas e gênios, amontoados no frio antártico de Nifelheim. Seu trabalho principal é servir às células da SOMBRA ao redor do mundo, administrando as finanças da organização e monitorando o globo em busca de situações dignas da atenção do Líder Sombrio.

Além disso, o Diretório comanda o programa de espionagem da SOMBRA. Se a agência necessita que alguém obtenha informações furtivamente ou realize um seqüestro, então o Diretório dá as ordens. Se uma célula local da SOMBRA está presente na área, o Diretório chama o oficial da Penumbra responsável, e a operação é delegada a ele. Se não existem células locais, então a SOMBRA deixa a Subversão fazer o trabalho sujo. Se a Subversão não estiver disponível, a SOMBRA emprega agentes ou supervilões de aluguel (ou agentes clones treinados como espões).

HILDA REINHOLDT

A líder do Diretório é Hilda Reinholdt, neta do ajudante-de-ordens do Kantor original. Apesar de não ter super-poderes (e ter recusado oportunidades de adquiri-los), é uma mulher extraordinariamente competente, uma excelente organizadora, e fisicamente páreo para os melhores agentes da AEGIS. Isto não é surpresa: Hilda foi uma operativa de alto nível da AEGIS (envolvida romanticamente com o Capitão de Campo da AEGIS Michael Hughes, antes de ter sua identidade dupla descoberta). É uma serva leal do Líder Sombrio, mas seu ódio contra a AEGIS não tem limites: freqüentemente, usa recursos da SOMBRA para promover sua vingança particular sem o conhecimento ou consentimento do Líder Sombrio. Até agora, conseguiu escapar impune.

Hilda também é a líder do quartel-general da SOMBRA em Freedom City, viajando entre Nifelheim e Freedom City via teleporte. À medida que a base em Freedom City se torna cada vez mais ativa, ela passa mais tempo na cidade. Para suas estatísticas, use o arquétipo comandante durão. Hilda é uma mulher branca no começo da casa dos trinta anos, linda — exceto pelas queimaduras que cobrem o lado esquerdo de seu rosto e sua mão esquerda. Tem longos cabelos loiros que utiliza para cobrir o lado marcado de seu rosto.

DOMINIC DOWD

Executando muitas ordens de Reinholdt, está seu assistente-chefe, Dominic Dowd. É um jovem perito em finanças, e um dos mais brilhantes negociantes e consultores financeiros do mundo. Dowd é um *playboy* inescrupuloso, que passa metade do ano viajando pelo mundo, freqüentando cassinos, bebendo, conquistando mulheres e festejando.

LÍDER SOMBRIO

NÍVEL DE PODER 15

Identidade: pública.

Ocupação: líder de organização terrorista.

Base de Operações:

Munique, Alemanha.

Afiliação: Subversão, SOMBRA.

Altura: 1,77 m.

Peso: 87 kg.

Olhos: azuis..

Cabelo: ruivo.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+12	+2	+2	+14	+7	+7
34/14	14	14	38	24	24

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+17/+2*	+9	+8	+15

*sem o traje de combate

Perícias: Computadores 16 (+30), Conhecimento (arcano) 8 (+22), Conhecimento (tecnologia) 16 (+30), Desarmar Dispositivo 16 (+30), Diplomacia 8 (+15), Dirigir 5 (+7), Intimidar 8 (+15), Intuir Intenção 8 (+15), Investigar 4 (+18), Notar 8 (+15), Obter Informação 4 (+11), Ofício (eletrônica) 16 (+30), Pilotar 5 (+7), Procurar 6 (+20).

Feitos: Avaliação, Equipamento 20, Ferramentas Improvisadas, Inventor, Maestria em Perícia (Computadores, Ofício [eletrônica], Desarmar Dispositivo, Investigar), Plano Genial, Ritualista, Segunda Chance (salvamentos contra efeitos de controle mental).

Poderes: **Dispositivo 24** (traje de combate, difícil de perder); **Campo de Força 10** (Contínuo, Impenetrável), **Força Aumentada 20**, **Imunidade 9** (suporte vital), **Proteção 5**, **Raio 15**, **Super-Força 5** (carga pesada: 50 toneladas), **Super-Sentidos 14** (infravisão, rádio, senso de direção, senso de distância, sentido temporal, visão cega [radial, estendido x2], visão no escuro).

Equipamento: conceda ao Líder Sombrio até 100 pontos em equipamentos, principalmente um quartel-general e veículos.

Combate: Ataque +15, Dano +12 (desarmado), +15 (feixes de energia), Agarrar +32 (+17 sem armadura), Defesa 23, Recuo -13, Iniciativa +2.

Habilidades 68 + Perícias 32 (128 graduações) + Feitos 27 + Poderes 96 + Combate 56 + Salvamentos 21 = 300 PP.

As agências do sistema de justiça suspeitam de suas conexões com a SOMBRA e o submundo criminoso europeu, mas até agora ninguém conseguiu comprovar nada. Devido a seu perfil altamente público, Dowd é, provavelmente, a conexão mais acessível com a Penumbra, e alguns heróis podem seguir seu rastro até o círculo interno da SOMBRA.

Por outro lado, qualquer um que já o tenha desafiado acabou desaparecendo em circunstâncias misteriosas, incluindo uma dupla de super-heróis franceses. Assim, Dowd deve ser levado a sério.

Para suas estatísticas de jogo, use o arquétipo espião elegante.

JACQUES “SINISTRO” DELACOURT

Os assuntos militares são deixados para o Líder Sombrio. Porém, o Diretório participa deles na pessoa de Jacques “Sinistro” Delacourt, um traidor da Legião Estrangeira francesa e arquiinimigo do atual diretor da AEGIS, Harry Powers (uma inimidade originada de diversas traições – uma delas forçou Delacourt a utilizar uma mão artificial, o acessório perfeito para ex-mercenários amargos que perderam uma luta acima de um poço de crocodilos). Para suas estatísticas de jogo, use o mercenário durão, no **Capítulo 6**.

A PENUMBRA

A Penumbra é o conselho da SOMBRA. A Penumbra é composta por quarenta e nove membros, sendo vinte e dois líderes de células ao redor do mundo, dezessete administradores regionais e o Conselho dos Dez, os conselheiros-chefes do Líder Sombrio. A Penumbra coordena as atividades diárias das células da SOMBRA, e mantém a organização funcionando unificada. A Penumbra normalmente se corresponde através de transmissões seguras, a internet ou (em situações extremas) telepatas, como os do Projeto Mimir.

Os dezessete líderes regionais e os vinte e dois líderes de células conduzem as facções da SOMBRA em grandes cidades e capitais do mundo. São normalmente ex-militares ou profissionais do sistema de justiça demitidos justamente, ou ainda descendentes dos antigos nazistas de Kantor ou associados à Sociedade Thule.

Os dez membros do Conselho da Penumbra não são líderes de células. São pessoas que o Líder Sombrio vê como conselheiros ou aliados valiosos, mesmo sabendo que muitos deles têm seus próprios interesses. Os conselheiros são descritos a seguir.

DR. PECADO

Anos atrás, o Dr. Pecado veio ao Líder Sombrio com um desafio: quem perdesse em um jogo de xadrez seria servo do outro. O Líder Sombrio

concordou e venceu o jogo, mas decidiu ser generoso (ou seja, quer manter Pecado a uma distância segura e continuar vigiando-o) e, ao invés de forçá-lo a trabalhar como servo, tornou-o um “conselheiro” da Penumbra, tratando-o como um aliado respeitado.

Dr. Pecado é o líder da SOMBRA e da Subversão na Ásia, promovendo e protegendo suas células (exceto, claro, quando isso atrapalha seus interesses pessoais). Pecado, agindo de acordo com o trato, manipula as células com uma eficiência excepcional (porém, não por bondade, mas por se divertir ao abusar dos soldados clones). Dentro da SOMBRA, Dr. Pecado é conhecido como o Imperador Flagelo (se os PJs encontrarem a SOMBRA do extremo oriente, não reconhecerão o verdadeiro manipulador por trás de tudo até um momento dramático adequado).

TAURUS

Outro supervilão considerado um aliado, mas não um membro da organização. Taurus vê a SOMBRA como um aliado útil e uma boa fonte de cobaias. Assim como Pecado, usa sua posição na SOMBRA para evitar que a agência interfira em seus planos, e quando o Líder Sombrio fizer seu próximo movimento, a lealdade de Taurus não estará garantida.

Contudo, Taurus e o Líder Sombrio querem deixar esse confronto para o futuro. No momento, são colaboradores. Taurus compartilhou amostras de seu brilhantismo genético com a SOMBRA, ajudando a desenvolver algumas das mutações a curto prazo que a SOMBRA utilizou para transformar clones em mutantes. Em troca, a SOMBRA não interfere, e ocasionalmente auxilia, nos planos do Labirinto.

NACHT-KRIEGER

Apesar de não ser especialmente respeitado por seu intelecto, este vilão nazista é o principal símbolo de terror na SOMBRA, e é absolutamente leal ao Líder Sombrio. Sua presença na Penumbra reforça o controle do arqui-vilão sobre sua agência. Às vezes, outros membros da Penumbra utilizam Nacht-Krieger como assassino, mas ninguém aprecia trabalhar com ele. O Máscara Rubra, que conhecia-o e gostava dele nos velhos tempos,



demonstra uma frieza surpreendente. Sabe que há poderes no *Shattenwelt* que podem corromper até mesmo um servo leal como Nacht-Krieger, e preocupa-se que, mesmo com ele sendo leal à SOMBRA agora, as forças daquela dimensão podem encontrar um meio de usá-lo como fantoche.

HILDA REINHOLDT

A líder do Diretório, é leal ao Líder Sombrio. Veja sua descrição acima.

MÁSCARA RUBRA

O líder da Sociedade Thule, e também leal ao Líder Sombrio. Veja sua descrição na seção **A Sociedade Thule**.

PRÍNCIPE VULTORR, O CRUEL

O maior aliado da SOMBRA entre o povo-serpente, esta criatura inumana diz apoiar a Irmandade do Signo Amarelo, mas serve apenas a si mesmo. É o embaixador designado pelo povo-serpente para o nosso mundo (vê a SOMBRA como a única coisa no nosso mundo digna de contatos diplomáticos). O único interesse de Vultorr na SOMBRA é utilizá-la para ganhos pessoais, especialmente ouro, jóias, conforto e artefatos mágicos. Vultorr é um feiticeiro poderoso que usa seus poderes e suas alianças para montar uma base em nosso mundo. Não é surpresa que ele seja rival do Máscara Rubra, pois cobiça a magia e as conexões ocultistas deste. As estatísticas de jogo de Vultorr e seus antecedentes são deixados deliberadamente vagos. Assim, o mestre pode criá-lo da forma que for mais adequada à trama.

DOMINIC ASHE

O líder da Subversão, suas opiniões provavelmente são menos respeitadas até mesmo do que as de Nacht-Krieger. Mesmo assim, utiliza sua fanfarronice, bravura exagerada e modos espalhafatosos para encobrir seus planos mais insidiosos, e é um dos poucos membros que pode algum dia liderar uma revolta contra o Líder Sombrio. Veja sua descrição na seção **Subversão**.

FRANKLIN FOLKES

Outrora o menino-prodígio da SOMBRA, este experiente mestre das relações públicas passa a maior parte de seu tempo no Capitólio. Lá, fazendo-se passar por um importante lobista, cultiva políticos corruptos e trabalha contra as agências mais importantes do sistema de justiça, principalmente a AEGIS. Tão astuto quanto corrupto, tornou-se ainda mais apto a evitar consequências de seus atos do que era nos anos 80. É leal ao Líder Sombrio, mas iria abandoná-lo se achasse que ele pudesse ser deposto. Está atualmente no comando da Investida da Meia-Noite.

RAGNAROK

O filho pródigo e antigo adversário de Kantor, Ragnarok reconciliou-se, e agora faz parte da Penumbra. É mantido na reserva como um reforço de alto nível. Veja sua descrição a seguir neste capítulo.

O DÉCIMO HOMEM

Este é o nome dado ao último (décimo) e misterioso membro da Penumbra. É tão misterioso, na verdade, que nem o autor deste livro tem idéia de quem seja o "Décimo Homem". Apenas o mestre conhece sua verdadeira identidade (ou a influência misteriosa que ele tem sobre a organização e o Líder Sombrio). Em outras palavras, esta vaga pode ser preenchida pelo mestre como desejar. O Décimo Homem pode ser outro clone de Wilhelm Kantor. Talvez seja o "verdadeiro" Líder Sombrio, governando por detrás dos panos, um corpo hospedeiro possuído por Zeitgeist, o gênio nazista viajante do tempo (veja o suplemento *Golden Age* para mais detalhes), uma marionete do Dr. Pecado ou de Taurus, ou qualquer outra pessoa que você quiser.

OS CLONES

A grande maior parte das forças da SOMBRA é composta de legiões de soldados clonados. Os clones são criados por um processo rigoroso. Concebidos em laboratório, são mantidos em estase nos tanques até que tenham alcançado a idade biológica de sete anos. Neste ponto, são retirados dos tanques por um período de duas semanas de aclimação e avaliação. O processo de clonagem produz várias imperfeições, e os clones que não se encaixam nos padrões são destruídos. São colocados novamente nos tanques, e testados novamente na idade biológica de 14 anos. Depois, retornam para os tanques mais uma vez, e são liberados finalmente aos 21 anos. Apenas 10% dos candidatos a clones sobrevivem até a fase adulta. Há tanques de clonagem escondidos nas instalações da SOMBRA em todos os continentes. O número de clones em todas as instalações chega às dezenas de milhares.

Enquanto em estase, os clones recebem treinamento subliminar e *muita* doutrinação. Aqueles que entrevistaram clones capturados os descrevem como inteligentes, mas superficiais. São, em essência, robôs humanos que sofreram lavagem cerebral, mais fanáticos do que os piores membros de cultos. A maioria dos clones é programada para injetar um veneno letal em suas veias em caso de captura (ou se alguém tentar fazer contato telepático com qualquer um dos segredos da SOMBRA escondidos em suas mentes). Assim, essas entrevistas são raras.

Os clones levam vidas reclusas e sem alma, como membros de uma célula da SOMBRA. Seus dias são gastos com treinamento, e as noites com as sessões de oito horas de doutrinação durante o sono. Os clones não possuem conhecimento suficiente para esperar qualquer outra coisa de suas vidas. Contudo, há pelo menos dois casos de clones fugidos que se rebelaram contra o sistema.

O público está ciente de que a SOMBRA usa clones, mas (graças à campanha de desinformação realizada pela agência maligna) acredita que eles são originados do corpo do atleta e estrela nazista dos anos 30, Holtz Hellman.

Uma grande quantidade de clones excepcionais é retirada do processo de desenvolvimento para receber treinamento especial. Formam o ramo de espionagem da SOMBRA, especializados em infiltração e sabotagem. A aparência dos clones é alterada cirurgicamente para a missão, às vezes radicalmente (incluindo mudanças de sexo e etnia).

Alguns poucos clones são programados extensivamente e colocados como agentes infiltrados. Não têm memória de suas vidas como agentes, e parecem pessoas normais e capazes — até que sua programação seja ativada.

O ATAQUE DOS CLONES?

Uma razão pela qual os soldados da SOMBRA são clones é permitir que os heróis possam abatê-los em grande número sem culpa. Os clones não são pessoas "reais", mas pouco mais do que robôs biológicos programados para lealdade irracional à SOMBRA. No estilo de jogo leve e de quatro-cores típico de *Freedom City*, você não precisa se preocupar com a origem ou o destino dos soldados da SOMBRA: eles são capangas descartáveis.

Se você estiver jogando em um estilo mais pós-moderno, e quiser lidar com soldados clones capazes de desenvolver consciência ou moralidade, ou se quiser que abatê-los em combate seja ruim, fique à vontade. Caso contrário, não se preocupe.

SOMBRA MUNDIAL

A SOMBRA tem bases em todos os continentes, e em todas as capitais mais importantes do mundo. Cada região do mundo tem um coordenador, que é um membro ativo da Penumbra. A SOMBRA é realmente uma ameaça global. Eles tendem a descentralizar suas bases onde seus aliados estejam ativos (como na Europa continental, onde são subordinados à Subversão, ou no extremo oriente, onde não interferem com o Dr. Pecado). As "dezesete partes da SOMBRA" são as seguintes.

I: OESTE DOS ESTADOS UNIDOS E DO CANADÁ

As instalações da SOMBRA se resumem a poucas bases convencionais, assim como bases escondidas para armazenagem de veículos no deserto ou em regiões selvagens. Suas atividades aqui incluem infiltração no tráfico de drogas canadense, lavagem de dinheiro ou intromissões em empresas de recursos naturais. Além disso, algumas fazendas industriais suprem a necessidade de alimentos de centenas de milhares de clones.

II: LESTE DOS ESTADOS UNIDOS E DO CANADÁ

A SOMBRA possui grandes bases espalhadas por todo litoral leste. Há grandes bases de armazenagem de clones escondidas sob instalações industriais falidas nos anos 80 e 90. Algumas das maiores siderúrgicas americanas funcionam (no prejuízo) apenas para servir de fachada a uma base da SOMBRA enterrada de 15 a 30 metros abaixo do local. Como estas cidades tradicionalmente vivem em torno de indústrias, as pessoas não costumam fazer muitas perguntas sobre seu chefe, contanto que consigam pagar a hipoteca. Não percebem que estão trabalhando para inimigos de seu país.

III: MÉXICO E AMÉRICA CENTRAL

Há muitas bases de armazenagem de clones, assim como fábricas de munição, no México. A SOMBRA também está envolvida no abastecimento de armas e veículos para os traficantes de drogas da América Central.

IV: CARIBE, VENEZUELA E COLÔMBIA

A SOMBRA é apenas uma figura menor no tráfico de drogas da região, mas fornece armas e veículos, e também utiliza depósitos de drogas e esconderijos de traficantes como refúgios.

V: AMÉRICA DO SUL

A SOMBRA possui bases importantes no Brasil, no Paraguai e na Argentina. As células da SOMBRA operam em áreas rurais, e a agência

utiliza religiões populares para recrutar nativos para o trabalho escravo. O Brasil é um centro de pesquisa genética da SOMBRA.

VI: REINO UNIDO, HOLANDA E ESCANDINÁVIA

Este é o lugar onde o maior volume das operações européias da SOMBRA ocorre, e a agência é uma figura importante no submundo britânico. A SOMBRA está construindo também uma base reserva do tamanho de Nifelheim, sob a ilha de Soroya, próxima a Hammerfest, na Noruega.

VII: EUROPA OCIDENTAL CONTINENTAL

Aqui, a SOMBRA tenta controlar a Subversão. Pelo menos um velho magnata da indústria alemã é sócio antigo de Kantor, e colabora ativamente com a SOMBRA, fornecendo à agência instalações industriais e de armazenagem. O Líder Sombrio tem um carinho surpreendente por essa base.

IX: LESTE EUROPEU

Neste local, as operações da Subversão são prioritárias. Além disso, a Sociedade Thule está recrutando ativamente feiticeiros de pequenos cultos e clãs ciganos remanescentes na região.

X: ORIENTE MÉDIO

Aqui as forças da SOMBRA são lideradas por um alto sacerdote egípcio do Culto de Set, com ligações íntimas ao povo-serpente. Estes seres possuem comunidades na área.

XI: ORIENTE E ÍNDIA

A SOMBRA tem interesse pelo setor crescente de alta tecnologia da Índia. Alguns centros de suporte técnico da Índia são, na verdade, células da SOMBRA, que obtêm informações de corporações multinacionais e de seus clientes para abastecer os bancos de dados da SOMBRA.

XII: ANTIGA UNIÃO SOVIÉTICA

Assim que a Rússia e as antigas repúblicas soviéticas se abriram, a SOMBRA tentou se infiltrar em suas redes criminosas. A operação foi um fracasso (embora a Subversão tenha sido muito bem-sucedida com os veteranos militares e das forças de segurança), mas houve grandes sucessos no saque de alguns dos tesouros místicos russos.

XIII: SUDESTE ASIÁTICO E OCEANIA

O maior volume da indústria pesada da SOMBRA pode ser encontrado nesta área, especialmente na Malásia e na Indonésia.

POR TRÁS DAS CORTINAS

As encarnações e divisões da SOMBRA refletem os quadrinhos das eras correspondentes de sua história. Entretanto, levam em conta o fato de que gibis sobre agências, como *Nick Fury, Agente da S.H.I.E.L.D.*, tendem a ser um pouco mais realistas e violentos do que outros quadrinhos da mesma era, e seus heróis costumam estar mais dispostos a usar de força letal contra seus inimigos.

- O Kaiser Assassino do período proto-SOMBRA é um vilão bobo no estilo dos quadrinhos do final da Era de Ouro e do início da Era de Prata.
- Os fracassos grandiosos da SOMBRA dos anos 60 refletem as tramas de agências nos quadrinhos da Era de Prata (especialmente *Nick Fury, Agente da S.H.I.E.L.D.*, escrito por Steranko), com um toque de *Comandos em Ação* dos anos 80 e dos filmes mais exagerados de James Bond.
- A Subversão é um grupo arquetípico da Era de Ferro. São cruéis, não pegam leve com seus oponentes e deixam uma trilha de mortos pelo caminho. Este também é o caso do período "corporativo" da SOMBRA, nos anos 80.
- A história da Sociedade Thule é um cruzamento entre os quadrinhos de horror como *Drácula* ou *Homem-Coisa* e os primeiros títulos da Vertigo (ou os quadrinhos britânicos pré-Era de Ferro, como o *Capitão Britânia* e o *Marvelman*, publicado como *Miracleman* nos Estados Unidos).

Dentro da linha do tempo da SOMBRA, há espaço para cenários com diferentes tons. Os jogos não precisam se passar no presente. Apenas estabeleça sua campanha na era histórica apropriada, e divirta-se! E há sempre a possibilidade de *flashbacks* e viagens no tempo para visitar as outras eras, de uma cena até uma série inteira.

XIV: CHINA E JAPÃO

Este é o domínio do Dr. Pecado, embora a SOMBRA esteja ativa na indústria chinesa de informática. A organização usa esta indústria para desenvolver programas de computador para combate. A agência também obteve recursos com a recente explosão industrial da China e transferiu-os para seus próprios projetos de construção (incluindo Nifelheim).

XV: ÁFRICA OCIDENTAL

A SOMBRA está envolvida no comércio de diamantes e metais preciosos, usando trabalho escravo (e mercenários para manter as forças do governo à distância). A SOMBRA também explora algumas tradições mágicas tribais para facilitar seus próprios objetivos.

XVI: ÁFRICA ORIENTAL

A SOMBRA vê os conflitos regionais com desgosto, mas possui apenas um interesse na região: cristais *daka*. Estes cristais roubados foram usados na construção da armadura de combate do Líder Sombrio, e ele adoraria ter um suprimento permanente, pois assim poderia construir dispositivos ainda mais poderosos.

XVII: AUSTRÁLIA E NOVA ZELÂNDIA

A SOMBRA utilizou os ermos da Austrália como uma base importante nos anos 70 e no início dos anos 80. Porém, quando tentou tomar o controle de vários locais místicos poderosos, seus agentes foram derrotados pelos super-heróis da Austrália. A SOMBRA transferiu seus recursos para a Antártica, e ainda está se reconstruindo na Austrália.

A Antártida constituiria uma 18ª zona regional. Todavia, é o domínio completo do Líder Sombrio, assim como o local do principal quartel-general da SOMBRA.

SUBVERSÃO

A Subversão, um cartel terrorista fanático, é uma ala secreta da SOMBRA. A SOMBRA costuma utilizar uniformes coloridos, operações enormes e grandes planos. Já os agentes da Subversão não possuem uniformes, nenhum plano enorme, e desejam causar devastação e desorganizar a sociedade. Sob a liderança de Dominic Ashe, um terrorista esquerdista europeu dos anos 80, a Subversão vê a sociedade moderna com descrédito. Anarquistas modernos, eles utilizam armas de alta tecnologia (especialmente explosivos) na sua luta contra a corrupção da vida do século 21. Depois que a sociedade for destruída, Ashe promete que a Subversão surgirá das cinzas e reconstruirá o mundo de uma forma mais "pura".

Quando seu movimento sacudiu os anos 80 após o colapso da União Soviética, Ashe recebeu uma oferta da SOMBRA para lutar pela sua causa. O Líder Sombrio disse que compartilhava de sua preocupação com a direção que a sociedade tomava e prometeu que, caso Ashe cooperasse, a SOMBRA ajudaria a reorganizar as células terroristas esquerdistas dissidentes espalhadas pela Europa, e trazê-las sob seu comando. Ashe aceitou o acordo.

Em 1991, a revitalizada Subversão fez seu primeiro ataque, destruindo um monumento parisiense dedicado aos super-heróis franceses da Segunda Guerra Mundial. Este foi o primeiro ataque de uma campanha de atentados a bomba que varreu a Europa. Por todos os anos 90, e nos primeiros anos do novo milênio, a Subversão foi responsável por centenas de atos de violência: assassinatos de generais, ministros de

gabinete e professores de faculdades, atentados a bomba e armadilhas para os super-heróis europeus, assim como vários seqüestros. Estas atividades atraíram a atenção da UNÍSSONO. Claramente, a Subversão era mais do que mais um pequeno grupo de extremistas.

Em 1998, a Subversão expandiu-se para fora da Europa de uma forma grandiosa, plantando uma grande quantidade de explosivos em uma conferência sobre globalização em Freedom City. Este ataque teria matado centenas de pessoas, se não houvesse a intervenção de um herói iniciante corajoso. Desde então, a Subversão (com a bênção da SOMBRA) estabeleceu uma célula na grande metrópole, e atacou interesses comerciais ao redor da cidade.

Há dezenas de células da Subversão ao redor do mundo. Embora a imprensa exagere algumas vezes sobre a ameaça que a organização representa, não há dúvidas de que a Subversão é perigosa. Suas são pequenas, constituídas por 6 a 12 operativos (ou por um único homem-bomba suicida que sofreu lavagem cerebral e carrega vários explosivos). Eles preferem furtividade, sabotagem e ataques cirúrgicos ao invés de invasões chamativas (que é o estilo da SOMBRA — a Subversão é adequada para aventuras de espionagem tensas e aterradoras). O quartel-general da organização, chamado Princípio da Subversão, localiza-se em Munique, escondido dentro do departamento de estudos políticos de uma pequena universidade alemã.

As células comunicam-se entre si através de códigos ou *chats* seguros na internet. Elas raramente usam um quartel-general central, mas frequentemente alugam espaços para armazenar seu equipamento. A Subversão controla várias companhias de transporte e redes de comunicação. O grupo possui apenas um toque melodramático: na cena de cada um de seus crimes, a Subversão deixa sua marca, um símbolo de um "S" dentro de um círculo, pintado com spray em uma parede ou piso.

A confidente mais íntima de Ashe na Subversão é Rebecca Ward. Esta antiga terrorista europeia possui ligações na máfia russa e em várias células terroristas do antigo bloco soviético. Ward é uma recrutadora da Subversão, capaz de perceber com um olhar voluntários dispostos, seja um competente ex-agente russo das forças especiais ou um fanático disposto a explodir. Ward está procurando novos recrutas: aqueles que querem entrar no grupo de elite do Princípio da Subversão devem cometer três atos pela causa: um seqüestro, um assassinato e um atentado terrorista. Não apenas a habilidade de recrutamento de Ward faz com que os operativos da Subversão sejam bem-treinados. Isso também se deve ao dispositivo de inteligência da Subversão, que

insere conhecimento na memória de curto prazo do usuário. Os agentes da Subversão avançados podem utilizar o arquétipo *femme fatale* do **Capítulo 1**, e o arquétipo espião tecnológico do **Capítulo 6**.

DOMINIC ASHE

Com vinte e poucos anos, o estudante universitário Dominic Ashe envolveu-se no mundo violento do ativismo político europeu. Tornou-se um líder de protestos de estudantes, e dedicou-se a "acordar" a sociedade de sua complacência. Alguns supervilões e a teoria marxista foram suas inspirações.

Em 1989, Ashe se tornou líder de um pequeno mas violento círculo terrorista, que batizou de "A Subversão da Civilização Ocidental".

Após a queda do muro de Berlim, seus ataques se intensificaram. Ele tentava "punir" o leste europeu por se juntar ao ocidente decadente, atraindo membros descontentes de organizações esquerdistas como a



DOMINIC ASHE**NÍVEL DE PODER 6****Identidade:** pública. **Ocupação:** líder de organização terrorista.**Base de Operações:** Munique, Alemanha. **Afiliação:** Subversão, SOMBRA.**Altura:** 1,77 m. **Peso:** 87 kg.**Olhos:** castanho-escuros. **Cabelo:** preto.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0/+6	+2	+1	+4	+3	+4
10/22*	14	13	19	16	18

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+6/+4**	+6	+4	+9

*Apenas o braço direito. **Desprevenido.

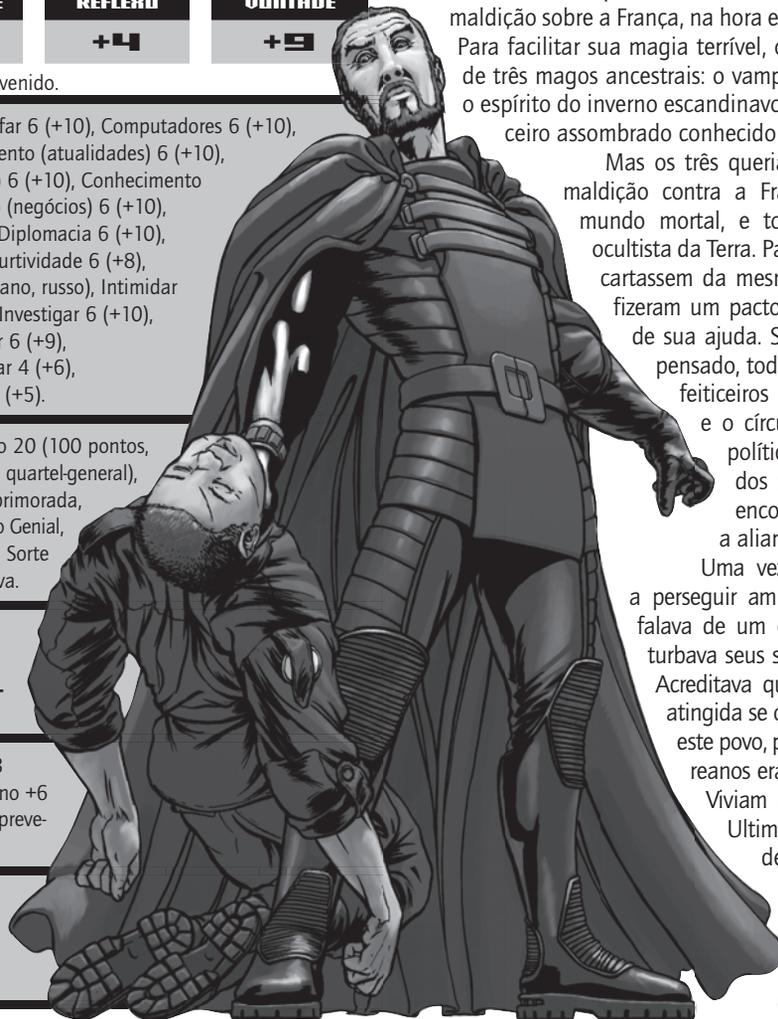
Perícias: Arte da Fuga 4 (+6), Blearfar 6 (+10), Computadores 6 (+10), Concentração 6 (+9), Conhecimento (atualidades) 6 (+10), Conhecimento (educação cívica) 6 (+10), Conhecimento (manha) 6 (+10), Conhecimento (negócios) 6 (+10), Conhecimento (tática) 6 (+10), Diplomacia 6 (+10), Dirigir 4 (+6), Disfarce 4 (+8), Furtividade 6 (+8), Idiomas 4 (alemão, francês, italiano, russo), Intimidar 6 (+10), Intuir Intenção 6 (+9), Investigar 6 (+10), Lidar com Animais 4 (+6), Notar 6 (+9), Obter Informação 6 (+10), Pilotar 4 (+6), Procurar 4 (+8), Sobrevivência 2 (+5).

Feitos: Capangas 10, Equipamento 20 (100 pontos, incluindo equipamento pessoal e quartel-general), Esforço Supremo 2, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Memória Eidética, Plano Genial, Rolamento Defensivo 2, Sorte 2, Sorte de Principiante, Tomar a Iniciativa.

Poderes: armadura subcutânea (**Proteção 3**), braço cibernético (**Força Aumentada 12, Super-Força 1**, Limitado a um braço),

Combate: Ataque +6, Agarrar +13 (+6 sem o braço cibernético), Dano +6 (desarmado), Defesa 16 (13 desprevenido), Recuo -3, Iniciativa +6.

Habilidades 30 + Perícias 30 (120 graduações) + Feitos 42 + Poderes 10 + Combate 24 + Salvamentos 13 = 149 PP.



Brigada Vermelha para sua causa. Este comportamento atraiu a atenção do Líder Sombrio, e o vilão decidiu se tornar o patrono de Ashe.

Administrar uma agência terrorista global não tem sido fácil. Embora Ashe se deleite com pequenas vitórias e a infâmia que obteve, está frustrado, pois não parece que esteja vencendo sua batalha contra a sociedade ocidental. Pior, já percebeu que seus patronos na SOMBRA estão usando-o (e usando seu ideal) para seus próprios projetos decedentes. Nas reuniões da Penumbra, Ashe é tratado como um fanático irrelevante para os grandes planos da SOMBRA. Contudo, Ashe não é o tolo que a SOMBRA pensa. Está interpretando um papel, e esperando

o momento propício até que possa fazer um movimento para conquistar sua independência da SOMBRA ou (se confiar muito em si mesmo) tomar o controle da organização.

Ashe está com quase cinquenta anos, mas se mantém em boas condições físicas. Tem cabelos negros começando a rear, olhos castanho-escuros, uma barba pontuda e (o mais notável) um braço direito cibernético, cortesia de um acidente em um prédio com um grande relógio no topo (quando a UNÍSSONO quase o capturou). Os poucos super-poderes que possui são cortesia deste braço e de alguns implantes subcutâneos de armadura.

A SOCIEDADE THULE

Em 1918, arrasados pela derrota na Grande Guerra, treze oficiais alemães se reuniram para formar um círculo com o intuito de rogar uma maldição sobre a França, na hora em que o armistício fosse assinado. Para facilitar sua magia terrível, os soldados reviveram os espíritos de três magos ancestrais: o vampiro húngaro Conde Varney Orloff, o espírito do inverno escandinavo chamado Rei do Inverno e o feiticeiro assombrado conhecido como Máscara Rubra.

Mas os três queriam fazer mais do que rogar uma maldição contra a França. Desejavam permanecer no mundo mortal, e tomar o controle da comunidade ocultista da Terra. Para impedir que os soldados os descartassem da mesma forma que haviam convocado, fizeram um pacto místico com os oficiais em troca de sua ajuda. Se qualquer um dos Três fosse dispensado, todo o círculo morreria. Entretanto, os feiticeiros souberam oferecer recompensas, e o círculo desfrutou de riqueza e poder político, mesmo durante os desastres dos anos 20 e início dos 30. Os Três encontraram conforto na Alemanha, e a aliança perdurou por décadas.

Uma vez estabelecidos, os Três passaram a perseguir ambições maiores. O Rei do Inverno falava de um enclave de super-homens que perturbava seus sonhos, os lendários hiperboreanos. Acreditava que a conquista alemã poderia ser atingida se os Três formassem uma aliança com este povo, pois o Rei acreditava que os hiperboreanos eram os Progenitores do Povo Ariano. Viviam em um local escondido, chamado Ultima Thule, e o círculo passou a se dedicar a essa descoberta. Passaram a se chamar de Sociedade Thule.

No período entre as guerras, a Sociedade Thule tinha dois objetivos principais: expandir seu poder místicos e incentivar a expansão alemã. Em especial, financiavam aventureiros e exploradores alemães,

aumentando seu conhecimento, para que pudessem encontrar Ultima Thule. A Sociedade desejava ser o poder por trás do trono, e aqueles que demonstravam aptidão mágica eram levados diretamente para suas fileiras.

Obcecada com o espírito da lendária Era de Ouro Teutônica, a Sociedade Thule rapidamente se uniu ao partido nazista, vendo-o como a força que mais incorporava o espírito do nacionalismo. Antes de trabalhar diretamente com Hitler, a Sociedade procurou um intermediário que seria leal a ela em primeiro lugar. Encontrou um jovem feiticeiro e aventureiro austríaco chamado Wilhelm Kantor.

A Sociedade Thule atingiu seu objetivo quando descobriu Ultima Thule em 1938. Infelizmente, os hiperboreanos não foram receptivos aos argumentos do Rei do Inverno para a formação de uma aliança que garantiria a supremacia ariana. Os hiperboreanos apagaram todas as suas memórias desse encontro, e mandaram os intrusos seguir seu caminho.

Aquele ano foi memorável por outra razão: Wilhelm Kantor visitou a cidade perdida de Seti-Ab e descobriu sua natureza verdadeira como um uma cria do mal eternamente reencontrada. Armado com o conhecimento de centenas de vidas, Kantor dirigiu-se aos Três, exigiu a supremacia e a reverência dos demais. Os Três, reconhecendo Kantor como o que realmente era, ofereceram-se para compartilhar seu poder com um semelhante. Kantor concordou, e os Três se tornaram Quatro sem derramamento de sangue ou rancor.

A Segunda Guerra Mundial testemunhou inúmeros triunfos da Sociedade Thule, mas no final os feiticeiros aliados os derrotaram. O Conde Orloff foi morto pelo Arqueiro como o vampiro Nosferatu. Após a tentativa de provocar o mítico Inverno Fimbul nas ilhas britânicas, o Rei do Inverno foi derrotado e aprisionado por Arkano e Spitfire Jones em um artefato chamado Rosa do Verão (uma flor imortal plantada pela Rainha Elizabeth I no início de seu reinado). Próximo ao final da guerra, Arkano conjurou uma magia que desfez o trabalho da Sociedade Thule, anulando os poderes de vários nazistas super-humanos. Kantor fugiu para a América do Sul. O contrafeitico de Arkano também anulou a magia que impedia que o Máscara Rubra fosse perseguido pelo espírito de Stefan Báthory, e ele foi forçado a fugir até o fim do mundo para escapar de sua ira.

A maioria dos feiticeiros que pertenciam à Sociedade morreu na guerra. Os poucos sobreviventes exilaram-se com Kantor, e lutaram para recuperar seus poderes anulados pela magia de Arkano. Eram pouco mais que lacaios de Kantor durante a primeira escalada rumo ao poder da SOMBRA, nos anos 50. Progrediam devagar, mas continuamente, na reconstrução do que haviam perdido.

Em 1962, após o fracasso da primeira Operação Inundação, o Líder Sombrio percebeu que precisava recuperar seus recursos (inclusive os mágicos), e ele formou uma nova Sociedade Thule. Localizou o Máscara Rubra, e realizou um ritual que libertou-o da maldição de Báthory. O Máscara Rubra foi encarregado da tarefa de reconstrução da Sociedade.

Não mais assombrado pelo príncipe da Transilvânia morto há séculos, Máscara Rubra estava finalmente livre para se dedicar a sua própria ambição — tornar-se o novo Mestre da Magia. Foi aumentando suas forças vagarosa e cuidadosamente, quebrando meticulosamente as amarras que Arkano colocara sobre sua antiga magia. Mesmo leal ao Líder Sombrio, ele imagina se os anos teriam tido um impacto tão grande caso Kantor não tivesse sacrificado sua paixão pela precisão exata da tecnologia e da alquimia genética. O Máscara está preparado para abandonar a SOMBRA e estabelecer um curso próprio para a Sociedade Thule, assim que o Líder Sombrio começar a titubear.

Sediada em um pequeno castelo nos arredores de Budapeste, a moderna Sociedade Thule é composta de trinta magos, três arquivistas, vários alquimistas e um oráculo. Sua busca primária é por conhecimento arcano, mas eles também viajam pelo mundo para capturar demônios e elementais. Planejam libertar tais criaturas em massa durante a próxima Operação Inundação. Também raptaram pelo menos cinquenta



crianças ao redor do mundo, e as treinam à força na Academia de Hurstboer para os Possuidores do Dom, uma academia de artes negras escondida em um bolsão dimensional. Várias centenas de clones da SOMBRA foram enviadas para as "indústrias de magia", onde recitam certos encantamentos que acabam matando-os. A entoação desses feitiços magias mortais aumenta o poder da Sociedade.

A cada ano, dezessete magos da Sociedade Thule são escolhidos como agentes nômades. Eles viajam por todas as comunidades ocultistas para descobrir o que anda acontecendo no mundo ocultista, para utilizar tal conhecimento em seus planos.

Mais perturbadora é sua pesquisa em RDM ("Rituais de Destruição em Massa"). No ano passado, uma cidade alemã quase foi destruída quando um anti-pentagrama experimental enfraqueceu as barreiras dimensionais, provocando uma invasão de demônios. Isto chamou a atenção de vários magos proeminentes da Terra, mas eles ainda não identificaram o responsável.

A Sociedade Thule está se expandindo. A cada ano, cinco feiticeiros são indicados para suas fileiras. O vencedor de um teste de magia é iniciado (o teste é quase sempre fatal para perdedores). O iniciado tem seu sangue drenado e substituído por linfa demoníaca. Embora o corpo substitua o sangue perdido, o Máscara Rubra acredita que poucos feiticeiros brancos estariam dispostos a macular suas veias com o sangue dos demônios, o que torna este um eficiente teste de lealdade.

A Sociedade Thule está se tornando uma ameaça importante no mundo místico, uma sombra dentro da SOMBRA.

FEITICEIRO DA SOCIEDADE THULE

NÍVEL DE PODER 8

For 10	Des 10	Con 12	Int 16	Sab 16	Car 13
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Concentração 8 (+11), Conhecimento (arcano) 8 (+11), Conhecimento (atualidades) 4 (+7), Conhecimento (teologia e filosofia) 2 (+5), Diplomacia 4 (+5), Disfarce 4 (+5), Intimidar 8 (+9), Intuir Intenção 8 (+11), Obter Informação 8 (+9), Ofício (arte) 4 (+7), Notar 6 (+9), Prestidigitação 4 (+4), Procurar 4 (+7).

Feitos: Bem-Relacionado, Foco em Ataque (à distância) 4, Ritualista.

Poderes: Controle Vital 5 (Poderes Alternativos: Cura 5, Drenar 3

[uma característica biológica qualquer, à Distância], Fortalecer 3 [uma característica biológica qualquer, à Distância]), Escudo Mental 3, Magia 8 (Feitiços: Aprisionamento Místico 8, bruma do esquecimento [Transformação Mental em Área 8], cegueira mística [Pasmal Visual 8], escudo místico [Campo de Força 8], olho da coerção [Controle Mental 8], Passagem Mística 8, Raio Místico 8, verdade da noite [Telepatia 8]), Regeneração 1 (crescimento de membros, recuperação +1).

Combate: Ataque +4 (corpo-a-corpo), +8 (à distância), Agarrar +4, Dano +0 (desarmado), +8 (raio místico), Defesa 17 (13 desprevendo), Recuo -4 (-0 sem o escudo místico), Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +9 (+1 sem o escudo místico), Fortitude +6, Reflexo +2, Vontade +8.

Habilidades 17 + Perícias 18 (72 graduações) + Feitos 6 + Poderes 50 + Combate 22 + Salvamentos 12 = 125 PP.

O MÁSCARA RUBRA NÍVEL DE PODER 14

Nome Real: Alexandru Movilă **Identidade:** secreta.

Base de Operações: móvel. **Afiliação:** A Sociedade Thule, SOMBRA.

Altura: 1,82 m. **Peso:** 87 kg.

Olhos: vermelhos. **Cabelo:** branco.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+1	+2	+9	+6	+1
10	12	14	28	23	13

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	VONTADE
+12/+2*	+12	+5	+14

*Sem o Campo de Força

Perícias: Blear 4 (+5), Cavalgar 2 (+3), Concentração 12 (+18), Conhecimento (arcano) 11 (+20), Conhecimento (atualidades) 2 (+11), Conhecimento (tática) 1 (+10), Conhecimento (teologia e filosofia) 2 (+11), Diplomacia 8 (+9), Furtividade 10 (+11), Intimidar 12 (+13), Intuir Intenção 12 (+18), Investigar 4 (+13), Notar 10 (+16), Ofício (arte) 4 (+13), Procurar 4 (+13), Sobrevivência 2 (+8).

Feitos: Artífice, Bem-Relacionado, Foco em Ataque (à distância) 5, Inspirar 2, Presença Aterradora 5, Ritualista.

Poderes: Escudo Mental 4, Imunidade 3 (envelhecimento, efeitos necromânticos), **Magia 10** (feitiços: **Campo de Força 10, Controle Mental 10, Leitura Mental 10, Passagem Mística 10, Raio Místico 10, Nausear 14** (À Distância; Poderes Alternativos: **Cura 9** [À Distância], **Desintegração 7, Drenar 9** [uma característica biológica qualquer de cada vez, À Distância], **Fadiga 9** [À Distância], **Fortalecer 9** [uma característica biológica qualquer de cada vez, À Distância]), **Regeneração 1** (crescimento de membros, recuperação +1)

Combate: Ataque +7 (corpo-a-corpo), +12 (à distância), Agarrar +7, Dano +0 (desarmado), +10 (Raio Místico), Defesa 19 (14 desprevenido), Recuo -6 (-1 sem o Escudo Místico), Iniciativa +1.

Habilidades 40 + Perícias 25 (100 graduações)
+ Feitos 15 + Poderes 94 + Combate 32
+ Salvamentos 22 = 228 PP.

O MÁSCARA RUBRA

Príncipe de Bucareste do século XV, Alexandru Movilă envolveu-se na luta desesperada para manter o leste europeu sob o controle do cristianismo. Não era um bom homem, e cobrou um preço alto por seus serviços, na forma de dinheiro e favores dos príncipes coroados da Cristandade e da própria Santa Sé.

Movilă se envolvia com o ocultismo, desenvolvendo maldições para seus (vários) inimigos, assim como meios de preservar sua vida e aumentar sua influência. Também era um vizinho extraordinariamente ruim: era um aliado em que não se podia confiar, e um inimigo repulsivamente cruel, mesmo para os padrões daquela época.

Na batalha mais desesperada, a defesa da Transilvânia contra os turcos, Alexandru aceitou o suborno dos turcos e traiu seu senhor, Stefan

Báthory, que acabou morrendo. Infelizmente, Báthory era um feiticeiro de grande poder que, segundo diziam, iria se sentar ao lado do próprio Satã no inferno, e rogou uma maldição terrível sobre Movilă. Alexandru não morreria, mas viveria eternamente, para que o espírito de Báthory pudesse atormentá-lo. Movilă era perseguido todas as noites por uma terrível aparição, e seus poderes não eram suficientes para resistir.

Movilă fugiu – para cair direto nas mãos do aliado mais próximo de Báthory, Vlad Drácula. O monstro puniu Movilă com a morte por dez mil talhos. A cada dia, durante cem dias, cem cortes precisos e pequenos eram feitos no rosto de Alexandru, e então lavados com vinagre. As pessoas acreditaram que Alexandru havia enlouquecido devido à dor, e morrido em consequência da infecção. Sua face se tornou um aglomerado de chagas repleto de pus, sempre sangrando por suas feridas. Ele era chamado zombeteiramente de “Máscara Rubra”.

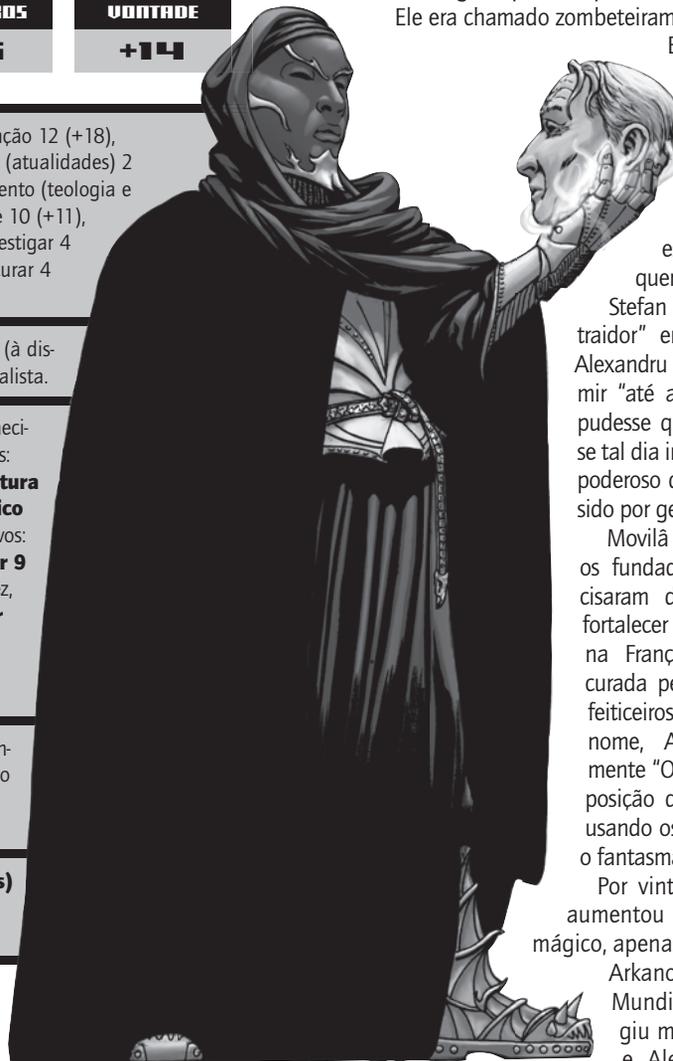
Entretanto, a morte nunca chegou. Alexandru sobreviveu. Quando Drácula colocou-o em uma árvore e empalou-o, Alexandru rastejou pela lança e fugiu noite adentro, ainda perseguido pelo espírito que o assombrava. Onde quer que fosse, ouvia a voz de Stefan Báthory, sussurrando “traidor, traidor” em seu ouvido. Em desespero, Alexandru emterrou-se e colocou-se a dormir “até a chegada daquele cujo poder pudesse quebrar a maldição”. Não sabia se tal dia iria chegar, pois Báthory era mais poderoso do que qualquer feiticeiro havia sido por gerações.

Movilă acordou em 1918, quando os fundadores da Sociedade Thule precisaram de três mestres arcanos para fortalecer a maldição do Dia do Armistício na França. Sua desfiguração não foi curada pelos séculos. Então, quando os feiticeiros modernos perguntaram seu nome, Alexandru respondeu simplesmente “O Máscara Rubra”. Assumiu uma posição de poder dentro da Sociedade, usando os demais feiticeiros para manter o fantasma de Báthory afastado.

Por vinte e cinco anos, a Sociedade aumentou gradualmente seu talento mágico, apenas para ser destruída por Adrian Arkano no final da Segunda Guerra Mundial. O fantasma de Báthory afligiu mais uma vez o Máscara Rubra, e Alexandru fugiu da Alemanha, abrigando-se dentro de um artefato

conhecido como o Armário do Silêncio Austero, onde a voz de Báthory não podia atormentá-lo. Permaneceu dentro do objeto durante uma década inteira, até que Wilhelm Kantor libertou-o e acabou com sua maldição. Kantor fora um Báthory em uma de suas malignas vidas anteriores, e naquela família, o sangue é mais forte do que a magia. Após quinhentos anos, Stefan Báthory se calou.

O Máscara Rubra jurou nunca mais ser atormentado ou humilhado. Desde sua libertação, todas as suas energias são devotadas ao objetivo de se tornar o novo Mestre da Magia da Terra – o que ele vê como uma posição incontestável. Que os céus ajudem quem entrar em seu caminho.



O HALO

O Halo é um ramo do Diretório, cinco cientistas que se juntaram ao Líder Sombrio para formar um conselho devotado ao avanço das capacidades tecnológicas da SOMBRA. Seus membros são os seguintes.

- **Dr. Ibn Al-Assad** é o líder do programa de alta tecnologia da SOMBRA, e pesquisa computação, robótica e trajes de combate. Vive em uma importante base escondida da SOMBRA, sob as areias do deserto da Tunísia. Supostamente a ovelha branca de uma família saudita presa por atividades contra a Família Real Saudita, este jovem pesquisador ganancioso e amargo sonha com o dia em que o Oriente Médio estiver unido a seus pés.
- **Dra. Gemini Jones** é a líder do programa genético da SOMBRA. Seu laboratório está localizado em um atol escondido no Pacífico. Ela acredita no governo mundial prometido pelo Líder Sombrio, e suas experiências médicas aterrorizariam a maioria dos psicopatas.
- **Dr. Winston Baker** encabeça o projeto de materiais especiais da SOMBRA. Seu laboratório está disfarçado como uma instalação de pesquisa na Pensilvânia de uma empresa legítima. Baker é um engenheiro que foi despedido pelos principais fornecedores do Ministério da Defesa depois que a AEGIS descobriu suas vendas secretas para ditaduras militares estrangeiras.
- **Rudolf Heinz** é o líder do grupo de engenharia de veículos da SOMBRA. É um ex-piloto da Força Aérea Alemã, que se tornou imortal através de um pacto de feitiçaria.

O quinto membro do Halo é o líder do grupo de armas energéticas. A identidade e localização exata desta pessoa são deixadas em aberto, para se adequar às necessidades do mestre.

Estas não são as únicas áreas em que a SOMBRA conduz pesquisas (há rumores de um laboratório em Tóquio dedicado a desenvolver novos venenos, por exemplo) — apenas as mais importantes.

A GUARDA DO ECLIPSE

A Guarda do Eclipse é composta por Nacht-Krieger e seus servos pessoais, um esquadrão de seis mutantes: quatro mutantes tipo Sombra-na-SOMBRA, um mutante Olho-na-SOMBRA e um mutante Portal-na-SOMBRA. Seu trabalho é obter informações dos operativos da AEGIS, escolher o agente mais valioso estrategicamente, atraí-lo para uma armadilha e matá-lo sem chamar atenção ou deixar pistas que possam levar à SOMBRA.

Mesmo pouco conhecida (mas igualmente importante para a SOMBRA), a Guarda do Eclipse armou silenciosamente as mortes de aproximadamente uma dúzia de estudantes de arqueologia e história (que demonstraram aptidão nos estudos sobre o Egito) e outros dez jovens homens e mulheres que nasceram entre 1978 e 1979 e se mudaram do Egito para Freedom City. O Líder Sombrio acredita que, ao matá-los, cortará pela raiz o retorno do Escaravelho.

Estes assassinatos são a espinha dorsal da campanha "Investida da Meia-Noite", mas são apenas o começo — agora que afiou as técnicas de seu esquadrão, Nacht-Krieger deseja testar seus métodos mortíferos em presas mais desafiadoras.

OS FILHOS DE SOBEK

Apesar de serem associados apenas tangencialmente à SOMBRA, estes feiticeiros são ferramentas úteis para a agência. Seu líder, Ka-Khemet, era um feiticeiro que fez acordos com vários poderes da Terra Negra, de Set até a grande serpente Apep.

Set disse que realizaria seu desejo, desde que Ka-Khemet corrompesse o crocodilo guardião Sobek para seus serviços. Sobek era uma divindade



benigna, mas não acima da ambição. Sobek desejava poder igual ao dos filhos de Rá, e assim determinou que Ka-Khemet roubasse o Leite do Sol, cujo consumo elevaria um semi-deus ao status dos Oito Grandes Deuses. Em troca do Leite, Sobek botaria uma ninhada de ovos, nos quais Ka-Khemet e seus companheiros poderiam colocar seus *ka*, suas almas. Quando os ovos chocassem, as almas renasceriam como os Filhos de Sobek.

Ka-Khemet fez o que foi pedido, e roubou o Leite do Sol do grande templo de Rá. O furto do leite atraiu a atenção de Heru-Ra, Príncipe do Reino, e de seu bom amigo, Tan-Aktor, o campeão-feiticeiro. Eles interromperam o ritual de Ka-Khemet, derrotaram um exército de crocodilos e evitaram que a boca do guardião crocodilo fosse alimentada com o Leite do Sol. Um duelo mágico entre Ka-Khemet e Tan-Aktor se seguiu. Ka-Khemet foi vitorioso, mas o duelo enfraqueceu o campeão de Sobek a ponto de Heru-Ra conseguir atingi-lo. Ka-Khemet e sua guarda foram forçados a fugir de seus corpos, e seus *ka* entraram nos ovos divinos postos por Sobek, onde eles esperavam se unir à progênie divina e ser chocados pelo poder dos deuses. Contudo, Tan-Aktor rogou uma maldição sobre a ninhada, evitando que fosse chocada. Os Filhos de Sobek ficaram presos dentro dos ovos pela eternidade.

A cooperação entre Tan-Aktor e Heru-Ra provou ser breve, e foi substituída por uma inimizade eterna. Milênios mais tarde, recordando os poderes que os Filhos possuíam, a reencarnação de Tan-Aktor removeu a maldição dos ovos e permitiu que chocassem. Quando isto ocorreu, eles de fato tomaram a forma dos Filhos de Sobek, feiticeiros com cabeças de crocodilo.

Sentindo a presença de Tan-Aktor, os Filhos imediatamente mataram (e devoraram) o corpo do clone que tentou negociar com eles. Mas o Líder Sombrio contou sobre a existência de Heru-Ra como o Escaravelho. Os Filhos atacaram seu antigo inimigo. Invadiram Freedom City e utilizaram a Liga da Liberdade como marionetes, o que levou à morte do Escaravelho. Quando conseguiram se libertar da dominação, os heróis contra-atacaram, destruindo todos os Filhos, exceto Ka-Khemet e seus dois oficiais chefes.

Ka-Khemet fugiu para onde fora o sudoeste do Egito (agora o Sudão). Lá, escravizou inúmeras aldeias, e os habitantes destas construíram para ele uma torre mágica escondida no meio dos pântanos do Nilo. Começou a procurar artefatos mágicos pelo mundo, usando uma pirâmide voadora indetectável como sua base. O Líder Sombrio sabe sobre Ka-Khemet, conhece seu paradeiro e suas alianças, e não é difícil enviar

mensagens para seus inimigos antigos e manipular seus ódios para que os Filhos dançam de acordo com sua música. Os Filhos são, e provavelmente continuarão sendo, uma arma útil no arsenal da SOMBRA.

O arquétipo feiticeiro corrompido, do livro básico de *M&M* pode ser usado para Ka-Khemet. Para os outros Filhos de Sobek, reduza o nível de poder e as características principais, como **Magia**, em três.

OPERAÇÕES DA SOMBRA

As mãos do mal raramente ficam ociosas. Os vastos campos de interesse da SOMBRA — robótica, energia, genética e ocultismo — mostram que a organização se intromete em *tudo*. Com sua combinação de ciência e feitiçaria, a SOMBRA abrange uma grande variedade de tramas possíveis. Eles podem ser nazistas modernos procurando pelo Santo Graal ou pela Lança Longinus, ou construtores de satélites de controle mental ou de raios letais. Podem ser espiões que se infiltram na vida dos heróis, sabotam seu quartel-general e revelam seus segredos, ou cientistas loucos que constroem dispositivos apocalípticos que planejam utilizar quando o mundo menos espera. Ou tudo isso ao mesmo tempo!

As operações típicas da SOMBRA incluem as seguintes.

ARTEFATOS MÍSTICOS

A SOMBRA, especialmente a Sociedade Thule, não acredita que exista *qualquer coisa* que o homem não deva conhecer. Conhecimento, particularmente o conhecimento arcano, é poder, e a SOMBRA quer aproveitá-lo. Logo, a organização está interessada em fontes de sabedoria oculta e poder místico, particularmente artefatos antigos.

Se um artefato estiver em uma escavação de um sítio arqueológico, a SOMBRA seqüestrará um arqueólogo (talvez a identidade secreta de um herói, ou um amigo). Se os arqueólogos rivais estiverem tentando se apossar de algo que a agência queira, seus agentes podem tentar amedrontá-los (se estiverem tentando passar despercebidos) ou matá-los (se eles não se preocuparem em chamar a atenção).

Quando os pesquisadores da SOMBRA não conseguem entender algo que descobriram, a agência seqüestra especialistas que sejam capazes de fazer o serviço (ou de servir como bucha de canhão ou sacrifícios acessíveis no caso de um demônio se libertar inesperadamente).

Os artefatos podem vir em todos os tamanhos e formas: livros, estátuas, relíquias de santos, vasos, urnas, selos, chamas eternas, armas que não enferrujam, ídolos que compelem as pessoas a adotar determinado comportamento, cajados de magos e coroas de reis-deuses. A tática que a SOMBRA emprega para tomar posse desses artefatos varia, mas normalmente eles enviam uma equipe de recuperação com seis homens, um especialista técnico (um arqueólogo para escavações ou um especialista em segurança caso seja preciso invadir um museu) e um feiticeiro da Sociedade Thule. Se a SOMBRA esperar por problemas — ou se o Líder Sombrio *realmente* quiser o artefato — o grupo é aumentado.

SEGREDOS TECNOLÓGICOS

A SOMBRA ama engenhocas. Os pesquisadores da SOMBRA são um espertos, e a SOMBRA nunca fica sem tecnologia para desenvolver, testar ou contrabandear para suas células.

Os dispositivos tecnológicos variam do convencional (armamentos que podem ser montados e desmontados facilmente, aparatos para interceptar sinais de comunicação) ao insidioso (dispositivos que transformam telefones celulares em bombas de controle remoto, dispositivos de lavagem cerebral ligados a televisões, "raios da discórdia" para transformar pessoas normalmente calmas em beligerantes e irritadas, ou mesmo "raios de reversão comportamental" desenvolvidos para transfor-

mar super-heróis em psicopatas), bizarro (armas congelantes, armas de involução, raios de encolhimento) e terrível (máquinas de controle do clima, geradores de terremotos, campos de paralisia temporal ou ímãs gigantescos desenvolvidos para puxar asteróides para a Terra).

Estes dispositivos exigem três coisas: desenvolvimento (através de pesquisa ou furto), teste e implementação. Quanto mais mortífero for o dispositivo, mais importante é para os heróis interromper seu desenvolvimento. Com dispositivos em pequena escala, como novas armas, a base da trama será impedir sua distribuição (normalmente com a invasão de um armazém ou doca) ou deter sua produção (normalmente em um ataque direto à fábrica). Com dispositivos bizarros, se o mestre quiser demonstrar seus efeitos, pode escolher um personagem jogador ou um personagem não-jogador como vítima, e o foco da trama será impedir que a SOMBRA utilize o dispositivo novamente.

As instalações laboratoriais mais importantes da SOMBRA estão localizadas sob as bases, e utilizam as instalações da base como segurança.

Quando um armamento é testado, a SOMBRA precisa ser cautelosa. Quanto maior e mais ostensivo for o efeito, maior é a probabilidade de que alguém perceba (um observador casual ou um satélite) e informe as autoridades de que algo incomum está acontecendo (claro, como os personagens precisam de informações para se envolverem, o mestre *quer* que algumas informações vazem). Obviamente, um cientista louco pode decidir testar um dispositivo especialmente bizarro em um alvo super-humano.

ESPIONAGEM

A espionagem é a razão de ser da SOMBRA. Eles se envolvem em sabotagem industrial, roubando planos e sabotando as indústrias que constroem os maiores projetos de defesa. Já conseguiram atrasar alguns projetos importantes por anos, sem ser detectados (ou culpando outros vilões ou contratantes rivais). São particularmente ativos na espionagem por computador e por satélite, e às vezes alteram gravações de satélites espiões para fornecer informações falsas a seus inimigos.

A INVESTIDA DA MEIA-NOITE

Se a SOMBRA estivesse interessada exclusivamente na dominação mundial, não seria tão perigosa. Infelizmente, o Líder Sombrio é tão vingativo quanto obcecado por poder. Qualquer um que tenha se oposto a ele já está sentenciado à morte. O maior alvo, claro, é a AEGIS.

Com a ajuda do sempre confiável Franklin Folkes, o Líder Sombrio engendrou um plano em três frentes para destruir a AEGIS. Este plano é a Investida da Meia-Noite, a eliminação sistemática dos inimigos da SOMBRA, um agente por vez, se for necessário. Nos últimos três anos, a SOMBRA assassinou ou amou secretamente as mortes de quase cinquenta agentes da AEGIS (e uma dúzia de agentes da UNISSONO). Alguns foram emboscados durante "missões de rotina", outros foram forçados telepaticamente a cometer suicídio. Alguns se aproximaram demais de homens-bomba, outros foram estraçalhados por um atacante misterioso (ou seja, mortos por Nacht-Krieger). Os agentes atacados estavam entre os mais competentes da AEGIS, aqueles que provavelmente seriam os professores das próximas gerações de agentes operacionais. A

SOMBRA está reduzindo as lideranças intermediárias da AEGIS, aqueles que tomariam o controle no momento de crises maiores.

A segunda parte da Investida da Meia-Noite é mais sutil. Graças aos feitiços do Máscara Rubra, agentes da AEGIS de folga estão perdendo o controle em espaços públicos, o que resulta em ferimentos e danos à propriedade, normalmente quando a imprensa está por perto. A maioria das pessoas acredita que isto é simplesmente agentes sendo arruaceiros, e ninguém percebeu que isto sempre parece ocorrer quando a imprensa está por perto, ou quando o orçamento da AEGIS está em debate no congresso. Com a combinação de mídia negativa e influência da SOMBRA dentro dos escritórios do governo, alguns memorandos estrategicamente distribuídos ameaçam reduzir o orçamento da AEGIS pela primeira vez desde a Invasão Terminal. Obviamente, este plano leva a assinatura de Franklin Folkes. O membro mais astuto da Penumbra espera que a AEGIS seja forçada a fechar metade de suas bases nos próximos cinco anos.

A terceira parte da Investida da Meia-Noite envolve manipular o processo de seleção para novos agentes da AEGIS. Os agentes da AEGIS sempre tiveram um jeito inconseqüente, mas, graças à interferência da SOMBRA, os recrutadores estão freqüentemente selecionando os mais indisciplinados e rebeldes que encontram. Pessoas que certamente abalarão as estruturas da organização, pelo lado de dentro. Isso quase parece um grupo de heróis personagens de jogadores...

PROJETO MIMIR

O Projeto Mimir é o incipiente programa de psiônicos da SOMBRA, baseado no programa de parapsicologia de uma importante universidade americana (deixada para ser definida pelo mestre). O programa utiliza um detector especial de psiônicos para separar telepatas reais de charlatões, e realizar experiências com eles.

O objetivo da SOMBRA é desenvolver detectores de psiônicos mais poderosos, campos neutralizadores de psiônicos para suas bases, drogas para ampliar ou diminuir as habilidades psiônicas de um alvo e técnicas que possam enganar leitores de mente com memórias falsas implantadas. O último projeto causou uma séria falha de segurança, quando um telepata perdeu o controle de seus poderes e começou a substituir consciências de um corpo para outro em uma festa de faculdade. A SOMBRA encobriu o incidente, colocando alucinógenos nas bebidas da festa e envenenando aqueles cujas mentes não puderam ser restauradas.

Outras prioridades do Projeto Mimir são aumentar as habilidades dos mutantes Olho-na-Sombra e recrutar videntes e precognitivos. Um desses mercenários telepatas, também chamado Mimir, já está ativo em locais problemáticos da SOMBRA. A organização confia nele o suficiente para que ocupe uma próxima vaga da Penumbra, desde que haja um jeito de protegê-los de forma segura contra seus poderes telepáticos.

I-BOTS

Um das armas mais antigas no arsenal da SOMBRA são os robôs impostores, ou I-Bots. Eles foram usados várias vezes para personificar inimigos da SOMBRA e realizar ataques internos. Robôs impostores estão em uso desde os anos 60. Os primeiros modelos eram moldados com uma aparência específica, e tinham um operador remoto. Desde os anos 80, os I-Bots podem alterar seu formato entre várias formas humanas, e operam sem necessitar de controle humano (embora ainda possam ser operados remotamente).

Robôs impostores são caros, e por isso raros. São encontrados às vezes como prisioneiros, nas celas de bases da SOMBRA, esperando serem levados como cavalos de Tróia ao coração de uma base inimiga. Uns poucos foram capturados e reprogramados pela AEGIS. Já houve uma tentativa de assassinato contra Harry Powers que foi frustrada devido ao alvo atingido ser, na verdade, uma duplicata I-Bot (infelizmente, a AEGIS ainda não capturou um robô impostor para substituí-lo).

O criador original dos robôs impostores deve ser definido pelo mestre, para atender às necessidades de sua série.

AGENTE DA SOMBRA DORMENTE

Como em qualquer boa agência de espionagem, o sucesso da SOMBRA depende de sua habilidade de colocar agentes em lugares importantes. Para atingir esse objetivo, a SOMBRA desenvolveu um tipo especial de operativo: o agente dormente.

Muitos agentes dormentes não sabem que são agentes da SOMBRA. Trabalham até alcançar uma posição onde possam acessar informações importantes (segredos governamentais, militares ou corporativos). A informação é armazenada em seus cérebros até que sejam acessadas por um Olho-na-Sombra, que aciona o gatilho telepático apropriado por meio de comunicação mental.

Há casos de operativos que ficaram tão aterrorizados com a descoberta de que eram agentes da SOMBRA que acabaram se alistando na luta contra a organização. Este agente pode servir como modelo da mais rara das criaturas: o agente da SOMBRA renegado.

ROBÔ IMPOSTOR

NÍVEL DE PODER 8

For 26 | **Des 14** | **Con –** | **Int 14** | **Sab 14** | **Car 16**

Perícias: Acrobacia 3 (+5), Arte da Fuga 2 (+4), Blear 6 (+9), Escalar 3 (+11), Computadores 6 (+8), Concentração 3 (+5), Conhecimento (atualidades) 2 (+4), Conhecimento (cultura popular) 4 (+6), Conhecimento (manha) 2 (+4), Conhecimento (tática) 2 (+4), Conhecimento (tecnologia) 2 (+4), Desarmar Dispositivo 3 (+5), Diplomacia 2 (+5), Dirigir 3 (+5), Disfarce 6 (+9), Furtividade 6 (+8), Intimidar 2 (+5), Intuir Intenção 6 (+8), Investigar 2 (+4), Notar 6 (+8), Obter Informação 6 (+9), Ofício (eletrônica) 6 (+8), Ofício (mecânica) 6 (+8), Procurar 2 (+4), Profissão (escolha uma) 5 (+7).

Feitos: Ataque Atordoante, De Pé, Foco em Ataque (à distância) 1, Memória Eidética, Tiro Preciso.

Poderes: Comunicação 5 (rádio), Imunidade 30 (Efeitos de Fortitude), Morfar 5 (qualquer humanoíde), Proteção 8.

Combate: Ataque +8, Dano +8 (desarmado), Agarrar +16, Defesa 18 (14 desprevendo), Recuo -4, Iniciativa +2.

Salvamentos: Resistência +8, Fortitude -, Reflexo +10, Vontade +10.

Habilidades 24 + Perícias 24 (96 graduações) + Feitos 5 + Poderes 53 + Combate 32 + Salvamentos 16 = 154 PP.

AGENTE DA SOMBRA DORMENTE

NÍVEL DE PODER 6

For 10 | **Des 12** | **Con 12** | **Int 14** | **Sab 14** | **Car 16**

Perícias: Acrobacia 3 (+4), Arte da Fuga 2 (+3), Blear 6 (+9), Computadores 2 (+4), Concentração 3 (+5), Conhecimento (atualidades) 2 (+4), Conhecimento (cultura popular) 4 (+6), Conhecimento (manha) 2 (+4), Conhecimento (tática) 2 (+4), Conhecimento (tecnologia) 2 (+4), Desarmar Dispositivo 3 (+5), Diplomacia 4 (+7), Dirigir 3 (+4), Escalar 3 (+3), Furtividade 6 (+7), Intimidar 2 (+5), Intuir Intenção 6 (+8), Investigar 2 (+4), Notar 6 (+8), Obter Informação 6 (+9), Procurar 2 (+4), Profissão (agente secreto) 5 (+7).

Feitos: Ataque Atordoante, De Pé, Fascinar (Blear), Foco em Ataque (à distância) 1, Memória Eidética, Rolamento Defensivo 3, Tiro Preciso, Trabalho em Equipe.

Combate: Ataque +5 (corpo-a-corpo), +6 (à distância), Dano +1 (desarmado), Agarrar +5, Defesa 16 (+3 desprevendo), Recuo -2, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +4 (+1 desprevendo), Fortitude +7, Reflexo +6, Vontade +7.

Habilidades 18 + Perícias 19 (76 graduações) + Feitos 10 + Poderes 0 + Combate 22 + Salvamentos 16 = 85 PP.

RECURSOS DA SOMBRA

Tanto a SOMBRA quanto a Subversão desenvolveram enormes arsenais de armamentos e dispositivos incomuns para ajudá-los a cometer crimes. A Subversão usa armamentos balísticos e algumas engenhocas de espionagem de alta tecnologia, desenvolvidas para mascarar sua presença.

EQUIPAMENTO

Um agente da SOMBRA típico tem um subsídio de Equipamento que pode ser gasto de várias formas. Aqui estão alguns pacotes para cada um dos principais arquétipos.

AGENTE DA SOMBRA TÍPICO (EQUIPAMENTO 3, 15 PONTOS)

Armadura corporal (**Proteção 4**, 4 pontos), comunicador (1 ponto), pistola energética (10 pontos).

AGENTE AVANÇADO DE COMBATE (EQUIPAMENTO 4, 20 PONTOS)

Armadura corporal (**Proteção 4**, 4 pontos), fuzil energético (16 pontos).

AGENTE AVANÇADO DE INFILTRAÇÃO (EQUIPAMENTO 5, 25 PONTOS)

Armadura corporal (**Proteção 2**, 2 pontos), comunicador (1 ponto), gravador de vídeo (2 pontos), kit de arrombamento (1 ponto), kit de investigação (1 ponto), kit de limpeza (2 pontos), manto de camuflagem (4 pontos), multiferramenta (1 ponto), *palmtop* (1 ponto), pistola energética (10 pontos).

TERRORISTA DA SUBVERSÃO (EQUIPAMENTO 6, 30 PONTOS)

Comunicador (1 ponto), embaralhador de rádio (3 pontos), granadas de gás sonífero (11 pontos), holo-disfarce (8 pontos), kit de arrombamento (1 ponto), máscara de gás (1 ponto), pistola de apoio (5 pontos).

ARMAMENTOS DA SOMBRA

CLASSIFICAÇÃO	TIPO DE ARMA
Duende	Pistola energética
Demônio	Fuzil Energético
Hades	Canhão energético pesado
Tártaro	Fuzil autoenergético
Carrasco	Fuzil entrópico
Covarde	Pistola aterrorizante
Exilado	Fuzil aterrorizante
Viking	Fuzil projetor de campo de força
Empalador	Pistola sanguessuga
Vampiro	Fuzil sanguessuga
Corvo	Pistola neuro-paralisante
Abutre	Fuzil neuro-paralisante
Tarântula	Fuzil de rede
Noturno	Pistola tranqüilizante
Pesadelo	Fuzil tranqüilizante
Morfeu	Bolas de gás sonífero

ARMAMENTOS DA SOMBRA

Todos os armamentos militares convencionais estão disponíveis no arsenal da SOMBRA. Além deles, há armas dos quadrinhos, destinadas aos agentes de acordo com o perfil da missão (armas letais para missões de assassinato, armas de imobilização para missões de captura, etc.).

Algumas outras armas são listadas como experimentais. São permitidas, mas podem apresentar defeitos, a critério do mestre.

Nenhuma outra arma exótica está presente no arsenal da SOMBRA, embora, se o mestre desejar, a organização pode ter roubado alguma coisa de outra agência. A Subversão só possui armamentos convencionais, além de equipamentos de espionagem (veja **Capítulo 1**).

VEÍCULOS DA SOMBRA

A SOMBRA, por ser uma organização secreta, não utiliza muitos veículos militares pesados, a menos que esteja lançando uma operação maior (ou mesmo outra Operação Inundação). Como seu nome já diz, a SOMBRA aprecia veículos com capacidades furtivas. Recentemente, porém, a SOMBRA tem planejado uma forma de usar sua tecnologia de teleporte para transportar veículos de suas bases até pontos de teleporte escondidos em pequenas bases seguras. Ainda que a rede de teleporte não esteja testada, o Líder Sombrio espera que isso permita à agência utilizar forças aéreas e terrestres com relativa segurança (embora a maior parte destes veículos ainda não consiga retornar intacta).

ARMAMENTO EXPERIMENTAL DA SOMBRA

CLASSIFICAÇÃO	TIPO DE ARMA
Ômega	Pistola desintegradora
Terminal	Fuzil desintegrador
Queda	Fuzil gravitacional
Cálice	Fuzil hipnótico
Ciclope	Fuzil inercial
Caribde	Fuzil vertiginoso
Sussurro	Granada silenciadora

VEÍCULOS DA SOMBRA

CLASSIFICAÇÃO	TIPO DE VEÍCULO
Dagon	Hovercraft blindado (apenas em portos)
Satã	Helicóptero militar
Tiamat	Lancha de corrida de combate (apenas em portos)
Caronte	Blindado voador
Estígio	Plataforma voadora
Nyx	Caminhão furtivo
Cérbero	Van de combate
Tufão	Caça
Apep	Helicóptero de ataque furtivo
Sobek	Helicóptero militar furtivo
Sutekh	Tanque



EQUIPAMENTO DA SUBVERSÃO

A Subversão não possui tanques de clonagem, máquinas de teleporte, ou raios da morte, mas possui todos os itens da lista de equipamento de espionagem. Além disso, possui várias invenções fantásticas que colocam seus agentes no topo do mundo da espionagem.

MÁQUINA DE INTELIGÊNCIA

Esta ferramenta de trama justifica o treinamento avançado que os agentes da Subversão possuem, e que não deveriam possuir. O dispositivo pode implantar as seguintes perícias, com qualquer graduação que o mestre achar apropriada: Computadores, Desarmar Dispositivo, Investigar, Conhecimento (atualidades, educação cívica, história e tecnologia), Notar e Sobrevivência.

MÁQUINA DE LAVAGEM CEREBRAL

Às vezes, o ponto mais fraco de um oponente é sua mente. A máquina de lavagem cerebral da Subversão explora isso. Bombardeando os sentidos com mensagens subliminares, explícitas e obscenas, a máquina de lavagem cerebral já conseguiu distorcer muitas mentes frágeis de acordo com sua vontade. Possui um efeito de Transformação Mental 10, e exige pelo menos uma hora para funcionar contra um alvo.

PLANADOR DE FUGA ORIGAMI

Esta é a ferramenta preferida dos operativos que invadem prédios altos e precisam de rotas de fuga. O planador é armazenado em um cinto. Depois que a fivela é acionada e o cinto é retirado, ele se expande em poucos segundos, e se torna um pequeno planador de mão, com um revestimento de plástico. O planador não pode ser dobrado e colocado novamente no cinto depois de usado, o que o torna um item de uso único.

Origami é o apelido do dispositivo, mas os pesquisadores da Subversão de fato desenvolveram um pedaço de papel que rapidamente se expande quando molhado com uma substância química especial. É teoricamente possível fazer uma escultura de origami apropriada (como uma cesta), molhá-la, e usá-la como um meio de fuga. O dispositivo possui Voo 3 com o modificador Planar, e o adicional Dobrável.

Tamanho: Médio (Diminuto quando dobrado), **Resistência:** 5; **Custo:** 4 pontos de Equipamento.

CAIXA DE SOBRECARGA ELÉTRICA

Esta pequena mas poderosa bomba é conectada a um sistema elétrico, a no máximo 10 metros da instalação elétrica mais próxima. Quando ativada, gera um pulso de eletricidade que causa pane em todos os sistemas elétricos, com exceção dos mais protegidos (Nulificar Eletricidade 8 [Ação Completa, Limitado a alvos conectados]). Tanto a Subversão quanto a SOMBRA usam este dispositivo para tirar do ar sistemas elétricos, antes de enviar uma equipe de invasão.

Tamanho: Pequeno, **Resistência:** 8; **Custo:** 4 pontos de Equipamento.

QUARTÉIS-GERAIS DA SOMBRA

As células da SOMBRA existem para executar as ordens do comando da agência. Cada célula é administrada por um líder, que se reporta ao oficial da Penumbra de sua região. Há vinte e dois líderes espalhados pelo globo, cada um administrando uma célula situada em uma grande cidade, e também várias células adjacentes menores.

A SOMBRA possui ordens de não chamar a atenção, até a próxima Operação Inundação. Os regulamentos determinam que as células limitem-se a crimes menores, como obtenção de informações, sabotagem e lavagem cerebral. Todavia, muitas vezes o líder de uma célula ou o oficial local da Penumbra não consegue resistir a usar seus homens para um assalto, e enche seus bolsos em silêncio. Enquanto o líder em questão não atrapalhar os planos de longo prazo da SOMBRA — e conceder ao Comando uma parte do lucro — o Comando finge que não viu nada.

A SOMBRA possui dois adicionais a mais em seus quartéis-gerais. Um é o tanque de clonagem, onde os clones são manufaturados, testados e amadurecidos até a fase adulta. O segundo é o teleportal, um sistema de portais de teleporte controlado pela base principal, na Antártida. Os teleportais possuem Teleporte 9, com os modificadores Apenas Longas Distâncias e Portal.

CADA AGÊNCIA COM SUA TECNOLOGIA

Combinar equipamento e tecnologia com cada agência para adequá-la ao o que se deseja é uma tarefa complicada, especialmente no caso da SOMBRA e da Subversão, que possuem muito em comum, mas *não* suas tecnologias.

Se algo parecer muito bizarro e sobrenatural para uma edição moderna de *Batman*, não é adequado para a Subversão. A SOMBRA, por outro lado, emprega qualquer tecnologia que tiver em mãos. Se algo existe no mundo da campanha, faz parte do arsenal ou da lista de desejos da SOMBRA.

Uma aventura da Subversão deve se parecer com um drama de espionagem estilo *Alias* (sem o cientista renascentista miraculoso), um dos filmes de James Bond mais realistas ou um filme de Jason Bourne. Os enredos da Subversão são sobre equipes de mocinhos investigando o que os vilões andam aprontando, para detê-los antes que alguém se machuque (ou, se demorarem demais, capturá-los antes que possam fugir). As aventuras com a Subversão giram em torno de investigações, para garantir que você esteja no lugar certo na hora certa.

As aventuras envolvendo a SOMBRA, por outro lado, são oportunidades para você se esgueirar por todo lado, até que consiga participar de um gigantesco e divertido tiroteio, ou uma batalha épica.

CÉLULA DA SOMBRA PEQUENA

Células da SOMBRA pequenas, encontradas em cidades pequenas ou sem importância, em geral possuem poucos operativos, que recebem instruções via computador de um oficial da Penumbra posicionado em outra cidade. Estas células possuem pequenos escritórios para encontros e armazenagem de seus registros, protegidos por fachadas. Estes escritórios são usados para conduzir operações em pequena escala, ou como local de fuga quando uma base maior é comprometida.

CÉLULA DA SOMBRA PEQUENA

QUARTEL-GENERAL

Resistência: 5; **Tamanho:** Mínimo; **Adicionais:** rede de computadores, comunicações, garagem, fachada, sistema anti-incêndio, sistema de segurança.

Efetivo de Agentes: 1 comandante (soldado avançado), 1 esquadrão (5 soldados básicos).

Veículos: automóvel (tamanho Médio), caminhonete, motocicleta.

Custo: Habilidades -1 + Adicionais 6 = 5 PP.

CÉLULA DA SOMBRA MÉDIA

As células da SOMBRA de tamanho médio, encontradas em cidades maiores, possuem uma base pequena com um líder local e algumas equipes de combate em prontidão, assim como uma equipe de combate de reserva. Em geral, as bases são armazéns ou complexos industriais afastados. Recebem suas instruções via computador – mas, nas operações mais importantes, um oficial da Penumbra instrui os agentes pessoalmente (frequentemente trazendo seu esquadrão de combate pessoal consigo).

CÉLULA DA SOMBRA MÉDIA

QUARTEL-GENERAL

Resistência: 10; **Tamanho:** Grande; **Adicionais:** alojamento, biblioteca, celas de detenção, rede de computadores, comunicações, dispositivo de autodestruição, enfermaria, garagem, ginásio, hangar, fachada, oficina, simulador de combate, sistema anti-incêndio, sistema de força, sistema de segurança, tanques de clonagem.

Efetivo de Agentes: 1 comandante (assistente de um oficial da Penumbra), 4 esquadrões de soldados básicos da SOMBRA, 1 esquadrão de soldados avançados, 1 esquadrão de infiltradores, 1 mutante.

Veículos: 2 caminhões furtivos, 2 carros disfarçados, 2 vans de vigilância e espionagem, 5 plataformas voadoras, 3 helicópteros de ataque furtivos, 2 vans de combate.

Custo: Habilidades 3 + Adicionais 17 = 20 PP.

CÉLULA DA SOMBRA GRANDE

As grandes células da SOMBRA, encontradas nas maiores capitais ou cidades mais importantes, como Freedom City, possuem um oficial

da Penumbra, seu assistente pessoal e quatro equipes de combate sempre de prontidão.

Estas bases secretas são localizadas em áreas isoladas, normalmente em subterrâneos, sob algum complexo industrial ou um terreno desocupado. Servem de depósitos de armamentos altamente tecnológicos, a marca registrada da SOMBRA.

CÉLULA DA SOMBRA GRANDE

QUARTEL-GENERAL

Resistência: 10; **Tamanho:** Enorme; **Adicionais:** alojamento, biblioteca, celas de detenção, comunicações, rede de computadores, dispositivo de autodestruição, enfermaria, garagem, ginásio, hangar, isolado, jaula para animais, laboratório, oficina, simulador de combate, sistema anti-incêndio, sistema de defesa, sistema de força, sistema de segurança, tanques de clonagem, teleportal.

Efetivo de Agentes: 1 oficial da Penumbra, 8 esquadrões de soldados básicos, 2 esquadrões de soldados avançados, 2 agentes umbrais (adidos de Nifelheim), 3 esquadrões de infiltradores, 3 Mutantes.

Veículos: 4 caminhões furtivos, 2 carros disfarçados, 4 vans de vigilância e espionagem, 6 helicópteros de ataque furtivos, 2 vans de combate, 2 helicópteros militares furtivos, 4 tanques, 10 plataformas voadoras, 1 blindado voador.

Custo: Habilidades 4 + Adicionais 21 = 25 PP.

ARMADILHA MORTAL DA SOMBRA

Quando a SOMBRA rapta um alvo e coloca-o em uma armadilha mortal, seus agentes normalmente levam as vítimas para uma instalação longe de suas operações, onde serão mastigadas pelas mandíbulas da morte, afogadas em poços que se inundam lentamente ou descidas vagarosamente em um poço de crocodilos ou um tanque de bronze derretido. Líderes da SOMBRA mais insanos (ou criativos) podem amarrar agentes capturados a uma mesa de metal ligada a um pára-raios gigante, enquanto uma tempestade se aproxima. Os equipamentos de comunicação transmitem os resultados para a base da SOMBRA. As estatísticas seguintes representam uma instalação de armadilha mortal da SOMBRA típica.

ARMADILHA MORTAL DA SOMBRA

QUARTEL-GENERAL

Resistência: 10; **Tamanho:** Pequeno; **Adicionais:** armadilha mortal, comunicações, fachada.

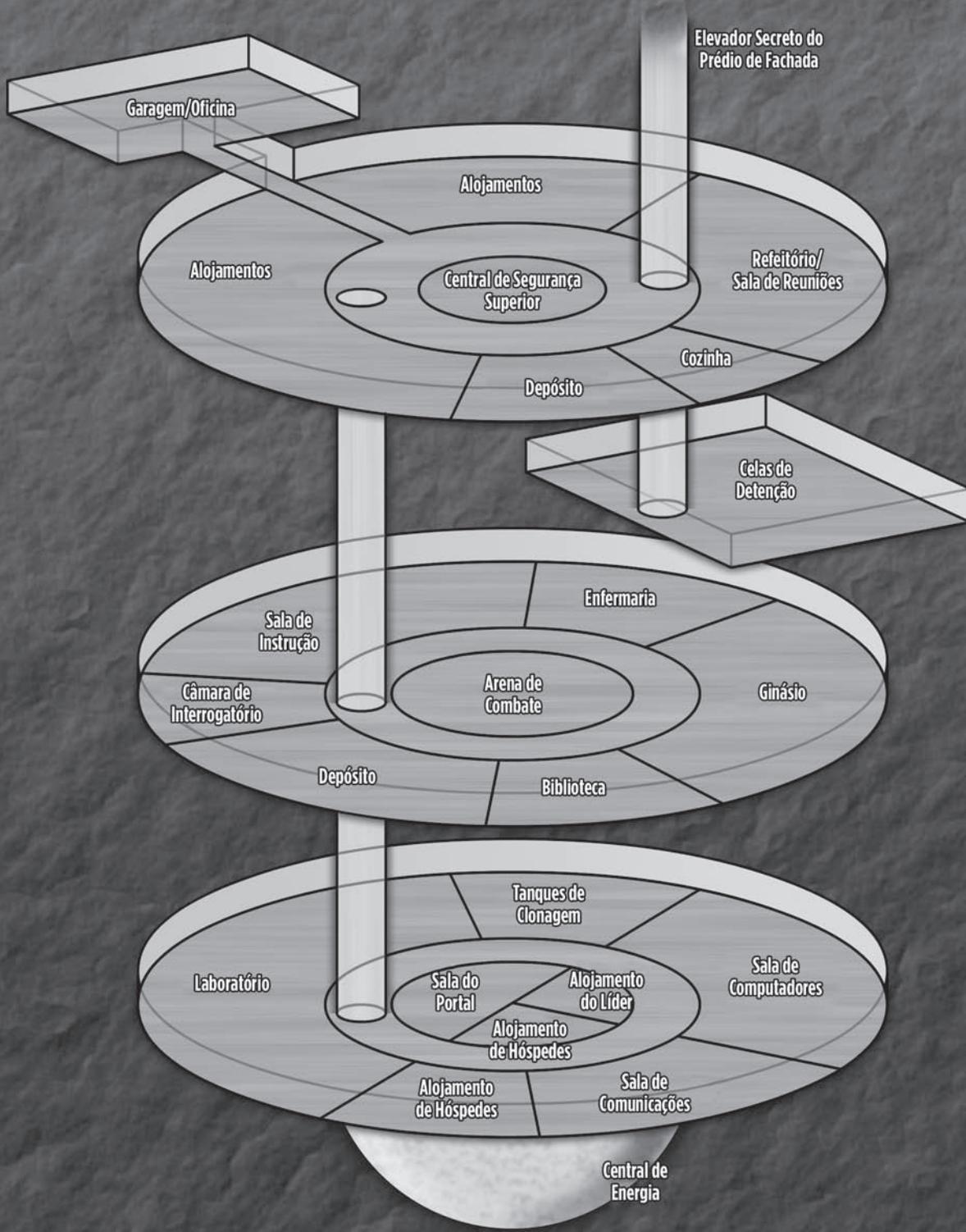
Efetivo de Agentes: nenhum.

Veículos: nenhum.

Custo: Habilidades 1 + Adicionais 3 = 4 PP.

As estatísticas do quartel-general principal da Sombra na Antártida, Nifelheim, podem ser encontradas no suplemento *Freedom City*.

Base grande da sombra



EFETIVO DA SOMBRA

Se existe algo que a SOMBRA possui em abundância, são agentes. Em todo o mundo, tanques de clonagem estão repletos de soldados treinados para se tornar peões sem mente, alguns destes selecionados e treinados para as tarefas mais complexas.

Os agentes da SOMBRA não são uma boa escolha para um jogo de agentes, porque interpretar peões sem mente não é muito divertido. Caso os jogadores queiram um jogo de "bandidos", seria melhor interpretar um grupo de mercenários associados com a Subversão (que enfrentariam tanto a AEGIS quanto a UNÍSSONO). Os "heróis" iriam se infiltrar em negócios, realizar sabotagens, assassinar políticos e competir com seus rivais em todo o mundo para pôr as mãos em vários tesouros.

Assim como qualquer jogo de super-espiões, seria melhor começar no NP 6. Para a reserva de equipamento da equipe, qualquer arma convencional e qualquer equipamento de espionagem estariam disponíveis para o uso dos PJs, e seria possível alterar a reserva a cada sessão.

AGENTES

A SOMBRA emprega vários agentes em suas operações, e às vezes aprimora-os através de processos mutagênicos avançados.

Sempre que possível, os agentes da SOMBRA são organizados em esquadrões com seis componentes. Cada membro do esquadrão tem um parceiro. Os parceiros devem vigiar as costas um do outro, enquanto cada dupla vigia as outras duas.

Todos os soldados da SOMBRA são programados com o "Protocolo Umbral": se um agente se rebelar contra o Líder Sombrio, ou fornecer informações que possam comprometer a SOMBRA (incluindo não resistir a interrogatório telepático), uma toxina é liberada no cérebro do agente, e ele morre instantaneamente. Esta é uma Desvantagem de 0 ponto, pois é compensada pelo benefício à organização. Em última análise, é uma ferramenta de trama. Soldados da SOMBRA devem ser considerados capangas. O mestre pode criar outros agentes da SOMBRA, capangas ou não, de acordo com a necessidade.

AGENTE DA SOMBRA TÍPICO

Estes são os peões da agência, legionários sem rosto que o Líder Sombrio envia para a batalha. São facilmente treinados e mantidos, e compreendem cerca de 95% dos agentes da SOMBRA.

AGENTE DA SOMBRA TÍPICO NÍVEL DE PODER 5/GRADUAÇÃO DE CAPANGA 3

For 12	Des 12	Con 12	Int 10	Sab 10	Car 10
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Conhecimento (Tática) 5 (+5), Intuir Intenção 5 (+5), Notar 5 (+5), Profissão (soldado) 5 (+5).

Feitos: Equipamento 3.

Equipamento: armadura corporal (Resistência +4), comunicador, pistola energética (**Raio 5**).

Combate: Ataque +5, Dano +1 (desarmado), +5 (pistola energética), Agarrar +6, Defesa 15 (13 desprevendo), Recuo -2, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +5 (+1 sem armadura), Fortitude +3, Reflexo +2, Vontade +1.

Desvantagem: protocolo umbral de autodestruição (0 pontos).

Habilidades 6 + Perícias 5 (20 graduações) + Feitos 3 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 4 = 38 PP.

AGENTE AVANÇADO DE COMBATE

Os agentes avançados de combate são os líderes dos agentes típicos. Estes modelos recebem mutações de curto prazo, sacrificando longevidade em troca de poder rápido, pelo bem de sua causa.

AGENTE AVANÇADO DE COMBATE NÍVEL DE PODER 7/GRADUAÇÃO DE CAPANGA 5

For 14	Des 14	Con 14	Int 14	Sab 14	Car 10
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Acrobacia 3 (+5), Concentração 3 (+5), Conhecimento (tática) 6 (+8), Conhecimento (tecnologia) 2 (+4), Desarmar Dispositivo 3 (+5), Dirigir 4 (+6), Escalar 3 (+5), Furtividade 6 (+8), Intimidar 6 (+6), Intuir Intenção 6 (+8), Medicina 2 (+4), Nadar 2 (+4) Notar 6 (+8), Procurar 4 (+6), Profissão (agente) 5 (+7), Sobrevivência 3 (+5).

Feitos: De Pé, Equipamento 4, Foco em Ataque (à distância) 1, Tiro Preciso 1, Trabalho em Equipe 1.

Equipamento: armadura corporal (Resistência +4), fuzil energético.

Combate: Ataque +5 (+6 à distância), Dano +2 (desarmado), +8 (fuzil energético), Agarrar +7, Defesa 15 (13 desprevendo), Recuo -2, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +6 (+2 sem armadura), Fortitude +7, Reflexo +5, Vontade +5.

Desvantagem: protocolo umbral de autodestruição (0 pontos).

Habilidades 20 + Perícias 16 (64 graduações) + Feitos 8 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 11 = 75 PP.

AGENTE AVANÇADO DE INFILTRAÇÃO

Os infiltradores da SOMBRA são peões com treinamento especial. Seu trabalho é invadir e espionar. Equipados com dispositivos furtivos para se mesclar às sombras, vigiam alvos da organização, determinando pontos fracos, descobrindo segredos que podem ser usados futuramente em chantagens e implantando explosivos para invasão e distração.

AGENTE AVANÇADO DE INFILTRAÇÃO NÍVEL DE PODER 5/GRADUAÇÃO DE CAPANGA 3

For 12	Des 12	Con 12	Int 10	Sab 10	Car 10
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Acrobacia 2 (+3), Concentração 2 (+2), Conhecimento (tática) 5 (+5), Desarmar Dispositivo 2 (+2), Dirigir 2 (+3), Escalar 2 (+3), Furtividade 5 (+6), Intimidar 4 (+4), Intuir Intenção 5 (+5), Notar 5 (+5), Procurar 2 (+2), Profissão (agente) 4 (+4).

Feitos: De Pé, Equipamento 5.

Equipamento: armadura corporal (Resistência +2), comunicador, gravador de vídeo, kit de arrombamento, kit de investigação, kit de limpeza, manto de camuflagem, multiferramenta, *palmtop*, pistola energética.

Combate: Ataque +5, Dano +1 (desarmado), Agarrar +6, Defesa 15 (13 desprevendo), Recuo -1, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +3 (+1 sem armadura), Fortitude +2, Reflexo +2, Vontade +1.

Desvantagem: protocolo umbral de autodestruição (0 pontos).

Habilidades 6 + Perícias 10 (40 graduações) + Feitos 6 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 3 = 45 PP.

GUARDA UMBRAL DA SOMBRA

Os agentes da Guarda Umbral são os melhores dentre os melhores, clones que receberam treinamento intenso e aprimoramento genético. Estes são os corpos que o Líder Sombrio utiliza quando deseja transferir seu intelecto para um novo corpo. A maioria é mantida em estase, mas alguns são usados como guardas de elite em Nifelheim.

GUARDA UMBRAL DA SOMBRA NÍVEL DE PODER 6/GRADUAÇÃO DE CAPANGA 6

For 14	Des 14	Con 14	Int 12	Sab 12	Car 12
Perícias: Acrobacia 3 (+5), Concentração 3 (+4), Conhecimento (atualidades) 2 (+3), Conhecimento (tática) 6 (+7), Conhecimento (tecnologia) 2 (+3), Desarmar Dispositivo 3 (+4), Dirigir 4 (+6), Escalar 3 (+5), Furtividade 6 (+8), Intimidar 6 (+7), Intuir Intenção 6 (+7), Medicina 2 (+3), Nadar 2 (+4), Notar 6 (+7), Pilotar 2 (+4), Procurar 4 (+5), Profissão (agente) 5 (+6), Sobrevivência 3 (+4).					
Feitos: De Pé, Equipamento 5, Foco em Ataque (à distância) 1, Inspirar 1, Liderança, Tiro Preciso 1, Trabalho em Equipe 1.					
<i>Equipamento:</i> armadura corporal (Resistência +4), 21 pontos em outros equipamentos.					
Combate: Ataque +6, Dano +2 (desarmado), Agarrar +8, Defesa 16 (13 desprevendo), Recuo -3, Iniciativa 2.					
Salvamentos: Resistência +6 (+2 sem armadura), Fortitude +9, Reflexo +7, Vontade +7.					
Desvantagem: protocolo umbral de autodestruição (0 pontos).					
Habilidades 18 + Perícias 17 (66 graduações) + Feitos 11 + Poderes 0 + Combate 24 + Salvamentos 18 = 88 PP.					

MUTANTES DA SOMBRA

Os agentes da SOMBRA comuns, embora formidáveis contra forças convencionais, caem como pinos de boliche diante dos punhos poderosos de seu super-herói mediano. Para eliminar este problema, a SOMBRA e Taurus uniram-se para desenvolver um processo de aprimoramento dos clones da SOMBRA, concedendo-lhes super-poderes. Estes agentes especiais da SOMBRA compõem apenas uma fração minúscula do efetivo da agência, mas podem ser uma surpresa terrível para os heróis que esperam uma luta fácil.

Entretanto, não são perfeitos. Não desejando minar seus próprios (e obviamente superiores) planos, Taurus certificou-se de que os mutantes da SOMBRA fossem desenvolvidos com duas falhas graves. Em primeiro lugar, apenas um clone dentre cinco sobrevive ao processo de mutação. Ter um super-humano à disposição é prático, mas a SOMBRA prefere ter hordas de agentes do que alguns super-humanos de segundo escalão, e assim seus números são limitados.

Segundo, se eles rolarem 1 natural em uma rolagem de ataque ou um teste de poder, morrem. Para poderes sem rolagem de ataque (como um poder com alcance de percepção), um 20 natural no salvamento do alvo causa o mesmo efeito. Usos casuais de poder (como a comunicação mental de um Olho-na-SOMBRA) não estão sujeitos a este efeito drástico, embora o mestre possa assumir, para os propósitos da história, um mutante morre devido ao uso casual de poderes uma ou duas vezes por ano.

Assim, todos os mutantes da SOMBRA vivem em uma constante roleta-russa. Felizmente, quando você é um clone doutrinado completamente desde o nascimento, coisas pequenas como vida ou morte não importam muito, comparadas com a glória de sua causa. Embora Líder Sombrio queira reduzir suas taxas de mortalidade, os mutantes (e todas as formas de vida, exceto ele próprio) são descartáveis.

FOGO-NA-SOMBRA

O fogo-na-SOMBRA é o mutante que um grupo de agentes terá maior probabilidade de encontrar. É um soldado auxiliar que usa seus poderes de controle de fogo para fornecer distrações e dar cobertura a soldados (especialmente se puder encontrar algo inflamável para incendiar).

FOGO-NA-SOMBRA

NÍVEL DE PODER 7

For 14	Des 14	Con 14	Int 14	Sab 14	Car 12
Perícias: Acrobacia 3 (+5), Blear 2 (+3), Concentração 3 (+5), Conhecimento (atualidades) 2 (+4), Conhecimento (ciências comportamentais) 6 (+8), Conhecimento (tática) 6 (+8), Conhecimento (tecnologia) 2 (+4), Desarmar Dispositivo 3 (+5), Dirigir 3 (+5), Escalar 3 (+5), Furtividade 6 (+8), Intimidar 2 (+3), Intuir Intenção 10 (+12), Medicina 2 (+4), Nadar 1 (+3), Notar 6 (+8), Pilotar 2 (+4), Procurar 4 (+6), Profissão (agente) 5 (+7), Sobrevivência 1 (+3).					
Feitos: De Pé, Equipamento 4, Foco em Ataque (à distância) 1, Inspirar 1, Liderança, Tiro Preciso, Trabalho em Equipe.					
Poderes: Controle de Fogo 7 (<i>Poderes Alternativos: Raio 7, Raio 5</i> [Área: linha], Raio 5 [Área: trilha], Teleporte 7 (Meio: chamas), Intangibilidade 3 [forma de chamas]), Imunidade 5 (dano por fogo), Vôo 3 (planar).					
Combate: Ataque +5 (corpo-a-corpo), +6 (à distância), Agarrar +7, Dano +2 (desarmado), +7 (raio de fogo), Defesa 17 (14 desprevendo), Recuo -3, Iniciativa +2.					
Salvamentos: Resistência +6 (+2 sem armadura), Fortitude +8, Reflexo +7, Vontade +7.					
Desvantagens: protocolo umbral de autodestruição (0 pontos), sentença de morte (-1 ponto).					
Habilidades 22 + Perícias 18 (72 graduações) + Feitos 10 + Poderes 28 + Combate 26 + Salvamentos 17 - Desvantagens -1 = 120 PP.					

OLHO-NA-SOMBRA

O mundo dos psiônicos é um mistério para a SOMBRA – mas, onde há poder, a agência se intromete. O dever primário de um olho-na-SOMBRA é transmitir mensagens telepáticas entre suas bases e Nifelheim. Devido à distância, é necessária uma rede de retransmissão com vários telepatas para que as informações alcancem seu destino final.

OLHO-NA-SOMBRA

NÍVEL DE PODER 8

For 14	Des 14	Con 14	Int 14	Sab 14	Car 14
Perícias: Acrobacia 3 (+5), Blear 2 (+3), Concentração 3 (+5), Conhecimento (atualidades) 2 (+4), Conhecimento (ciências comportamentais) 6 (+8), Conhecimento (tática) 6 (+8), Conhecimento (tecnologia) 2 (+4), Desarmar Dispositivo 3 (+5), Dirigir 3 (+5), Escalar 3 (+5), Furtividade 6 (+8), Intimidar 2 (+3), Intuir Intenção 10 (+12), Medicina 2 (+4), Nadar 1 (+3), Notar 6 (+8), Pilotar 2 (+4), Procurar 4 (+6), Profissão (agente) 5 (+7), Sobrevivência 1 (+3).					
Feitos: De Pé, Equipamento 4, Foco em Ataque (à distância) 1, Inspirar 1, Liderança, Tiro Preciso 1, Trabalho em Equipe 1.					
Poderes: Compreender 1 (Idiomas), Telepatia 8 (<i>Poderes Alternativos: Confusão 8, Fadiga 5</i> [À Distância], Rajada Mental 4, Ilusão 8 [visual]).					
Combate: Ataque +6 (corpo-a-corpo), +7 (à distância), Agarrar +8, Dano +2 (desarmado), Defesa 18 (14 desprevendo), Recuo -2, Iniciativa +2.					
Salvamentos: Resistência +5, Fortitude +7, Reflexo +8, Vontade +12.					
Desvantagens: protocolo umbral de autodestruição (0 pontos), sentença de morte (-1 ponto).					
Habilidades 22 + Perícias 18 (72 graduações) + Feitos 10 + Poderes 22 + Combate 28 + Salvamentos 21 - Desvantagens -1 = 120 PP.					

PORTAL-NA-SOMBRA

A rede tecnológica de portais da SOMBRA é uma das chaves para seu sucesso recente. Naturalmente, seria bom reinventá-la com poderes naturais. O portal-na-SOMBRA é o meio de transporte perfeito para que os agentes da SOMBRA se movimentem evitando perseguidores.

PORTAL-NA-SOMBRA						NÍVEL DE PODER 6
For 14	Des 14	Con 14	Int 14	Sab 14	Car 12	
Perícias: Acrobacia 3 (+5), Blear 2 (+3), Concentração 9 (+11), Conhecimento (atualidades) 2 (+4), Conhecimento (tática) 6 (+8), Conhecimento (tecnologia) 2 (+4), Desarmar Dispositivo 3 (+5), Dirigir 3 (+5), Escalar 3 (+5), Furtividade 6 (+8), Intimidar 2 (+3), Intuir Intenção 10 (+12), Medicina 2 (+4), Nadar 1 (+3), Notar 6 (+8), Pilotar 2 (+4), Procurar 4 (+6), Profissão (agente) 5 (+7), Sobrevivência 1 (+3).						
Feitos: De Pé, Equipamento 4, Foco em Ataque (à distância) 1, Inspirar 1, Liderança, Tiro Preciso 1, Trabalho em Equipe 1.						
Poderes: Imunidade 5 (efeitos do teleporte), Teleporte 6 (Exato, Portal; <i>Feitos de Poder</i> : Progressão 2 [tamanho do portal]).						
Combate: Ataque +5, Agarrar +7, Dano +2 (desarmado), Defesa 15 (13 desprevenido), Recuo -3, Iniciativa +2.						
Salvamentos: Resistência +6 (+2 sem armadura), Fortitude +6, Reflexo +8, Vontade +6.						
Desvantagens: protocolo umbral de autodestruição (0 pontos), sentença de morte (-1 ponto).						
Habilidades 22 + Perícias 18 (72 graduações) + Feitos 10 + Poderes 37 + Combate 20 + Salvamentos 14 - Desvantagens -1 = 120 PP.						

PUNHO-NA-SOMBRA

Também conhecido como tanque de guerra Hellman (devido ao atleta nazista que é erroneamente tido como o pai de todos os clones da SOMBRA), este mutante é uma fortaleza humana, que lidera as investidas da SOMBRA em confrontos abertos.

PUNHO-NA-SOMBRA						NÍVEL DE PODER 8
For 18/26	Des 14	Con 12	Int 12	Sab 12	Car 12	
Perícias: Acrobacia 6 (+8), Arte da Fuga 2 (+4), Computadores 2 (+3), Concentração 5 (+6), Conhecimento (manha) 4 (+5), Conhecimento (tática) 4 (+5), Desarmar Dispositivo 2 (+3), Dirigir 2 (+4), Escalar 4 (+12), Furtividade 6 (+8), Intimidar 10 (+11), Intuir Intenção 5 (+6), Investigar 2 (+3), Nadar 2 (+10), Notar 5 (+6), Obter Informação 2 (+3), Prestidigitação 4 (+6), Procurar 4 (+5), Profissão (agente) 5 (+6).						
Feitos: Agarrar Aprimorado, Agarrar Instantâneo, Desarmar Aprimorado, De Pé, Equipamento 3, Imobilizar Aprimorado, Maestria em Perícia (Acrobacia, Arte da Fuga, Intimidar, Nadar).						
Poderes: Força Aumentada 8 , Proteção 8 , Super-Força 8 (carga pesada: 117 toneladas; Onda de Choque, Palma Trovejante, Super-Sopro).						
Combate: Ataque +8, Dano +8, Agarrar +24, Defesa 17 (14 desprevenido), Recuo -4, Iniciativa +2.						
Salvamentos: Resistência +8, Fortitude +7, Reflexo +8, Vontade +5.						
Desvantagens: protocolo umbral de autodestruição (0 pontos), sentença de morte (-1 ponto).						
Habilidades 20 + Perícias 19 (76 graduações) + Feitos 9 + Poderes 35 + Combate 30 + Salvamentos 16 - Desvantagens -1 = 128 PP.						

RODA-NA-SOMBRA

Quando a roda-na-SOMBRA gira, a destruição não tarda. Outro agente que trabalha bem em conjunto, o roda é a ruína das forças militares convencionais, pois seus poderes podem proteger agentes facilmente da maior parte dos armamentos balísticos convencionais.

RODA-NA-SOMBRA						NÍVEL DE PODER 8
For 14	Des 14	Con 14	Int 14	Sab 14	Car 12	
Perícias: Acrobacia 3 (+5), Blear 2 (+3), Concentração 3 (+5), Conhecimento (atualidades) 2 (+4), Conhecimento (ciências comportamentais) 6 (+8), Conhecimento (tática) 6 (+8), Conhecimento (tecnologia) 2 (+4), Desarmar Dispositivo 3 (+5), Dirigir 3 (+5), Escalar 3 (+5), Furtividade 6 (+8), Intimidar 2 (+3), Intuir Intenção 10 (+12), Medicina 2 (+4), Nadar 1 (+3), Notar 6 (+8), Pilotar 2 (+4), Procurar 4 (+6), Profissão (agente) 5 (+7), Sobrevivência 1 (+3).						
Feitos: De Pé, Equipamento 4, Foco em Ataque (à distância) 1, Inspirar 1, Liderança, Tiro Preciso 1, Trabalho em Equipe 1.						
Poderes: Telecinesia 5 (Dano, <i>Feitos de Poder</i> : Preciso, <i>Poderes Alternativos</i> : Raio 8 , Deflexão 5 [todas as armas de arremesso e projéteis, à Distância], Desintegração 4 , Armadilha 8), Vôo 5 .						
Combate: Ataque +6 (corpo-a-corpo), +7 (à distância), Agarrar +8, Dano +2 (desarmado), +8 (raio), Defesa 18 (14 desprevenido), Recuo -3, Iniciativa +2.						
Salvamentos: Resistência +6 (+2 sem armadura), Fortitude +5, Reflexo +6, Vontade +8.						
Desvantagens: protocolo umbral de autodestruição (0 pontos), sentença de morte (-1 ponto).						
Habilidades 22 + Perícias 18 (72 graduações) + Feitos 10 + Poderes 30+ Combate 28 + Salvamentos 13 - Desvantagens -1 = 120 PP.						

SOMBRA-NA-SOMBRA

Para as ocasiões em que a SOMBRA precisa de total discricção, o sombra-na-SOMBRA é o ideal platônico do operativo. Às vezes, estes agentes são designados para os esquadrões de assassinato de Nacht-Krieger.

SOMBRA-NA-SOMBRA						NÍVEL DE PODER 7
For 14	Des 18	Con 12	Int 12	Sab 12	Car 10	
Perícias: Acrobacia 6 (+10), Arte da Fuga 10 (+14), Computadores 2 (+3), Concentração 2 (+3), Conhecimento (manha) (+6), Conhecimento (tática) 5 (+6), Desarmar Dispositivo 2 (+3), Dirigir 2 (+6), Escalar 6 (+7), Furtividade 10 (+14), Intimidar 10 (+10), Intuir Intenção 5 (+6), Investigar 2 (+3), Nadar 2 (+3) Notar 6 (+7), Obter Informação 2 (+2), Prestidigitação 6 (+10), Procurar 6 (+7), Profissão (agente) 5 (+6).						
Feitos: Ataque Atordoante, De Pé, Desarmar Aprimorado, Equipamento 4, Maestria em Perícia (Arte da Fuga, Procurar, Prestidigitação, Furtividade).						
Poderes: Controle de Escuridão 8 (<i>Poderes Alternativos</i> : Raio 8 , Drenar Constituição 8 [à Distância], Fadiga 5 [à Distância], Golpe 8 , Teleporte 8 [Meio: sombras]), Invisibilidade 2 (Passiva), Regeneração 8 (bônus de Recuperação +8, Fonte: sombras).						
Combate: Ataque +7, Agarrar +9, Dano +8 (desarmado), Defesa 18 (14 desprevenido), Recuo -3, Iniciativa 4.						
Salvamentos: Resistência +6 (+2 sem armadura), Fortitude +8, Reflexo +10, Vontade +7.						
Desvantagens: protocolo umbral de autodestruição (0 pontos), sentença de morte (-1 ponto).						
Habilidades 16 + Perícias 24 (94 graduações) + Feitos 8 + Poderes 29 + Combate 30 + Salvamentos 19 - Desvantagens 1 = 125 PP.						

RAGNAROK

Desde o momento de sua concepção, Albrecht Wilhelmsson esteve ligado a um destino grandioso e terrível. Sua mãe, Greta Göessler, recebeu os poderes de uma Valquíria enquanto ele ainda estava no seu ventre, e Albrecht compartilhou desses poderes de certa forma. Entregue aos Aesir quando bebê e criado como um deles, os poderes dos Nove Mundos latejam em suas veias, tornando-o forte como os próprios deuses.

Mas a vida não foi fácil para um garoto vivendo entre os Aesir. Ele foi feito de servo pelos deuses jovens, e maltratado como uma "cria dos mortos". Para se defender, tornou-se um guerreiro, um lutador enlouquecido e soturno, e aprendeu sozinho a bater em seus opressores. Depois que as crianças começaram a voltar para casa machucadas e humilhadas por alguém que possuía apenas um pouco de sangue divino, Albrecht foi devolvido silenciosamente às Valquírias, passando a ajudá-las com seus deveres.

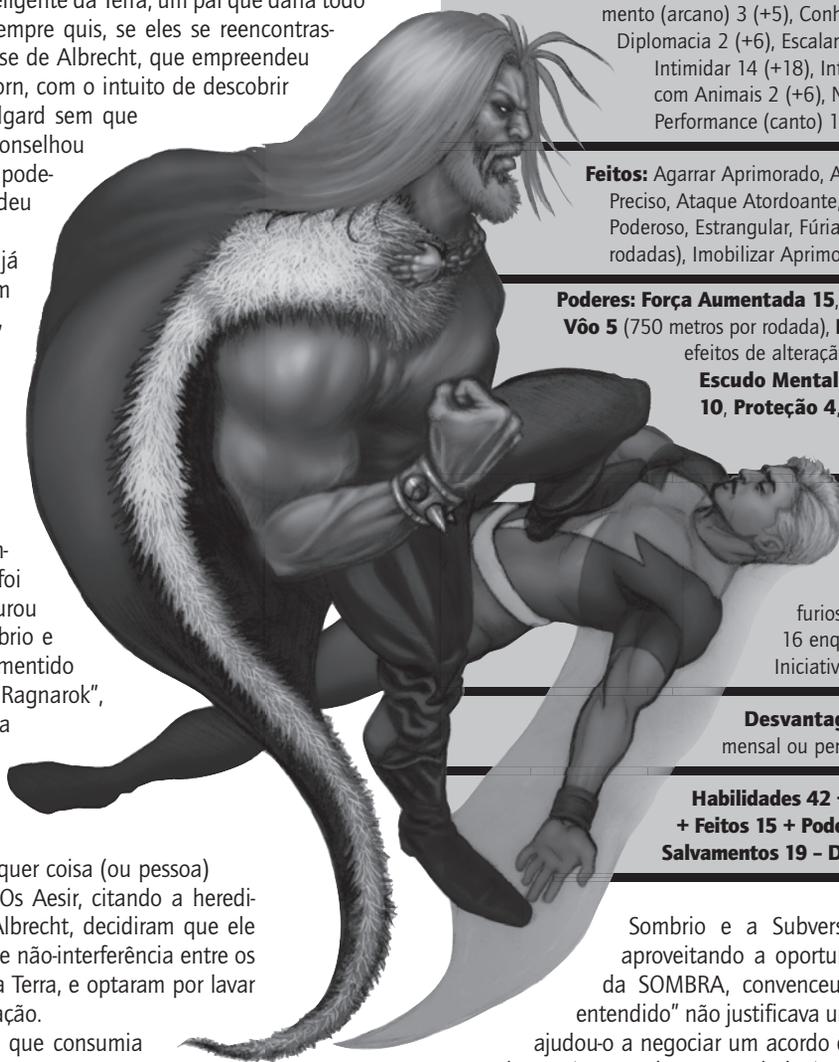
Sua mãe ficou satisfeita ao ver o filho. Ensinou a ele sobre as grandes cidades de Midgard, e a grande nação alemã. Também ensinou sobre seu pai, o homem mais belo e inteligente da Terra, um pai que daria todo o amor e respeito que ele sempre quis, se eles se reencontrassem. Isso despertou o interesse de Albrecht, que empreendeu uma jornada perigosa até Norn, com o intuito de descobrir uma forma de chegar a Midgard sem que os Aesir soubessem. Norn aconselhou que ficasse longe, pois isso poderia custar sua alma. Ele não deu ouvidos ao conselho.

Anos mais tarde, Albrecht já crescido e vigoroso como um verdadeiro príncipe dos Aesir, foi convocado pelo seu pai a Midgard. Quando atendeu aos chamados da Terra, estava muito satisfeito — até o momento em que seu pai tentou roubar seu corpo.

Para um homem cuja vida fora sempre uma batalha contra o abuso e a traição, isto foi a gota d'água. Albrecht jurou vingança contra o Líder Sombrio e contra sua mãe, que havia mentido sobre seu pai. Denominou-se "Ragnarok", o crepúsculo dos deuses. Era uma força de ódio e destruição, em grande parte direcionada contra a SOMBRA, mas não necessariamente respeitosa contra qualquer coisa (ou pessoa) que se pusesse à sua frente. Os Aesir, citando a hereditariedade meio-humana de Albrecht, decidiram que ele não estava sujeito ao pacto de não-interferência entre os Aesir e o Mestre da Magia da Terra, e optaram por lavar suas mãos de qualquer obrigação.

Após uma década, a fúria que consumia Albrecht diminuiu. Ele passava menos tempo perseguindo a SOMBRA, e mais tempo fugindo das autoridades, que consideravam-no um justiceiro destrutivo, assim como um ladrão (ele roubava quando precisava de algo). Compreendeu por que a SOMBRA e seu pai se opunham às autoridades de Midgard.

Nos últimos recentes, Ragnarok se apaixonou por Anya Datsyuk, a neta da Valquíria original, quando investigava as conexões entre o Líder



RAGNAROK NÍVEL DE PODER 15

Nome Real: Albrecht Wilhelmsson. **Identidade:** secreta.

Base de Operações: móvel. **Afiliação:** SOMBRA.

Altura: 1,95 m. **Peso:** 168 kg.

Olhos: azuis. **Cabelos:** loiros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+15	+3	+11	+2	+1	+4
17/32	16	24/32	14	13	18

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEHO	VONTADE
+15	+17	+8	+9

Perícias: Acrobacia 2 (+5), Cavalgar 6 (+9), Concentração 4 (+5), Conhecimento (arcano) 3 (+5), Conhecimento (atualidades) 3 (+5), Diplomacia 2 (+6), Escalar 1 (+12), Furtividade 1 (+4), Intimidar 14 (+18), Intuir Intenção 10 (+11), Lidar com Animais 2 (+6), Nadar 1 (+12), Notar 12 (+13), Performance (canto) 1 (+5), Sobrevivência 10 (+11).

Feitos: Agarrar Aprimorado, Agarrar Instantâneo, Agarrar Preciso, Ataque Atordoante, Ataque Dominó 1, Ataque Poderoso, Estrangular, Fúria 5 (+8 For, +4 Fort por 15 rodadas), Imobilizar Aprimorado, Luta Cega, Sem Medo.

Poderes: **Força Aumentada 15**, **Constituição Aumentada 8**, **Vôo 5** (750 metros por rodada), **Imunidade 18** (acertos críticos, efeitos de alteração, envelhecimento, magia), **Escudo Mental 4**, **Resistência Impenetrável 10**, **Proteção 4**, **Super-Força 5** (carga pesada: 102 toneladas), **Regeneração 1** (Ressurreição).

Combate: Ataque +15, Agarrar +31 (+35 enquanto furioso), Dano +11 (desarmado, +15 enquanto furioso), Defesa 25 (18 Desprevenido, 16 enquanto furioso), Recuo -12, Iniciativa +3.

Desvantagens: Perda de Poder (sacrifício mensal ou perde todos os poderes, -3 pontos).

Habilidades 42 + Perícias 18 (72 graduações) + Feitos 15 + Poderes 80 + Combate 60 + Salvamentos 19 - Desvantagens 3 = 231 PP.

Sombrio e a Subversão no leste europeu. Anya, aproveitando a oportunidade de obter poder dentro da SOMBRA, convenceu Ragnarok de que um "mal-entendido" não justificava uma vingança de uma década, e ajudou-o a negociar um acordo com a SOMBRA. Ragnarok iria se juntar à Penumbra, garantindo à organização a presença de um dos super-humanos mais fisicamente poderosos da Terra. Daria tudo a seu pai, exceto seu corpo. O Líder Sombrio concordou.

Agora, uma centena de "Filhos da Matança" ainda bebês cresce em uma creche escondida em Nifelheim. Com a tecnologia de aceleração temporal da SOMBRA, estes clones, talvez as armas secretas mais mortais já criadas pela SOMBRA, estarão prontos dentro de uma década.

A SOMBRA EM FREEDOM CITY

Freedom City interessa muito à SOMBRA, pois é o lar do falecido arqui-inimigo do Líder Sombrio, o Escaravelho. Há uma única grande base localizada no Porto Real, sob um canteiro de obras chamado Projeto Torre Valus. Dez anos atrás, uma empreiteira roubou milhões em verbas, e a propriedade está no limbo enquanto a justiça decide seu destino. Liminares judiciais evitam que o projeto seja desenvolvido (o que fornece a fachada perfeita).

Hilda Reinholdt, que viaja frequentemente pelo teleportal na base na Torre Valus até Nifelheim e vice-versa, lidera as operações da SOMBRA em Freedom City. Sua base não é a única importante em Freedom City, pois a agência também mantém um quartel-general no centro da cidade (assim como detalhado na aventura *A Volta da SOMBRA*), e a Sociedade Thule opera secretamente nos porões da *Bagatelas & Bugigangas*, uma loja de antiguidades na Colina da Lanterna.

A SOMBRA E OUTRAS AGÊNCIAS

A SOMBRA é atualmente um todo unificado e perigoso, esperando em segredo pelo momento certo para atacar um mundo distraído. Mas o que os outros vilões sabem de seus planos? Irão ajudá-los ou se opor?

TAURUS & DR. PECADO

Taurus e Dr. Pecado, como já foi dito, são aliados e membros titulares da Penumbra. Conhecem a maior parte dos segredos da agência, mas nem mesmo eles não suspeitam do tamanho atual da organização. Qualquer ajuda que oferecem à SOMBRA é provavelmente um esforço moderado, na melhor das hipóteses. Nenhum deles quer que a próxima Operação Inundação seja bem-sucedida — mas, caso seja, desejarão colher seus frutos.

IRMANDADE DO SIGNO AMARELO

A Irmandade do Signo Amarelo considera a SOMBRA um rival em potencial, que pode ser manipulado para cumprir seus objetivos. Eles vêem o Príncipe Vultorr como seu líder, e não percebem que ele não compartilha de seus objetivos. Além disso, a relação do povo-serpente com a SOMBRA parece uma dança estranha. Eles reconhecem o Líder Sombrio como Tan-Aktor renascido, e respeitam-no como um agente de Set, deus que muitos deles ainda reverenciam. Da mesma forma, o simbolismo da sombra possui um significado profundo nas práticas ocultistas do povo-serpente. Por outro lado, a SOMBRA é ainda constituída em grande parte por humanos, intrusos na superfície do grande mundo-ovo, destinados à morte ou à escravidão.

A LIGA DO CRIME

A Liga do Crime (em qualquer uma de suas encarnações) nunca respeitou a SOMBRA (em qualquer uma de suas encarnações). A SOMBRA nem mesmo surge atualmente no radar da Liga do Crime. Sua reação a uma nova Operação Inundação seria esperar que os heróis a detivessem, e então tirar vantagem do caos (especialmente se a Liga da Liberdade sofresse algumas perdas).

FATOR QUATRO

O Fator Quatro fez trabalhos mercenários para a SOMBRA no passado, mas não possui ligações fortes com a agência. No que diz respeito a eles, a SOMBRA é um bando de fracassados. Mas trabalhariam novamente para a agência, por um preço justo.

TALOS

Talos está atualmente afastado da SOMBRA, devido a suas ações durante o fiasco da Liga do Mal. Entretanto, o Líder Sombrio respeita a habilidade de Talos, e é quase certo que eles irão se reconciliar quando Kantor precisar de mais tecnologia da Fundação. Talos é um dos poucos indivíduos com uma vantagem sobre a SOMBRA, pois pode dominar a tecnologia de teleportais da Fundação que a SOMBRA emprega. Sempre que o Líder Sombrio usa um teleportal, Cila, a leal serva de Talos, fica sabendo, e registra o fato. A SOMBRA é um dos melhores clientes da Fundação, e uma vitória da organização seria lucrativa para Talos.

OS PSIONS

Os Psions sempre foram inimigos ferrenhos da SOMBRA. Não apenas porque o Professor Psion reconhece as raízes nazistas da organização, mas também porque a SOMBRA é uma grande ameaça à utopia sob domínio psiônico que ele planeja, assim como qualquer governo ou super-herói. O Professor suspeita de que a organização não está extinta como parece, mas não sabe sobre suas operações atuais.

O CARTEL DA TIRANIA

O Cartel da Tirania reconhece a SOMBRA como a versão deste mundo da LUZ (Libertação pela União e Zelo). Mesmo sabendo que a SOMBRA é mais compatível com seus objetivos do que a LUZ, e que o Líder Sombrio é o oposto total do Iluminado (o verdadeiro líder da LUZ), o Cartel simplesmente não consegue aceitar a ideia de juntar forças com uma versão de um grupo ineficaz que eles esmagaram completamente em seu próprio mundo. Além disso, seus membros não gostam da ideia de qualquer rival em potencial.

HADES

Hades vê a SOMBRA como uma agência indigna de sua atenção. Contudo, possui um interesse mediano em Ragnarok, devido a sua conexão com os Aesir e seu potencial como “deus-matador” (com a orientação e a motivação corretas).

LADY LUNAR

Lady Lunar vê a SOMBRA como um dos vários aliados terrestres em potencial que poderiam ajudá-la a recuperar seu trono de direito. Ela gostaria de cair nas boas graças da agência, mas se recusa a implorar. Se for necessário, ela pode oferecer uma aliança ao Líder Sombrio.

MALADOR

Malador é um rival do Máscara Rubra (embora ele não admita a existência de alguém que rivalize com seu poder ocultista). Eles buscam destruir um ao outro. Malador é só mais uma pessoa que deseja destruir o Máscara Rubra e qualquer um da Sociedade Thule que o ajude na sua tentativa de se transformar no Mestre da Magia. Malador se preocupa muito com a SOMBRA.

MESTRE MENTAL

Mestre Mental vê o Líder Sombrio como uma imitação barata. Observa os esforços deste em conquistar o mundo, e diverte-se com eles, apreciando sua forma patética. Também é um dos poucos que reconhecem a extensão do poder atual da SOMBRA, mas não acredita que a agência

seja capaz de dominar o mundo, quanto mais consolidar essa conquista. Prefere deixar a agência em seus joguinhos.

SR. INFÂMIA

Sr. infâmia? Como saber? Alguém realmente quer saber o que *aquela* criatura acha? A única "relação" digna de nota é que o Sr. Infâmia nunca ofereceu nenhum de seus famosos acordos a qualquer um da SOMBRA, incluindo a Líder Sombrio. As razões disso ele guarda para si.

ÔMEGA

Ômega encara a SOMBRA como pouco mais do que grãos de poeira no grande redemoinho que é o Terminal. Caso alguém perguntasse, ele expressaria espanto por alguém querer saber sua opinião sobre um ninho de insetos. A SOMBRA será varrida, assim como o resto da criação, quando a hora chegar.

REI-TERRA

O Rei-Terra considera a SOMBRA como outro em intruso potencial em seu reino subterrâneo. Não sabe nada sobre a agência.

UNA

Una vê a SOMBRA como um aliado (ou um fantoche) em potencial em seu grande plano para destruir Arkano. Mesmo assim, seu destino é ser subjugada e descartada depois que o Mestre da Magia seja removido como um obstáculo na conquista da Terra. Felizmente, o Líder Sombrio conhece muito bem sua natureza traiçoeira, e recusou sabiamente qualquer oferta de aliança com o Submundo.

O MAIOR DESAFIO DA SOMBRA

Você já percebeu como os vilões dos quadrinhos se degeneram com o passar do tempo? Um vilão que parecia o maior invencível em sua primeira aparição pode, após a quadragésima vez que for usado como saco de pancadas do herói, parecer incrivelmente fraco.

A SOMBRA — assim como qualquer organização que seja "uma agência conspiratória de dominação mundial fracassando continuamente há décadas" — tem este problema. E a SOMBRA *foi* criada para perder. A menos que o mestre queira conduzir uma campanha em um "Mundo da SOMBRA", onde a terceira Operação Inundação foi um sucesso total, a agência *deve* perder. A SOMBRA existe em parte para que os jogadores possam sentir a emoção de ter seus personagens lutando contra hordas de agentes. Entretanto, se os jogadores não respeitarem a ameaça interna do jogo (e você não estiver interpretando-os intencionalmente como um bando de bufões incompetentes apenas para dar umas risadas), seu jogo terá um problema.

MISTÉRIO

Há várias formas de impedir que isso ocorra. Em primeiro lugar, retrate a SOMBRA com uma aura de mistério, especialmente se os heróis estão começando suas carreiras. Os agentes da SOMBRA que proclamam sua lealdade eterna são forçados a engolir seus segredos, e morrem antes que possam dizer o que os jogadores precisam saber. Esta é uma forma maravilhosa de separar a SOMBRA das outras agências de jogos de super-heróis. Os jogadores encontraram a base local da SOMBRA? Na primeira vez em que eles a encontram, o comandante local da SOMBRA a explode logo antes que eles entrem. Prolongue a antecipação daquele primeiro encontro. Não retarde-o a ponto de que os jogadores percam o interesse, mas não dê aos seus jogadores o que eles querem tão cedo. Faça-os esperar e trabalhar para isso.

Não esqueça de que os heróis não lêem os livros de *M&M* — as informações deste capítulo (e de outros suplementos), óbvias para você, ainda são um mistério para os heróis (e, talvez, para os jogadores, dependendo de quanto tiverem lido). Assim, além de não saber que a SOMBRA ainda existe, eles podem não saber que suas tropas são em grande parte clones, que são clones do Líder Sombrio (ou que ele mesmo é um clone), podem não conhecer a composição da Penumbra, a localização das bases da SOMBRA e muito mais. Há vários mistérios em potencial a serem interpretados onde a SOMBRA está envolvida.

APERFEIÇOAMENTO

O que você faz quando o mistério acaba? Há duas respostas. Uma é reiniciar, com uma agência diferente. A Subversão é uma possibilidade, claro. E se o Ômega pudesse projetar clones energéticos na Terra (que desaparecessem assim que fossem nocauteados)?

A segunda forma de fazer os PJs respeitarem a SOMBRA é renová-la e aperfeiçoá-la. Não faça com que os agentes comuns cresçam em poder junto com os personagens jogadores; isso causa muita insatisfação. Contudo, você deve revelar uma parte da agência de cada vez. Seu primeiro arco de histórias não deve terminar com uma invasão climática a Nifelheim, a morte simultânea do Líder Sombrio e de todos os seus clones e a dissolução completo da organização. Quando os heróis derrotam a célula local da SOMBRA pela primeira vez, surgem pistas sobre outros elementos da organização, como a Sociedade Thule ou o Halo. Construa a expectativa para o próximo estágio do conflito.

Um bom gancho para o próximo estágio é a introdução de um "adversário de elite". Um lendário comandante, esquadrão especial ou um super-vilão que veio à cidade para reforçar a célula local da SOMBRA e lidar com alguns heróis problemáticos. O vilão realiza alguns atos cruéis longe das câmeras, e constrói sua reputação. Após um tempo, usa suas forças diretamente contra os heróis. Se a SOMBRA for uma ameaça sem nome e sem rosto no primeiro encontro, então o trabalho do adversário de elite é dar um rosto para o conflito, tornando as coisas *pessoais*.

Sempre que possível, demonstre que a SOMBRA mobilizou seus recursos seriamente apenas duas vezes na história. Eles foram derrotados em várias ocasiões, mas *seu plano real permanece inalterado apesar dos contratempos*. Ao dizer que "a SOMBRA não está empregando todos os seus recursos desta vez", nós podemos justificar a maioria destas derrotas e manter a credibilidade da organização por algum tempo.

CAPÍTULO 6: A SÉRIE DE AGENTES

Aventuras sobre agentes podem dar trabalho. Apresentam desafios especiais que, se forem ignorados, podem resultar em uma sessão de jogo desastrosa. Este capítulo fala de alguns desses desafios, e propõe soluções que, além de tornar sua aventura menos problemática, sugerem variações interessantes. Como fazer com que agentes sejam uma ameaça? Como mestrar boas batalhas com agentes? Como lidar com reféns? As respostas estão aqui.

Os arquétipos para os principais tipos de agentes dos quadrinhos, filmes e desenhos animados estão todos representados aqui. Se você precisar de um herói PNJ instantâneo, um personagem de improviso para um jogador visitante ou o vilão da sessão, apenas pegue um dos arquétipos, modifique algumas características e adicione algum pacote de equipamento.

NÍVEL DE PODER VS. TOM

Mutantes & Malfeitores tenta reproduzir o tom dos quadrinhos, enfatizando o clima da Era de Prata clássica. Infelizmente, os agentes são apresentados de duas formas contraditórias no material-base.

Às vezes, os agentes eram um desafio real. Quando o herói via-se em uma batalha contra um único capanga, especialmente quando havia um obstáculo letal convenientemente próximo (um precipício, uma serra circular, um prédio em chamas — os elementos típicos de histórias de aventura), o agente inimigo tornava-se uma ameaça concreta e dramática. Neste caso, a tensão dramática da luta era mais importante do que fazer o herói parecer legal ou impressionante.

Em outras circunstâncias, especialmente quando restavam poucas páginas e um monte de agentes entre Nosso Herói e seu objetivo final (o vilão, o mecanismo de destruição global, etc.), os capangas repentinamente perdiam todas as suas habilidades de combate (e provavelmente poderiam ser vencidos pelo elenco de *Scooby Doo*).

A intervenção do mestre ajuda a fazer essas coisas acontecerem em *M&M*. Nas cenas iniciais de uma aventura, você pode usar sem medo a intervenção do mestre para dar aos heróis um desafio adequado, mesmo contra agentes que normalmente seriam café pequeno. Os agentes inimigos têm um plano, e muitas vezes uma vantagem secreta de algum tipo — seja um novo dispositivo, um espião infiltrado na agência dos heróis ou simplesmente um estratagema engenhoso. Isto permite a você tornar as coisas mais difíceis para os heróis, dando a eles a chance de exibir suas habilidades e realmente se esforçar pela vitória.

Nas últimas cenas da aventura, especialmente no clímax, os heróis já terão obtido um número respeitável de pontos heróicos. Esta é a hora da maré mudar: faça menos uso da intervenção do mestre, e encoraje os jogadores a gastar aqueles pontos heróicos, fazendo o que heróis fazem melhor: chutar a bunda do inimigo!

O JOGO DOS NÚMEROS

Às vezes, as coisas que prometem ser mais divertidas acabam sendo as mais chatas. Uma campanha de agentes, maravilhosa na teoria, pode ser uma dessas coisas. Aventuras com um grande número de agentes podem produzir duas situações que atrapalham o jogo.

A primeira é o acerto por sorte. Quando você tem um monte de agentes, e o mestre está com muita sorte nos dados, os heróis podem perder uma luta que normalmente venceriam.

A segunda é o pesadelo de logística. Mesmo que você não esteja jogando com tabuleiros, miniaturas e ataques de oportunidade (opções detalhadas no *Manual do Malfeitor*), se colocar de 20 a 40 agentes no combate, controlar todos eles será uma tarefa árdua.

A regra de capangas do **Capítulo 8** de *Mutantes & Malfeitores* pode ajudar a controlar esses problemas. Outra forma de lidar com essas situações é através das regras de batalha campal do suplemento *Golden Age* (ainda inédito no Brasil).

A resistência dos capangas depende de uma combinação das regras utilizadas, da tática de jogo do mestre e da sorte nos dados. Se você quer capangas mais difíceis e não se importa com batalhas lentas, não use a regra de capangas nem a regra de batalha campal, e use a regra de ações combinadas. Se você quer batalhas mais rápidas e dar ao heróis a emoção de derrubar capangas como bonecos de plástico, então use a regra de capangas ou a regra de batalha campal.

DERRUBEM ELES!

Outro problema com os combates com agentes surge quando o mestre decide narrar a seguinte cena: “os heróis são atacados por um número aparentemente infinito de agentes. Mesmo lutando heroicamente, a desvantagem numérica é grande demais, e eles caem um a um...”. Então, o mestre decide conduzir a cena em jogo... E os dados não colaboram com o roteiro — ou pior, o resultado demora uma eternidade.

Há formas melhores de lidar com esta situação. A mais óbvia é dizer aos jogadores que eles foram nocauteados, e dar um ponto heróico a cada um. Isto não é satisfatório, mas, no mínimo, está dentro do gênero, e é mais divertido do que uma luta cujo resultado já foi definido. Mas há outras coisas que você pode fazer para conseguir este resultado.

Uma alternativa é uma cota de pontos heróicos pela luta. Diga aos jogadores o seguinte: “Vocês vão perder a luta. Há muitos agentes, e vocês não vão conseguir vencer. Depois de derrotar vinte deles, vocês serão cercados por uma verdadeira horda, e então vamos cortar a cena. Mas até isso acontecer vamos fazer uma pequena competição...”.

Esta competição poderia incluir coisas como:

- O personagem que derrubar mais agentes inimigos ganha um ponto heróico (ou, menos competitivamente, qualquer um que permaneça de pé após o combate ganha um ponto heróico).
- O jogador que fizer a descrição mais divertida de como derrotou um capanga — ou de como *apanhou* — ganha um ponto heróico.
- Há um agente muito resistente no campo de batalha. Quem derrotá-lo ganha um ponto heróico.
- Um dos inimigos é na verdade um agente duplo, que precisa entregar uma mensagem aos heróis. Ele planeja usar a luta como cobertura. Se ele conseguir entregar a mensagem sem ser visto, todos ganham um ponto heróico.
- Em algum lugar da batalha há um objetivo secreto. Talvez um dos líderes esteja usando um dispositivo para disfarçar sua identidade. Talvez um dos agentes esteja fazendo leituras dos poderes dos heróis. Diga aos jogadores que algo está acontecendo, mas deixe que eles descubram o que por si só. Quem resolver o objetivo secreto ganha um ponto heróico.

Outra alternativa é o clássico plano de “entregar” a luta, perdendo de propósito. Os heróis precisam entrar no QG de uma agência inimiga para descobrir informações cruciais, mas não conhecem sua localização. O líder da agência é do tipo que captura pessoas, prende-as em celas, tortura-as e discursa sobre a própria superioridade. Assim, os heróis precisam entregar a luta de maneira convincente, para que sejam capturados. O desafio da missão torna-se escapar com as informações necessárias para resolver a aventura. Além disso, os jogadores precisam imaginar formas criativas de derrota para si mesmos.

DRAMA COM REFÊNS

Certo, os heróis estão prontos para liquidar os vilões... Quando, de repente, você percebe que eles estão apontando suas armas para o os refêns que deveriam salvar. O que fazer?

Há dois problemas em potencial com uma aventura envolvendo um impasse com refêns. Primeiro, um jogador pode dizer “Quem disse que eu me preocupa com refêns?” e disparar, ignorando o fato de que seu personagem deveria ser um herói e um profissional que segue as regras do combate. O segundo problema ocorre quando a situação fica completamente paralisada, e ninguém age. Para remediar essas situações, tente algumas das sugestões a seguir.

O TESTE DE MISSÃO

Se os jogadores estão ignorando os riscos para os refêns e seus personagens têm ordens de salvá-los, o mestre tem a opção de perguntar ao líder da equipe se quer forçar um *teste de missão* para controlar a situação. O líder da missão deve estar presente e ciente da situação. Um teste de missão força o herói atacante a fazer um salvamento de Vontade contra CD 10 + o modificador de Intimidar do líder. Em caso de falha, não age durante a rodada.

Os testes de missão não são aplicáveis apenas em situações com refêns. Podem ser aplicados em qualquer situação em que realizar uma ação agressiva prejudique a missão, e alguém na cadeia de comando não queira que isso aconteça. Você está negociando com um inimigo e alguém fica entediado e faz algo idiota? O líder da equipe pode forçar um teste de missão para manter o esquentadinho na linha.

A opção do teste de missão não significa impedir que os jogadores ajam de forma estúpida. É um lembrete ao jogador de que sua interpretação exige um profissionalismo que precisa ser levado a sério, e de que os compromissos de sua profissão não devem ser quebrados por um capricho. É um quebra-molas, não um muro de tijolos.

REVIRAVOLTAS

Como alternativa, um jogador sempre pode gastar um ponto heróico para criar uma reviravolta que forneça uma desculpa razoável para disparar sem fazer o teste de missão. Você está em uma situação com refêns e *realmente* quer atirar? Gaste um ponto heróico, e uma das situações a seguir (ou algo parecido) ocorre.

- Um refém faz um contato visual com o jogador, sinaliza sua aprovação, esquivando-se assim que o herói atira.
- Você percebe que um refém é um terrorista famoso. É tudo uma farsa!
- O vilão engatilha sua arma, e está prestes a atirar. A menos que você ataque *agora*, o refém será morto.

O TESTE DE DESGASTE

Às vezes, a situação com refêns dura muito tempo, e a indecisão dos jogadores acaba com a emoção. Nestes casos, o mestre pode forçar um teste de desgaste para garantir que as pessoas não entrem em surto e comecem a atirar. Um teste de Concentração ou um salvamento de



Vontade (o que tiver o bônus maior, CD 5) é exigido de todos os participantes da situação. Se todos forem bem-sucedidos, a situação continua, mas testes de desgaste posteriores (com aumento cumulativo na CD) podem ser exigidos para forçar a situação.

Novamente, um ponto heróico pode ser gasto para que ocorra algo que justifique o uso da força, ou para proteger o refém.

COMO OS HERÓIS PODEM SURRAR OS CAPANGAS

Os heróis podem lidar com os agentes de forma bem eficiente, se o mestre usar as regras de capangas. Além disso, certifique-se de que os jogadores saibam que estão em uma campanha com *muitos* agentes — assim, eles podem ajustar seus personagens para lutar com mais eficiência (especialmente com ataques de área e o feito Ataque Dominó). Heróis com Resistência Impenetrável podem lutar contra oponentes de nível de poder baixo durante o dia inteiro sem qualquer risco de dano, desde que os agentes não façam nada além de atirar inutilmente, com ataques que não podem feri-los. Dê a alguns agentes um azar que você normalmente não daria aos jogadores. *Mutantes & Malfeitores* não se preocupa muito com falhas críticas ou munições, mas deixe os capangas ficarem sem munição depois de rolagens de ataque com resultado "1" (ou faça a arma engasgar, se for o início da luta e acabar com a munição não fizer sentido).

Escolhas táticas ruins podem tornar batalhas contra agentes mais fáceis: posicione os capangas juntos quando os heróis tiverem ataques em área, ou (mais cinematográfico) próximos a obstáculos que podem se quebrar convenientemente, para eliminar vários capangas de uma vez, como pilhas de canos ou depósitos de munições. Para outros toques cinematográficos, use coisas como celas com campos de força eletrificados (contra os quais arremessar os agentes).

Contudo, o verdadeiro clássico é a técnica de esquiva com fogo cruzado. Isso ocorre quando dois agentes estão posicionados de lados opostos do herói. Quando disparam, o herói se esquiva, e os dois agentes atiram um no outro, caindo ao mesmo tempo. Esta é uma aplicação da opção truque da perícia Blefar (*M&M*, página 42). Encoraje os jogadores a gastar pontos heróicos em testes de Blefar.

COMO OS AGENTES PODEM VENCER OS HERÓIS

Se você realmente quiser tornar as lutas entre super-heróis e agentes mais competitivas, aqui vão alguns conselhos.

Primeiro, há uma técnica básica de trabalho em equipe: a técnica de "neutralizar/ferir". Um agente aceita seu oponente com um ataque que neutraliza a defesa do herói (como Pasmor ou Armadilha), e então outros agentes atacam quando o oponente não consegue se defender. Como alternativa, use ataques como Drenar ou Nulificar para anular um pouco da resistência do herói, e então ataque.

Além disso, auxílio e ataque combinado são os melhores amigos dos participantes de combates em massa. Ataques combinados são muito eficientes em algumas circunstâncias, tornando um combate contra diversos inimigos mais realista.

Um agente que está sendo atacado pode conseguir uma boa defesa, assumindo uma postura defensiva e recebendo auxílio de outro agente. Da mesma forma, se os agentes estão em maioria, mas têm dificuldade em acertar, por que não tomar uma postura agressiva?

A técnica mais suja é forçar os heróis a se interpirem. Por que mirar em um herói, quando eles podem mirar em um refém e fazer com que o idiota fantasiado se jogue na frente, para levar o tiro?

Por fim, você pode trapacear. Os agentes possuem algum tipo de arma "ferramenta de trama" que anula a principal vantagem do PJ (campos anti-teleporte, capas anti-invisibilidade). Se você der aos agentes um destes dispositivos, conceda ao jogador um ponto heróico, por ter anulado sua vantagem.

SUBGÊNEROS

Há vários subgêneros de histórias de agentes dignos de nota. Alguns deles fazem certos arquétipos brilhar. Você pode conduzi-los como uma aventura voltada para um personagem (com os outros jogadores no papel de coadjuvantes). Por exemplo: um personagem piloto pode acabar passando a maior parte das aventuras a pé. Para lhe dar uma chance de usar suas habilidades, o mestre pode criar uma aventura em que seu antigo comandante de esquadrão é baleado em um país hostil, e ele deve pegar seu avião para uma missão de resgate não-autorizada (os outros jogadores jogam com antigos parceiros de esquadrão).

ARTES MARCIAIS

Esta é a campanha dos filmes de luta. Este gênero envolve personagens mestres em artes marciais viajando pelo mundo, lutando contra mercenários, ninjas e artistas marciais malignos. Há lutas dramáticas, em que os personagens são forçados a lutar entre si em combates até a morte (naturalmente, acabam escapando e surrando os inimigos). Ou então eles encararam o Artista Marcial Invencível em uma luta até a morte.

Locais populares nesta campanha incluem o jardim zen local (junto à casa do mestre de artes marciais da região), o dojo e a arena. O chefe do crime local sempre tem uma gangue de artistas marciais à disposição. Os torneios realmente grandes, como o *kumite*, acontecem no exterior. A Tailândia é uma terra proibida, cheia de artistas marciais malignos, onde as pessoas cobrem suas mãos com cacos de vidro (o que faz os socos causarem dano letal) e lutam até a morte.

Nesta campanha, artistas marciais são reis. O limite para um ataque é o dobro do nível de poder da campanha, desde que o ataque faça parte de um feito associado a um estilo de luta. Armas que não fazem parte de um estilo de luta marcial, especialmente armas de fogo, são limitadas, e ninguém usa uma arma quando pode lutar com as mãos.

Arquétipos: especialista em artes marciais, cara-de-pau.

Inspiração: filmes de artes marciais, como *Kickboxer – O Desafio do Dragão* e, mais recentemente, *Ong Bak – O Guerreiro Sagrado*.

ASES DO CÉU

Neste gênero os heróis são um esquadrão de aviadores, enviado para lidar com problemas em todo o mundo. Como esquadrões aéreos do mundo real são sujeitos a pesadas regulamentações, esta campanha muitas vezes situa-se em um futuro próximo, no qual pilotos mercenários assumem uma postura semelhante aos aviadores da Primeira Guerra Mundial, trabalhando para corporações e outras entidades semi-feudais. Também retrata esquadrões em épocas de guerra, especialmente as duas guerras mundiais.

Esta é, em essência, uma campanha de mercenários/forças especiais nos céus. Os obstáculos incluem mercenários inimigos, empregadores que não pagam ou ditadores que tentam forçar os heróis a fazer seu trabalho sujo, para depois traí-los na primeira oportunidade.

Entre uma missão e outra, há rivalidades ferrenhas entre esquadrões mercenários, que freqüentemente envolvem cenas de novela com o jovem piloto corajoso, os aviadores rivais e a garota.

Arquétipos: ás da aviação, comandante durão, especialista em comunicações/vigilância, mecânico.

Inspiração: *Blackhawks*, *Ás Inimigo*, *Robotech*, *Top Gun: Ases Indomáveis*, *Area 88*, *Battlestar Galactica* (até certo ponto).

ASSASSINOS

Esta é uma variação sombria do gênero de agentes, em que os personagens são agentes secretos profissionais que realizam assassinatos.

Mesmo nesta campanha, há vários tons (compare os filmes de James Bond mais realistas, da fase de Sean Connery, com algumas das maiores

esquisitices da época de Roger Moore). O que unifica o gênero é apresentar os PJs como matadores frios com um serviço a fazer. Em jogos mais realistas, todos os armamentos balísticos causam dano letal, e os personagens são limitados a um ponto heróico cada. Em cenários mais fantásticos, apenas os principais vilões e seus comandantes possuem armas letais, e os personagens possuem os mesmos limites de pontos heróicos de um jogo padrão de *Agentes da Liberdade*.

Arquétipos: espião elegante, *femme fatale* (a heroína padrão do gênero), franco-atirador.

Inspiração: *24 Horas*, os filmes mais realistas de James Bond, os filmes da série *Bourne*, *La Femme Nikita*.

OPERAÇÕES MILITARES

Os personagens são soldados, uma força de missões especiais como os SEALs da marinha americana, a SAS do Reino Unido ou o JTF-2 do Canadá. Enfrentam os inimigos de seus países, muitas vezes sendo mais brutais que seus oponentes.

A vida tem menos valor do que cerveja ou gasolina adulterada. Você conhece seus parceiros de esquadrão por tempo suficiente apenas para lamentar quando um deles morre. Seu país envia-o em missões ingratas, e recebe-o com desprezo quando você retorna.

A idéia de um código de conduta que proíba matar faz você rir. Sua única lealdade é para com o regimento, e seu único código moral é não deixar ninguém para trás. Se você tiver um bom comandante, ele se torna seu deus. Oficiais ruins são tratados como leprosos, ou são abatidos, caso tornem-se um perigo para o esquadrão.

Para usar *Mutantes & Malfeitores* para narrar um jogo militar pesado, comece usando as diretrizes a seguir.

- Todos ataques com armas causam dano letal. Se você estiver mexendo com armas, as pessoas morrem.
- Habilidades super-humanas estão presentes apenas se você estiver conduzindo um jogo militar de terror — e mesmo assim, não estão disponíveis para os personagens jogadores. Os vilões podem ter poderes sobrenaturais e perturbadores. Vocês têm armas. Isso é tudo de que precisam.

Arquétipos: comando brutamontes, engenheiro de combate, especialista em comunicações, analista de defesa, franco-atirador, SEAL.

Inspiração: romances de Tom Clancy e filmes de operações militares especiais.

FORA-DA-LEI

Eles são... Mercenários Fora-da-lei, Fugindo por um Crime que Não Cometeram. Neste subgênero, os personagens são um bando de foras-da-lei que decidiram usar suas explosivas habilidades para ajudar pessoas necessitadas contra cultos malignos e executivos corruptos locais. Nos intervalos entre as missões, são perseguidos pelos oficiais mais ineficientes e estereotípicos que as forças armadas têm a oferecer. O objetivo é descobrir os planos dos vilões, deter seus capangas que aterrorizam pessoas inocentes e conseguir elaborar planos que, inevitavelmente, resultam em um tiroteio com explosivos improvisados.

Neste subgênero específico, ninguém se machuca. As armas não infligem dano normal. Ao invés disso, um resultado machucado impõe uma penalidade de -1 para salvamentos posteriores, um resultado atordoado resulta em seu efeito normal, um resultado abatido significa que o

alvo foge (se for um vilão — se for um mocinho, ele diz "Não podemos agüentar por muito tempo..." e recua heroicamente), enquanto um resultado inconsciente significa rendição (veículos capotam e explodem). As explosões resultam em testes para todos que estiverem na área afetada, e explosões improvisadas recebem bônus substanciais.

Se os jogadores enjoarem dessa dinâmica, declare que o episódio é da "última temporada" — ou seja, funciona como um jogo normal de *Agentes da Liberdade*, em que ferimentos reais acontecem e o militar que persegue a equipe é um pouco mais competente, e não só um boneco de papelão.

Arquétipos: cara-de-pau, comando brutamontes, engenheiro de combate, fortão.

Inspiração: *Esquadrão Classe A* e, em menor grau, séries antigas como *Alias Smith and Jones*.

SUPER-ESPIÕES

Nestas campanhas, os heróis são agentes charmosos que viajam pelo mundo, seduzindo lindas mulheres (e homens) e fazendo tiradas inteligentes enquanto combatem males abomináveis de todas as formas e tamanhos. Isto não tem nada a ver com a espionagem do mundo real.

Elementos importantes neste jogo incluem vilões grotescos com planos grandiosos, tenentes brutamontes com engenhocas brutais (chapéus com abas de navalha, mandíbulas de metal, etc.), cenas de perseguição elaboradas (veja as regras de perseguição no *Manual do Malfeitor*), mulheres bonitas, viagens para locais exóticos e grandes batalhas em covis secretos nas montanhas. Os personagens adotam disfarces luxuosos, e vivem o estilo de vida dos ricos e famosos.

Veja as diretrizes dos super-espiões no **Capítulo 1** para este tipo de jogo, geralmente com nível de poder 6, com a opção de troca de equipamento entre aventuras e uso do equipamento de espionagem como equipamento normal.

Arquétipos: espião elegante, *femme fatale*, nerd de laboratório.

Inspiração: *007*, *Alias*, *Agente 86* (para jogos cômicos).

ORGANIZANDO MISSÕES

Para a vida de aventuras de um agente uniformizado, mesmo missões emocionantes podem ser organizadas para que sejam facilmente conduzidas. Esta seção fala em detalhes sobre os elementos de uma missão bem-sucedida.

ESTÁGIO UM: A INSTRUÇÃO

Nem todas as missões começam com uma instrução (várias missões de patrulha policial começam com algo simples como um código numérico para o tipo de incidente e sua localização, por exemplo). A maioria das missões de agência possui, no mínimo, uma nota de instrução para os jogadores lerem, para que entendam o que se espera de seus agentes. Uma instrução inclui os itens a seguir.

- **Nome da missão:** este é o nome da missão, normalmente um código como "Operação Grama Verde", "Operação Luvas do Garoto", "Operação Hocus Pocus", etc. O nome deve ser inteligente e estar, pelo menos, vagamente relacionado a algum elemento da missão.
- **Panorama geral da situação:** o panorama geral responde a questões básicas — quem, onde e quando? Fornece informações, e alerta os agentes se essas informações forem baseadas em especulação.



- **Objetivos da missão:** isto é o que a agência espera que os personagens façam e (igualmente importante) o que *não* façam. Quando uma missão tem vários objetivos, a instrução informa aos agentes quais têm maior prioridade. Também será informado neste ponto se a missão deve ser abortada caso um objetivo não seja alcançado.
Um mapa da missão é uma boa ajuda. Faça um mapa do local e dos desafios esperados.
Muitas missões envolvem recuperação/obtenção de itens. Em jogos modernos mais realistas, isto inclui a busca por discos ou documentos de informação, agentes químicos, materiais radioativos, protótipos de armas ou patogênicos. Em jogos estilo “Era de Prata”, podem ser planos ou componentes para um dispositivo de juízo final (máquina de controle do clima, arma para derreter o gelo das calotas polares, ímãs gigantes que puxam asteróides para a Terra, armas que estragam motores a jato e foguetes no céu). Tudo isso pode ser usado para chantagear nações.
- **Oposição esperada:** a instrução identifica a oposição que se espera haver, e seu armamento (ou apoio de supervilões). Além disso, lugares onde a segurança e a vigilância devem ser problemas são destacados. Da mesma forma, deve haver informações sobre PNJs importantes (mesmo que não representem uma ameaça direta).
- **As testemunhas.** O que elas viram? Elas querem colaborar? Onde estão agora? Seriam consideradas confiáveis em um julgamento?
- **Obstáculos externos.** Alguém está tentando encobrir o crime, através da destruição de evidências, ameaça e assassinato de testemunhas ou pressão política? Alguém está sendo manipulado? Algum promotor ou advogado está usando um caso de grande apelo público para aparecer na mídia?
- **Consequências contínuas.** O crime é parte de um crime maior ainda não solucionado, como um tiroteio que é parte do tráfico local de narcóticos? Ele se desdobra no tempo, como um seqüestro em que a vítima ainda está em cativeiro ou um roubo de diamantes em que o lucro só será dividido daqui a algumas semanas, para encobrir o crime? Este crime é parte de uma série de crimes que serão repetidos? Caso sejam, quando ocorrerá o próximo?

Testemunhas tanto confirmam os registros de evidências quanto produzem contradições que precisam ser investigadas. Algumas testemunhas relutam em falar e, para conseguir a verdade, será necessário usar de intimidação (fazendo com que a testemunha pense que a morte de alguém ocorrerá a menos que ela fale) ou a trapaça (enganando a testemunha, para que abra o bico acidentalmente).

Os acidentes são a forma mais grosseira de dirigir a história, mas podem ser necessários quando os PJs se fixam em uma tarefa improdutiva. Eles também podem ser bons usos de pontos heróicos para inspiração, quando os investigadores chegarem a um beco sem saída.

ESTÁGIO DOIS: A INVESTIGAÇÃO

Algumas missões exigem que os personagens obtenham informações (“inteligência”, no jargão dos agentes) ou confirmem informações já recebidas. As missões de investigação geralmente envolvem três tipos de cenas: vistoriar o local do crime em busca de pistas, entrevistar testemunhas ou partes envolvidas ou topar com um plano em desenvolvimento por acidente. Investigações em cenas de crime revelam anomalias nas pistas, fornecem novas evidências ou envolvem confrontos entre a testemunha e as partes envolvidas.

Para organizar uma investigação, faça uma tabela com as anotações a seguir.

- **O crime.** Qual foi o crime, quem o cometeu, quem era a vítima, onde aconteceu, quando aconteceu? Instrumentos, como uma arma, foram usados? Caso tenham sido, onde estão agora?
- **Os criminosos.** Como eles agiram, quais eram seus motivos? Quando planejaram o crime? Ele foi cometido em etapas? Caso tenha sido, inclua as testemunhas dessas etapas na lista de testemunhas.
- **A cena do crime.** Qual era o sistema de segurança, como os criminosos conseguiram passar por ele? Que evidências estão disponíveis na cena do crime? Quais Perícias/Equipamento serão necessários para analisá-las?

ESTÁGIO TRÊS: A VIRADA NA TRAMA

Há quase invariavelmente uma virada na trama neste gênero: o objetivo do inimigo acaba sendo surpreendentemente diferente do que se esperava, ou possui peculiaridades que ninguém conhecia. Isto inclui viradas como um objeto do dia-a-dia revelado como um artefato alienígena, o alvo de uma investigação revelado como um membro do Programa de Proteção de Testemunhas ou a revelação de que o objeto que estava sendo buscado é falso (o que obriga os PJs a localizar o verdadeiro).

Traição é uma virada de trama comum: alguém que deveria ser um amigo se revela como um inimigo (seja por malícia ou covardia) ou alguém que é supostamente um inimigo está, na verdade, do lado dos PJs. Os heróis podem também encarar oposição inesperada dos burocratas e políticos que entram em seu caminho, ou de rivais, ou ainda de agências inimigas que surgem repentinamente. A armadilha inesperada é outra virada de trama. Os heróis chegam a um local, e há um desastre ou uma armadilha natural que os aprisiona.

Esses contratempos normalmente permitem aos jogadores ganhar um ou dois pontos heróicos, que os ajudam a adquirir confiança para...

OPÇÃO: A CENA “APERITIVO”

Você pode iniciar uma aventura de agentes com uma cena “de aperitivo” (ou *teaser*), ao invés de seguir direto à cena de instrução. Este é o tipo de cena que costuma aparecer antes dos créditos de um programa de TV ou de um filme, e estabelece a ação da história. Há três tipos principais de *teasers*:

O presságio fornece uma visão do início do plano maligno do vilão. Aqui nós vemos o primeiro passo, os eventos que acionam a agência, seja um assalto, um seqüestro ou o roubo de um veículo. Este tipo de cena normalmente não permite interação dos jogadores. O mestre apenas dá informações. Todavia, você pode dar aos jogadores os papéis de coadjuvantes na cena, para colocá-los “em ação”, deixando que interpretem guardas, espectadores inocentes ou mesmo os vilões, se você quiser.

In media res é uma técnica que inicia com a ação em uma cena de uma parte posterior da aventura. Então, após esta cena, as coisas voltam para a instrução, e nós vemos como os agentes se envolveram naquela situação. A parte complicada é combinar o que acontece na cena inicial com o modo como os agentes chegam lá durante o jogo. Isso pode exigir alguma intervenção do mestre, para fazer as coisas se encaixarem bem.

A cena de ação coloca os agentes em uma seqüência de ação curta e independente, pouco antes de receberem a missão. Pode ser a conclusão da missão anterior, pode estar conectada com um presságio, pode ser uma aparição de um antigo oponente ou uma ponta solta que precisa ser resolvida e assim por diante. Seu propósito é começar a aventura com uma explosão, ao invés de uma cena com agentes sentados ao redor de uma mesa de reuniões.

ESTÁGIO QUATRO: A LUTA FINAL

No gênero de agentes, todos os caminhos levam a um grande confronto. O cenário é tudo, e locações exóticas são ainda mais importantes. Não planeje uma batalha final em um antigo armazém abafado no meio da cidade. As pessoas devem lutar em estufas, parques de diversões ou no topo de monumentos enormes, como a Estátua da Liberdade.

Sempre que possível, não utilize uma locação estática. Dois agentes lutando em um armazém parece estúpido se comparado a lutas em uma serraria, onde o zumbido da serra circular pode ser ouvido. Faça as batalhas em lugares arriscados, como o terraço de um arranha-céu, um prédio em chamas ou a lateral de uma geleira se derretendo, pronta para cair no oceano. E daí se apenas um tolo luta em uma casa pegando fogo? Quem diz isso não joga RPG!

Finais falsos são também uma marca registrada do gênero (mas tome cuidado para não exagerar). Os PJs lutam contra o vilão que caçaram pelos dois últimos anos, e então descobrem que ele é apenas o seguidor do vilão real. O vilão possui um irmão gêmeo ou clone. O vilão tem poderes miraculosos de regeneração que ninguém conhecia. O vilão tem uma armadilha preparada para o momento de sua morte. Permita que os heróis recuperem o fôlego por um segundo, e então choque-os com uma mudança inesperada.

Mortes irônicas e violentas também são marca registrada do gênero. Os vilões devem morrer com *estilo*. Planeje batalhas em que o herói seja jogado próximo à lança de Alexandre, o Grande, posicionada convenientemente para que o vilão empale a si mesmo quando investir para um golpe fatal. Não deixe que seu maior vilão seja simplesmente alvejado — faça-o cambalear, cair no fosso de piranhas e morrer berrando, enquanto um agente espirituoso diz: “Eu prometo alimentar os peixes enquanto você estiver fora”. Faça com que coisas gigantescas caiam sobre ele, esmagando-o. Quanto mais piadas de humor negro seus PJs fizerem sobre a morte do vilão, melhor!

ESTÁGIO CINCO: A CONCLUSÃO

Logicamente, missões devem terminar com um relatório. Se os heróis precisarem de um pouco de repreensões severas ou elogios, um relatório da missão é solicitado. Caso contrário, encontre um bom final cinematográfico (os agentes à frente de um pôr-do-sol ou de uma bandeira, um herói beijando uma *femme fatale* libertada que os ajudou na cena final) e finalize o enredo aqui.

OPÇÃO DE CAMPANHA: NÍVEL DE CRISE

Diferente da maioria dos quadrinhos, na mesa de jogo não há garantia do sucesso do herói. Os momentos climáticos são resolvidos pelo raciocínio dos jogadores e pela sorte dos dados (junto com alguns pontos heróicos). Isto cria um problema para a narrativa da campanha. O que acontece se os personagens forem surrados, e ninguém evitar que o Líder Sombrio aperte o botão do Raio Transdimensional Omni-Destruidor? A menos que o mestre tenha planejado antecipadamente cada eventualidade, o apocalipse é um problema a ser pensado. A última coisa que você quer é um vilão que não esteja preparado para executar seu plano.

O *nível de crise* da campanha marca a repercussão das missões dos heróis, fornecendo ramificações dentro do jogo para seus sucessos e fracassos. Antes que o jogo comece, o mestre seleciona o estilo de jogo, estabelecendo um fio condutor para a série. Geralmente é uma boa idéia conversar sobre o estilo da campanha com seus jogadores, para que eles não se desapontem quando começarem a lutar com desenhos animados vivos ou vampiros chupadores de sangue. Veja **Estilo**, no **Capítulo 10** de *Mutantes & Malfeitores*, para algumas discussões sobre estilos.

Os estilos de campanha no sistema de nível de crise vão do utópico, em que os heróis solucionaram a maioria dos problemas mundiais, ao terminal, em que eles provavelmente ajudaram a acelerar a destruição do planeta. A maioria das campanhas tem tom realista, quatro-cores ou sombrio. No início da campanha, a postura do público e as condições pessoais, sociais e globais são ditadas pelo estilo da campanha. Depois do início do jogo, entretanto, o destino do mundo está verdadeiramente nas mãos dos personagens jogadores.

MUDANDO CONDIÇÕES

Sempre que os heróis finalizarem uma grande aventura, ganham uma quantidade de “pontos de vitória” igual ao nível de poder do oponente de maior nível na aventura (derrotar o Líder Sombrio, com seu NP 15, concede aos heróis 15 pontos de vitória). Os heróis podem, como uma equipe, gastar pontos de vitória para aprimorar condições pessoais, sociais ou globais em um passo para cada 10 pontos de vitória. Quaisquer pontos restantes são guardados para uso posterior.

O mestre é livre para não conceder nenhum ponto de vitória por aventuras pouco desafiadoras ou irrelevantes (os maiores super-heróis do mundo não devem adquirir 5 pontos de vitória porque bateram em um ninja solitário, por exemplo). Também tem a opção de não permitir certas

NÍVEL DE CRISE DA CAMPANHA

NÍVEL DE CRISE	TIPO DE CAMPANHA	POSTURA DO PÚBLICO	CONDIÇÕES PESSOAIS	CONDIÇÕES SOCIAIS	CONDIÇÕES GLOBAIS
Verde	Utópico	Prestativa	Heróis reverenciados e geralmente considerados autoridades.	Crime raro; crime organizado ocasional.	Desastres raros.
Amarelo	Quatro-cores	Amistosa	Problemas pessoais raros.	Crime ocasional; crime organizado raro.	Desastres ocasionais.
Laranja	Realista	Indiferente	Problemas pessoais ocasionais.	Crime comum; crime organizado ocasional.	Desastres comuns.
Vermelho	Sombrio	Inamistosa	Problemas pessoais comuns.	Crime diário; crime organizado comum.	Desastres diários.
Preto	Contra tudo e todos	Hostil	Heróis considerados vilões, mas podem ainda ter colaboradores.	Crime constante; crime organizado diário.	Desastres constantes. Cenário pré-apocalíptico.
Terminal/Ultra	Sem esperança	—	Fundo do poço. Heróis considerados um mal na história. Fracasso absoluto.	Anarquia completa e falência do sistema. Volta aos tempos dos homens das cavernas.	O mundo é destruído, juntamente com todas as pessoas.

O GRANDE GOLPE

De todas as aventuras em que um agente pode embarcar, o grande golpe está entre as mais memoráveis. O objetivo de tal operação é o roubo.

Grandes golpes ocorrem por diversas razões. Agências de mocinhos, como a AEGIS, podem suspeitar que vilões possuam um item perigoso, sem ter provas suficientes para um mandado de busca e apreensão. Assim, os agentes devem furtar secretamente o item. Os personagens podem ser mercenários amorais que desejam roubar algo, embora a vítima do roubo seja muitas vezes o líder de um cartel do tráfico ou um executivo corrupto, diminuindo a imoralidade deste ato. Às vezes, o item a ser roubado está sob posse de alguém que prejudicou o personagem. Neste caso, a operação é motivada por vingança.

O objeto pode ser qualquer coisa, de uma jóia valiosa a um tomo arcano perdido. De alguém amado pelo vilão (que será trocado por alguém que foi seqüestrado por ele) ao livro contábil que pode enviar um criminoso supostamente intocável para a prisão por sonegação de impostos, ou as fotografias que um vilão está usando para chantagear um personagem.

O grande golpe tem três estágios: a fase de obtenção de informação, o serviço e a fuga.

O estágio de obtenção de informação envolve a descoberta da existência de um objeto, seu paradeiro, a planta do local onde ele está mantido e a força da segurança que o guarda. O conhecimento da existência de um objeto pode vir de várias fontes, como de diários empoeirados de um tataravô desrespeitado em sua época. Isto pode envolver localização e entrevista de testemunhas (e mantê-las vivas quando os assassinos aparecerem). Pode exigir que se engane uma testemunha cabeça-dura para que ela revele alguma informação, ou infiltrar-se disfarçado em uma festa, para tentar ouvir algumas conversas particulares entre os vilões, ou invadir uma câmara selada para fotografar o sistema de segurança.

A segunda fase, o serviço, é o roubo de fato. Se os personagens tiverem acesso às plantas, mostre algum tipo de esquema para os jogadores (plantas de prédios são facilmente encontradas na internet; baixe algumas e adicione câmeras, uma sala de segurança e "armadilhas" (alarmes à laser, ou salas com piso sensível à pressão). Os jogadores entram e fazem seus testes. Para um tempero adicional, inclua algo inesperado — a caixa-forte foi aprimorada inesperadamente, alguém também está tentando invadir e roubar o mesmo objeto e assim por diante.

O terceiro estágio, a fuga, envolve deixar o prédio a salvo com o objeto, e retornar para um local seguro. Muitas vezes, algo acontece no fim da operação, e uma equipe de segurança é alertada. Assim, uma cena de perseguição se inicia.

Se os personagens são ladrões, podem ter complicações adicionais no momento de dividir o produto do roubo, possivelmente devido à cobiça e à traição. Neste caso, um golpe pode ser apenas o início de outra aventura.

mudanças de condição que não pareçam apropriadas. Interromper uma série de roubos de jóias, por exemplo, pode mudar as condições sociais, mas provavelmente não terá impacto sobre as condições globais.

Vilões que derrotam os PJs concedem ao mestre pontos de vitória iguais ao nível de poder do vilão (o Líder Sombrio, por exemplo, recebe 15 pontos de vitória por derrotar um grupo de heróis). Estes pontos podem ser gastos para alterar condições pessoais, sociais ou globais, causando mais problemas para os PJs. Tente alterar o nível de crise de uma forma apropriada para um crime bem-sucedido.

A postura do público representa a postura inicial do "homem comum", que pode dar o tom das interações entre os personagens e aqueles que eles prometeram proteger. Para mais testes de interação, veja a página 175 de *Mutantes & Malfeitores*. Após o início do jogo, a postura do público reflète o nível de crise das condições pessoais ou sociais (o que for menor).

Os aprimoramentos para o nível de crise que excedam os níveis iniciais ditados pelo estilo da campanha não duram mais de uma aventura. Heróis que consigam melhorar em dois níveis o nível de crise de um mundo ao qual não pertencem ganham o benefício do feito Fama quando o visitarem. Diferente das mudanças no nível de crise do mundo natal dos heróis, as mudanças em mundos estrangeiros duram indefinidamente.

Em todos os casos, mudanças no nível de crise da campanha ocorrem durante o intervalo entre as aventuras.

EFEITOS DO NÍVEL DE CRISE

Quando a tensão global aumenta, os heróis podem ter de lidar com várias calamidades simultâneas. Eles devem salvar a ilha vulcânica ou consertar o desgaste de sua imagem pública? A frequência apropriada dos eventos de cada nível de crise é descrita a seguir.

RARO

Eventos aleatórios acontecem uma vez em um período de alguns meses, e são considerados anômalos. A condição não preocupa a população.

OCASIONAL

Os eventos acontecem uma vez em um período de poucas semanas. Os sintomas da condição são notícias desinteressantes. O público sente que os problemas estão sendo solucionados adequadamente pelas partes envolvidas.

COMUM

Os eventos acontecem uma vez em um período de poucos dias, e são relatados constantemente por uma mídia insaciável. O público está preocupado, mas a vida diária continua normalmente. Conversas sobre o assunto e desinformação estão aumentando.

DIÁRIO

Um evento ocorre diariamente, no mínimo. Os heróis começam a se sentir sobrecarregados. As condições ocupam a cabeça das pessoas, e a população está amedrontada. A mídia cobre as notícias 24 horas por dia, com grande alarmismo.

CONSTANTE

Eventos críticos estão acontecendo em todos os lugares, a todo momento. Assim que os heróis apagam um incêndio, outro começa imediatamente. O mundo está em estado de emergência, e as pessoas temem deixar suas casas. As autoridades fazem pedidos desesperados por socorro. Os serviços básicos são interrompidos frequentemente.

NÍVEL DE CRISE E ESTADO DE ALERTA

Os níveis de crise se comparam ao estado de alerta da AEGIS (veja o estado de alerta no **Capítulo 3**). Você pode utilizar cada nível de crise como um guia para o tipo de desafios que os personagens enfrentarão ou o ponto em que o comando da AEGIS provavelmente aumenta (ou diminui) seu estado de alerta.

COADJUVANTES: ARQUIVO DE ARQUÉTIPOS

Nenhum jogo pode existir sem personagens não-jogadores memoráveis, sejam eles aliados ou vilões. O gênero de agentes possui um rico elenco de coadjuvantes, apresentados nos arquétipos a seguir. Para usar um dos arquétipos, apenas lhe dê um nome, descrição física e de um a três traços de personalidade.

Estes arquétipos são inspirados em vários tipos de mídias: filmes, seriados, desenhos, quadrinhos... Nem todos combinam — escolha os mais adequados ao tom da campanha, e ignore o resto.

Com poucas exceções, os arquétipos são planejados para uma campanha de agentes de ação: NP 5, 100 pontos de poder. Perícias com 8 graduações são perícias primárias, perícias com 6 ou 7 graduações são secundárias, perícias com 3 a 5 graduações são terciárias, e perícias com 1 ou 2 graduações são triviais. Quando ajustar um arquétipo, deixe as perícias primárias na graduação máxima, as perícias secundárias de dois terços a três quartos da graduação máxima e as perícias terciárias de um quarto à metade da graduação máxima. As perícias triviais podem ser descartadas, ou compradas com 1 graduação.

Normalmente, os arquétipos apresentados no **Capítulo 1** serão os protagonistas, enquanto que os arquétipos apresentados a seguir serão os coadjuvantes. Entretanto, de acordo com a série, isso pode variar. Por exemplo, no subgênero de ases do céu, a maior parte dos PJs serão ases da aviação, enquanto que num jogo realista sobre a CIA, analistas de defesa podem ser o arquétipo predominante.

ADESTRADOR DE ANIMAIS

Algumas pessoas não podem viver sem um animal de estimação. Certo, você é um comando de alto nível, recebeu o melhor treinamento militar do mundo, e pode se garantir em uma luta... Então por que você tem que ir para todo lado com esse macaco pendurado no seu ombro? Daqui a pouco você vai estar falando com o macaco... Hã, esquece...

Este arquétipo pode ser visto como bobo, adequado apenas para campanhas bem específicas, ou se você estiver jogando com um desenho infantil em mente, ou ainda como um ex-agente que se tornou um PNJ naturalista, caso os heróis sejam despachados para investigar uma disputa ambiental.

ADESTRADOR DE ANIMAIS

NÍVEL DE PODER 5

For 12	Des 16	Con 13	Int 14	Sab 12	Car 18
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Acrobacia 2 (+5), Blefar 4 (+8), Cavalgar 4 (+7), Concentração 5 (+6), Conhecimento (atualidades) 2 (+4), Conhecimento (ciências biológicas) 1 (+3), Conhecimento (ciências comportamentais) 1 (+3), Conhecimento (tática) 2 (+4), Diplomacia 2 (+6), Escalar 2 (+3), Furtividade 2 (+5), Intimidar 4 (+8), Intuir Intenção 4 (+5), Lidar com Animais 8 (+12), Medicina 1 (+2), Nadar 2 (+3), Notar 4 (+5), Obter Informação 2 (+6), Sobrevivência 4 (+5).

Feitos: Avaliação, Empatia com Animais, Equipamento 4, Falar com Animais*, Inspirar, Parceiro 10 (companheiro animal), Tolerância, Trabalho em Equipe.
*Uma versão limitada do poder Compreender (animais) transformada em feito. Veja o *Manual do Malfeitor* para mais detalhes.

Combate: Ataque +5, Dano +1 (desarmado), Agarrar +6, Defesa 15 (12 desprevenido), Recuo -0, Iniciativa +3.

Salvamentos: Resistência +1, Fortitude +4, Reflexo +8, Vontade +6.

Habilidades 25 + Perícias 14 (56 graduações) + Feitos 20 + Combate 20 + Salvamentos 13 = 92 PP.

ARQUÉTIPOS E EQUIPAMENTO

Vários arquétipos neste livro possuem graduações no feito Equipamento, mas não possuem todos (às vezes, nenhum) de seus pontos de Equipamentos alocados. Os pontos não gastos são deixados intencionalmente para que o mestre ou o jogador gaste como achar melhor. As várias agências neste livro possuem alguns pacotes de equipamentos como sugestões, ou você pode escolher o equipamento da melhor forma que se adequar às atividades da agência e à missão atual.

ANALISTA DE DEFESA

Este técnico de laboratório trabalha em departamentos de inteligência, analisando informações para determinar o melhor plano para atacar um inimigo oculto. Enquanto a maioria dos analistas permanece nos seus cubículos no QG, alguns dos analistas de defesa mais famosos vão para o campo e investigam as evidências pessoalmente.

ANALISTA DE DEFESA

NÍVEL DE PODER 5

For 12	Des 12	Con 12	Int 18	Sab 16	Car 12
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Blefar 4 (+5), Computadores 4 (+8), Concentração 2 (+5), Conhecimento (atualidades) 4 (+8), Conhecimento (ciências comportamentais) 2 (+6), Conhecimento (educação cívica) 8 (+12), Conhecimento (manha) 2 (+6), Conhecimento (tática) 2 (+6), Conhecimento (tecnologia) 4 (+8), Diplomacia 3 (+4), Dirigir 2 (+3), Furtividade 3 (+4), Intuir Intenção 3 (+6), Investigar 2 (+6), Medicina 2 (+5), Notar 6 (+9), Obter Informação 6 (+7), Prestidigitação 2 (+3), Procurar 4 (+8), Profissão (agente) 3 (+6).

Feitos: Avaliação, Bem-Informado, Bem-Relacionado, Benefício (hierarquia) 1, Contatos, Equipamento 4, Faz-Tudo, Maestria em Perícia (Computadores, Conhecimento [tática], Intuir Intenção, Investigar), Plano Genial, Zombar.

Combate: Ataque +4, Dano +1 (desarmado), Agarrar +5, Defesa 14 (12 desprevenido), Recuo -0, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +1, Fortitude +5, Reflexo +5, Vontade +8.

Habilidades 22 + Perícias 17 (68 graduações) + Feitos 13 + Poderes 0 + Combate 16 + Salvamentos 13 = 81 PP.

ÁS DA AVIAÇÃO

Você é um ás da aviação, o rei dos céus. Todos na agência têm seu nicho, e este é o seu. Seu trabalho é transportar seus superiores para conferências importantes (e pousar o avião razoavelmente intacto quando ele é invariavelmente abatido), fornecer cobertura aérea para as tropas terrestres e aparecer do nada quando os agentes precisam que a cavalaria se apresente. Ocasionalmente, você tem que entrar em combate aéreo contra um ás inimigo, mas parece que você sempre está em um papel coadjuvante (mesmo quando seu ego lhe diz que é a estrela do jogo). Você se comporta, obviamente, de acordo com as leis da aviação (mesmo se você for um dos vilões).

Como herói, você é um egocêntrico elegante, filho de um piloto de teste dos anos 50 com uma piloto de circo aéreo. Este arquétipo também pode ser um vilão, um mercenário envelhecido ou um piloto da ex-União Soviética (em jogos estabelecidos na era moderna) ou de uma das duas Guerras Mundiais (em jogos históricos) desesperado por um último desafio no céu.



ÁS DA AVIAÇÃO

NÍVEL DE PODER 5

For 12 | **Des 16** | **Con 15** | **Int 16** | **Sab 14** | **Car 12**

Perícias: Computadores 6 (+9), Concentração 6 (+8), Conhecimento (ciências físicas) 2 (+5), Conhecimento (tática) 6 (+9), Conhecimento (tecnologia) 6 (+9), Dirigir 2 (+5), Escalar 4 (+5), Intimidar 2 (+3), Medicina 2 (+4), Nadar 2 (+3), Notar 6 (+8), Ofício (mecânica) 4 (+7), Pilotar 10 (+13), Procurar 6 (+9), Profissão (Pilotar) 4 (+6).

Feitos: Avaliação, Benefício (hierarquia) 1, Equipamento 4, Iniciativa Aprimorada, Maestria em Perícia (Computadores, Conhecimento [tática], Notar, Pilotar), Rolamento Defensivo 1, Sem Medo, Sorte.

Combate: Ataque +5, Dano +1 (desarmado), Agarrar +6, Defesa 15 (12 desprevenido), Recuo -1, Iniciativa +7.

Salvamentos: Resistência +3 (+2 desprevenido), Fortitude +5, Reflexo +8, Vontade +6.

Habilidades 25 + Perícias 17 (68 graduações) + Feitos 11 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 12 = 85 PP.

CARA-DE-PAU

NÍVEL DE PODER 5

For 12 | **Des 12** | **Con 12** | **Int 12** | **Sab 12** | **Car 16**

Perícias: Arte da Fuga 6 (+7), Blefar 7 (+10), Computadores 2 (+3), Concentração 2 (+3), Conhecimento (atualidades) 5 (+6), Conhecimento (cultura popular) 5 (+6), Conhecimento (manha) 6 (+7), Diplomacia 6 (+9), Dirigir 2 (+3), Disfarce 2 (+5), Escalar 2 (+3), Furtividade 6 (+7), Intimidar 2 (+5), Intuir Intenção 5 (+6), Investigar 4 (+5), Lidar com Animais 1 (+4), Nadar 2 (+3), Notar 4 (+5), Obter Informação 7 (+10), Prestidigitação 7 (+8), Procurar 4 (+5), Sobrevivência 1 (+2).

Feitos: Avaliação, Bem-Relacionado, Benefício (hierarquia) 1, Contatos, Distrair (Blefar), Foco em Esquiva 2, Sorte 2.

Combate: Ataque +4, Dano +1 (desarmado), Agarrar +5, Defesa 14 (11 desprevenido), Recuo -0, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +0, Fortitude +5, Reflexo +6, Vontade +6.

Habilidades 16 + Perícias 22 (88 graduações) + Feitos 9 + Poderes 0 + Combate 12 + Salvamentos 14 = 72 PP.

CARA-DE-PAU

Você é parte alívio cômico, parte parceiro. Você é um ótimo contrapeso para os PJs altruístas e sérios demais. Você pode ser um membro da equipe, mas tem sempre um esquema por fora e, quando está prestes a ser pego, consegue negar sua culpa convincentemente. Seu egoísmo e sua imprudência inevitavelmente causam problemas a todos que você conhece, mas as pessoas ainda sentem pena de você (exceto os vilões, que espancam-no com regularidade preocupante).

ENGENHEIRO DE COMBATE

As pessoas consideram os agentes loucos, mas você é aquele que os outros *agentes* acham maluco. Você se diverte entrando em construções com bombas escondidas e desarmando os mais diabólicos explosivos. Isto não é um trabalho, é um desafio, e um jato de adrenalina.

Você é bem treinado em outras áreas. Você é um investigador competente e se garante em um tiroteio. Mas você realmente brilha quando é convocado para desarmar uma bomba – ou para explodir uma ponte.

ENGENHEIRO DE COMBATE**NÍVEL DE PODER 5**

For 12	Des 16	Con 13	Int 18	Sab 13	Car 12
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Blear 2 (+3), Computadores 4 (+8), Concentração 6 (+7), Conhecimento (atualidades) 2 (+6), Conhecimento (ciências físicas) 6 (+10), Conhecimento (cultura popular) 2 (+6), Conhecimento (tecnologia) 4 (+8), Desarmar Dispositivo 6 (+10), Dirigir 4 (+7), Furtividade 2 (+5), Intimidar 2 (+3), Intuir Intenção 2 (+3), Investigar 2 (+6), Notar 2 (+3), Obter Informação 2 (+3), Ofício (engenharia) 8 (+12), Ofício (mecânica) 4 (+8), Ofício (química) 8 (+12), Prestidigitação 2 (+5), Procurar 6 (+10).

Feitos: Benefício (hierarquia) 1, Duro de Matar, Equipamento 5, Ferramentas Improvisadas, Maestria em Perícia (Desarmar Dispositivo, Ofício [engenharia], Ofício [mecânica], Ofício [química]), Sorte 2, Sorte de Principiante.

Combate: Ataque +5, Dano +1 (desarmado), Agarrar +6, Defesa 15 (12 desprevendo), Recuo -0, Iniciativa +3.

Salvamentos: Resistência +1, Fortitude +4, Reflexo +7, Vontade +5.

Habilidades 24 + Perícias 19 (76 graduações) + Feitos 12 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 11 = 86 PP.

ESPECIALISTA AMBIENTAL

Você é o mestre em seu habitat (normalmente selvas, desertos, montanhas ou pântanos). Quando a aventura ocorre no seu elemento, você surge e brilha — e boa sorte para quem não ouvir seus conselhos. Os vilões podem ter uma fortaleza inexpugnável nas redondezas, mas este é o seu mundo, não o deles, e você vai se divertir.

Este arquétipo não é muito comum nos livros clássicos do gênero, mas é predominante em desenhos animados baseados em agentes.

ESPECIALISTA AMBIENTAL**NÍVEL DE PODER 5**

For 15	Des 14	Con 17	Int 12	Sab 13	Car 12
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Blear 4 (+5), Computadores 3 (+4), Conhecimento (atualidades) 4 (+5), Conhecimento (ciências comportamentais) 2 (+3), Conhecimento (educação cívica) 4 (+5), Conhecimento (tática) 3 (+4), Conhecimento (tecnologia) 2 (+3), Desarmar Dispositivo 4 (+5), Diplomacia 4 (+5), Dirigir 6 (+8), Escalar 8 (+10), Furtividade 6 (+8), Intimidar 4 (+5), Intuir Intenção 6 (+7), Investigar 6 (+7), Lidar com Animais 2 (+3), Medicina 2 (+3), Nadar 4 (+6), Notar 6 (+7), Obter Informação 4 (+5), Pilotar 2 (+4), Prestidigitação 6 (+8), Procurar 2 (+3), Sobrevivência 10 (+11).

Feitos: Ação em Movimento, Adaptação ao Ambiente (escolha um), Benefício (hierarquia) 1, Duro de Matar, Equipamento 4, Ferramentas Improvisadas, Foco em Ataque (à distância) 1, Inspirar 1, Rastrear, Rolamento Defensivo 1, Sorte 3, Tiro Preciso 1, Tolerância 1.

Combate: Ataque +4 (corpo-a-corpo), +5 (à distância), Dano +2 (desarmado), Agarrar +7, Defesa 15 (12 desprevendo), Recuo -2, Iniciativa +2.

Salvamentos: Resistência +4 (+3 desprevendo), Fortitude +8, Reflexo +7, Vontade +6.

Habilidades 23 + Perícias 26 (104 graduações) + Feitos 18 + Poderes 0 + Combate 18 + Salvamentos 15 = 100 PP.

ESPECIALISTA EM COMUNICAÇÕES

Você é um dos agentes de apoio mais valiosos, pois a informação que você obtém é frequentemente a diferença entre o sucesso e o fracasso em uma missão. Você passa longas horas espionando pessoas e ouvindo conversas. É pelo seu país, então não é errado.

O especialista em comunicações deve ser discreto e furtivo, e a habilidade em disfarces é um toque a mais. Além disso, você passa horas em vans de vigilância. Assim, ser capaz de fugir rapidamente também é uma habilidade de sobrevivência útil.

PACOTES DE EQUIPAMENTO DAS AGÊNCIAS***POLICIAL DO ESQUADRÃO STAR (EQUIPAMENTO 10, 50 PONTOS)**

Algemas, colete tático (4 pontos), gás lacrimogêneo (28 pontos), kit de escalada, máscara de gás, óculos contra ofuscamento, rádio de polícia, roupas camufladas, submetralhadora (12 pontos).

AGENTE DA AEGIS (EQUIPAMENTO 3, 15 PONTOS)

Algemas, armadura corporal (**Proteção 2**, 2 pontos), comunicador, pistola energética (10 pontos), multiferramenta.

INVESTIGADOR DE CAMPO DA AEGIS (EQUIPAMENTO 4, 20 PONTOS)

Algemas, armadura corporal (**Proteção 2**, 2 pontos), comunicador, máquina fotográfica, *palmtop*, pistola energética (10 pontos), kit do investigador (2 pontos), multiferramenta, vassoura.

COMANDO DA AEGIS (EQUIPAMENTO 5, 25 PONTOS)

Algemas, armadura corporal (**Proteção 2**, 2 pontos), binóculos, comunicador, fuzil energético (16 pontos), máscara de gás, multiferramenta, óculos contra ofuscamento, óculos de visão noturna.

AGENTE DA UNÍSSONO (EQUIPAMENTO 2, 10 PONTOS)

Celular, gravador de vídeo (2 pontos), *laptop*, pistola leve (6 pontos).

SOLDADO DA UNÍSSONO (EQUIPAMENTO 4, 19 PONTOS)

Armadura corporal (**Proteção 2**, 2 pontos), celular, fuzil de assalto (15 pontos), óculos de visão noturna, 1 ponto em equipamento adicional.

AGENTE SOLO DA UNÍSSONO (EQUIPAMENTO 10, 47 PONTOS)

Binóculos, bolas de gás sonífero (12 pontos), comunicador disfarçado (2 ponto), fuzil de precisão (13 pontos), gravador de vídeo (2 pontos), kit de arrombamento, kit de disfarce, *laptop*, máscara de gás disfarçada (2 pontos), multiferramenta disfarçada (2 pontos), óculos contra ofuscamento disfarçados (2 pontos), óculos de visão noturna, pistola de apoio (5 pontos), receptor GPS, vassoura, 3 pontos em equipamento adicional.

AGENTE DA SOMBRA (EQUIPAMENTO 3, 15 PONTOS)

Armadura corporal (**Proteção 4**, 4 pontos), comunicador, pistola energética (10 pontos).

AGENTE DE COMBATE DA SOMBRA (EQUIPAMENTO 4, 20 PONTOS)

Armadura corporal (**Proteção 4**, 4 pontos), fuzil energético (16 pontos).

AGENTE INFILTRADOR DA SOMBRA (EQUIPAMENTO 5, 25 PONTOS)

Armadura corporal (**Proteção 2**, 2 pontos), comunicador, gravador de vídeo (2 pontos), kit de arrombamento, kit de investigação, kit de limpeza (2 pontos), manto de camuflagem (4 pontos), multiferramenta, *palmtop*, pistola energética (10 pontos).

TERRORISTA DA SUBVERSÃO (EQUIPAMENTO 6, 30 PONTOS)

Comunicador, embaralhador de rádio (3 pontos), granadas de gás sonífero (11 pontos), holo-disfarce (8 pontos), kit de arrombamento, máscara de gás, pistola de apoio (5 pontos).

*Equipamentos cujo custo não está listado custam 1 ponto.

ESPECIALISTA EM COMUNICAÇÕES

NÍVEL DE PODER 5

For 12	Des 12	Con 12	Int 18	Sab 14	Car 12
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Arte da Fuga 2 (+3), Computadores 4 (+8), Concentração 6 (+8), Conhecimento (atualidades) 2 (+6), Conhecimento (ciências comportamentais) 2 (+6), Conhecimento (educação cívica) 2 (+6), Conhecimento (manha) 2 (+6), Conhecimento (tecnologia) 6 (+10), Desarmar Dispositivo 2 (+6), Diplomacia 2 (+3), Dirigir 2 (+3), Disfarce 4 (+5), Escalar 4 (+5), Furtividade 4 (+5), Intuir Intenção 4 (+6), Investigar 6 (+10), Medicina 2 (+4), Notar 8 (+10), Obter Informação 6 (+7), Ofício (eletrônica) 4 (+8), Procurar 6 (+10).

Feitos: Avaliação, Bem-Informado, Bem-Relacionado, Benefício (hierarquia) 1, Contatos, Equipamento 5, Ferramentas Improvisadas, Sorte 2, Sorte de Principiante.

Combate: Ataque +5, Dano +1 (desarmado), Agarrar +6, Defesa 15 (12 desprevenido), Recuo -0, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +1, Fortitude +4, Reflexo +7, Vontade +6.

Habilidades 20 + Perícias 20 (80 graduações) + Feitos 14 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 13 = 87 PP.

FORTÃO

NÍVEL DE PODER 5

For 20	Des 12	Con 18	Int 12	Sab 12	Car 12
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Arte da Fuga 4 (+5), Blefar 4 (+5), Concentração 6 (+7), Conhecimento (atualidades) 4 (+5), Conhecimento (tática) 2 (+3), Desarmar Dispositivo 2 (+3), Dirigir 4 (+5), Escalar 8 (+13), Furtividade 4 (+5), Intimidar 8 (+9), Intuir Intenção 2 (+3), Medicina 2 (+3), Nadar 8 (+13), Notar 6 (+7), Obter Informação 2 (+3), Pilotar 2 (+3), Prestidigitação 2 (+3), Procurar 6 (+7), Sobrevivência 4 (+5).

Feitos: Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Agarrar Instantâneo, Armação, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado, Benefício (hierarquia) 2, Duro de Matar, Equipamento 4, Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 1, Imobilizar Aprimorado, Tolerância 1, Trabalho em Equipe 1.

Combate: Ataque +5 (corpo-a-corpo), +4 (à distância), Dano +5 (desarmado), Agarrar +10, Defesa 15 (12 desprevenido), Recuo -2, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +4, Fortitude +10, Reflexo +6, Vontade +6.

Habilidades 26 + Perícias 20 (80 graduações) + Feitos 18 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 16 = 100 PP.

FORTÃO

Você é o parceiro grandalhão que surpreende seus colegas com suas façanhas de força física. Você não é o mais esperto da equipe, e é sempre alvo de algumas piadas. Mas não há dúvida que todos o respeitam, e ninguém quer que você fique muito nervoso com essas brincadeiras. Afinal, passar uma semana na enfermaria não é muito divertido. Você é como o irmão mais novo de todo mundo, o sujeito com quem as pessoas podem contar. Você fica cheio de tudo isso de vez em quando, mas faz parte da equipe, e gosta de ajudar.

Seu maior rival no lado dos vilões é o assecla brutamontes, e vocês sempre se envolvem em luta corpo-a-corpo quando se encontram.

FRANCO-ATIRADOR

Você é o melhor atirador do seu estado, exceto por aquele atirador mutante (que não conta, não é mesmo?). Este arquétipo é frequentemente um escoteiro com uma pitada de malícia, que está feliz em servir a seu país e ainda mais feliz por ter as chaves do arsenal da nação. Você pode não ser a linha de frente como o pessoal das metralhadoras e os comandos, mas todos eles sentem-se um pouco mais seguros devido ao fogo de cobertura que você fornece.

Você foi treinado como um generalista. Você normalmente fica para trás, onde está vulnerável a ataques inimigos inesperados pelos flancos. Assim, você tem que ser capaz de se defender em qualquer situação.



FRANCO-ATIRADOR**NÍVEL DE PODER 5**

For 14	Des 18	Con 14	Int 12	Sab 12	Car 10
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Computadores 2 (+3), Concentração 6 (+7), Conhecimento (atualidades) 2 (+3), Conhecimento (cultura popular) 2 (+3), Conhecimento (manha) 2 (+3), Conhecimento (tática) 6 (+7), Conhecimento (tecnologia) 2 (+3), Consertar 2 (+3), Desarmar Dispositivo 2 (+3), Diplomacia 2 (+2), Dirigir 2 (+6), Escalar 2 (+4), Furtividade 2 (+6), Intimidar 6 (+6), Investigar 2 (+3), Medicina 2 (+3), Nadar 2 (+4), Notar 6 (+7), Obter Informação 2 (+2), Pilotar 2 (+6), Prestidigitação 2 (+6), Procurar 2 (+3), Profissão (instrutor de fuzil) 2 (+3), Sobrevivência 6 (+7).

Feitos: Assustar, Ataque Furtivo, Ataque Imprudente, Benefício (hierarquia) 1, Crítico Aprimorado (fuzis), Equipamento 4, Foco em Ataque (à distância) 3, Liderança, Mira Aprimorada, Quebrar Aprimorado, Saque Rápido 2, Tiro Preciso 2, Trabalho em Equipe.

Combate: Ataque +5 (corpo-a-corpo), +8 (à distância), Dano +2 (desarmado), Agarrar +7, Defesa 15 (12 desprevendo), Recuo -1, Iniciativa +4.

Salvamentos: Resistência +2, Fortitude +6, Reflexo +9, Vontade +6.

Habilidades 20 + Perícias 17 (68 graduações) + Feitos 20 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 14 = 89 PP.

MECÂNICO

Você é um fanático por máquinas, sempre metido na oficina e coberto de graxa. Você carrega uma caixa de ferramentas e, diferente daqueles palhaços que brincam de soldados, você trabalha de verdade. Eles não cuidam direito de suas coisas, e estão prontos para culpá-lo sempre que a máquina apresentar o menor defeito. Você pode até ser um engraçadinho, mas é um membro valioso e respeitado da equipe, mesmo que os outros tratem-no como algo em que pisaram por acidente. Também existem mecânicos vilões, brutamontes traiçoeiros que fumam como chaminés e acertam a cabeça de inocentes com suas chaves inglesas.

MECÂNICO**NÍVEL DE PODER 5**

For 14	Des 12	Con 13	Int 18	Sab 12	Car 12
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Computadores 5 (+9), Conhecimento (ciências físicas) 1 (+5), Conhecimento (manha) 1 (+5), Conhecimento (tecnologia) 5 (+9), Desarmar Dispositivo 6 (+10), Dirigir 4 (+5), Notar 5 (+6), Ofício (mecânica) 8 (+12), Prestidigitação 5 (+6).

Feitos: Avaliação, Benefício (hierarquia) 1, Ferramentas Improvisadas, Inventor, Maestria em Perícia (Desarmar Dispositivo, Dirigir, Ofício [eletrônica], Ofício [mecânica]), Sorte 2.

Combate: Ataque +5, Dano +2 (desarmado), Agarrar +7, Defesa 15 (12 desprevendo), Recuo -0, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +1, Fortitude +4, Reflexo +3, Vontade +5.

Habilidades 21 + Perícias 10 (40 graduações) + Feitos 7 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 9 = 67 pp.

MÉDICO DE CAMPO

Você é o "doutor", um médico de campo. Os comandos podem achar que você estava louco quando fez o juramento hipocrático — quem iria se preocupar em salvar a vida de um inimigo, ou mesmo de um clone ou um demônio? — mas você vive segundo seus princípios, porque este é o único jeito de se viver. Isso não significa que você não se defenda, ou que não defenda seus amigos. Você apenas deve se lembrar de consertar o dano que causou. Isso significa que você deve ser uma pessoa de caráter irrepreensível, o tipo de gente a quem qualquer um confiaria a própria vida, porque essa é sua responsabilidade diária.

MÉDICO DE CAMPO**NÍVEL DE PODER 5**

For 10	Des 15	Con 13	Int 14	Sab 18	Car 14
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Computadores 4 (+6), Conhecimento (ciências biológicas) 5 (+7), Conhecimento (ciências comportamentais) 2 (+4), Concentração 5 (+9), Diplomacia 2 (+4), Intimidar 2 (+4), Intuir Intenção 2 (+4), Investigar 2 (+4), Medicina 8 (+10), Notar 4 (+6), Obter Informação 2 (+4), Procurar 2 (+6), Profissão (médico) 4 (+6).

Feitos: Avaliação, Bem-Informado, Bem-Relacionado, Benefício (hierarquia) 1, Equipamento 8, Esforço Supremo (testes da perícia Medicina), Ferramentas Improvisadas, Sorte 2.

Combate: Ataque +4, Dano +0 (desarmado), Agarrar +5, Defesa 14 (12 desprevendo), Recuo -0, Iniciativa +2

Salvamentos: Resistência +3, Fortitude +5, Reflexo +6, Vontade +5.

Habilidades 24 + Perícias 11 (44 graduações) + Feitos 15 + Poderes 0 + Combate 16 + Salvamentos 11 = 74 PP.

MESTRE DO DISFARCE

Você é o agente infiltrado supremo, um ator que vive para ver a cara do inimigo quando percebe que foi enganado. Você deve ter o trabalho mais perigoso do mundo — indo ao coração do território inimigo, comendo sua comida, olhando em seus olhos sem demonstrar medo, aprendendo seus segredos sombrios — e voltando para contar a história.

Claro, os inimigos têm seus próprios mestres do disfarce. Por isso, você deve ficar atento ou, no grande jogo de gato e rato das agências, você pode acabar como o roedor da história.

MESTRE DO DISFARCE**NÍVEL DE PODER 5**

For 12	Des 16	Con 12	Int 16	Sab 14	Car 16
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Bflear 6 (+7), Computadores 3 (+6), Conhecimento (atualidades) 4 (+7), Conhecimento (ciências comportamentais) 2 (+5), Conhecimento (educação cívica) 4 (+7), Conhecimento (história) 1 (+4), Conhecimento (tecnologia) 2 (+5), Demolição 4 (+7), Desarmar Dispositivo 6 (+9), Diplomacia 4 (+5), Dirigir 3 (+6), Disfarce 8 (+9), Escalar 6 (+7), Furtividade 6 (+9), Intimidar 2 (+3), Intuir Intenção 6 (+8), Investigar 6 (+9), Medicina 1 (+3), Nadar 4 (+5), Notar 6 (+8), Obter Informação 6 (+7), Performance (atuação) 6 (+7), Pilotar 2 (+5), Prestidigitação 6 (+9), Procurar 2 (+5), Sobrevivência 2 (+4).

Feitos: Agarrar Instantâneo, Atraente, Benefício 1 (hierarquia), Desarmar Aprimorado, Derrubar Aprimorado, Equipamento 4, Evasão, Mira Aprimorada, Sorte 3.

Combate: Ataque +5, Dano +1 (desarmado), Agarrar +7, Defesa 15 (12 desprevendo), Iniciativa +3.

Salvamentos: Resistência +1, Fortitude +6, Reflexo +7, Vontade +8.

Habilidades 26 + Perícias 27 (108 graduações) + Feitos 14 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 15 = 102 PP.

NERD DE LABORATÓRIO

Você não é um cientista louco; você é o CDF do setor de Pesquisa & Desenvolvimento. Você é brilhante, e desenvolve engenhocas e dispositivos legais para a guerra contra o mal, mas ninguém quer conversar com você por mais de trinta segundos. As pessoas acham você estranho. E você nem mencionou ainda a sua campanha de RPG! Talvez os outros confundam-no com um daqueles cientistas loucos que deixam suas invenções espalhadas por aí, para você tropeçar.

Este é, primariamente, um arquétipo para PNJs. Todavia, quando a sua agência precisar de alguém mais especializado do que um investi-

gador de campo em uma cena de crime, você às vezes sai do escritório e vai a locais perigosos. Afinal, você é um patriota (e poderá contar suas aventuras legais na sala de bate-papo secreta da agência), e está disposto a correr o risco.

Personalização: o jogador deve escolher uma área de especialização em uma das seguintes perícias: Computadores, Conhecimento (ciências biológicas), Conhecimento (ciências da Terra) ou Conhecimento (ciências físicas), e adicionar 4 graduações a ela.

NERD DE LABORATÓRIO

NÍVEL DE PODER 5

For 10	Des 12	Con 12	Int 18	Sab 11	Car 10
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Computadores 4 (+8), Concentração 7 (+7), Conhecimento (ciências biológicas) 4 (+8), Conhecimento (ciências da Terra) 4 (+8), Conhecimento (ciências físicas) 4 (+8), Conhecimento (cultura popular) 5 (+9), Conhecimento (tecnologia) 8 (+12), Desarmar Dispositivo 6 (+10), Intuir Intenção 4 (+4), Investigar 6 (+10), Medicina 4 (+4), Notar 4 (+4), Obter Informação 8 (+8), Ofício (mecânica) 6 (+10), Ofício (química) 6 (+10), Procurar 4 (+8).

Feitos: Bem-Informado, Benefício (hierarquia) 1, Ferramentas Improvisadas, Inventor, Memória Eidética.

Combate: Ataque +1, Dano +0 (desarmado), Agarrar +5, Defesa 12 (11 desprevenido), Recuo -0, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +1, Fortitude +2, Reflexo +2, Vontade +5.

Habilidades 13 + Perícias 22 (88 graduações) + Feitos 5 + Poderes 0 + Combate 9 + Salvamentos 7 = 56 PP.

SEAL

Você é a elite dos machões dos mares, o equivalente da marinha do comando brutamontes, e também seu maior rival nas forças especiais. Agências como a AEGIS frequentemente realizam operações de recuperação de itens e outras missões no mar, e é de praxe possuir um SEAL como um oficial ou consultor.

Assim como outros especialistas, você nunca tem missões suficientes em seu ambiente favorito para que fique feliz de verdade. Contudo, você se orgulha de servir a seu país mesmo sem usar todas as suas capacidades. Mesmo que todos esses pés-de-poeira da infantaria *realmente* lhe dêem nos nervos.

SEAL

NÍVEL DE PODER 5

For 16	Des 18	Con 16	Int 12	Sab 12	Car 12
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Acrobacia 4 (+8), Arte da Fuga 3 (+7), Concentração 6 (+7), Conhecimento (atualidades) 1 (+2), Conhecimento (cultura popular) 1 (+2), Conhecimento (manha) 1 (+2), Conhecimento (tática) 6 (+7), Conhecimento (tecnologia) 2 (+3), Demolição 3 (+4), Desarmar Dispositivo 4 (+5), Escalar 2 (+5), Furtividade 7 (+11), Intimidar 6 (+7), Investigar 2 (+3), Medicina 2 (+3), Nadar 8 (+11), Notar 6 (+7), Pilotar 2 (+6), Procurar 2 (+3), Profissão (soldado) 2 (+3), Sobrevivência 6 (+7).

Feitos: Assustar, Ataque Imprudente, Benefício 1, Crítico Aprimorado (fuzil, soco), Duro de Matar, Equipamento 5, Especialização em Ataque (fuzil) 1, Foco em Ataque (à distância) 2, Inspirar 2, Liderança, Mira Aprimorada, Quebrar Aprimorado, Saque Rápido, Tiro Preciso 1.

Combate: Ataque +5 (corpo-a-corpo), +7 (à distância), +9 (fuzil), Dano +3 (desarmado), Agarrar +8, Defesa 15 (12 desprevenido), Recuo -1, Iniciativa +4.

Salvamentos: Resistência +3, Fortitude +8, Reflexo +9, Vontade +5.

Habilidades 26 + Perícias 19 (76 graduações) + Feitos 21 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 14 = 100 PP.

VILÕES: ARQUÉTIPOS DE DESTRUIÇÃO EM MASSA

Obviamente, os vilões também possuem sua equipe. Muitos dos tipos profissionais (como os engenheiros de combate, investigadores de campo e mestres do disfarce) podem ser colocados ao lado dos vilões sem mudanças significativas. Além disso, alguns arquétipos heróicos precisam apenas de um nome diferente para se tornar vilões (um mecânico se torna o "brutamente traçoeiro com uma chave inglesa", uma amazona moderna se torna uma "dominatrix descontrolada" e um tenente esquentado se torna um "chorão incompetente").

Contudo, há alguns arquétipos vilanescos que podem dar aos vilões um tempero a mais, incluindo os seguintes.

ADVOGADO MALIGNO

"VOSSA EXCELÊNCIA, NAO TIVE NADA A VER COM A TESTEMUNHA QUE FOI ESTRIPADA. HA? ESSE FATO AINDA NAO HAVIA SIDO DIVULGADO? ORA, VOSSA EXCELÊNCIA, VAMOS CHAMAR ISSO DE UM PALPITE DE SORTE."

Eles fazem piadas sobre a sua profissão, e você garante que algumas dessas piadas sejam verdadeiras. Você zomba das leis, e usa a balança da justiça como escarradeira. Você acha que a confidencialidade entre advogado e cliente é 90% da diversão da profissão, e os outros 10% vêm da visão das carcaças dos promotores públicos que você destruiu, tremendo em seus bancos em um estupor bêbado, incapazes de esquecer o que você fez com eles na sala de audiências.

Obviamente, você precisa se preocupar com as investigações governamentais, o tribunal e os vigilantes que colocaram seu nome no topo da lista de execuções. Esta é uma das razões que fez você se voltar para a agência maligna: proteção. É uma relação de benefício mútuo. Também há advogados malignos que participam de células terroristas, mas poucos deles misturam negócios com prazer. Alguns de vocês são velhos e indolentes, mas há alguns jovens defensores que são treinados em combate, e capazes de sacar uma arma e participar de um tiroteio.

ADVOGADO MALIGNO

NÍVEL DE PODER 3

For 10	Des 10	Con 11	Int 16	Sab 12	Car 18
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Bfear 8 (+12), Computadores 2 (+5), Concentração 4 (+5), Diplomacia 8 (+12), Intimidar 6 (+10), Conhecimento (ciências comportamentais) 3 (+6), Conhecimento (cultura popular) 2 (+5), Conhecimento (educação cívica) 8 (+11), Conhecimento (história) 2 (+5), Conhecimento (negócios) 3 (+6), Intuir Intenção 8 (+9), Notar 4 (+5), Obter Informação 4 (+8), Performance (oratória) 8 (+12), Profissão (advogado) 10 (+11).

Feitos: Bem-Informado, Bem-Relacionado, Benefício (licença para advogar), Distrair (Bfear), Liderança, Memória Eidética, Plano Genial, Sorte 2.

Combate: Ataque +1, Dano +0, Agarrar +0, Defesa 14 (12 desprevenido), Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +0, Fortitude +2, Reflexo +0, Vontade +4.

Habilidades 17 + Perícias 20 (80 graduações) + Feitos 9 + Poderes 0 + Combate 10 + Salvamentos 5 = 61 PP.

ASSECLA BRUTAMONTES

"SUNAMI ESMAGA VOCE!"

Quem tem cérebro normalmente recruta capangas para servir como força bruta. E é aí que você entra! Você é uma montanha humana, que faz a terra tremer apenas passeando pela rua, e sem super-poderes. Com seu conhecimento de sumô, você é um combatente temível — e é um soldado de confiança para um monstro.

Há outros tipos de asseclas brutamontes — o grandalhão russo, o gigantesco tailandês mestre de muay thay, o imenso criminoso foragido cujas terminações nervosas foram amortecidas em uma cirurgia, o lutador de boxe peso-pesado condenado cujos socos devastadores já mataram cinco pessoas — mas o lutador de sumô é um dos exemplos mais antigos do arquétipo, e seu chefe adora os clássicos.

ASSECLA BRUTAMONTES

NÍVEL DE PODER 5

For 20	Des 10	Con 20	Int 10	Sab 12	Car 10
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Concentração 4 (+5), Conhecimento (tática) 4 (+4), Intimidar 8 (+8), Intuir Intenção 4 (+5), Lidar com Animais 4 (+4), Notar 4 (+5), Performance (Atuação) 4 (+4).

Feitos: Agarrar Aprimorado, Agarrar Instantâneo, Arremessar Aprimorado, Ataque Atordoante, Ataque Dominó, Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado, Avaliação, Benefício (hierarquia) 3, Derrubar Aprimorado, Durão 2, Duro de Matar, Estrangular, Imobilizar Aprimorado, Presença Aterradora 3, Tolerância 2.

Combate: Ataque +5, Dano +5, Agarrar +10, Defesa 13 (11 desprevenido), Recuo -2, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +7, Fortitude +5, Reflexo +0, Vontade +1.

Habilidades 22 + Perícias 8 (32 graduações) + Feitos 22 + Poderes 0 + Combate 16 + Salvamentos 0 = 68 PP.

BUROCRATA DO INFERNO

"A CIVILIZAÇÃO OCIDENTAL ENTRARÁ EM COLAPSO A MENOS QUE VOCE PREENCHA ESSES FORMULÁRIOS EM TRÊS VIAS."

Diferente de outros arquétipos de vilões, este não precisa se aliar com os inimigos dos heróis para conseguir tornar as vidas deles um inferno. Você pode pegar qualquer coisa que seja simples e boa e torná-la impraticável se tiver os regulamentos à disposição. Você se aborrece com qualquer coisa que não seja completamente cercada de burocracia, e malucos como agentes secretos, comandos e mercenários gostam mesmo é de violar regras. Entretanto, quando você se alia a vilões, torna-se um terror profano, bloqueando a ajuda governamental, deixando frota aérea em terra para verificar se estão de acordo com as normas de aviação e exigindo que se respeite cotas de minorias e sexos antes de poder operar dentro dos limites da cidade.

Para a maioria, burocratas como você são nerds pomposos que não chegam a menos de três quilômetros de um bom tiro. Você se sente mais confortável nos bastidores. Ainda, você é capaz de pegar uma arma e calçar um refém quando sua máscara finalmente cair.

BUROCRATA DO INFERNO

NÍVEL DE PODER 3

For 10	Des 10	Con 11	Int 14	Sab 12	Car 14
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Blefar 8 (+10), Computadores 2 (+4), Concentração 4 (+5), Conhecimento (atualidades) 2 (+4), Conhecimento (ciências comportamentais) 2 (+4), Conhecimento (educação cívica) 8 (+10), Diplomacia 4 (+6), Intimidar 8 (+10), Intuir Intenção 8 (+9), Investigar 2 (+4), Notar 4 (+5), Obter Informação 6 (+8), Profissão (burocrata) 6 (+7).

Feitos: Bem-Informado, Bem-Relacionado, Contatos, Distrair (Blefar, Intimidar), Memória Eidética, Plano Genial, Sorte 2.

Combate: Ataque +0, Dano +0 (desarmado), Agarrar +5, Defesa 10, Recuo -0, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +0, Fortitude +3, Reflexo +2, Vontade +6.

Habilidades 11 + Perícias 16 (64 graduações) + Feitos 9 + Poderes 0 + Combate 0 + Salvamentos 10 = 46 PP.

CIENTISTA LOUCO

"VOCÊ CHAMA DE LOUCURA. EU CHAMO DE... GENIALIDADE!"

Você é um cientista louco. Você mora no seu laboratório, testa substâncias em seus amigos mais íntimos, e o zunido caloroso do acelerador nuclear portátil é tão prazeroso quanto uma lareira em um dia de inverno. Com seu parceiro leal (um robô, uma bela filha, um clone da bela filha ou um corcunda) ao seu lado, você acorda todos os dias imaginando quais novas fronteiras da ciência cruzará.

Além de seus poucos entes queridos, você não possui preocupações éticas — os tolos bonzinhos empurraram-no para o caminho do mal! A culpa é *deles!* A culpa é de todos, não sua... E eles vão pagar por isso!

CIENTISTA LOUCO

NÍVEL DE PODER 5

For 10	Des 10	Con 10	Int 20	Sab 13	Car 12
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Arte da Fuga 4 (+4), Computadores 5 (+10), Concentração 5 (+6), Conhecimento (ciências biológicas) 4 (+9), Conhecimento (ciências comportamentais) 2 (+7), Conhecimento (ciências da Terra) 4 (+9), Conhecimento (ciências físicas) 4 (+9), Conhecimento (tecnologia) 6 (+11), Desarmar Dispositivo 6 (+11), Diplomacia 2 (+3), Intimidar 2 (+3), Intuir Intenção 4 (+5), Investigar 4 (+9), Lidar com Animais 6 (+7), Medicina 4 (+5), Notar 4 (+5), Obter Informação 6 (+7), Ofício (eletrônica) 5 (+10), Ofício (química) 5 (+10), Prestidigitação 6 (+6).

Feitos: Bem-Informado, Capangas 10, Duro de Matar, Equipamento 10, Ferramentas Improvisadas, Inventor, Memória Eidética, Parceiro 10, Plano Genial.

Combate: Ataque +5, Dano +0 (desarmado), Agarrar +5 Defesa 15 (12 desprevenido), Recuo -0, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +0, Fortitude +1, Reflexo +1, Vontade +6.

Habilidades 15 + Perícias 22 (88 graduações) + Feitos 36 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 7 = 100 PP.

DUQUE DE FERRO

"VAMOS FESTEJAR COMO SE FOSSE 1939..."

Você é um guerreiro do Terceiro Reich, nascido tarde demais. Você lidera um bando desencontrado de agentes determinados a estabelecer o Quarto Reich. Você os trata como cães, porque é isso que são. Mas eles são suas únicas ferramentas para a reconstrução de um império em ruínas (além da propensão natural que os fracos têm a admirar e seguir os fortes, independente do que os moralistas digam), e você faz o que pode.

Como Duque de Ferro, você veste a Manopla da Agonia, um artefato de tortura que deve ser (juntamente com sua coleção de bugigangas nazistas) a única coisa que você realmente ama.

DUQUE DE FERRO

NÍVEL DE PODER 8

For 16	Des 16	Con 18	Int 13	Sab 15	Car 16
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Acrobacia 2 (+5), Blefar 8 (+11), Computadores 6 (+7), Concentração 2 (+4), Conhecimento (arte) 2 (+3), Conhecimento (atualidades) 8 (+9), Conhecimento (ciências comportamentais) 6 (+7), Conhecimento (história) 8 (+9), Conhecimento (tática) 8 (+9), Desarmar Dispositivo 4 (+5), Diplomacia 6 (+9), Escalar 4 (+7), Furtividade 8 (+11), Intimidar 10 (+13), Intuir Intenção 10 (+12), Nadar 2 (+5), Notar 8 (+10), Obter Informação 5 (+8), Ofício (engenharia) 4 (+5), Ofício (mecânica) 4 (+5), Performance (oratória) 8 (+11), Pilotar 2 (+5), Prestidigitação 5 (+8), Procurar 5 (+6), Sobrevivência 5 (+7).

Feitos: Ação em Movimento, Ataque Imprudente, Atropelar Rápido, Avaliação, Bem-Relacionado, Contatos, Crítico Aprimorado (Manopla da Agonia), Equipamento 10, Inspirar 2, Liderança, Luta no Chão, Mira Aprimorada, Rolamento Defensivo 1, Sem Medo, Tiro Preciso.

Equipamento: uniforme blindado (Resistência +3), 47 pontos em equipamentos adicionais.

Poderes: Dispositivo 6 (Manopla da Agonia, difícil de perder): **Nausear 8** (à distância).

Combate: Ataque +8, Dano +3 (desarmado), Agarrar +11, Defesa 18 (14 desprevenido), Recuo -4, Iniciativa +3.

Salvamentos: Resistência +8 (+7 desprevenido, +5 sem armadura), Fortitude +10, Reflexo +10, Vontade +8.

Habilidades 34 + Perícias 35 (140 graduações) + Feitos 24 + Poderes 24 + Combate 32 + Salvamentos 19 = 168 PP.

ESPIÃO TECNOLÓGICO

"O DISCO COM AS INFORMAÇÕES É MEU, SR. REED. SINTO MUITO PELO SEU OLHO. ATÉ A PROXIMA VEZ..."

Todos precisam de um adversário, até mesmo os espiões elegantes. Você é um dos membros mais competentes da agência de espionagem rival, e o oposto dos PJs. Frequentemente você age como um sádico impiedoso que tortura e mata quem precisar para prejudicar os objetivos dos PJs, e também para se divertir. Alguns espiões tecnológicos são fanáticos pela sua organização, outros são pessoas esquivas e escorregadias que traem seus empregadores num piscar de olhos.



DUQUE DE FERRO

ESPIÃO TECNOLÓGICO

NÍVEL DE PODER 5

For 12	Des 14	Con 12	Int 14	Sab 12	Car 14
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Arte da Fuga 4 (+6), Blefar 4 (+6), Cavalgar 2 (+4), Computadores 4 (+6), Concentração 4 (+5), Conhecimento (arte) 1 (+3), Conhecimento (atualidades) 1 (+3), Conhecimento (tática) 4 (+6), Conhecimento (tecnologia) 2 (+4), Desarmar Dispositivo 8 (+10), Diplomacia 2 (+4), Dirigir 2 (+4), Disfarce 2 (+4), Escalar 2 (+3), Furtividade 2 (+4), Idiomas (escolha 2), Intimidar 4 (+6), Intuir Intenção 4 (+5), Investigar 4 (+6), Nadar 2 (+3), Notar 4 (+5), Obter Informação 4 (+6), Ofício (eletrônica) 1 (+3), Ofício (mecânica) 1 (+3), Pilotar 2 (+4), Prestidigitação 2 (+4), Procurar 6 (+8), Sobrevivência 4 (+5).

Feitos: Bem-Informado, Bem-Relacionado, Crítico Aprimorado (pistolas), Desarmar Aprimorado, Duro de Matar, Equipamento 8, Esforço Supremo (salvamentos de Reflexo), Esquiva Fabulosa (auditivo), Golpe Crítico, Luta Cega, Memória Eidética, Rolamento Defensivo 3, Saque Rápido, Sorte 2.

Combate: Ataque +5, Dano +1, Agarrar +6, Defesa 15 (12 desprevenido), Recuo -2, Iniciativa +2.

Salvamentos: Resistência +4 (+1 desprevenido), Fortitude +6, Reflexo +9, Vontade +6.

Habilidades 18 + Perícias 21 (84 graduações) + Feitos 24 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 17 = 100 PP.

EXECUTIVO IMPLACÁVEL

"MAL POSSO ESPERAR PARA EXPLORAR AS CRIANÇAS AMERICANAS."

Dizem que o crime não compensa... Mas suponha que alguém decida não chamar um crime de crime. Esta é a sua resposta ao problema da criminalidade. No que lhe diz respeito, seu envolvimento em uma organização criminosa abominável é só mais um negócio. Embora você seja um jovem motivado que é capaz de se virar sozinho em uma luta, você brilha no mundo dos negócios, e nele você fornece os melhores serviços para sua organização.

Claro, você tem dois patrões: sua agência e o dinheiro. Alguns consideram-no um oportunista indigno de confiança, mas seu conhecimento do mundo não vem apenas de uma arma. Seus talentos podem ser muito úteis para que sua organização se torne financeiramente saudável, sem que você tenha que correr grandes riscos.

EXECUTIVO IMPLACÁVEL

NÍVEL DE PODER 5

For 12	Des 12	Con 13	Int 18	Sab 15	Car 16
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Blefar 6 (+9), Computadores 2 (+6), Concentração 4 (+6), Conhecimento (atualidades) 4 (+8), Conhecimento (ciências comportamentais) 2 (+6), Conhecimento (educação cívica) 4 (+8), Conhecimento (negócios) 8 (+12), Conhecimento (tecnologia) 2 (+6), Desarmar Dispositivo 2 (+6), Diplomacia 6 (+9), Dirigir 2 (+3), Furtividade 2 (+3), Intimidar 4 (+7), Intuir Intenção 6 (+8), Investigar 4 (+8), Notar 4 (+6), Obter Informação 4 (+7), Prestidigitação 2 (+3), Procurar 2 (+6), Profissão (negócios) 6 (+8).

Feitos: Avaliação, Bem-Informado, Equipamento 3, Esforço Supremo (Blefar, salvamentos de Vontade), Ferramentas Improvisadas, Inspirar 1, Liderança, Maestria em Perícia (Blefar, Diplomacia, Obter Informação, Intimidar), Sorte 2, Sorte de Principiante.

Combate: Ataque +2, Dano +1 (desarmado), Agarrar +3, Defesa 12 (11 desprevenido), Recuo -0, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +1, Fortitude +3, Reflexo +5, Vontade +5.

Habilidades 26 + Perícias 19 (76 graduações) + Feitos 14 + Poderes 0 + Combate 8 + Salvamentos 9 = 76 PP.

LIMPADOR

“VOCES TÊM QUE FAZER TANTA BAGUNÇA, SEUS IDIOTAS? VOU DEMORAR HORAS PARA ENCOBRIR TUDO.”

Você já viu aqueles programas de televisão em que os sujeitos acham uma pista minúscula, fazem os raciocínios mais absurdos e ainda conseguem desvendar o crime? Bem, são esses caras que você deve enganar. Você remove cadáveres e armas das cenas de crime, e garante que ninguém saiba o que aconteceu. Sem você, os vilões gastariam muito mais com os honorários dos advogados.

A perícia mais importante deste arquétipo é Investigar, mas Disfarce é útil para entrar em lugares sem ser percebido, e Blefar ajuda a sair de um trabalho sem chamar atenção. Os mocinhos também podem ter limpadores, mas este é um cargo mais comum no outro lado.

LIMPADOR						NÍVEL DE PODER 5
For 12	Des 12	Con 15	Int 18	Sab 16	Car 13	
Perícias: Blefar 3 (+4), Computadores 4 (+8), Concentração 4 (+7), Conhecimento (ciências biológicas) 2 (+6), Conhecimento (ciências comportamentais) 4 (+8), Conhecimento (ciências físicas) 2 (+6), Conhecimento (cultura popular) 2 (+6), Conhecimento (manha) 4 (+8), Desarmar Dispositivo 4 (+8), Diplomacia 3 (+4), Dirigir 2 (+3), Disfarce 8 (+9), Escalar 2 (+3), Furtividade 4 (+5), Intimidar 2 (+3), Intuir Intenção 4 (+7), Investigar 8 (+12), Medicina 2 (+5), Notar 8 (+11), Obter Informação 6 (+7), Ofício (engenharia) 4 (+8), Ofício (química) 4 (+8), Prestidigitação 2 (+3), Procurar 8 (+12), Profissão (perito forense) 4 (+7).						
Feitos: Avaliação, Bem-Informado, Equipamento 5, Ferramentas Improvisadas, Inventor, Maestria em Perícia (Investigar, Procurar, Intuir Intenção, Prestidigitação).						
Combate: Ataque +4, Dano +1 (desarmado), Agarrar +5, Defesa 15 (12 desprevenido), Iniciativa +1.						
Salvamentos: Resistência +2, Fortitude +7, Reflexo +5, Vontade +8.						
Habilidades 26 + Perícias 25 (100 graduações) + Feitos 10 + Poderes 0 + Combate 18 + Salvamentos 14 = 93 PP.						

LUNÁTICO DAS DEMOLIÇÕES

“VOCÊ VAI FAZER BUM, BABY!”

O mal não é emocionalmente estável, apesar do que alguns de seus defensores podem dizer. Você é um sociopata/psicótico, que só se diverte quando assiste a explosões que fazem o chão tremer. Você não é um dos maiores estrategistas do mundo, e todo mundo sabe disso, desprezando-o. Contudo, você não liga, desde que possa exercer seu ofício.

Você não é tão idiota quanto as pessoas pensam. A demolição exige muita habilidade técnica, e você faz um serviço muito bom quando tem chance — para o espanto do inimigo. Os oponentes também possuem seus próprios Lunáticos das Demolições, mas eles costumam ser um pouco mais controlados.

LUNÁTICO DAS DEMOLIÇÕES						NÍVEL DE PODER 5
For 11	Des 13	Con 16	Int 14	Sab 8	Car 9	
Perícias: Arte da Fuga 2 (+3), Blefar 4 (+3), Computadores 2 (+4), Concentração 8 (+7), Conhecimento (ciências físicas) 1 (+3), Conhecimento (tática) 3 (+5), Conhecimento (tecnologia) 3 (+5), Desarmar Dispositivo 8 (+10), Disfarce 2 (+1), Escalar 4 (+4), Furtividade 6 (+7), Intimidar 8 (+7), Intuir Intenção 2 (+1), Investigar 4 (+6), Notar 6 (+5), Ofício (engenharia) 8 (+10), Ofício (mecânica) 8 (+10), Ofício (química) 8 (+10), Prestidigitação 4 (+5), Procurar 2 (+4), Profissão (Demolição) 3 (+2).						

Feitos: Avaliação, Equipamento 6, Ferramentas Improvisadas, Inventor, Sorte 2.

Combate: Ataque +5, Dano +0 (desarmado), Agarrar +5, Defesa 15 (12 desprevenido), Recuo -1, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +3, Fortitude +7 Reflexo +4, Vontade +3.

Habilidades 11 + Perícias 25 (100 graduações) + Feitos 11 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 11 = 77 PP.

MERCENÁRIO DURÃO

“TUDO BEM, NÓS VAMOS DETER AQUELE PELOTÃO. MAS ISSO VAI CUSTAR UM EXTRA!”

Você trabalha por dinheiro, e por muito dinheiro. Este grupo de agentes pode não ser o bando mais profissional com quem você já trabalhou, mas, sejamos realistas, o mundo está cheio de desajustados, e este pessoal paga bem. As pessoas chamam-no de vilão, mas lealdade a esse tipo de coisas — bondade, verdade, justiça e sua nação — são para escoteiros. A única vez em que você se aproximou de escoteiros foi quando ainda era criança. Você bateu neles e roubou seus distintivos de mérito.

Você tende a ser leal a seu empregador, e as pessoas que tentam suborná-lo para que mude de lado ficarão desapontadas — você sabe que o “outro lado” aproveitaria qualquer desculpa para jogá-lo numa cela pelo resto de sua vida. Assim, você não possui nenhuma boa razão para trabalhar com “os mocinhos”. Contudo, quando seu empregador não o trata como um profissional, você se aborrece.

MERCENÁRIO DURÃO						NÍVEL DE PODER 5
For 16	Des 15	Con 16	Int 12	Sab 10	Car 13	
Perícias: Arte da Fuga 2 (+4), Blefar 4 (+5), Cavalgar 2 (+4), Computadores 2 (+3), Conhecimento (atualidades) 4 (+5), Conhecimento (história) 6 (+7), Conhecimento (negócios) 2 (+3), Conhecimento (tática) 4 (+5), Conhecimento (tecnologia) 2 (+3), Demolição 4 (+5), Desarmar Dispositivo 4 (+5), Diplomacia 4 (+5), Dirigir 4 (+6), Disfarce 2 (+3), Escalar 6 (+9), Furtividade 6 (+8), Intimidar 8 (+9), Intuir Intenção 2 (+2), Investigar 2 (+3), Medicina 2 (+2), Nadar 2 (+5), Notar 6 (+6), Obter Informação 2 (+3), Pilotar 2 (+4), Prestidigitação 4 (+6), Procurar 6 (+7), Sobrevivência 6 (+6).						
Feitos: Ação em Movimento, Armação, Ataque Atordoante, Ataque Defensivo, Ataque Furtivo, Ataque Imprudente, Avaliação, Bem-Relacionado, Contatos, Crítico Aprimorado (fuzil), Equipamento 4, Evasão, Mira Aprimorada, Rolamento Defensivo 1, Tiro Preciso, Trabalho em Equipe.						
Combate: Ataque +5, Dano +3 (desarmado), Defesa 15 (12 desprevenido), Recuo -2, Iniciativa +2.						
Salvamentos: Resistência +4 (+3 desprevenido), Fortitude +8, Reflexo +6, Vontade +5.						
Habilidades 22 + Perícias 25 (100 graduações) + Feitos 19 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 14 - Desvantagens = 100 PP.						

NINJA RENEGADO

“VOCE LUTA COM HONRA. MAS EU LUTO COM EFICIÊNCIA!”

Por algum motivo, os vilões sempre parecem ter um ninja renegado ao seu lado. Você pode ser o agente de um vilão vindo do sinistro oriente (embora o oriente não seja tão sinistro para você), infiltrado na operação dos mocinhos. Você pode ser simplesmente um agente contratado. Você pode ter abraçado a causa de derrubar o irritante caos da sociedade moderna e substituí-la por uma Nova Ordem Mundial.

Independente de seu passado, você está afastado do seu clã ninja, e caiu nas boas graças de um novo grupo de vilões. O que quer que eles estejam pagando está valendo a pena.

NINJA RENEGADO

NÍVEL DE PODER 5

For 12 | **Des 18** | **Con 14** | **Int 12** | **Sab 14** | **Car 10**

Perícias: Acrobacia 8 (+12), Arte da Fuga 8 (+12), Computadores 2 (+3), Concentração 8 (+10), Conhecimento (atualidades) 2 (+3), Conhecimento (manha) 2 (+3), Conhecimento (tática) 4 (+5), Desarmar Dispositivo 6 (+7), Dirigir 2 (+6), Disfarce 4 (+4), Escalar 4 (+5), Furtividade 10 (+14), Intimidar 6 (+6), Intuir Intenção 2 (+4), Lidar com Animais 2 (+2), Medicina 4 (+6), Nadar 2 (+3), Notar 6 (+8), Obter Informação 4 (+4), Ofício (mecânica) 2 (+3), Prestidigitação 4 (+8), Procurar 4 (+5), Profissão (assassino) 4 (+6).

Feitos: Assustar, Ataque Defensivo, Bloquear Aprimorado 2, De Pé, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Equipamento 10, Maestria em Perícia (Acrobacia, Escalar, Arte da Fuga, Furtividade), Quebrar Aprimorado, Rastrear, Rolamento Defensivo 3, Transe.

Combate: Ataque +5, Dano +1 (desarmado), Agarrar +6, Defesa 15 (12 desprevenido), Recuo -2, Iniciativa +4.

Salvamentos: Resistência +5 (+3 desprevenido), Fortitude +5, Reflexo +8, Vontade +6.

Habilidades 20 + Perícias 25 (100 graduações) + Feitos 24 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 11 = 100 PP.

SENHOR DO CRIME

“SOU APENAS UM SIMPLES HOMEM DE NEGOCIOS. MATE-O.”

Você está sentado no centro de uma teia criminosa, comendo as moscas que captura com sua armadilha. Você é um lutador competente, mas prefere um jogo de xadrez com peças humanas do que sujar suas mãos. Os agentes podem achar que você é apenas um bandido local que deveria obedecer as ordens que recebe, pelo bem da nação. Mas você não é um patriota, embora reverencie presidentes falecidos mais do que qualquer pessoa no mundo.

O senhor do crime é um jogador que usa seu envolvimento no sub-mundo para manipular situações em seu próprio benefício. Seus favores são disputados por mocinhos e vilões, embora ambos os lados saibam que você é o mais repulsivo dos aliados.

SENHOR DO CRIME

NÍVEL DE PODER 5

For 12 | **Des 10** | **Con 15** | **Int 18** | **Sab 14** | **Car 14**

Perícias: Blefar 8 (+10), Computadores 6 (+10), Concentração 6 (+8), Conhecimento (atualidades) 6 (+10), Conhecimento (ciências comportamentais) 6 (+10), Conhecimento (educação cívica) 2 (+6), Conhecimento (história) 2 (+6), Conhecimento (manha) 8 (+12), Conhecimento (negócios) 6 (+10), Diplomacia 8 (+10), Furtividade 4 (+4), Intimidar 8 (+10), Intuir Intenção 8 (+10), Investigar 4 (+8), Notar 6 (+8), Obter Informação 8 (+10), Prestidigitação 4 (+4), Procurar 6 (+10), Profissão (criminoso) 6 (+8).

Feitos: Avaliação, Bem-Informado, Bem-Relacionado, Capangas 5, Contatos, Equipamento 3, Sorte 2, Tiro Preciso.

Combate: Ataque +5, Dano +1, Agarrar +6, Defesa 15 (12 desprevenido), Recuo -1, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +2, Fortitude +7, Reflexo +5, Vontade +8.

Habilidades 23 + Perícias 28 (112 graduações) + Feitos 15 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 16 = 102 PP.

VILÃO REFINADO

*“SOMOS TODOS CAVALHEIROS AQUI, NÃO?“, ELE SUSSURA.
“QUANDO ELE VIRAR AS COSTAS, ATIREM.”*

O vilão refinado, ou “vilão champanhe” (termo tirado do filme *Indiana Jones e os Caçadores da Arca Perdida* – Steven Spielberg descrevia Belloq

como um “vilão champanhe”, em contraste com Indiana Jones, o “herói cerveja”) é uma variação do espião elegante. Com charme e aparência de cavalheiro, este sociopata revela sua verdadeira face quando alguém se torna inconveniente, e ele age com a dignidade de um matador de rua.

VILÃO REFINADO

NÍVEL DE PODER 5

For 12 | **Des 16** | **Con 12** | **Int 16** | **Sab 14** | **Car 18**

Perícias: Arte da Fuga (+3), Blefar 4 (+8), Cavalgar 2 (+5), Computadores 2 (+5), Concentração 2 (+4), Conhecimento (arte) 4 (+7), Conhecimento (atualidades) 4 (+7), Conhecimento (cultura popular) 2 (+5), Conhecimento (tática) 2 (+5), Conhecimento (tecnologia) 2 (+5), Desarmar Dispositivo (+3), Diplomacia 8 (+12), Dirigir 2 (+5), Disfarce (+4), Escalar 2 (+3), Furtividade 2 (+5), Intimidar 4 (+8), Intuir Intenção 6 (+8), Investigar 2 (+5), Lidar com Animais (+4), Nadar 2 (+3), Notar 4 (+6), Obter Informação 4 (+8), Prestidigitação 4 (+7), Procurar 2 (+5), Sobrevivência 2 (+4).

Feitos: Atraente 1, Bem-Informado, Bem-Relacionado, Contatos, Desarmar Aprimorado, Duro de Matar, Equipamento 4, Esquiva Fabulosa, Evasão 1, Fascinar 1, Memória Eidética, Sorte 2.

Combate: Ataque +5, Dano +1 (desarmado), Defesa 15 (12 desprevenido), Iniciativa +3.

Salvamentos: Resistência +5, Fortitude +6, Reflexo +8, Vontade +7.

Habilidades 28 + Perícias 17 (68 graduações) + Feitos 16 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 15 - Desvantagens 0 = 96 PP.



VILÃO REFINADO

NOMES DE GUERRA/CODINOMES

Nos desenhos e nos quadrinhos, os personagens possuem codinomes, similares aos “nomes de guerra” da aviação, que são gravados nas tarjetas de identificação, costurados nas roupas, e/ou usados em transmissões para esconder a identidade do comunicador. Os codinomes tendem a se enquadrar em duas categorias: trocadilhos com o nome real do personagem e comentários sobre as habilidades ou funções do personagem.

Um inglês alto e ruivo chamado Robert Costello trabalha como engenheiro de combate da UNÍSSONO. Ele poderia receber o codinome “Abade” (referência à dupla de comediantes Abbot & Costello), Cenoura (em alusão a seu físico esguio e cabelo ruivo), ou Ponte de Londres (uma referência a seu emprego e seu país de origem).

Os agentes *não* escolhem seus codinomes. Eles são escolhidos por seus colegas, ou por seus oficiais comandantes. Os agentes acreditam que dá azar escolher seu próprio codinome. As designações frequentemente não são muito elogiosas (especialmente aquelas dadas por comandantes cruéis no início da carreira do agente). Contudo, sempre é possível, após uma atuação corajosa no campo de batalha, ser rebatizado pelos outros agentes com um codinome mais honroso.

Em uma campanha de *Agentes da Liberdade* em que os PJs formam um grupo unido de agentes, faça a equipe escolher os codinomes de cada um até o final da terceira ou quarta sessão. Se você estiver em busca de codinomes rápidos, aqui há algumas sugestões de codinomes para os arquétipos do **Capítulo 1** e **Capítulo 6**.

ARQUÉTIPOS DE HERÓIS

- **Comandante durão:** Capitão, Ceifador, Chefe, Dia de Azar, Feitor, Hardcore, Lobo Mau, Pesadelo, Senhor Respeito, Terror, Zeus.
- **Comando brutamontes (tenente esquentado):** Ataque Frontal, Atropelo, Chefinho, Gatilho Solto, Incêndio, Insolente, Júnior, Lobinho, Maluco, Menino Prodígio.
- **Comando brutamontes (amazona moderna):** Belezinha, Bruxa, Cinderela Sangrenta, Cinta-Liga, Diana, Docinho, Donzela em Apuros, Espinho de Rosa, Flama, Magnólia, Miss.
- **Comando brutamontes (em geral):** Álamo, Automático, Bazuca, Bomba Atômica, Cabeça de Martelo, Cachorro Quente, Cão de Guerra, Chumbo Grosso, Espingarda, Fim da Linha, Gatilho, Kong, Metranca, Normandia, Parafuso Solto, Sobrevivente, Tigre.
- **Especialista em artes marciais:** Bruce Chi, Caratê, Kiai, Jet Chi, Psicopata, Redemoinho, Rei do Ringue, Soco Louco, Supremo.
- **Espião elegante:** Amigo da Onça, Bonitão, Carteador, Caviar, Dado Viciado, Ídolo, Jóia da Coroa, Lobo em Pele de Cordeiro, Moleza, Playboy, Roleta Russa, Zero Zero.
- **Femme fatale:** Dama da Morte, Diabólica, Feiticeira, Mata Harriet, Rosa Negra, Satana, Sedutora, Súcubo, Veneno, Vespa.
- **Investigador de campo:** CSI, Doutor House, Lupa, Oráculo, Paciência, Post-Mortem, Sessão Espírita, Sherlock, Visão, Vodú.
- **Zé-ninguém heróico:** Cara de Bebê, Carne Fresca, Cuecão, Disco Riscado, Estrepe, Latrina, Novato, Olhos Azuis, Ovo Cru, Pedra no Caminho, Reprovado, Sortudo, Tiro ao Alvo, Turista.

ARQUÉTIPOS DE COADJUVANTES

- **Adestrador de animais:** *Cães/Lobos:* Caçada, Cachorro Louco, Canil, Focinho, Lobisomem, Matilha, Raiva, Rex, Scooby, Vira-Lata; *Gatos:* Erva de Gato, Gato de Rua, Leo, Noturno, Rabo de Tigre; *Pássaros:* Águia, Galinheiro, Galo, Ninho, Homem-Pássaro, Rapina.
- **Analista de defesa:** Almfadinha, Clancy, Design Inteligente, Guarda-Livros, Isca, Olho Vivo, Ornitológico, Regulamento.
- **Âs da aviação:** Alado, Altitude, Brigadeiro, Céu Azul, Doze Horas, Elevador, Jato, Nuvem Negra, Serpente a Bordo, Teto, Turbina.

- **Cara-de-pau:** nenhum. Caras-de-Pau possuem codinomes de outros tipos de personagens (para disfarçar sua verdadeira natureza).
- **Engenheiro de combate:** Armadilha, Beberão, Brecha, Carpinteiro, Castor, Demolidor, Desabamento, Entulho, Explosão, Obra, Pedreiro.
- **Especialista ambiental:** *Deserto:* Abutre, Arenoso, Beduíno, Corcova, Duna, Insolação, Nômade, Oásis, Saara; *Ártico:* Ártico, Boneco de Neve, Gelado, Invernal, Picolé, Pinguim, Pólo Norte, Nevado, Noel.
- **Especialista em comunicação:** Antena, Bate-Papo, Câmbio, Estéreo, Observador, Onda de Rádio, Radar, Rede, Sintonia Fina, Sonar, Tagarela, Transmissão.
- **Fortão:** Anabol, Armário, Biceps, Caminhão, Guindaste, Halteres, Hércules, Músculos, Pedreira, Sansão, Schwazenegger, Tanque, Tijolo, Troll, Urso.
- **Franco-atirador:** Alvo Duro, Carabineiro, Clint, Espingarda, Mira Mortal, Moicano, Novo Paladino, Olhos de Águia, Pistola, Pontaria, Remington.
- **Mecânico:** Chave de Boca, Cilindrada, Engraxado, Escapamento, Garantia, Marcha Lenta, Oficina, Parafuso, Pé-de-Cabra, Pit Stop.
- **Médico de campo:** Açougueiro, Banco de Sangue, Código Azul, Cruz Azul, Cruz Vermelha, Doutor, Farmácia, Magro, M*A*S*H, Pulsação, S.O.S., UTI, Vacina.
- **Mestre do disfarce:** Amigão, Diabolo, Duas Caras, Espelho, Inofensivo, Mascarado, Procurado, Salteador, Sem Rosto, Solitário, Sombra.
- **Nerd de laboratório:** Átomo, Cabeça de Omelete, CDF, Conta-Gotas, Equação, Log In, Matemágico, Professor, Reação em Cadeia, Telescópio, Tubo de Ensaio.

ARQUÉTIPOS DE VILÕES

- **Advogado maligno:** Honesto, Juiz Comprado, Luz Vermelha, Porta-Voz, Rábula, Tentação, Tramóia, Trapaga, Veredicto.
- **Assecla brutamontes:** Átila, Barba Ruiva, Brutus, Chacina, Dracônico, Gigante, Martelo do Reich, Moedor, Ogro, Pulverizador.
- **Burocrata do inferno:** Papelada, Quebra-Mola, Traça.
- **Cientista louco:** Cagliostro, Dr. Dâmocles, Dr. Lúcifer, Dr. Sturmundrang, Dr. Terror, Fator Fóbico, Hiper-Tecnólogo, Nostradamus, Professor Fehr, Técnico Mestre, Vincent Frankenstein.
- **Duque de ferro:** Armeiro de Satã, Barão Blitzten, Conde Pavor, Dr. Cérbero, Duque, Eisenpanzer, Hammermueller, Hellmeister, Manopla de Ferro, Reichdrakken, Rottensturm, Senhor Agonia.
- **Executivo implacável:** Acionista, Capitalista, CEO, Cinqüenta e Um por Cento, Especulador, Industrial, Investidor, Peixe Grande, Sócio Majoritário, Tomada Hostil.
- **Limpador:** Ajax, Detergente, Encarregado, Faxineiro, Perito, Salvo-Conduto, Sanguessuga, Zelador.
- **Lunático das demolições:** Anarko, Billy Bum, Bombardeio, Brasa, Destructor, Destruição em Massa, Dinamite, Estrondo, Granada, Infernox, Mensageiro, Molotov, Nitro, Rajada.
- **Mercenário durão:** Barba Negra, Cachorro Louco, Cifrão, Contracheque, Forasteiro, Ômega-2, Recém-Chegado, Sangue, Silenciador, Turista.
- **Ninja renegado:** Kami, Matador Sombrio, Roninja, Shiro Negro, Shonen, Shurikenja, Sombra Infernal, Sombra Veloz, Umbral.
- **Senhor do crime:** Aranha, Chefão, Corruptor, Mau Elemento, O Cara, Peixe Grande.

AVENTURA: A VOLTA DA SOMBRA

A *Volta da SOMBRA* é uma aventura inicial para uma campanha de agentes de ação. Introduz os personagens jogadores como um novo esquadrão da AEGIS em Freedom City. Não é necessário o suplemento importado *Freedom City*, mas ele pode ajudar nesta aventura (e em qualquer jogo nesse cenário).

A *Volta da SOMBRA* é apropriada para uma equipe de quatro a seis agentes, com Nível de Poder 5 e 100 pontos de poder. Existem algumas sugestões para mestrar esta aventura para super-heróis de Nível de Poder 10 (veja a caixa de texto da página **119**), mas *A Volta da SOMBRA* foi projetada primariamente para jogos no nível de agentes.

COMEÇANDO

Se você for jogar esta aventura, não continue lendo. Você vai estragar sua diversão, e possivelmente a diversão de outras pessoas.

Se você é o mestre, leia a aventura cuidadosamente. Sinta-se sempre à vontade para adicionar, subtrair e modificar elementos da trama, para melhor se adequar à sua campanha. Sempre que possível, amarre o histórico dos vilões com o dos personagens dos jogadores. Isto tornará o jogo uma experiência mais intensa e memorável.

Antes que a aventura comece, tenha certeza de que os personagens se conhecem. Deve haver um personagem designado como líder da equipe, disposto a encarar esta responsabilidade. Garanta que haja na equipe um personagem habilidoso em investigações, e pelo menos dois personagens com boas habilidades de combate (no nível de um comando). Se você quiser começar rapidamente, os jogadores podem escolher um dos arquétipos de agentes do **Capítulo 1**.

SINOPSE DA AVENTURA

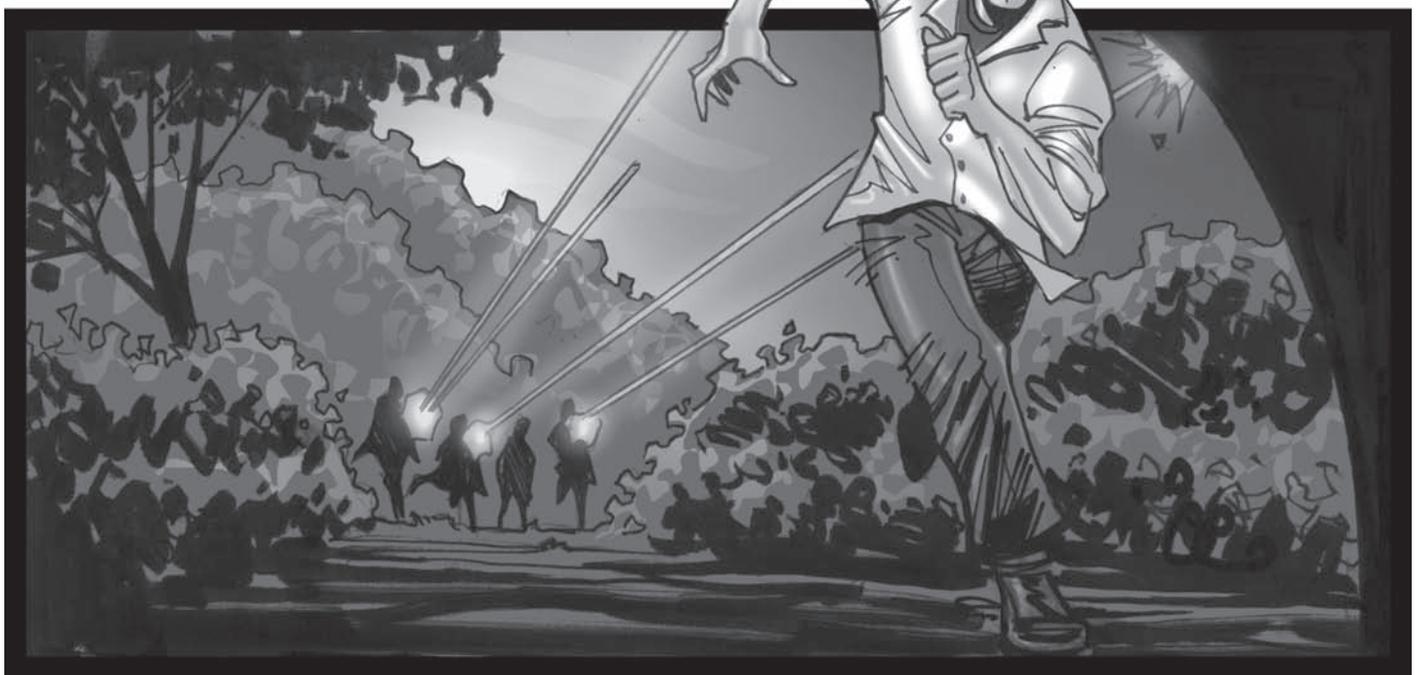
Os heróis foram designados para proteger o empresário e vereador Ray Gaglardi, cuja proposta de renovação da área conhecida como os Charcos de Freedom City foi um raio de esperança para os moradores da área. Mas este projeto também gerou preocupação sobre o impacto que

esta renovação teria sobre os desabrigados, gangues de rua, andarilhos e negócios indesejáveis desta região.

Gaglardi recebeu várias ameaças de morte. Nenhuma teria atraído a atenção da AEGIS, se não fosse o fato de que várias delas foram escritas em um papel que entrava em combustão poucos segundos após ser aberto. A AEGIS acredita que isto é obra de Pira, um mercenário super-criminoso incendiário.

Os agentes devem investigar as ameaças de morte e agir como guarda-costas de Gaglardi e sua família. Durante a investigação, descubram que Gaglardi tem um passado sombrio, na época do desonesto prefeito Franklin Moore, e que o antigo sócio de Gaglardi é Bobby Bennett, auxiliar de Moore. Sem que ninguém saiba, Bennett planeja usar a controvérsia para colocar Gaglardi na cadeia, enviando agentes da SOMBRA para plantar evidências de corrupção nos seus arquivos pessoais, debaixo do nariz da AEGIS, e seqüestrando seu filho para chantageá-lo.

A SOMBRA não é vista em Freedom City há anos. Quando seus agentes aparecem, os PJs



recebem ordens de rastreá-los até sua origem, para que a AEGIS possa determinar o nível de ameaça que representam para a cidade. Ao vasculhar as propriedades de Bennett, os PJs encontram uma pequena base da SOMBRA sob uma construção. Eles terão a chance de deter a operação de Bennett e descobrir outras pistas que podem ser desenvolvidas em uma campanha de longa duração.

ELENCO

Além de nossos heróis, a aventura conta com os seguintes personagens.

RAY GAGLARDI

Ray é membro de uma família mafiosa que detinha certo poder em Freedom City, até a morte do patriarca da família, "Rico Rude" Gaglardi, em 1972. Ray Gaglardi começou sua carreira como um vendedor desonesto de carros usados, e fez fortuna com trambiques envolvendo bens imóveis nos anos 80. Apesar de seu passado, sempre teve escrúpulos e, quando super-heróis salvaram a vida de sua filha das garras de um mafioso rival, Gaglardi repensou sua vida. Voltou-se contra o regime corrupto de Franklin Moore, e apoiou a Michael O'Connor na disputa municipal. A eleição de O'Connor valeu-lhe o respeito do público. Gaglardi testemunhou contra seus antigos sócios, o que lhe garantiu uma sentença mais branda, e permitiu que se lançasse em uma carreira política bem-sucedida.

Gaglardi é (talvez compreensivelmente) extremamente relutante em falar sobre as antigas conexões de sua família com a máfia e a época sombria de seus negócios. Mas a maioria de seus inimigos se origina desse período em sua vida. Seus dois maiores inimigos são Mark "Musculoso" Marcelli (o filho de um falecido chefe da máfia, que Gaglardi mandou para a cadeia) e Bobby Bennett (um antigo sócio nos negócios e aliado de Moore que ficou apenas seis meses na cadeia porque conseguiu adular as provas do governo).

Gaglardi tem duas filhas adultas, ambas morando fora de Freedom City. Ele mora em uma casa confortável de classe média alta com sua esposa Patrícia e seu filho Ian, de dezessete anos.

O melhor amigo de Ian, Tony Duke, é um transeunte. Use as estatísticas do **Capítulo 11** de *Mutantes & Malfeitores*.

"PEDRA-D" E OS C DOS CHARCOS

Esta uma gangue de rua é mais cruel e violenta do que o normal. Seus membros levam vidas torpes em lugares torpes, e a maioria é viciada em drogas ilegais. Use as estatísticas do bandido e do líder de gangue do **Capítulo 11** de *Mutantes & Malfeitores*.

Pedra-D e sua gangue servem como uma distração e uma desculpa para lutar contra membros de gangues de rua.

MARK "MUSCULOSO" MARCELLI

Os Marcelli eram capangas do chefe mafioso August Roman durante os anos 80. Também tinham fortes ligações com o prefeito corrupto Franklin Moore e, quando ele perdeu o poder, a polícia descobriu arquivos que resultaram na condenação de muitos membros dessa família. Rumores dizem que Ray Gaglardi foi o responsável pelos arquivos terem caído nas mãos da polícia, e o filho de Marcelli, Mark, jurou vingança.

Mark, depois de um tempo como fisiculturista profissional, voltou para os negócios da família, segundo os boatos. Ele possui uma academia no bairro de Riverside, e seus clientes cheios de esteróides (os "Ratos de Academia") passaram a servir como uma gangue não oficial, quando ele entrou para a vida de crime através do tráfico de drogas, contando com proteção da máfia. É um sujeito enorme com um ego do mesmo tamanho, e com habilidade de luta suficiente para representar um problema sério para quem desafiá-lo em uma luta corpo-a-corpo (provavelmente um PJ).

O propósito de Mark no enredo é fornecer uma distração para a investigação dos agentes.

SOMBRA

Use as estatísticas de jogo do **Capítulo 5** para as forças da SOMBRA envolvidas no enredo. Para o líder da SOMBRA Bobby Bennett, use o arquétipo executivo implacável, no **Capítulo 6**.

A aparição da SOMBRA pode não ser uma grande surpresa para jogadores familiares com o cenário de Freedom City. Mas, a menos que ela já esteja ativa antes desta sessão, seria uma surpresa para os agentes perceber que a SOMBRA está mais uma vez agindo em Freedom City, após um sumiço de quase quinze anos.

INTRODUÇÃO

Os personagens são uma equipe da AEGIS que trabalha na base da agência em Freedom City. Coloque os personagens no meio de algum tipo de ação, quando então são convocados para a instrução. Cenas de ação apropriadas incluem: treino de artes marciais, treino de tiro ao alvo, uma peça em outro esquadrão que já pregou uma peça nos PJs ou o meio de uma instrução de informações rotineira (e muito tediosa).

De qualquer forma, há uma convocação através dos alto-falantes, ordenando que o esquadrão dos PJs se dirija à sala de reuniões imediatamente, para instrução sobre uma missão. Aqueles que chegarem atrasados serão repreendidos.

A INSTRUÇÃO

"Olá, equipe. Bem-vindos à Operação Alfinete de Segurança. Durante a última semana, o vereador Ray Gaglardi recebeu três ameaças de morte. O que torna isto um assunto para a AEGIS e não um trabalho rotineiro da polícia é o tipo de papel em que as ameaças de morte estavam escritas. O papel entrou em combustão poucos segundos após ter sido aberto. Esta é a marca registrada do supervilão chamado Pira".

"Pira é um mercenário que surgiu pela primeira vez há cinco anos. É acusado dos vinte principais casos de incêndio criminoso em todo o país, incluindo o incêndio em River Arms, aqui em Freedom City. As pessoas só o viram de longe, e nenhum super-herói já lutou contra ele. As testemunhas descrevem-no como uma fogueira em forma humana, com dois metros e meio de altura. Ele deixa mensagens lacradas nos lugares que planeja destruir — ou para assinar sua obra quando termina o serviço. O pessoal do laboratório imagina que ele tenha algum super-poder que permite que crie produtos químicos combustíveis a partir do nada. Provas forenses sugerem que ele também possua treinamento em demolição. Adorariamos saber um pouco mais sobre esse elemento, especialmente quem o está patrocinando".

"Todavia, sua prioridade número um é proteger Gaglardi. Ray tem um passado um pouco sombrio e, trinta anos atrás, seu pai trabalhava para a máfia local. Contudo, Ray já está limpo há anos. Ele ajudou o Prefeito O'Connor nos anos em que fazer isso não era muito saudável, e ajudou a denunciar o antigo prefeito Moore e seus comparsas. Hoje, Gaglardi é um empreiteiro com grandes planos para o desenvolvimento dos Charcos. Apesar de ser um projeto controverso, não há evidências que ele seja corrupto".

RAY GAGLARDI**NÍVEL DE PODER 3**

For 12	Des 10	Con 12	Int 17	Sab 14	Car 13
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Blegar 6 (+7), Computadores 2 (+5), Concentração 4 (+6), Conhecimento (ciências comportamentais) 2 (+5), Conhecimento (educação cívica) 6 (+9), Conhecimento (história) 2 (+5), Conhecimento (manha) 2 (+5), Conhecimento (negócios) 8 (+11), Diplomacia 8 (+9), Dirigir 2 (+2), Disfarce (+1), Furtividade 2 (+2), Intimidar 6 (+7), Intuir Intenção 6 (+8), Notar 4 (+6), Obter Informação 4 (+5), Prestidigitação 2 (+2), Procurar 2 (+5), Profissão (executivo) 6 (+8).

Feitos: Bem-Informado, Bem-Relacionado, Benefício (vereador) 1, Contatos, Memória Eidética, Sorte 2.

Combate: Ataque +4, Dano +1 (desarmado), Defesa 14, Recuo -0, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +1, Fortitude +4, Reflexo +1, Vontade +6.

Habilidades 18 + Perícias 20 (77 graduações) + Feitos 7 + Poderes 0 + Combate 16 + Salvamentos 8 = 69 PP.

PATRICIA GAGLARDI**NÍVEL DE PODER 1**

For 8	Des 10	Con 10	Int 14	Sab 14	Car 14
-------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Blegar 5 (+7), Concentração 4 (+6), Conhecimento (atualidades) 2 (+4), Conhecimento (educação cívica) 1 (+3), Conhecimento (história) 1 (+3), Conhecimento (negócios) 1 (+3), Diplomacia 5 (+7), Dirigir 1 (+1), Furtividade 1 (+1), Intimidar 2 (+4), Notar 2 (+4), Obter Informação 2 (+4), Prestidigitação 1 (+1).

Feitos: Bem-Informado, Bem-Relacionado.

Combate: Ataque +0, Dano -1 (desarmado), Defesa 11, Recuo -0, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +0, Fortitude +1, Reflexo +1, Vontade +5.

Habilidades 10 + Perícias 7 (28 graduações) + Feitos 2 + Poderes 0 + Combate 2 + Salvamentos 5 = 26 PP.

IAN GAGLARDI**NÍVEL DE PODER 2**

For 12	Des 12	Con 10	Int 11	Sab 8	Car 12
--------	--------	--------	--------	-------	--------

Perícias: Arte da Fuga 1 (+2), Blegar 1 (+2), Computadores 2 (+2), Conhecimento (atualidades) 1 (+1), Conhecimento (cultura popular) 2 (+2), Conhecimento (manha) 1 (+1), Dirigir 1 (+2), Escalar 2 (+3), Furtividade 4 (+5), Intimidar 1 (+2), Nadar 1 (+2), Obter Informação 1 (+2), Prestidigitação 2 (+3).

Feitos: Estrangular, Sorte.

Combate: Ataque +2, Dano +1 (desarmado), Defesa 11, Recuo -0, Iniciativa +1.

Salvamentos: Resistência +0, Fortitude +3, Reflexo +4, Vontade +0.

Habilidades 5 + Perícias 5 (20 graduações) + Feitos 2 + Poderes 0 + Combate 6 + Salvamentos 7 = 25 PP.

"Gaglardi sabe das ameaças de morte. Ele permitiu que uma equipe da AEGIS se posicione em sua casa — estes são vocês. Seu esquadrão tem dois objetivos: primeiro, investigar as ameaças de morte e descobrir quem está por trás delas. Segundo, servir de guarda-costas — não digam 'babás', respeitem a missão — do Sr. Gaglardi, sua esposa, Patricia, e seu filho adolescente, Ian".

"Patricia Gaglardi é professora, e uma importante ativista social. É plausível que se torna um alvo".

"Ian é um garoto problemático, esperto o suficiente apenas para entrar em enrascadas. Já teve problemas disciplinares na escola, e alguns de seus amigos são usuários de drogas. Há indícios de que ele seja um usuário casual, que deixa seu nariz limpo em casa, mas suja-o nas festas".

"Gaglardi é o principal financiador da campanha para a recuperação dos Charcos. Logo, não preciso dizer o quanto é importante que nada aconteça com ele ou sua família. Este é um projeto com potencial para melhorar a vida de muitas pessoas".

CONHECENDO OS GAGLARDI

A primeira tarefa dos agentes é conhecer o lar dos Gaglardi e se familiarizar com a família e sua residência.

A CASA

A casa de dois andares e quatro quartos fica no bairro de Colinas da Baía, em Freedom City. É uma casa moderna construída no início dos anos 90. A decoração é moderna, mas é acolhedora, devido a toques tradicionais.

FRENTE

A propriedade é situada no topo de uma colina moderadamente íngreme, voltada para a rua. Possui uma fachada pequena com um gramado bem podado e um pequeno jardim de roseiras. Há uma pequena cerejeira japonesa nos limites da propriedade.

QUINTAL

O quintal desce até uma área cercada que faz divisa com outra propriedade. Dois pinheiros altos (20 metros de altura), uma cerejeira de 15 metros e uma macieira menor (5 metros) estão espalhados pela propriedade.

ANDAR TÉRREO

Esta é a área comum. Há uma sala de visitas, um estúdio, uma cozinha, uma copa, um banheiro, uma suíte e um escritório (Gaglardi leva muito serviço para casa). Entradas: porta da frente, porta traseira, entrada da garagem. Também há janelas grandes na sala de visitas e na copa.

ANDAR SUPERIOR

Aqui ficam os quartos. Há três quartos, dois vazios, reservados para as filhas de Gaglardi quando vêm da faculdade para visitá-lo, e o quarto de Ian, além da sala de estudos/de computador de Ian, um banheiro e uma dispensa (com caixas cheias de registros de campanha). O telhado é inclinado para que as janelas dos quartos se abram para ele. Seria fácil entrar ou sair da casa através de uma janela em um dos quartos.

ASSUNTO DE FAMÍLIA

Ray vê a chegada da AEGIS como uma invasão, mas leva a ameaça do supervilão a sério. Trata os agentes com respeito, mas é reservado quanto a sua privacidade, e não fala muito sobre seu passado, a menos que fique claro que este é um caso de vida ou morte para sua família. Ele é esquentado, mas devotado à sua família, apesar de gritar bastante com eles.

SUMÁRIO DA MISSÃO

Título da missão: Operação Alfinete de Segurança.

Prioridade principal: proteger Gaglardi e sua família das ameaças de morte.

Prioridade secundária: descobrir quem está por trás das ameaças de morte, e detê-lo.

Prioridade terciária: obter mais informações sobre o supervilão mercenário chamado Pira.

Alvo: Ray Gaglardi, branco, sexo masculino, 49; Patricia Gaglardi, branca, sexo feminino, 47; Ian Gaglardi, branco, sexo masculino, 17.

Operativos conhecidos: nenhum.

Operativos suspeitos: Pira, as gangues dos Charcos.

Possibilidade de complicações: alta.

Patrícia Gaglardi está bancando a anfitriã. Como seu marido, é reservada e tem uma personalidade forte. Fica claro que a relação do casal está um pouco desgastada, e ela admite em particular que o projeto de renovação dos Charcos é uma má idéia, que atrapalhará muitas vidas. Ela também pode ficar atraída por algum agente bonito e poderá flertar um pouco, para deixar seu marido enciumado (flertar com ela concede um bônus de +2 em testes de Obter Informação envolvendo Patrícia).

Ian é um osso duro. Nos seus melhores momentos, é um chorão arrogante e esquivo. Ficou um pouco apavorado com a presença da AEGIS em sua casa no início, mas, após a primeira impressão, entra em um frenesi alucinado. Quer ver as armas de todo mundo, pergunta qual agente é o melhor em lutas (e quer ver isso na prática) e quer saber quais drogas de combate as pessoas andam tomando. Em algum ponto, Ian desafiará o agente que parecer mais forte para uma luta simulada, em que o agente tem de deixar Ian fingir que está vencendo (isto é necessário para qualquer teste de Obter Informação com Ian – ele é um grande fã de competições de vale-tudo). Ian também possui o talento irritante de interromper conversas para atender chamadas telefônicas longas (com seu melhor amigo, Tony Duke, em geral para falar sobre o péssimo estado de suas vidas amorosas), agir escondido de todos e sair de casa sem supervisão para vadiar com seus amigos.

A INVESTIGAÇÃO

Após poucos dias examinando os antecedentes de Gaglardi, os investigadores devem ser capazes de compilar uma lista de inimigos. Isto pode ser feito com um teste de Obter Informação realizado ao longo de vários dias de entrevista com a família Gaglardi. Três nomes encabeçam a lista: a gangue de rua “C dos Charcos”, Mark “Musculoso” Marcelli e Bobby Bennett.

OS C DOS CHARCOS

Os C dos Charcos são uma ramificação dos “C da Zona Sul”, uma gangue de rua liderada pelo carismático e brutal “Pedra-D”. Eles passam o tempo na região norte, perto do extremo norte da Ponte da Rua Pensilvânia. Lá, ficam em conjuntos habitacionais decadentes, conhecidos pelos moradores como “Central da Ruína”. Defendem seu território de qualquer um, até mesmo a AEGIS.

Qualquer tentativa de Obter Informação com Pedra-D revelará que seu quartel-general está no *Rubicão*, um cinema abandonado nos Charcos. Nos anos 40, este era um dos grandes cinemas de Freedom City, mas decaiu nos anos 70, quando a cidade começou a construir vários cinemas com múltiplas salas. Agora, é uma ruína parcialmente destruída. Pedra-D é fã de cinema, especialmente de filmes relacionados a gangues violentas, como *Scarface* e *Warriors – os Selvagens da Noite*, ou filmes de guerra como *Apocalypse Now*. Sempre há entre 8 e 12 membros da gangue (dois por PJ) ao redor do líder. Ele costuma comer refeições entregues no cinema. Restaurantes e pizzarias locais cozinham para ele e seus

rapazes em troca de proteção. O lugar está cheio de entulho, e possui vários ninhos de ratos (“Do jeito que a gente gosta aqui nos Charcos”).

Se os PJs se intrometerem em seu território, Pedra-D irá convidá-los para conversar no cinema. É uma emboscada: três membros da gangue para cada PJ estarão esperando para fuzilá-los, armados com submetralhadoras (Raio 4 [balístico], Automático). O cinema estará iluminado apenas nas fileiras da frente (onde Pedra-D e dois guardas-costas estarão esperando), e a outra metade dos bandidos estará deitada entre as fileiras, esperando um sinal para a emboscada.

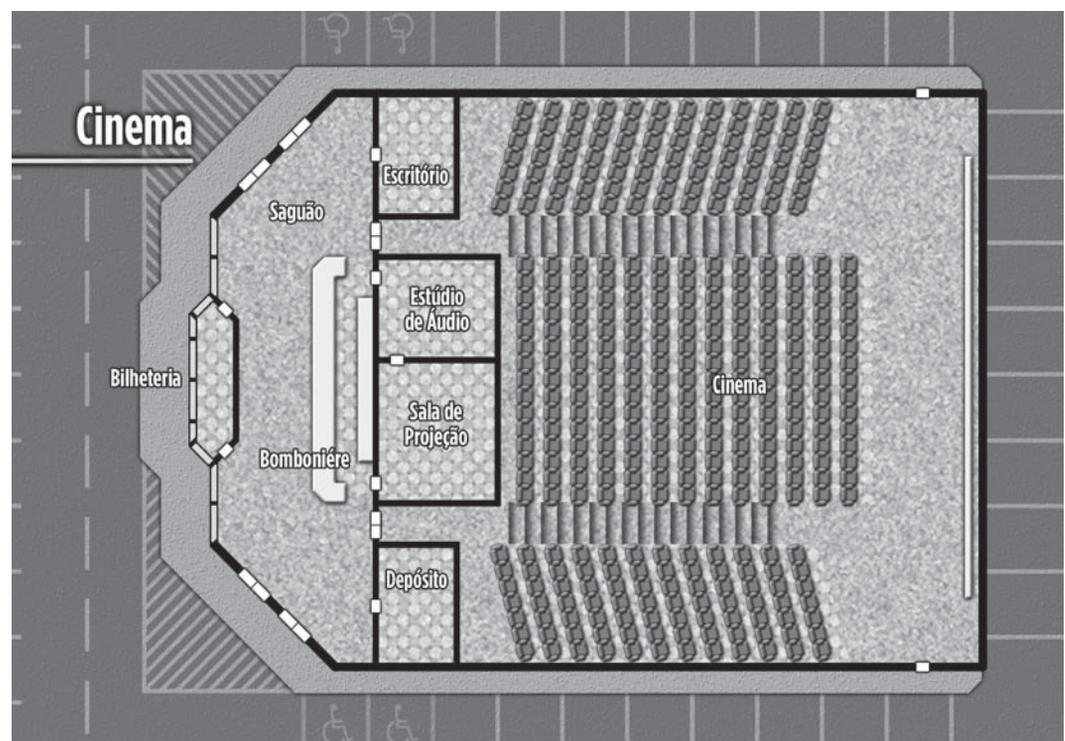
Quando os membros da gangue forem subjulgados, Pedra-D admitirá que fez alguns telefonemas (há várias semanas), mas eles não “mexem com pessoas que podem tostá-los com um olhar”. Eles não estão envolvidos no crime, mas, três dias atrás, Pedra-D recebeu um telefonema de alguém com uma voz que parecia cascalho, perguntando se eles não queriam seqüestrar o filho de Gaglardi, Ian. Pedra-D recebeu um número de telefone para retornar a ligação, mas acabou perdendo-o quase imediatamente. Procurando no cinema (cheio de lixo), um teste de Procurar (CD 20) encontrará o número sob uma caixa de pizza. Se alguém telefonar para o número, uma voz gravada (abafada) dirá: “Desculpe, Sr. Pedra. A AEGIS se envolveu. Não há mais espaço para amadores”.

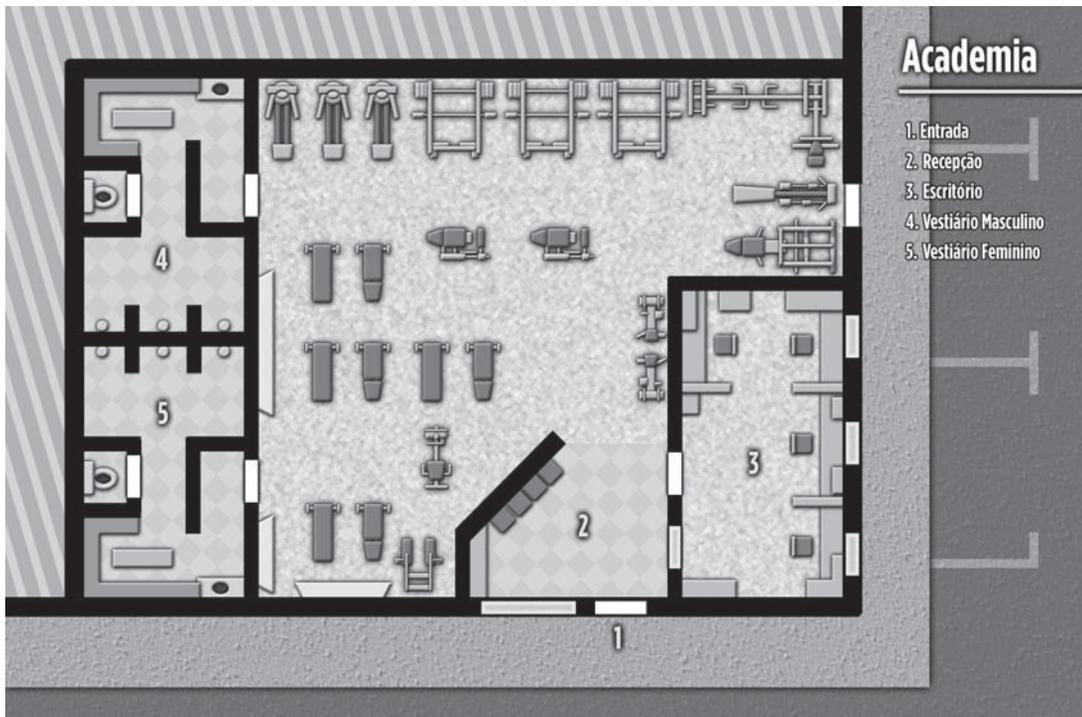
A gravação pode ser rastreada até uma central telefônica, e assim a trilha termina em um beco sem saída.

MARK “MUSCULOSO” MARCELLI

Mark é o último membro de uma família de matadores entregues para a polícia nos anos 90. Ele possui uma academia na Zona Sul, e já foi processado duas vezes (mas nunca condenado) por vender esteróides. Era culpado por isso, e por muito mais: está traficando max, a droga dos super-poderes, e começou um pequeno negócio de “proteção” (extorsão).

Se for encurralado em sua academia, ele contará com uma gangue de halterofilistas, fisiculturistas e outros tipos musculosos (1 por PJ) segurando halteres para atacar. Ele não estava envolvido na ameaça de morte, mas tem seus próprios planos. Se os PJs invadirem seu escritório e abrirem o cofre para acessar seus arquivos pessoais, encontrarão (juntamente com





esteróides, anabolizantes ilegais, max e aproximadamente cem mil dólares em dinheiro) fotos da casa dos Gaglardi e tabelas sobre cada membro da família, principalmente Ian. Marcelli estava planejando um seqüestro. Declarará que os PJs plantaram essas provas. Todavia, através de muita intimidação, admitirá que contratou um detetive particular chamado Victor Walsh para vigiar o garoto, e que pensava em seqüestrá-lo, mas nunca levou isso adiante.

Se os PJs tentarem localizar Walsh, irão encontrá-lo morto em seu escritório, vítima de *overdose*. Se checarem os antecedentes de Walsh, descobrirão que o detetive era um canalha, mas não era usuário de drogas, e nem estúpido. Alguém queria silenciá-lo, e simulou um acidente.

Se você precisar de uma cena dramática após toda essa investigação, quando os PJs estiverem no escritório de Walsh, tranque as portas atrás deles e acione dispositivos incendiários nas lixeiras.

MARK “MUSCULOSO” MARCELLI

NÍVEL DE PODER 4

For 18	Des 10	Con 14	Int 10	Sab 10	Car 13
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Acrobacia 2 (+2), Blefar 2 (+3), Concentração 4 (+4), Conhecimento (cultura popular) 1 (+1), Conhecimento (educação cívica) 1 (+1), Conhecimento (manha) 3 (+3), Conhecimento (negócios) 1 (+1), Diplomacia 2 (+3), Escalar 2 (+6), Intimidar 5 (+6), Nadar 1 (+5), Notar 2 (+2), Obter Informação 2 (+3), Profissão (fisiculturista) 2 (+2), Sobrevivência 2 (+2).

Feitos: Agarrar Aprimorado, Agarrar Instantâneo, Ataque Atordoante, Ataque Dominó, Ataque Poderoso, Bem-Relacionado, Derrubar Aprimorado, Estrangular, Imobilizar Aprimorado, Tolerância.

Combate: Ataque +3, Dano +4 (desarmado), Agarrar +7, Defesa 13 (11 desprevenido), Recuo -1, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +2, Fortitude +4, Reflexo +1, Vontade +1.

Habilidades 15 + Perícias 8 (32 graduações) + Feitos 10 + Poderes 0 + Combate 12 + Salvamentos 4 = 49 PP.

RATOS DE ACADEMIA

NÍVEL DE PODER 3

For 16	Des 10	Con 12	Int 10	Sab 10	Car 12
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Perícias: Acrobacia 1 (+1), Concentração 1 (+1), Conhecimento (cultura popular) 1 (+1), Conhecimento (manha) 2 (+2), Escalar 1 (+4), Furtividade 1 (+1), Intimidar 4 (+5), Nadar 2 (+5), Notar 1 (+1), Obter Informação 1 (+2), Profissão (fisiculturista) 1 (+1).

Feitos: Ataque Poderoso, Estrangular, Tolerância.

Combate: Ataque +3, Agarrar +6, Dano +3 (desarmado), Defesa 13 (11 desprevenido), Recuo -0, Iniciativa +0.

Salvamentos: Resistência +1, Fortitude +3, Reflexo +0, Vontade +0.

Habilidades 10 + Perícias 4 (16 graduações) + Feitos 3 + Poderes 0 + Combate 12 + Salvamentos 2 = 31 PP.

BOBBY BENNETT

Bobby Bennett foi influente durante o mandato de Franklin Moore, e era sócio de Gaglardi em vários projetos de desenvolvimento. Bennett estava envolvido em corrupção com membros da administração de Franklin Moore, e ficou seis meses preso devido a acusações de corrupção, graças ao testemunho de Gaglardi. Bennett conseguiu recuperar suas licenças, e ainda está nos negócios imobiliários: possui muitas propriedades nos Charcos. Ele trabalha em um escritório imobiliário no centro, em uma torre de 12 andares que construiu com fundos de reconstrução. Sempre que um supervilão a destrói, ele busca dinheiro dos fundos de compensação da Agência Nacional de Emergências para aumentá-la um pouco.

Ele também possui propriedades em outras cidades. Coincidentemente, algumas destas também foram destruídas e reconstruídas após um ataque de Pira. Bennett pode ser encontrado na cobertura de sua torre. Antes que SOMBRA se torne ativa no enredo, ele fingirá estar contente em responder perguntas e permitir que a AEGIS o visite. Não deixará o escritório sob quaisquer circunstâncias, e acionará um botão de emergência em seu cinto se os PJs tentarem levá-lo à força, para chamar uma equipe de seguranças (e convocar um advogado; este rapto também será filmado). Aqueles que fizerem um teste de Notar contra CD 20 perceberão que todos os seguranças compartilham das mesmas características: têm a mesma faixa etária, possuem a mesma altura e biotipo, e possuem características faciais muito semelhantes. Aqueles que rastream os movimentos de Bennett descobrirão que ele nunca deixa o escritório por qualquer saída publicamente acessível. Para mais informações sobre os arredores de Bennett, veja o **Escritório de Bennett**, na seção sobre a base da SOMBRA.

Bennett diz que apóia o projeto de renovação dos Charcos, e que perderia uma fortuna se alguma coisa acontecesse com “seu velho camarada”. Ele diz que tudo são águas passadas, e costuma olhar para o futuro, não para o passado.

Apesar de sua fala macia, deve ser óbvio que ele ainda odeia Gaglardi. Além disso, há alguns dispositivos de segurança incomuns no escritório de Bennett: suas paredes e janelas emitem uma leve vibração, que anula dispositivos de escuta. Ele nunca usa celulares, e possui uma linha telefônica em seu escritório que não pode ser acessada pelos canais normais.

Ele também contratou os advogados mais caros e bem-sucedidos do país. Se os personagens jogadores decidirem investigar sua base, recorra à seção **Base da SOMBRA** desta aventura.

Se os PJs tiverem chegado em um veículo da AEGIS, e o veículo não for vigiado durante a visita, um mecânico da SOMBRA cortará os cabos do freio. Em algum lugar do caminho de volta ao QG da AEGIS ou à residência dos Gaglardi, os PJs descobrirão isto, quando estiverem no meio de um trânsito intenso. Deverão fazer um teste de Dirigir contra CD 20 para conseguir parar o veículo de forma segura. Um teste falho resulta em dano devido a uma colisão. Os agentes deverão fazer um salvamento de Resistência contra CD 10, mais a diferença entre a CD do teste de Dirigir e o resultado do teste do motorista. Assim, um resultado de 10 no teste de Dirigir significa CD 20 para o salvamento de Resistência contra o dano da colisão.

Premie com um ponto heróico cada jogador após a colisão, devido às complicações do corte no cabo de freio.

PIRA

As fontes estão estranhamente silenciosas a respeito do vilão mercenário. Ninguém nunca ouviu falar de um vilão chamado Pira chegando à cidade. Qualquer um que use suas perícias de investigação para vasculhar a região barra-pesada pode tentar um teste de Conhecimento (manha) contra CD 13. Um teste bem-sucedido significa que o personagem encontra uma testemunha de um dos incêndios criminosos, um traficante de drogas chamado Stan Walker, que estava próximo ao prédio de River Arms quando Pira supostamente incendiou-o. Por 25.000 dólares, ele contará tudo que sabe.

Ele dirá que não viu nenhum supervilão, mas viu dois homens observando o prédio e entrando com muitos equipamentos. Ele não está 100% certo, mas eles pareciam agentes da SOMBRA!

Stan Walker é um canalha criminoso, e a polícia local pode confirmar que, quando ele não está na prisão, vende drogas na região de River Arms. Assim, ele *talvez* seja uma testemunha idônea.

DE VOLTA À CASA

Enquanto as investigações progredirem, várias coisas começam a ocorrer na casa dos Gaglardi.

CIÚMES

Ray Gaglardi começará a ficar *muito* enciumado. Mesmo que os personagens jogadores não tenham dado qualquer motivo para isso, ele ficará furioso com olhares demorados de sua esposa para os agentes mais bonitos. Se houver alguma agente feminina bonita no esquadrão, ele começará a flertar com ela, o que despertará a fúria de Patrícia Gaglardi.

IAN

Ian usa seu telefone celular para tirar fotos dos agentes e enviá-las a seu amigo Tony Duke. Ele fotografará os agentes comendo, conversando, dormindo e até tomando banho, se puder. Exibirá uma engenhosidade quase admirável para se portar como uma peste. Também possui telefones celulares escondidos em vários locais da casa, para o caso dos agentes confiscarem seu aparelho.

TESTES DE OBTER INFORMAÇÃO

Informações adicionais podem ser obtidas através de um teste de Obter Informação.

CD Informação

- | CD | Informação |
|----|---|
| 10 | Gaglardi possui vários inimigos e um passado sombrio, mas mudou de vida um pouco antes de O'Connor se tornar prefeito, e agora é quase um cidadão modelo. Seus três maiores inimigos são os C dos Charcos, Mark "Musculoso" Marcelli e Bobby Bennett. Os C dos Charcos mais ladram do que mordem, mas um ou dois deles podem ser loucos o suficiente para tentar algo. Marcelli é um pouco mais perigoso. Ele está começando a reunir um grupo de traficantes e a preparar um negócio de extorsão, e provavelmente não está fazendo nada — ainda. Bennet sempre quis vingança. Alguns de seus lucros são provenientes do dinheiro de seguros e das doações da Agência Nacional de Emergências para os prédios incendiados por Pira. |
| 15 | Gaglardi estava envolvido com Franklin Moore, mas mudou de lado quando o Arqueiro salvou a vida de sua filha. Ele está limpo. Os C dos Charcos estão muito ocupados em guerras por territórios para mexer com Gaglardi, e não estão envolvidos. Marcelli está ocupado reunindo sua gangue, mas contratou um detetive particular para observar Gaglardi e sua família. Algumas pessoas da comunidade de vilões duvidam que Pira realmente exista — ele é discreto demais. A última torre-escritório de Bennett extrapolou seu orçamento, e alguns dos empreiteiros teriam ligações com o submundo. Há discrepâncias entre o projeto e o que supostamente foi construído. |
| 20 | Há rumores que agentes da SOMBRA foram vistos na área supostamente incendiada por Pira. Bennett está subornando pessoas da companhia de energia para fazer vista grossa ao avaliar as necessidades energéticas de seu prédio. Ele usa 300% da energia que seria necessária para uma construção desse tamanho. O detetive particular contratado por Marcelli foi mais tarde contratado por Bobby Bennett, para repassar as informações que descobriu. Bennett também contratou-o para descobrir onde Marcelli mantinha tais informações escondidas. Ele estava provavelmente armando uma armadilha. |
| 25 | Bennett era assistente de Ralph Bernard, um membro da Penumbra, assassinado pelo Líder Sombrio na Guerra Sombria do final dos anos 80. Há rumores de que ele nunca tenha cortado relações com a organização, mesmo após a morte do Líder Sombrio. Alguém inventou supervilões falsos para cometer crimes no intuito de fraudar o governo e arrancar dinheiro da Agência Nacional de Emergências, e Pira é um deles. Cometa um crime, use um holograma para que testemunhas enxerguem um suposto supervilão, e voilá! Há grandes investimentos do governo em fundos de reconstrução, graças às leis decretadas após a Invasão Terminal. Ninguém sabe ao certo quem está por trás dos vilões falsos, mas um membro antigo da Penumbra acha que isso tem o toque de Franklin Folkes, o único membro conhecido da Penumbra que não está preso. A AEGIS há muito tempo teme que Folkes tenha se aliado a Nacht-Krieger para trazer a SOMBRA de volta à vida. Fazer com que governo federal financie isso é típico do senso de humor de Folkes. |

As coisas devem chegar a um limite com Ian. Ele ficará cansado de ser maltratado (mesmo quando for a causa dos problemas) e tentará fugir. Após várias tentativas, irá tirar vantagem de alguma distração para escapar e ir encontrar seus amigos (veja **Situação com Reféns**).

A OPERAÇÃO DA SOMBRA

No terceiro dia de vigilância, um carteiro virá entregar correspondências. Sem que ele saiba, sua sacola contém um pacote que, quando ativado, irá sobrecarregar todos os circuitos elétricos da casa, e iniciar um incêndio. O carteiro será incinerado. De repente, faíscas sairão de todos os eletrodos e tomadas, e a residência será tomada por chamas.

Este é o plano da SOMBRA. Se os PJs monitorarem a correspondência e mantiverem o carteiro longe da casa, o plano de sabotagem irá falhar. Então a SOMBRA colocará em prática o plano B. Eles enviarão um caminhão lotado de explosivos para a entrada da casa, e irão explodi-lo por controle remoto. Enquanto os agentes da AEGIS estiverem distraídos, uma equipe de inserção da SOMBRA (dois agentes infiltradores, com quatro agentes padrão como reforço – veja **Capítulo 5**) entrará na sala de estudos de Gaglardi, abrirá seu cofre, plantará alguns documentos comprometedores e iniciará um incêndio antes de fugir.

Esse é o primeiro estágio da operação. O segundo estágio é o seqüestro de Ian. Uma segunda equipe da SOMBRA capturará alguns dos amigos de Ian, e irá forçá-los a telefonar para o jovem Gaglardi com seus celulares. Isto permitirá que uma van de vigilância e espionagem da SOMBRA, estacionada na rua, localize Ian via telefone celular. Se uma equipe de invasão da SOMBRA puder capturá-lo, isto acontecerá.

Poucos minutos após a detonação das bombas incendiárias, a polícia chegará com um mandato. Receberam uma denúncia de fonte confiável, dizendo que Gaglardi estaria tentando destruir documentos que poderiam incriminá-lo por fraude. Estes documentos indicariam que o projeto de Gaglardi é um esquema para roubar milhões de dólares da cidade, das seguradoras e do governo federal. A polícia vai querer investigar a casa assim que o corpo de bombeiros diga que está segura. Eles terão um mandato, com o qual podem agir. Não aceitarão “não” como resposta e, se a agência for consultada, dirá que este é um direito das autoridades locais.

- *Se ambas as fases da operação da SOMBRA forem bem-sucedidas (os agentes plantaram os documentos e seqüestraram Ian), então Gaglardi receberá um telefonema. Bennett estará na linha, informando a ele que está com seu filho e, se ele quiser vê-lo vivo, Gaglardi precisa confessar para as autoridades que os documentos são genuínos e aceitar sua condenação. Gaglardi concorda imediatamente com a chantagem, e se entrega para a polícia. Caberá aos PJs limpar seu nome.*
- *Se os PCs interceptarem os documentos antes que a SOMBRA os plante, a polícia abrirá o cofre e não encontrará nada. Percebendo*

que não possuem motivos para uma prisão, os policiais pedirão desculpas mornas e olharão feio para os PJs quando deixarem a casa.

- *Se os PCs interceptarem a equipe da SOMBRA que está atrás de Ian, então o garoto, amedrontado, ainda tentará escapar. Se ele fugir, a situação irá se transformar em uma corrida dos PJs contra a SOMBRA, para encontrar Ian – mas a SOMBRA já encontrou os amigos mais íntimos de Ian e os fez de reféns (veja **Situação com Reféns**). Os agentes da SOMBRA estão esperando Ian se entregar, e é isto que ele fará. Se ele não fugir, receberá um telefonema de Tony Duke, revelando que está aprisionado e que, a menos que Ian se entregue na próxima meia hora, Duke e sua família serão mortos. A esta altura, Ian pedirá para seus “amigões da AEGIS” se encarregarem de salvá-los. Infelizmente, ele desejará servir de isca (ele acha que vai ser legal).*
- *Se o enredo emperrar neste ponto (os documentos foram interceptados e os PJs mantiveram os Duke sob proteção, ou Ian está amordaçado sem conseguir falar com ninguém), o mestre precisará recorrer a métodos mais radicais para manter a aventura em movimento. Se os PJs continuarem a investigação sobre Bennett, deixe-os guiar a história. Se os PJs estiverem com dificuldades, então Bennett perderá a paciência. Mais tarde na mesma noite, dois esquadrões de combate da SOMBRA serão enviados à casa de Gaglardi, com ordens para matar qualquer pessoa que estiver na casa.*

Em geral, deixe que os PJs controlem os rumos do enredo, a menos que estejam completamente perdidos.

SITUAÇÃO COM REFÊNS

Tony Duke, o amigo de Ian, será mantido como refém em sua casa na região de Colinas da Baía, em Freedom City. É uma casa pequena e antiga, de um andar, construída nos anos 20. Tony mora com sua avó, e ambos são mantidos reféns na sala de estar por um esquadrão de três agentes (padrão) da SOMBRA.

Se Ian for capturado, estará lá também. Ele estará esperando nossos heróis para agir e, se eles fizerem um contato visual com o rapaz, Ian aguardará poucos minutos para que eles tomem suas posições, então acenará com a cabeça, e fará um sinal para distrair os seqüestradores.

Se os PJs forem bem-sucedidos no resgate, o envolvimento da SOMBRA com a operação ficará aparente. Os reféns resgatados podem confirmar que os agentes da SOMBRA davam informações via telefone para um chefe na “torre”, e prometiam que ele teria sua vingança. Isto deverá levar os personagens de volta a Bennett, se eles ainda não tiverem percebido seu envolvimento.

Entretanto, se o resgate falhar, a AEGIS terá problemas, especialmente se Ian for morto. Foi o resgate de sua filha que trouxe Gaglardi de volta à luz, mas a morte de seu filho poderia enviá-lo de volta às trevas.

A BASE DA SOMBRA

A base da SOMBRA está situada em uma grande área em um subsolo escondido, sob a Torre Bennett, no centro de Freedom City. Há duas formas de acessá-la: um elevador privativo que está localizado na cobertura da torre e um teleportal ligado a Nifelheim, a principal base da SOMBRA. A qualquer momento, os heróis poderão relacionar as informações, ligar Bennett aos ataques da SOMBRA e voltar à torre, para uma grande luta final.

Esta não é a maior base da SOMBRA na cidade, mas Bobby Bennett é um membro da Penumbra e uma personalidade importante na SOMBRA. Tirá-lo de circulação definitivamente causará estragos.

ESCRITÓRIO DE BENNETT

O escritório de Bobby Bennett é grande, e localiza-se no canto da construção, com enormes janelas com vista para o leste de Freedom City. Ele se senta em uma escrivaninha de carvalho escuro, com um computador posicionado em outra mesa, atrás. Há uma mesa de reuniões redonda, também de carvalho escuro, à frente de sua escrivaninha. Há um pequeno bar no canto mais distante da sala, e uma grande maquete fora de escala da cidade (com os projetos de Bennett marcados com construções vermelhas) ocupando a maior parte do restante da sala.

A chave para encontrar a base da SOMBRA está disfarçada à plena vista. Se alguém derrubar a estátua do Centurião na maquete da cidade (qualquer um que fizer um teste de Investigar contra CD 10 perceberá que este objeto é manuseado com frequência), um painel na parede mais distante irá se abrir, revelando um pequeno elevador.

Após a SOMBRA ser exposta, Bennett recuará para a base da SOMBRA para preparar suas defesas. Ele acha que os agentes AEGIS podem ir atrás dele, e assim aguardará na base e deixará que os heróis venham pegá-lo em seu próprio elemento.

ELEVADOR

O elevador comporta confortavelmente seis pessoas, e pode suportar até 1.400 quilos. O elevador privativo possui apenas dois botões, "C" e "B". O botão "B" leva até o porão onde a base principal da SOMBRA está localizada. Há duas câmeras no teto em cantos opostos: essas câmeras monitoram o elevador para o sistema de segurança da base. Os PJs têm uma rodada para lidar com elas antes que acionem os sistemas de segurança. Se eles prepararem um sistema de repetição de imagem para fazer o elevador parecer vazio (teste de Desarmar Dispositivo contra CD 15, um kit de eletrônica ou de arrombamento é necessário), então poderão passar incólumes. Caso contrário, a base emite um alarme e várias armadilhas são preparadas. Se o alerta for emitido no elevador, então sua armadilha será acionada: gás sonífero. Qualquer um sem proteção deve ser bem-sucedido em um salvamento contra Sono 6 a cada rodada, até que o elevador chegue ao subsolo.

São necessários 60 segundos (10 rodadas) para que o elevador alcance o subsolo. O fosso do elevador (os PJs podem abrir a porta e escalar) possui 100 metros de profundidade. É necessário um teste de Escalar contra CD 10 para transitar em segurança. Não há câmeras ou segurança interna dentro do fosso.

Os PJs podem descer o fosso, encontrar a base, dizer "Eu sabia! Uma base da SOMBRA!" e chamar a cavalaria. Neste caso, a SOMBRA detectará a invasão e abandonará a base antes que a equipe de ataque seja reunida (se o mestre quiser ser especialmente maligno, pode armar armadilhas antes que os PJs saiam do local, ou acionar a autodestruição quando os agentes tiverem uma de suas melhores equipes de investigação no nível inferior).

O NÍVEL INFERIOR

Este é o nível inferior do complexo, uma base da SOMBRA de tamanho pequeno ou médio.

E OS SUPER-HERÓIS?

Se você estiver mestrando esta aventura para super-heróis e não agentes, faça as alterações a seguir.

- Aumente o NP de todas as armadilhas para 12.
- Dobre o número de agentes. Inclua um mutante Fogo-na-SOMBRA, Punho-na-SOMBRA ou Sombra-na-SOMBRA com todos os agentes defensores.
- Inclua um sensor por radar no elevador, para ajudar a detectar heróis invisíveis.
- Aumente a Resistência de todas as paredes para 15.
- Na central de comando, aumente os defensores para um mutante por PJ, mais dois esquadrões de seis. Se isto for insuficiente para desafiar os heróis, adicione um supervilão mercenário com o mesmo NP dos super-heróis.

ALARME E SEGURANÇA

Há câmeras no canto superior de cada parede, monitoradas na sala de segurança (3). Se o alarme não for acionado, então a cada rodada em que a equipe da AEGIS estiver no complexo, a equipe de segurança terá a chance de realizar um teste de Notar (bônus de perícia de +5 para o teste) contra uma CD igual a 1d20 mais a menor perícia Furtividade dos PJs. Se a equipe de segurança for bem-sucedida, o complexo soará o alarme. As câmeras podem ser desarmadas pelos mesmos métodos das câmeras do elevador, mas um novo teste será exigido a cada vez que os PJs caminharem 10 metros rumo ao fim do corredor.

Os agentes da SOMBRA usam armas energéticas e os equipamentos mais básicos. Quando ficam inconscientes, morrem, independente do tipo de dano da arma. Cada agente é tatuado com um código de barras, FC1993, seguido por seis dígitos alfanuméricos, e há um pequeno chip implantado no seu cerebelo: quando o agente morre, é marcado como "morto" no banco de dados da SOMBRA, e todos os seus registros são apagados.

ENERGIA

A base utiliza a energia elétrica da cidade, mas há um gerador sob o complexo, para caso os PJs desliguem a energia. Ele é acessível através de uma pequena portinhola na sala dos tanques de clonagem.

COMUNICAÇÕES

Como as comunicações por rádio dentro da base são bloqueadas, será impossível para os agentes entrar em contato com o mundo exterior pelos meios convencionais, enquanto estiverem no nível inferior do complexo. Contudo, há terminais de comunicações na sala de segurança (3) e na central de comando (12) que podem ser acessadas para alcançar o QG da AEGIS.

Se os PJs pedirem reforços, a agência enviará uma equipe de vigilância para monitorar a situação e tentará reunir uma equipe de ataque. Entretanto, suas outras forças estão comprometidas com outras operações, e os PJs devem fazer um reconhecimento do complexo de forma tão meticulosa quanto possível, recuando apenas em caso de oposição pesada.

1. ELEVADOR

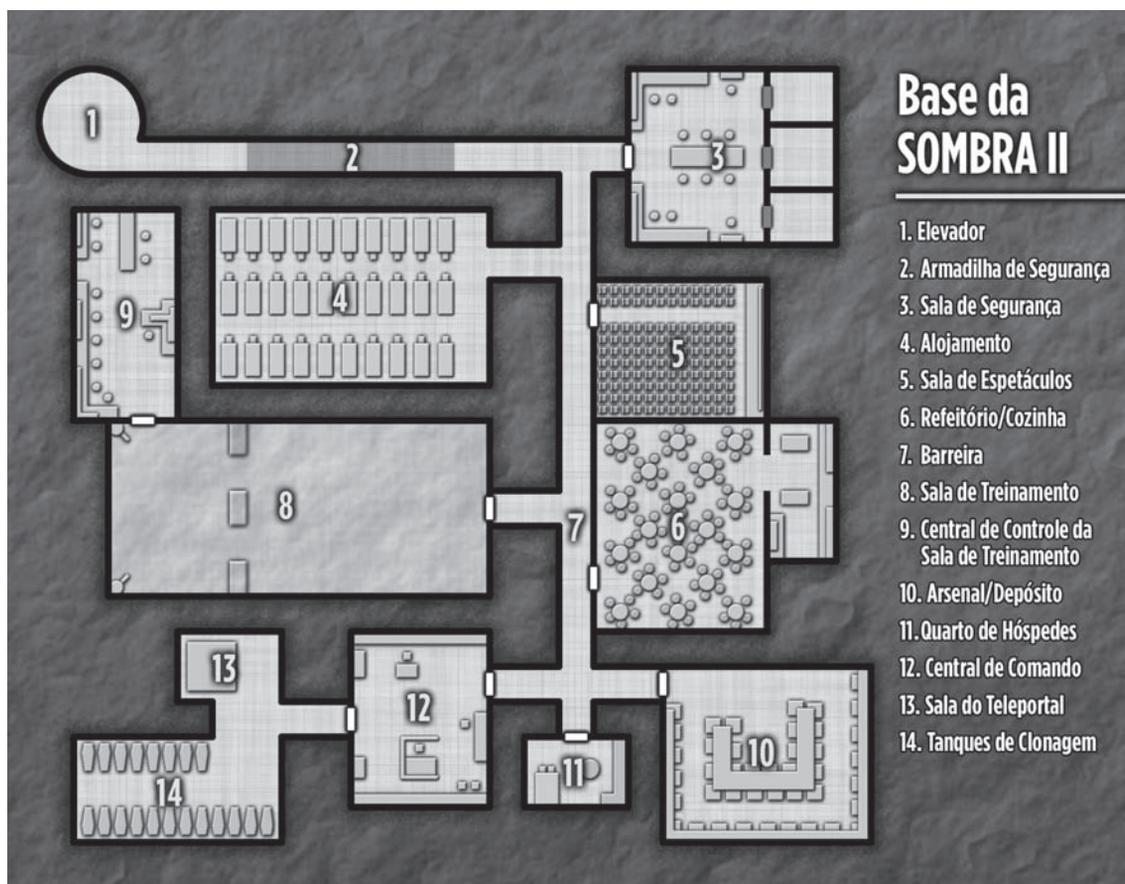
Este é o elevador que conduz para a base principal.

Se a base estiver em alerta, dois soldados da SOMBRA (veja o Capítulo 5) irão se deslocar para a posição 2. Eles são iscas para atrair as pessoas para a armadilha na sala 2.

2. ARMADILHA DE SEGURANÇA

Se a base estiver em alerta, e alguém entrar em combate corpo-a-corpo com os dois agentes — ou se duas pessoas entrarem na zona e a base estiver em alerta — então portas de aço surgirão de cada lado, e prenderão os intrusos. Um salvamento de Reflexo contra CD 16 é exigido para evitar a armadilha. Os agentes pegos nela serão alvejados por um campo de Raio 10 (elétrico) a cada rodada até que se libertem. As paredes são compostas de liga de titânio (Resistência 13). Desarmar uma das paredes acabará com a armadilha. Também há um painel em cada lado da armadilha, onde se pode desarmar a armadilha ao digitar o código correto (o que pode ser feito em uma rodada completa com um kit de eletrônica e um teste de Desarmar Dispositivo contra CD 16). Se o teste falhar, o painel ficará eletrificado (Raio 10 contra qualquer um que realize o teste).

Se não houver sinal de alerta, então um único soldado estará posicionado aqui. A menos que ele fique inconsciente antes de agir pela primeira vez, um alerta será transmitido.



Base da SOMBRA II

1. Elevador
2. Armadilha de Segurança
3. Sala de Segurança
4. Alojamento
5. Sala de Espetáculos
6. Refeitório/Cozinha
7. Barreira
8. Sala de Treinamento
9. Central de Controle da Sala de Treinamento
10. Arsenal/Depósito
11. Quarto de Hóspedes
12. Central de Comando
13. Sala do Teleportal
14. Tanques de Clonagem

já foi uma base maior, mas seus agentes foram transferidos para outros lugares.

Cada agente tem um baú onde mantém seus objetos pessoais. Dentro, há o equipamento básico do agente, uma roupa civil e um uniforme para o serviço de segurança da torre.

5. SALA DE ESPETÁCULOS

Este cinema possui 120 assentos. Os filmes exibidos são pérolas como *Lider sombrio*, *líder do mundo*, *Não há luz sem sombra*, *Minha irmandade especial* (como os clones podem contar uns com os outros, mas com mais ninguém) e *Clube da luta* (o filme verdadeiro, apresentado como a confirmação da decadência da sociedade).

6. REFEITÓRIO/COZINHA

Aqui é o local onde os agentes fazem suas refeições. Há aproximadamente 20 mesas com cinco cadei-

ras cada estão espalhadas pela sala. Há uma cozinha no fundo, onde as refeições são preparadas, com um congelador para guardar os alimentos.

7. BARREIRA

Quando o sinal de alarme é ativado, uma parede falsa desce nesta seção. Esta parede forma uma esquina que leva os intrusos à Sala de Treinamento. Um teste de Notar contra CD 18 (utilize o teste do primeiro herói que aparecer aqui, ou de qualquer um que procure algo ativamente na área) denunciará a parede falsa. Para tentativas de quebrá-la para passar ao outro lado, a Resistência da parede é 10.

8. SALA DE TREINAMENTO

Esta sala de treinamento possui piso de pedra e paredes de metal. Aqui os agentes aperfeiçoam suas habilidades de luta. Grandes blocos de concreto foram colocados no meio da sala. Assim que os heróis entram, a porta (Resistência 13) será fechada violentamente atrás deles, e os agentes vão surgir de seus esconderijos, atirando.

Há cinco agentes típicos e um agente avançado de combate posicionados na sala. Os blocos de concreto fornecem a eles cobertura (+4 em Defesa). Para piorar, há dois canhões pesados de defesa (ataque +5, **Raio 10**) posicionados em cantos opostos da sala, disparados por controle remoto pelos defensores na central de controle. Os agentes controladores podem disparar um tiro de canhão a cada rodada, ou gerar uma **Ilusão 10** de uma imagem holográfica de um agente da SOMBRA em qualquer lugar da sala, para confundir os PJs. Como alternativa, podem usar a imagem holográfica de um vilão flamejante que tenha a mesma descrição de Pira. Este é o holograma de Pira que foi visto nos incêndios criminosos.

3. SALA DE SEGURANÇA

Esta sala é um ninho de monitores e controles computadorizados. Dois agentes da SOMBRA estão postados aqui, sentados em cadeiras de couro, observando os monitores. Atrás dos monitores, há três pequenas celas com portas com um campo de força luminoso – as celas de detenção da SOMBRA.

Se o local estiver em alerta, então uma porta de segurança será fechada violentamente (novamente, uma liga de titânio com Resistência 13). Um agente típico e um agente avançado de combate (veja o **Capítulo 5**) estarão posicionados aqui. Assim que virem os PJs, gritarão “Para a SOMBRA!” e atacarão com suas armas energéticas. Se a base estiver em alerta, os protocolos de segurança serão transferidos para a Central de Comando (sala 12).

Com um teste de Computadores contra CD 12, os heróis podem obter uma planta do complexo (que, dentre outras coisas, revela a parede falsa na sala 7).

Há três celas de detenção (Resistência 17). Os campos de força podem ser desligados por um botão nos controles de segurança ou por um interruptor ao lado das celas. Elas estarão vazias – mas, se o mestre quiser colocar um prisioneiro na base para utilizá-lo em alguma trama futura, este é o lugar perfeito.

4. ALOJAMENTO

Este é o alojamento dos agentes. Trinta beliches estão alinhados em três fileiras de dez, com um baú sob cada beliche. A sala está desocupada (a menos que os PJs cheguem tarde da noite e a base não esteja em alerta).

Um exame cuidadoso na sala indica que apenas 25 beliches foram usados recentemente. Esta base está sendo preparada para mais agentes, ou

9. CENTRAL DE CONTROLE DA SALA DE TREINAMENTO

Esta é outra central de controle, que parece ter alta tecnologia. Dois agentes básicos da SOMBRA estão controlando as máquinas da Sala de Treinamento. Se os PJs entrarem, eles sacam pistolas e atacam.

10. ARSENAL/DEPÓSITO

Este é o depósito do quartel-general. Se o alarme for ativado, esta porta é selada magneticamente (Resistência 13, Desarmar Dispositivo contra CD 13). Em uma das paredes há uma prateleira de armas e armaduras corporais da SOMBRA e, no outro lado, há alimentos e outros equipamentos.

11. QUARTO DE HÓSPEDES

Este é um dormitório extremamente requintado, para convidados muito especiais (como o Líder Sombrio em suas visitas de inspeção). A menos que o mestre queira que a SOMBRA tenha um hóspede muito especial, este quarto está, por enquanto, desocupado.

12. CENTRAL DE COMANDO

Esta sala com vários monitores de computador e uma grande área central é utilizada por Bennett como seu escritório verdadeiro. Murais revestem as paredes, repletos de relatórios confundindo-se com fotos dos inimigos locais da SOMBRA (incluindo Gaglardi). Há também um mapa holográfico dos Estados Unidos, com Freedom City e outros alvos importantes da SOMBRA marcados com luz vermelha pulsante.

Este é o centro da base inteira, onde os defensores estarão prontos para resistir à ofensiva. Dois mutantes fogo-na-SOMBRA e um punho-na-SOMBRA lideram o ataque, acompanhados por um agente avançado de combate por PJ.

No final da sala há um grande computador central, um terminal de dados que está ligado à rede principal da SOMBRA. Quando a base entrar em alerta, seus canais de acesso serão cortados, mas Nifelheim irá monitorar sua segurança enquanto a base estiver nesta situação. Nifelheim também tomará o controle direto caso a SOMBRA pareça estar sendo ameaçada. Duas áreas privativas foram isoladas por Bennett: um pequeno escritório onde ele mantém seus arquivos pessoais (incluindo as provas de sua trama contra Gaglardi, assim como seus planos para a criação de supervilões impostores como Pira, para fraudar seguradoras) e seu quarto.

Os arquivos pessoais também contêm um memorando:

Para o Membro Júnior da Penumbra Bennett,

Você está autorizado a usar a força que julgar necessária para completar sua tarefa. O sigilo completo não é mais essencial para nossas operações em Freedom City. Faça deste conselheiro um exemplo. Jogue-o na SOMBRA.

O memorando é assinado por Hilda Reinholdt, Oficial Sênior da Penumbra, Líder das Operações em Freedom City. Isto sugerirá o envolvimento direto de Reinholdt em aventuras futuras, e dirá aos PJs que eles não atingiram a base principal da SOMBRA. Se você tiver outro líder em mente, substitua o nome de Reinholdt.

13. SALA DO TELEPORTAL

Nesta sala há uma mesa de controle e um campo de força enorme em formato de pirâmide (3 metros de altura e 5 metros de largura na base) envolvendo uma plataforma.

A mesa aciona um portal para a base da SOMBRA em Nifelheim. Bennett está nesta câmara. Quando os heróis chegarem, ele berrará "Já é tarde! A SOMBRA é eterna!". Se os PJs atacarem, ele será nocauteado. Metade de seu corpo ficará na parte interna do portal, e a outra metade cairá fora do campo de teleporte assim que o portal for ati-

vado — metade de Bennett é teleportada, e ele morrerá. Um resultado similar o aguarda se os controles forem atingidos por tiros (causando um defeito no funcionamento do portal). Caso contrário, ele escapa uma rodada após o encontro. Se os PJs tentarem evitar que ele entre no teleportal, o aparelho explode, sangue começa a jorrar do corpo de Bennett, e ele tem tempo de arfar "Não, eu não!" antes que o veneno que está inundando seu organismo o mate.

Em qualquer das hipóteses, os controles entram em curto, e a localização do alvo se torna insondável.

14. TANQUES DE CLONAGEM

Esta área está preenchida por vinte tanques metálicos em forma de sarcófago. Se os PJs entrarem nesta seção, os tanques irão se abrir, e dezesseis clones emergirão, cambaleantes, de seus tanques, e atacarão o intruso mais próximo. Os agentes estão nus, exceto pela gosma que cobre convenientemente as partes de seus corpos que não podem ser mostradas, de acordo com o Código de Ética dos quadrinhos. Eles não possuem armas, e tentarão agarrar espancar os heróis, agindo em grupo. Eles ainda estarão em choque devido ao processo de nascimento. Use as estatísticas dos soldados da SOMBRA, mas reduza suas Defesas para 10 e suas taxas de movimento para 20.

SE OS HERÓIS FALHAREM

Em algum momento da aventura, os heróis podem cair para um poder de fogo superior. Neste caso, os heróis são aprisionados com malhas metálicas grossas que envolvem seus corpos como mortalhas, deixando apenas suas cabeças livres. São jogados na Sala de Treinamento (8), onde ficam presos sobre os blocos de concreto. Independente de quanto estiverem machucados, todos acordarão na mesma hora. Bennett aparece via holograma e discursa:

"Eu poderia ter executado vocês. Provavelmente deveria fazer isso, mas qual é a graça? Um serviço bem feito não traz tanta satisfação. Quero que vocês experimentem o medo da SOMBRA antes de morrer. Acionei o dispositivo de autodestruição desta base. Em cinco minutos, a torre inteira será destruída, e vocês serão menos do que uma mancha, ou mesmo uma memória. A SOMBRA mudará suas atividades para outra base, e seus esforços não farão diferença alguma".

Neste ponto, surge um cronômetro com uma contagem regressiva, e os heróis têm cinco minutos (50 rodadas) para escapar ou desativar o dispositivo de autodestruição. Os PJs podem se desvencilhar das malhas com um teste de Arte da Fuga contra CD 18. O dispositivo de autodestruição está localizado na Central de Comando (sala 12), e é necessário um teste de Computadores contra CD 20 para desativá-lo. De qualquer forma, a base da SOMBRA já foi esvaziada.

Se o prédio for destruído (quer os PJs escapem, quer não), isto será algo importante. A explosão pode, dependendo da hora do ataque, matar centenas de pessoas que ocupavam escritórios nos outros andares, e que não tinham nenhuma relação com a SOMBRA.

Quando os PJs escaparem desta armadilha mortal, Bennett cairá em desgraça, mas não será destruído. Contudo, seus esforços para destruir Gaglardi ficarão em segundo plano, enquanto ele contabiliza suas perdas e começa a pensar em formas de recuperar seu império (e se vingar da AEGIS, claro).

DE VOLTA AO QG...

Com a ameaça de morte de Bennett contra Gaglardi resolvida, a vida retorna à relativa normalidade. Se não houver mortes ou danos significativos à propriedade, as coisas voltarão a seu normal. A renovação dos Charcos não está relacionada à SOMBRA, e continuará sendo uma controvérsia para a AEGIS e o Esquadrão STAR na cidade.

AVENTURAS FUTURAS

A grande virada desta aventura é a própria volta da SOMBRA, agindo abertamente em Freedom City. A agência possui uma grande base em algum lugar da cidade, comandada por Hilda Reinholdt. Uma investigação sobre seus antecedentes revelará que ela é uma antiga agente da AEGIS (veja o Capítulo 5 para mais detalhes).

Além disso:

- Ian pode xeretar nos arredores do QG da AEGIS, procurando por seus "amigos", e acabar entrando para a equipe como uma espécie de mascote.
- Se um PJ começou um caso com Patricia Gaglardi, ela pode querer continuá-lo, mesmo após a missão, dependendo do charme pessoal do PJ.
- Um PJ que tenha se mostrado particularmente competente pode receber uma oferta de Gaglardi para deixar a AEGIS e receber um alto salário trabalhando para a cidade.
- Se Bennett tiver escapado com vida, ele oferece uma recompensa de 10.000 dólares pela cabeça de cada agente da AEGIS na cidade.
- Os C dos Charcos (ou os C da Zona Sul que os financiam) começam a perseguir a AEGIS, atacando monumentos e casas de supostos agentes, na tentativa de mostrar quem é que manda no pedaço.
- Os arquivos de Mark Marcelli dão aos PJs a chance de investigar e desbaratar o tráfico de max local.

PRÊMIOS

Os PJs recebem um ponto de poder se solucionarem o caso sem que ninguém da família Gaglardi morra, e sem que ocorra algum dano material significativo. Recebem um segundo ponto de poder caso consigam chegar até a Central de Comando da base e confrontar Bennett (sem fugir da briga).



ÍNDICE

A

adestrador de animais.....	103
advogado maligno.....	108
AEGIS.....	45 a 60
<i>em Freedom City</i>	53
<i>efetivo</i>	52
<i>estrutura</i>	48
<i>história</i>	45
<i>operações</i>	56
<i>recursos</i>	49
agente da AEGIS, básico.....	52
agente da SOMBRA, avançado de combate.....	90
agente da SOMBRA, avançado de infiltração.....	90
agente da SOMBRA, típico.....	90
agente da UNÍSSONO.....	66
agente psíquico da AEGIS.....	54
agente da SOMBRA dormente.....	85
Al-Assad, Dr. Ibn.....	83
analista de defesa.....	103
armadura MAX.....	51
armadura super-MAX.....	51
armamentos da SOMBRA.....	86
armas curtas.....	16
armas de fogo dos quadrinhos.....	19
armas longas.....	17
armas pesadas.....	18
armas químicas.....	20
arquetipos de séries policiais.....	43 e 44
ás da aviação.....	103
Ashe, Dominic.....	77 e 80
assecla brutamontes.....	109
assento ejetor (adicional).....	23
avião de transporte militar.....	24

B

Baker, Dr. Winston.....	83
Bem-Relacionado (feito).....	11
Benefício (hierarquia) (feito).....	11
blindado de combate voador.....	24
Bonham, Stewart.....	53
botas a jato.....	22
burocrata do inferno.....	109

C

caça VSTOL dobrável.....	24
caixa de sobrecarga elétrica.....	87
caminhão furtivo.....	25
canhão de decombustão.....	42
canhão taser.....	41
cara-de-pau.....	104
carro de corrida especial.....	25
carro disfarçado.....	25
carro esportivo de espionagem.....	25

Cartel da Tirania, O.....	94
cientista louco.....	109
clones.....	77
código da AEGIS.....	57
colete MOLLE.....	22
comandante durão.....	30
comando brutamontes.....	31
computadorizado (adicional).....	23
comunicações (adicional).....	23
contador Geiger.....	22
cubo holográfico.....	22

D

Décimo Homem, o.....	77
Delacourt, "Sinistro" Jacques.....	76
DeMaurier, Damantha.....	54
desvantagens.....	13
detector psi.....	22
Diretório, O.....	75
disfarçado (feito de poder).....	12
disfarce (adicional).....	23
dispositivo de retorno.....	22
Distrito 23.....	40
divisões	
<i>da AEGIS</i>	48
<i>da UNÍSSONO</i>	61
dobrável.....	23
Dowd, Dominic.....	75
Dr. Pecado.....	76 e 94
drama com reféns.....	97
duque de ferro.....	109

E

embaralhador de rádio.....	22
engenheiro de combate.....	105
envenenado.....	23
equipamento da Subversão.....	87
equipamento.....	15 a 26
Equipe Cachorro Louco.....	42
Equipe Moedor.....	42
Equipe Serrote.....	42
especialista ambiental.....	105
especialista em artes marciais.....	32
especialista em comunicações.....	106
espião elegante.....	33
espião tecnológico.....	110
Esquadrão STAR.....	38 a 44
<i>efetivo</i>	42
<i>estrutura</i>	40
<i>história</i>	38
<i>recursos</i>	41
estados de alerta.....	60
executivo implacável.....	110
exige Montagem (falha).....	12
exige Tripulação (falha).....	12
explosivos.....	16

F

Fator Quatro.....	94
feiticeiro da Sociedade Thule.....	81
<i>femme fatale</i>	35
Filhos de Sobek, os.....	83
fogo-na-SOMBRA.....	92
Folkes, Franklin.....	77
fortão.....	106
franco-atirador.....	104
frases-código da AEGIS.....	59

G

Gaglardi, Ian.....	116
Gaglardi, Patricia.....	116
Gaglardi, Ray.....	116
Gêmeos.....	47
granadas.....	17
gritos de guerra da AEGIS.....	59
Guarda do Eclipse.....	83
guarda umbral da SOMBRA.....	91

H

Hades.....	94
Halo, o.....	83
Heinz, Rudolph.....	83
helicóptero dobrável.....	24
helicóptero furtivo.....	24
helicóptero militar furtivo.....	24
helicóptero teleguiado.....	25
Hellman, Holtz.....	73
holo-disfarce.....	22
hovercraft blindado.....	25

I

Iceberg, O.....	55 e 57
Imperador Flagelo.....	76
Investida da Meia-Noite.....	84
investigador de campo.....	29
Irmandade do Signo Amarelo.....	94

J

jet-ski de espionagem.....	25
Johnson, Chalcedony.....	67
Jones, Dr. Gemini.....	83
kits de perícia.....	21

L

Lady Lunar.....	94
lançador de gás sonífero.....	42
lança de combate.....	25
Líder Sombrio.....	74 e 75
Liga do Crime, A.....	94
limpador.....	111
lunático das demolições.....	111

M

Malador..... 94
 Mandíbula 43
 manto de camuflagem 22
 manto pessoal 22
 máquina de inteligência 87
 máquina de lavagem cerebral 87
 Marcelli, "Musculoso" Mark 118
 Máscara Rubra..... 77 e 82
 mecânico..... 107
 médico de campo..... 107
 mercenário durão 111
 mestre de espíões 36
 mestre do disfarce 107
 Mestre Mental 94
 missões 99
 motocicleta de combate 25
 motocicleta de espionagem..... 25
 motocicleta voadora 25
 movimento alternativo (aquático) 23
 movimento alternativo (vôo)..... 23
 movimento na neve (adicional) 23
 movimento *off road* (adicional) 23

N

Nacht-Krieger..... 76
 nerd de laboratório..... 108
 nicho de personagem 26 e 27
 ninja renegado 112
 nível de crise 101 e 102
 nomes de guerra/codínomes 113

O

olho-na-SOMBRA..... 91

P

pára-quadras..... 23
 Patriota, o..... 55
 Penumbra, a 76 e 77
 perícias 8 a 10
 pirâmide voadora dos filhos de Sobek 26
 planador de fuga origami 87
 plataforma voadora..... 25
 pneus infláveis 24
 policial do Esquadrão STAR 42
 portal-na-SOMBRA..... 92
 Príncipe Vultorr, o Cruel 77

Projeto Corpo de Ferro..... 55
 Projeto Górgona 55
 Projeto Mimir 85
 Projeto Olho Espião..... 54
 Psions, os 94
 punho-na-SOMBRA 91
 quartéis-generais da AEGIS..... 51 a 52
 base grande..... 51
 base militar..... 52
 QG satélite 51
 base secreta 52
 base pequena..... 51
 quartéis-generais da SOMBRA..... 87 a 89
 armadilha mortal..... 88
 célula grande..... 88
 célula média 88
 célula pequena 88
 quartéis-generais da UNÍSSONO..... 65
 quartel central 65
 commando militar móvel 65
 base secreta 65
 quartéis-generais..... 25
 quartel-general do Esquadrão STAR..... 42

R

Ragnarok..... 77 e 93
 ratos de academia 118
 Reinholdt, Hilda..... 75 e 77
 Rei-Terra..... 95
 reputação..... 14
 roda-na-SOMBRA..... 92

S

saltador (adicional)..... 24
 SEAL 107
 senhor do crime..... 112
 sinalizador 23
 Sociedade Thule..... 78 a 82
 SOMBRA..... 68 a 95
 em Freedom City..... 94
 efetivo 90
 estrutura..... 74
 história..... 74
 operações..... 84
 recursos..... 86
 sombra-na-SOMBRA..... 92
 Sorte (feito)..... 12

Sr. Infâmia 93
 Subversão 79

T

Talos 94
 Taurus 76, 94
 telefone calçado 23
 teste de desgaste..... 97
 teste de missão 97
 traje de vôo 23
 traje HAZMAT 23
 trajes de combate 51
 treinamento especial 10
 trenó de neve motorizado..... 25
 trocador de uniforme (adicional)..... 24

U

Una..... 95
 UNÍSSONO..... 61 a 67
 efetivo 66
 estrutura..... 63
 história..... 61
 recursos..... 64
 UNÍSSONO, comandos especiais da
 UNCORT..... 65
 UNICÓRNIO..... 65
 ÚNICOS..... 65
 UNÍSSONO, solo..... 66

V

van de combate..... 25
 van de vigilância e espionagem 25
 van reforçada 25
 vassoura 23
 veículos da AEGIS..... 50
 veículos da SOMBRA 86
 veículos, adicionais 23
 veículos, aéreos 24
 veículos, outros 25
 veículos, terrestres..... 25
 vilão refinado..... 112
 Volk, Dra. Doris 54

W

West, Mikos..... 67
 zangão de escuta..... 23
 zê-ninguém heróico 31

BIOGRAFIAS DOS COLABORADORES

SCOTT BENNIE, DESENVOLVIMENTO

Enquanto o resto do mundo acha que ele é só mais um escritor de jogos resmungão de meia-idade, Scott Bennie trabalha uma luta incansável em busca da verdade, justiça e do pagamento em dia das contas. Trabalhando em uma fortaleza secreta no coração do Fraser Valley, no Canadá, este bastião do processador de textos tem combatido as forças da escuridão por vinte e cinco anos. Suas outras contribuições para a luta contra o mal incluem *Testament*, para a Green Ronin, diversos suplementos para a Hero Games (incluindo o premiado *Villainy Amok*), *Old Empires*, para a TSR, e diversos jogos clássicos de computador, como *Castles*, *Lord of the Rings*, *Starfleet Academy*.

BEN ROBBINS, DESENVOLVIMENTO ADICIONAL

Muitas luas atrás, os pais de Ben lhe encorajaram a revisar e publicar um artigo para RPG em vez de trabalhar para conseguir seu diploma. Agora, ele gasta todo seu tempo escrevendo aventuras para Lame Mage Productions (www.lamemage.com), ou bolando dicas para mestres. Onde eles estavam com a cabeça?

STEVE KENSON, DESENVOLVIMENTO

Steve é o autor do premiado RPG *Mutantes & Malfeitores*, e do cenário *Freedom City*, assim como um fã de quadrinhos desde criancinha. Steve escreve RPG desde 1995, e já trabalhou em dúzias de produtos. Seu site é www.stevekenson.com. Steve mora em Merrimack, New Hampshire, com seu parceiro, Christopher Penczak.

JOANNA G. HURLEY, EDIÇÃO

Joanna G. Hurley é uma editora *freelancer* de Nova Jersey. Embora trabalhe atualmente para companhias como Green Ronin e Dark Quest Games, começou sua carreira editando a dissertação de sua tia, enquanto ainda estava no colégio. Mais tarde, em seu trabalho de engenheira, era freqüentemente chamada para escrever os documentos dos projetos. Desde 2004, Joanna combinou sua experiência com seu amor por jogos e assumiu o papel de editora *freelance*.

HAL MANGOLD, PROJETO GRÁFICO

Hal está envolvido com RPGs desde seus 9 anos de idade, e não demonstra sinais de parar tão cedo. Suas habilidades de design gráfico já foram aplicadas a mais de sessenta produtos de RPG, e ele já escreveu material para a Pinnacle Entertainment Group, White Wolf Publishing, Atlas Games, Twilight Creations e Green Ronin Publishing. Hal vive em Alexandria, Virginia.

JIM PINTO, DIREÇÃO DE ARTE

Jim Pinto nasceu sem iniciais maiúsculas. Diversas tentativas de transplante foram feitas, mas seu corpo rejeitou os doadores. Os médicos dizem que ele pode viver sem elas, como um apêndice. Ele vive em Long Beach, Califórnia, que, ironicamente, tem três letras maiúsculas.

ATTILA ADORJANY, ARTE

O quadrinista Attila Adorjány nasceu e vive no Canadá, mas passou muitos anos na Austrália, antes de voltar para cursar a OCAD. Desde 1995, trabalha como ilustrador, artista conceitual, designer gráfico e

escultor. Já trabalhou em todas as áreas das indústrias de publicação e entretenimento, desde revistas, gibis e RPGs até filmes, TV e videogames. Seus créditos incluem trabalhos para a revista *Dungeon*, a *Wizards of the Coast*, Image Comics, Udon Entertainment, White Wolf, Warner Bros, Miramax, Sony Entertainment, EA Games e BBDO. Seus projetos de quadrinhos futuros incluem *Breathe* e *The Night*. Attila colabora regularmente com seus amigos Tom Fowler, Eric Kim e Ramon Perez em um grupo chamado "The Hive" ("a Colméia"). O website de Attila é www.600poundgorilla.com.

STORN A. COOK, ARTE

Storn trabalhou como *freelancer* durante a faculdade, Columbus College of Art and Design, devido a um amor insano por RPGs, com os quais está envolvido desde 1978. Ele luta para ser um pouco melhor a cada dia, e continua trabalhando como *freelancer*, desejando ter seus desenhos em todos os RPGs de super-heróis (ou vilões) possíveis.

JEFF CARLISLE, ARTE

Jeff Carlisle projetou e ilustrou revistas, RPGs, jogos de cards e ambientes de entretenimento para clientes como Alderac Entertainment Group, COSI Studios, Green Ronin Publishing, LucasFilm, Ltd., Paizo Publishing, Presto Studios, The Scarefactory, Inc. e *Wizards of the Coast*. Seu trabalho apareceu nas revistas *Dragon*, *Dungeon/Polyhedron* e *Star Wars Gamer*, assim como nos card games *Warlord* e *Legend of the Five Rings* e nos RPGs *Star Wars: Power of the Jedi* e *Mutantes & Malfeitores*. Ele vive em Columbus, Ohio, com sua esposa e seu gato.

ANTHONY GRABSKI, ARTE

Anthony Grabski é um artista auto-didata que trabalha como ilustrador há mais de 10 anos. Ele já trabalhou para Alderac Entertainment, Z-man Games, Sabertooth Games e Fleer.

JONATHAN HUNT, ARTE

Jonathan Hunt nasceu em 30 de julho, 1966, em New Haven, CT. Ele gosta de desenhar coisas e costuma ficar acordado até (bem) tarde. Ninguém sabe direito o que ele faz quando fica sozinho no estúdio toda a noite, mas todo mundo tem medo de perguntar. Ele quer ser um artista quando crescer, para poder ficar brincando com seus crayons todo o dia. Jon publicou 11 livros infantis, com editoras como Houghton Mifflin e Simon & Schuster. Atualmente, além dos seus trabalhos com RPG, está publicando livros e revistas através do [red-eye-studio](http://red-eye-studio.com). Visite-o em www.huntillustration.com.

SCOTT JAMES, CAPISTA/ARTE

Scott formou-se na Northern Illinois University em 1995, e nunca se arrependeu. Começou como *freelancer* logo após a faculdade. Começou trabalhando para Battletech, Shadowrun e Earthdawn, da Fasa. Nessa época, começou a trabalhar também para a White Wolf e Pinnacle Entertainment Group. Então, começou a trabalhar para a AEG, e por um ano trabalhou fixo em todas as linhas da editora. Depois disso, fez design conceitual para a Hasbro, no filme *Pequenos Guerreiros*, com designs de personagens, e criou o visual para a série de animação *Action Man*. Continua como *freelancer*, trabalhando para uma multidão de empresas, além de lecionar arte na universidade.

JAKE PARKER, ARTE

Jake Parker abandonou o colégio para seguir uma carreira na indústria de animação, e agora trabalha como diretor de arte para a Reel FX Creative Studios. Ele vive em Dallas com sua esposa Alison e suas filhas Tate e Lucy. Seu tempo livre é gasto trabalhando em projetos como FLIGHT (www.flightcomics.com) e em seu site (www.agent44.com).

TONY PARKER, ARTE

Tony Parker é um artista que vive em Phoenix, Arizona. Ele trabalhou com ilustrações de RPG, álbuns, cards e capas de livros. Ele ainda adora dar abraços.

CRAIG TAILLIFER, ARTE

Nascido em 29 de novembro de 1968 em Ottawa, Canadá, Craig foi criado com uma dieta de lápis de cera, massa de modelar e quadrinhos. Uma exposição precoce a Tio Patinhas, Asterix, Turok e as obras de Edgar Rice Burroughs deixaram uma marca indelével na psique do jovem artista. Tropeçando em trabalho profissional muito cedo, Craig vive de desenhar há duas décadas. Atualmente, Craig trabalha em animação para TV e ilustração para RPGs, e publica de forma independente Wahoo Morris, através de sua companhia, Too Hip Gotta Go Graphics. Divide seu tempo entre trabalho e sua obsessão por quadrinhos, discos velhos e redes de dormir.

OPEN GAME LICENSE

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

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

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

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

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

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

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

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compa-

tibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc., Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document, Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2002, Green Ronin Publishing, LLC; Author Steve Kenson.

Advanced Player's Manual, Copyright 2005, Green Ronin Publishing, LLC; Author Skip Williams.

Silver Age Sentinels d20, Copyright 2002, Guardians of Order, Inc.; Authors Stephen Kenson, Mark C. Mackinnon, Jeff Mackintosh, Jesse Scoble.

Freedom City, Copyright 2003, Green Ronin Publishing, LLC; Author Steve Kenson.

Mutants & Masterminds, Second Edition, Copyright 2005, Green Ronin Publishing, LLC; Author Steve Kenson.

Freedom City, Second Edition, Copyright 2005, Green Ronin Publishing, LLC; Author Steve Kenson.

Agents of Freedom, Copyright 2007, Green Ronin Publishing, LLC; Author Scott Bennie.

A LIBERDADE PRECISA DE VOCÊ!

Há momentos em que os super-heróis simplesmente não estão disponíveis — e então você entra em ação. Você é a primeira linha de defesa contra traficantes, terroristas e supervilões. Afinal, você pode não ter super-poderes ou um uniforme colorido, mas isso nunca impediu-o de manter a salvo a cidade, a nação e o mundo.

Agentes da Liberdade detalha personagens e aventuras realistas para *Mutantes & Malfeitores*, trazendo sugestões de nível de poder para quatro estilos de jogo, regras para personagens agentes — incluindo novas perícias e feitos — e arquétipos de personagens agentes, como o espião elegante e o comando brutamontes. Também inclui novos equipamentos, de armas de fogo reais a engenhocas mirabolantes.

Agentes da Liberdade ainda apresenta três agências heróicas e uma agência maligna para uso em sua campanha.

Esquadrão STAR: os membros deste departamento da polícia de Freedom City recebem treinamento especial para prender criminosos super-poderosos... Que nunca estão dispostos a se entregar pacificamente!

AEGIS: a Agência de Elite Governamental para Intervenção e Supressão é o departamento do governo norte-americano encarregado de lidar com supervilões. Aprenda sobre sua história, sua estrutura, seu arsenal e, é claro, seus agentes de elite.

UNÍSSONO: a União das Nações para Inspeção e Supervisão de Seres e Operações Notáveis e Ocultos, ou UNÍSSONO, é a resposta das forças de paz da ONU às ameaças alienígenas e super-poderosas de nível mundial.

SOMBRA: nascida do Terceiro Reich, esta organização sinistra irá desafiar seus personagens jogadores de todas as maneiras possíveis. Das legiões de clones doutrinados ao misterioso Líder Sombrio, passando pelos membros secretos da Penumbra, a SOMBRA fornece material suficiente para uma campanha inteira!

Você pode usar as informações de *Agentes da Liberdade* para aprimorar seu jogo de super-heróis de *Mutantes & Malfeitores*, ou para começar uma nova campanha policial, militar ou de espionagem.

**Vista seu colete e carregue sua arma, agente.
Freedom City e o mundo precisam de você!**

Publicado sob autorização de:



www.greenronin.com

**M&M
SUPERLINK**



www.jamboeditora.com.br

14

