

RPG

GOIÂNIA RESTrita

GYNPUNK

*O que aconteceu no dia
13 de setembro de 1987?*

**Traga seus Dados, Ficha,
Contador Geiger, Petiscos,
Bebidas, Imaginação e sua
Gameplay (opcional)
Proibido trazer artefatos
radioativos.**

RPG Goiânia Restrita

GYNPUNK

O “acidente” radiológico

Rogério Pires de Queiroz Oliveira Filho



Goiânia, 13 de setembro de 1987.

O ar da noite era pesado e úmido, carregado com uma quietude anormal para a vibrante capital de Goiás. Goiânia era uma cidade em plena expansão, pulsando com a energia de seus jovens e a promessa de um futuro próspero, no entanto, sob a superfície dessa aparente normalidade, uma tragédia estava prestes a se desenrolar.

Na continuidade da noite, a alta umidade em conjunto com os longos dias quentes de setembro, acabou provocando uma alta incidência de raios, situação incomum nas madrugadas de setembro. Em cada raio, era possível observar um desenho no céu da capital goianiense. E em cada trovão, ouvia-se uma sinfonia sinistra que parecia contar o que estava por vir. A profecia era clara como os brilhos dos raios e perturbadora como os sons dos trovões.

A descoberta

Em um canto esquecido da cidade, entre os restos de um antigo hospital, dois sucateiros, Leônidas e Ivete, vasculhavam o lixo em busca de tesouros escondidos. Guiados apenas pela luz fraca de suas lanternas, eles tropeçaram em um objeto metálico enferrujado, parcialmente enterrado na terra.

O objeto era pesado e parecia valioso, apesar das marcas de desgaste e ferrugem. Pelo peso era certeza de um bom lucro, tudo que os amigos buscavam naquela madrugada chuvosa.

Curiosidade aguçada pela promessa de lucro, eles o desenterraram, sem saber que estavam prestes a desencadear uma maldição radioativa que mudaria para sempre o destino de Goiânia.

Ao tocarem na cápsula metálica, um raio azul prateado corta os céus em direção dos sucateiros. Leônidas conseguiu escapar ileso, mas Ivete foi atingida em cheio pelo raio, com o poder caótico da descarga atmosférica a cápsula que estava em sua posse acabou rompendo sua proteção e liberando o que guardava.

Foram despejados 19 gramas de cloreto de Césio 137.





CAESIUS

Alemanha, 1860.

Gustav e Robert eram professores em universidades parceiras na futura Alemanha, os dois, além de bons amigos, eram fascinados pelo tema do artigo que estavam desenvolvendo em conjunto.

Gustav Kirchhoff e Robert Bunsen já estavam conversando sobre espectrografia há algum tempo. Os conhecimentos em química analítica de Bunsen em conjunto com os conhecimentos de óptica de Kirchhoff pareciam almas gêmeas. Ambos conseguiam se complementar e suplementar sem divergências ou dificuldades. Era como se o destino tivesse os unido para algo grandioso. Destino esse que decidiu os unir numa noite regada a cerveja, batata e carne de porco.

Os dois foram convidados para uma festa na região de Durkheim, uma comemoração comum naqueles anos turbulentos de unificação, afinal, tudo era motivo de festa para quem não estava morto ou em batalha. A festa era uma boa desculpa para o primeiro encontro da dupla depois de tanto tempo.

Anos se passaram e depois de tantas cartas, finalmente poderiam discutir e testar todas as hipóteses escritas e pensadas sobre espectrografia.

Obs: Espectrografia é a técnica de análise de luz para determinar a composição química dos materiais.

Bad Durkheim, 1860.

Os professores tiveram uma recepção calorosa na estação de trem de Bad Durkheim, foram recebidos pelos alunos da universidade local que os tinham como ícones da Física e da Química. Bunsen chegando de Heidelberg e Kirchhoff chegando de Berlim.

Depois de algum tempo de conversa, os dois decidiram se encontrar já na festa, afinal, nenhum prussiano negaria uma bebida grátis.

A festa começou bem, muitos colegas de profissão e políticos se reuniram para mais uma comemoração enfadonha. Honrarias foram dadas, discursos foram feitos, mas nenhuma promessa ou previsão de quando a unificação realmente terminaria. Não era o lugar preferido para dois (nerds) professores de universidade. Para eles era preferível estar num laboratório do que num banquete com tantas pessoas e com a música tão alta. Horas se passaram e a apatia, cansaço e tédio já não estavam tão fáceis de esconder.

Os

amigos eram melhores no laboratório do que fora dele e com toda a sinceridade histórica, todos sabemos que nerds como os dois jamais teriam alegria em uma festa de unificação, principalmente em uma região tão gelada e com tão poucos recursos alimentícios como é a Alemanha. Comer batata e porco em todas as refeições era tão terrível quanto dois nerds tentando se enturmar em uma festa. Pelo menos era de graça. E tinha bolo.

Gustav havia aceitado o convite para a festa mais pela oportunidade de visitar o laboratório de Bunsen e conhecer a universidade de Heidelberg do que pela diversão de comer e beber de graça, como a universidade de Berlim ficava a quase meio dia dali, parecia uma boa desculpa para visitar o amigo que até pouco tempo só se falava por cartas.

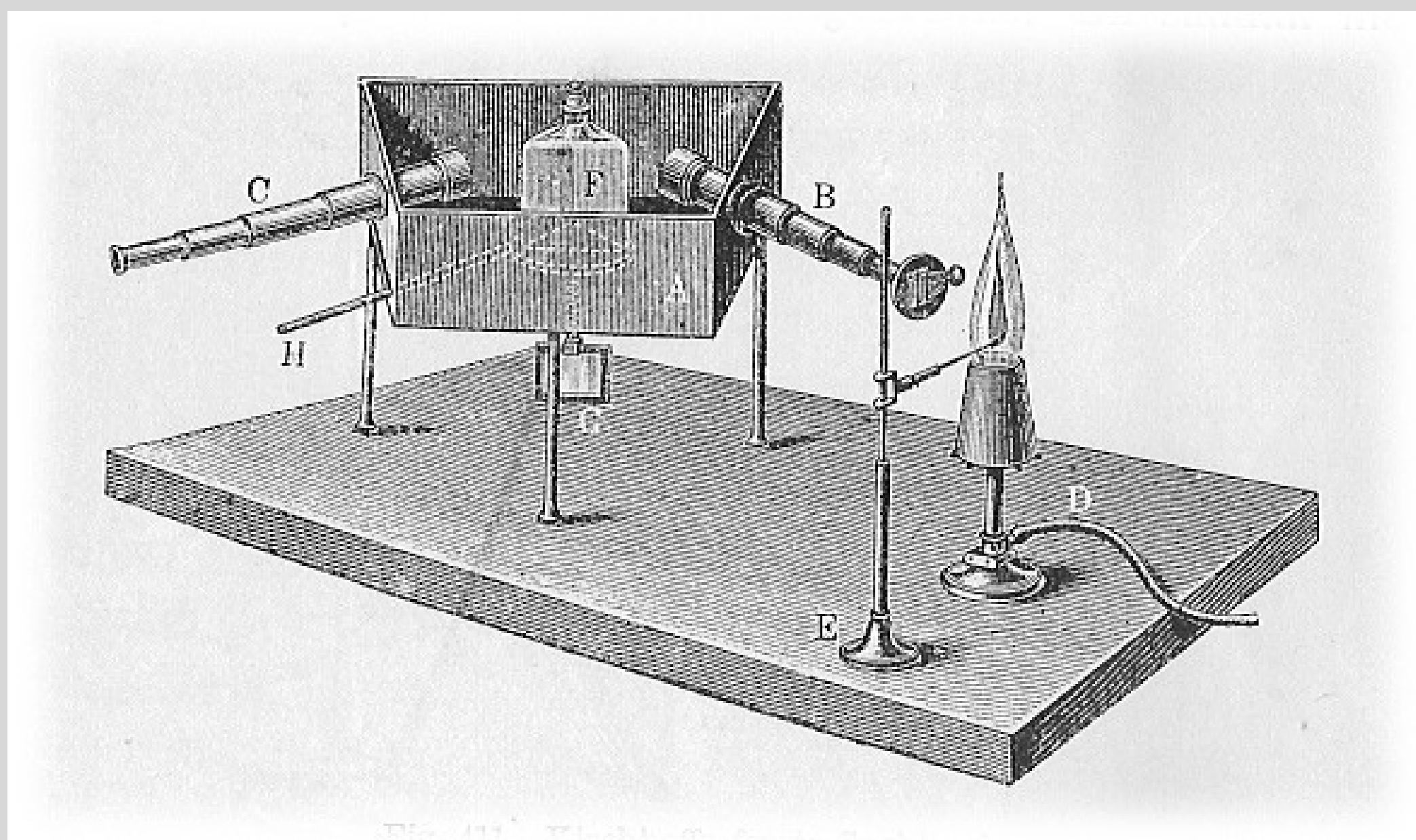
Bunsen pensava o mesmo que o amigo, já que andava travado nas pesquisas e no desenvolvimento do artigo, parecia uma boa desculpa para um encontro presencial em seu laboratório. Bunsen comenta com Kirchhoff que ainda há um trem para Heidelberg e que ele poderia ficar

no alojamento da universidade naquela noite. Kirchhoff prontamente aceita, estava cansado depois de tantas horas de viagem e já não tinha mais ânimo para a festa. Ambos queriam dar andamento à pesquisa no laboratório. Bunsen pede uma garrafa de água e se despede dos anfitriões. O trem parte às 11 horas da noite, em ponto.

Heidelberg, 1860.

Naquela manhã fria, poucas almas estavam perambulando nos corredores da universidade, na verdade, apenas duas. Gustav e Robert logo cedo já abriram o laboratório e partiram para testar a máquina que poderia mudar a carreira acadêmica não só deles, mas de todos os professores das áreas de química e física das duas universidades.

A análise espectral dos professores utilizava um equipamento chamado espectroscópio que era basicamente um prisma de refração que permitia separar as luzes em suas diferentes cores, revelando as linhas espectrais presentes na amostra. A primeira amostra escolhida foi a da cerveja que tomaram no café da manhã. Puderam comparar com os elementos que já esperavam com as cores obtidas. Apenas um aquecimento para o que estava por vir. Animados com o processo, Bunsen pede outra amostra e Kirchhoff o entrega a garrafa de água que havia recebido na festa da noite anterior.



Diferente do esperado, não obtiveram apenas as linhas do Hidrogênio e Oxigênio. Mas duas linhas azuladas brilhantes apareceram no equipamento. Até o momento, nenhum elemento tinha essa aparência.



- É com ou m céu azul. - Disse Kirchhoff.
- Caesius.
- O quê?
- Céu azul em latim.
- Césio. - Sugeriu Kirchhoff.
- Césio. - Consentiu Bunsen.

Os dois sabiam que estavam presenciando uma das descobertas que poderia mudar o

mundo,

mas não faziam ideia do impacto que o Césio teria na vida de mais de 700 mil habitantes da capital de Goiás pouco mais de 100 anos depois. Eles descobriram um novo elemento. E

depois desse dia, nenhum dos dois foi o mesmo.

Após anos de pesquisa e testes, o resultado não poderia ser melhor. Um novo elemento. Um novo equipamento confiável e funcional. Uma nova forma de análise química. Bunsen e

Kirchhoff não sabiam, mas o Césio os ligaria ao maior acidente radiológico do mundo.

Conférence générale des poids et mesures, 1967.

Em 1964, surgiu uma necessidade de medir o tempo com exatidão. Durante a décima segunda conferência geral de pesos e medidas, foi autorizado pelo comitê a utilização de frequência atômica para definir a unidade de tempo.

Apesar dos trabalhos com o átomo de césio já estarem em andamento e que a definição de frequência ter sido realizada na conferência anterior, nesta, o segundo ainda não estava em pauta para uma redefinição, uma vez que os trabalhos nesse campo foram considerados ainda em progresso.

Os trabalhos em questão baseavam-se na transição entre níveis hiperfinos de transição do estado padrão do átomo de césio 133, não perturbado por campos externos, que atingia uma frequência de 9 192 631 770 Hz. Então em 1967, na décima terceira conferência geral de pesos e medidos foi definido que 1 segundo era definido por 9.192.631.770 períodos de oscilação da radiação necessária para transição entre dois níveis do estado fundamental do átomo de césio 133. A razão da escolha do césio é devido a um conjunto de fatores, estes são:

- Ser um elemento com uma semelhança com o átomo de hidrogênio, no quesito de apresentar apenas um único elétron em sua camada de valência e isto faz com que seu espectro seja bastante simples.
- Seu estado padrão possui apenas dois níveis de estados hiperfinos.
- Na temperatura de trabalho usado nesses experimentos em questão, todos os átomos de césio se encontram em seu estado fundamental/padrão – o que facilita bastante.
- O decaimento entre dois estados é longo o bastante para que seja aplicável, considerando o tempo de observação necessário para validação.
- A frequência de transição se encontra na região de micro-ondas, que pode ser facilmente detectável mesmo com equipamentos antigos – como os usados na década de 1950 durante os estudos dessa definição.

O tempo.

Desde que Deus criou o homem a sua imagem e semelhança, a humanidade tem a necessidade de ter mais tempo. Desde o conhecimento da nossa finitude, trabalhamos dia após dia para nos distanciar do fim. A questão é que o tempo é imbatível. Nada vence o tempo. E talvez por isso não seja possível pra gente aceitar nosso destino.

Uma das maneiras de vencer o tempo é viajando por ele. Vivendo 100 anos e voltando pro seu início. Ou viajando pro futuro para descobrir curas para doenças do seu tempo. Ou até mesmo numa época em que já exista clonagem e transplante de mente. Muitos não questionam a escolha do Césio 133 para definir a unidade de tempo, o segundo. Mas aventureiros ou curiosos discordariam em todos os aspectos que foi apenas por isso.

Desde a descoberta do Césio 137 em 1941 por Margaret Melhase, milhares de cientistas tentam entender suas características e possibilidades. Após diversos testes, foi descoberto uma característica importantíssima para o tempo. A quantidade de energia gerada por poucas gramas de Césio 137 junto com sua frequência de vibração era capaz de abrir pequenos buracos de minhoca. A única limitação era de que cada lado do buraco necessitava das mesmas condições - ou pelo menos da mesma quantidade de Césio 137.

Então, numa ânsia por poder descobrir mais desses buracos, diversos estudos foram realizados. Até que em 1945, Margaret Melhase, em seu laboratório, com a mesma quantidade de Césio 137 que possuía em 1941, conseguiu abrir um buraco de minhoca que dava acesso a ela, em 1941.

A viagem no tempo havia sido descoberta. O tempo havia sido vencido.

O fim do tempo.

O Césio 137 é obtido como produto da reação da fissão nuclear de radionuclídeos pesados, como o Urânio 233, Urânio 235 e Plutônio 239.

Imagine que você é um velho político e quer viajar para uma outra época só para saber se vão

lembra de você no futuro, mas que para isso seria necessário uma quantidade exorbitante de Césio 137. O que você faria? Talvez desenvolver tecnologias para gerar Césio 137 ou

talvez só fazer o mais rápido e simples: uma bomba.

Urânio 233, Urânio 235 e Plutônio 239 são elementos utilizados em armas nucleares como as bombas atômicas de Hiroshima e Nagasaki. E encontrados após a explosão de um dos reatores da Usina Nuclear de Chernobyl em 1986. O mundo foi sabotado para que políticos e

bilionários pudessem brincar de viajar no tempo. O problema é que a matéria prima não é infinita como a ganância das grandes corporações. E isso acabou desaguando em um “acidente” em 1987, onde grandes empresários decidiram testar a possibilidade de utilizar uma pequena cidade num país emergente como cobaia para suas vontades.

TENEBRIS

Amiga.

Após o acidente, Ivete acorda sentindo uma enorme fraqueza e se vê coberta por um pó azul. Leônidas, que havia escapado sem nenhum arranhão, olha para Ivete com certo receio. Ivete está brilhando. Leônidas até tenta tocá-la, mas se sente nauseado e percebe que bolhas começam a nascer sempre que se aproxima.

Ivete se levanta com dificuldade.

- Mas que porra é essa, Leo?

Antes de obter uma resposta, os olhos de Ivete reviram.

O brilho começa a aumentar cada vez mais.

Leônidas começa a se distanciar.

- A....a....amiga?

O brilho começa a tomar uma face fantasmagórica, uma luz azul etérea começa a tomar conta de todo o corpo de Ivete. Leônidas sente uma euforia, como se tivesse presente numa demonstração divina. Ele tenta mais uma vez se aproximar de Ivete, mas dessa vez uma dor aguda toma conta de seu corpo, Leônidas vai perdendo os sentidos lentamente e enquanto vai desligando seu corpo vê um portal se abrindo no corpo de Ivete. Ao passo de que ele perdia cada sentido, Goiânia presenciava o início do maior acidente radiológico já visto.

CELG.

Era comum a falta de energia em algumas regiões da capital de Goiás. As reclamações variam, mas nunca cessam. E não tinha muito segredo, era chover que a energia desaparecia da casa de todos os clientes da companhia de energia.

Nessa noite, não foi diferente. Com a chuva veio a escuridão. Escuridão que não era plena, dava espaço para raios azul prateados. Mas não era o suficiente para que a população pudesse se dar por satisfeita. Raios tendem a subir ou cair em pontos de menor caminho entre a terra e a nuvem. Raros

são os casos que algo diferente disso aconteça. Por isso, os pontos mais altos são “vítimas” dessas descargas atmosféricas. Mas o que explicaria um raio cair num terreno baldio justamente num sucateiro? Destino? Azar? Acaso?

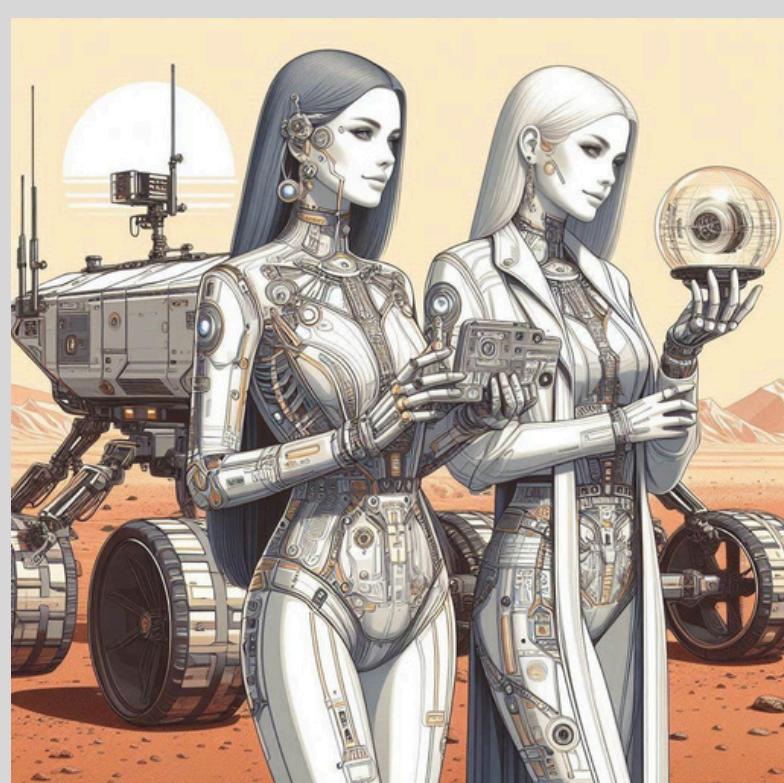
Os três. O fenômeno era raro, mas o brilho chamou a atenção de diversos curiosos.

Principalmente dos motoristas de caminhão de lixo, catadores de lixo, policiais, técnicos eletricistas da CELG e principalmente dos jornalistas.

O que era aquele brilho azul perto do centro da cidade? Se era coisa boa ou ruim, ninguém poderia imaginar, mas com certeza não era trabalho da CELG, porque a única coisa eficiente era a escuridão da cidade enquanto chovia e não um brilho tão intenso para iluminar a madrugada.

Astra Musk e Sky Bezos.

- Finalmente. Esse tempo também é nosso!
- Graças aos nossos bizos, chegamos no fim do nosso plano.
- Eu nunca duvidei do tatara Bezos, mas consumir Chernobyl foi um tanto que demais?
- Sim, foi demais! Adorei o que ele fez!
- É... demais.
- Mas e essa cidadezinha, o que faremos com ela?
- Olha, Astra, pensei bastante no meu curso de arquitetura em Marte e acho que seria possível melhorar bastante esse clima.
- Como?
- Um muro. Por toda a cidade. E caos.
- Caos?
- Sim, é fácil fazer com que todos concordem que o povo dessa cidade está condenado e a melhor maneira é isolando e brincando. *risos*
- Finalmente vamos testar nossa engenharia genética de verdade.
- O que acha de darmos uma olhadinha no nosso portal?
- Claro, vamos levar alguns amiguinhos.



QUE ROLEM OS DADOS!

Agradeço a todos que chegaram até aqui. Espero que tenham gostado da primeira parte da história do RPG Goiânia Restrita. Antes de iniciarmos a jogatina, algumas regras precisam ser definidas.

1. A interpretação é mais importante do que a Ficha;
2. A ficha é o ponto central do seu personagem;
3. A diversão é o ponto central da mesa.

Essa é a ficha que utilizaremos:

Nome			Idade	
		História		
foto do personagem				
Pontos de Vida		Pontos de Ação		Pontos de Medo
Classe de Armadura		Pontos de Energia		Pontos de Radiação
Atributos		Vantagens	Desvantagens	Habilidades
Força				
Agilidade				
Resistência				
Percepção				
Inteligência				
Sorte				
Carisma				
Itens				Cs-133
				Contador Geiger

Os personagens vão ter os seguintes atributos: **FARPISC(SPECIAL)** **Força:** Uma medida da força física e do poder muscular do seu personagem.

Personagens com alta Força provavelmente passaram muito tempo na academia no ensino médio. Personagens com baixa Força provavelmente eram espancados pelos personagens com alta Força. Testes de Força são usados quando personagens tentam derrubar portas, entortar as barras de sua cela de prisão e fazer outros feitos que requerem pura força muscular.

Agilidade: Agilidade mede a velocidade das reações de um personagem. Mais ou menos, Agilidade descreve quão rapidamente um impulso é recebido pelo cérebro, codificado na mensagem apropriada, viaja pelo Sistema Nervoso Central e chega ao braço do personagem, que se desvia apropriadamente antes que uma bala o acerte. Personagens com alta Agilidade são malabaristas e acrobatas. Personagens com baixa Agilidade dançam como se tivessem dois pés esquerdos. Testes de Agilidade são feitos quando seu personagem desvia de uma armadilha de dardo venenoso ou tenta tirar seu braço do esgoto antes que um rato mutante o morda.

Resistência: Resistência mede a constituição do corpo e a saúde geral. Personagens com alta Resistência têm grandes sistemas imunológicos, boa aptidão cardiovascular e podem superar os outros em corrida e natação. Personagens com alta Resistência podem nadar através do Canal da Mancha. Personagens com baixa Resistência podem se afogar na piscina infantil. Resistência é usada para determinar se tiros em rajada derrubam os personagens, ou até mesmo os deixam inconscientes. Testes de Resistência determinam coisas como se seu personagem pode segurar aquela corda sobre um desfiladeiro ou resistir à nuvem mortal de bactérias que o cientista renegado acabou de pulverizar em seu rosto.

Percepção: Percepção é a consciência do seu personagem e sua "esperteza de rua", às vezes chamada de instinto ou "sexto sentido". Personagens perceptivos notam detalhes instantaneamente, como cheiros, sons e visões que não se encaixam em um quadro "normal". Personagens perceptivos tendem a ser capazes de ler as reações de outra pessoa, e podem até perceber quando alguém está mentindo. Personagens altamente perceptivos são detetives particulares. Personagens com baixa Percepção andam em seu próprio mundinho. O uso principal desta estatística é determinar a distância máxima que seu personagem pode atirar uma arma de longo alcance de

forma eficaz. Quanto melhor a pontuação, mais longe você pode atirar com precisão. Uma alta Percepção é essencial para um franco-atirador. Testes de Percepção são usados quando há um pequeno detalhe que o personagem pode perceber, como o brilho da mira do atirador apontando para sua cabeça.

Inteligência: Inteligência é o poder de raciocínio superior de um personagem. Personagens com alta inteligência têm melhores memórias e são melhores em resolver problemas do que pessoas com baixa inteligência. Albert Einstein, Napoleão e Alexandre, o Grande, tinham alta inteligência. General Custer, Forrest Gump e o cara de "Sling Blade" não tinham. Testes de inteligência são feitos quando personagens estão tentando adivinhar uma senha ou determinar a sequência de cargas elétricas que percorrem o padrão no chão.

Sorte: Talvez a estatística mais ambígua, Sorte é tudo e nada. Personagens com uma alta quantidade de Sorte tendem a ter as coisas indo a seu favor, e personagens com uma baixa quantidade de Sorte sempre parecem estar debaixo do andaime justamente quando alguém deixa cair um tijolo. Testes de Sorte são feitos a critério do Mestre de Jogo; Testes de Sorte podem determinar se, quando seu personagem está sem munição e meio inconsciente no chão, ele acontece de encontrar aquela espingarda carregada, oculta e esquecida. **Carisma:** Carisma é o quanto fisicamente atraente seu personagem é, e quanto hábil ele é em saber exatamente o que dizer e fazer em situações sociais. Beleza, bem como graça e habilidade de liderança, contribuem para o Carisma. Um personagem carismático será o líder do grupo, e todos seguirão suas ordens. John F. Kennedy era carismático; Dan Quayle não era. Testes de Carisma são feitos quando um personagem está tentando passar por guardas ou tentar conquistar alguém em um bar.

Pontos de Vida: Quantidade de dano que você pode sofrer. Se chegar em 0 você morre. Todos possuem entre 1 e 39.

Pontos de Energia: Quantidade de habilidades que você pode utilizar. Se chegar em 0 você não poderá mais utilizar habilidades, a menos que utilize pontos de ação. Todos possuem entre 1 e 39.

Classe de Armadura: Capacidade de se defender/Dificuldade de atacar - CA = 2 + (Resistência + Agilidade + Percepção + Sorte)/4 (Máximo é 9).

Pontos de Ação: Todos começam com 5 e um acréscimo de +1 para cada 2 pontos de agilidade.

Pontos de Medo: 0 a 10 - Define o quanto sua mente está sã e você possui coragem para agir.

Pontos de Radiação: 0 a 20 mSv (milisiever) - A partir de 10 mSv o seu personagem

sofre 1 de dano por rodada.

Vida e Energia andam lado a lado. Vocês têm 40 pontos para distribuir nas duas, ou seja, Vida + Energia = 40. Sendo o mínimo 1 (não recomendado) e máximo de 39.

Os pontos para distribuição nos atributos são:

8, 7, 7, 6, 5, 4 e 2. A distribuição é livre!

Todos possuem o **Cs-133 e Contador Geiger**.

A pulsação do **Césio 133** é utilizado como referência para medir 1 segundo (9.192.631.770 períodos de oscilação da radiação necessária para transição entre dois níveis do estado fundamental do átomo de césio 133). E neste jogo ele também nos ajuda a manipular o tempo. Cada personagem possui 1 unidade de Cs-133 e sua função é recuperar todos os níveis de Vida, Energia, Medo, Radiação e Pontos de Ação para o valor inicial. E só pode ser utilizado 1 vez, seja em você, seja em um colega de equipe. Ele será bem útil. Principalmente quando precisarem (voltar no tempo) ressuscitar. Use com sabedoria!

Contador Geiger é um equipamento utilizado para medir radiação ionizante.

Você não precisa escolher vantagem, mas cada vantagem escolhida requer 1 desvantagem acompanhando. Desvantagens podem ser escolhidas sem ter uma vantagem escolhida. Máximo de 7 para cada.

Vantagens:

1. **Especialista em Explosivos:** Construa e utilize bombas com grande eficiência.
2. **Ciência Avançada:** Utilize dispositivos e técnicas inovadoras.
3. **Combate Corpo a Corpo Aprimorado:** Derrote seus inimigos com eficiência brutal.
4. **Habilidade de Sobrevivência:** Adapte-se a qualquer ambiente hostil.

5. **Carisma e Influência:** Inspire e convença os outros.
6. **Reflexos Aprimorados:** Reaja com rapidez e precisão.
7. **Visão Noturna:** Enxergue com clareza mesmo na escuridão.
8. **Cura Acelerada:** Recupere-se rapidamente de ferimentos.
9. **Hacking Avançado:** Infiltrar-se em sistemas eletrônicos.
10. **Domínio de Armas de Fogo:** Utilize armas de fogo com maestria.

Desvantagens:

1. **Vício em Substâncias:** Vício em estimulantes, analgésicos ou drogas psicotrópicas.
2. **Traço Obscuro:** Ganância, impulsividade, crueldade ou outro vício que te coloca em risco.
3. **Passado Sombrio:** Crimes, traição ou vítima de alguma injustiça.
4. **Inimigos Poderosos:** Indivíduos, organizações criminosas ou governos que querem te ver morto.
5. **Maldição ou Doença:** Maldição ou doença incurável como feitos debilitantes.
6. **Fobia:** Medo irracional de algo específico.
7. **Surdez:** Incapacidade de ouvir.
8. **Claustrofobia:** Medo de espaços fechados.
9. **Amnésia:** Perda parcial ou total da memória.
10. **Imprudência:** Agir sem pensar nas consequências.

As habilidades disponíveis são:

Pode escolher até 14.

Armas:

1. **Pistolas:** Domine o uso de pistolas sem combate próximo.
2. **Revólveres:** Utilize revólveres com precisão e potência.
3. **Submetralhadoras:** Varre seus inimigos com rajadas de balas.
4. **Rifles de Assalto:** Acerte seus alvos à distância com rifles de assalto.
5. **Escopeta:** Dê um golpe devastador com uma escopeta em curta distância.
6. **Armas Improvisadas:** Crie armas improvisadas com criatividade e eficiência.
7. **Armas Silenciosas:** Elimine seus inimigos com discrição usando armas silenciadas.
8. **Lança-Chamas:** Queime seus inimigos com um lança-chamas.
9. **Lança-Granadas:** Cause estragos sem arco com uma lança-granadas.

Combate:

10. **Combate Corpo a Corpo:** Lute com eficiência utilizando socos, chutes e golpes corpo a corpo.
11. **Armas Brancas:** Domine o uso de espadas, facas e outras armas brancas.
12. **Furtividade:** Mova-se furtivamente e ataque seus inimigos de surpresa.
13. **Sobrevivência:** Adapte-se a ambientes hostis e encontre recursos para sobreviver.
14. **Primeiros Socorros:** Cure ferimentos e salve vidas com seus conhecimentos médicos.
15. **Explosivos:** Construa e utilize bombas para causar grandes danos.
16. **Hackear:** Infiltrar-se em sistemas eletrônicos e obtenha informações valiosas.
17. **Armadilhas:** Crie armadilhas para eliminar seus inimigos.
18. **Negociação:** Convença seus oponentes a te ajudar ou a te dar o que você precisa.
19. **Intimidação:** Assuste seus inimigos e faça-os obedecer suas ordens.

Especialidades:

20. **Robótica:** Construa e repare robôs e máquinas.
21. **Eletrônica:** Conserte e modifique equipamentos eletrônicos.
22. **Medicina Avançada:** Realize cirurgias complexas e utilize medicamentos raros.
23. **Ciência da Computação:** Programe computadores e desenvolva softwares.
24. **Química:** Crie explosivos, venenos e medicamentos.
25. **Engenharia:** Projete e construa estruturas, armas e máquinas.
26. **Pilotagem:** Pilote veículos terrestres, aéreos e marítimos.
27. **Pista:** Rastreie seus inimigos e encontre o que você procura.

Habilidades Sociais:

28. **Liderança:** Inspire e motive seus aliados a alcançar a vitória.
29. **Carisma:** Encante as pessoas com sua personalidade e fala persuasiva.
30. **Enganação:** Menta e manipule seus inimigos para obter vantagem.
31. **Comércio:** Negocie bens e serviços com outros personagens.
32. **Diplomacia:** Resolva conflitos pacificamente através da negociação.
33. **Subterfúgio:** Espie seus inimigos e obtenha informações confidenciais.
34. **Intimidação:** Assuste seus inimigos e faça-os obedecer suas ordens.
35. **Performance:** Entretenha o público com música, dança ou outras performances.

36. **Sedução:** Atraia e manipule personagens usando seu charme e sensualidade.
37. **Jogo:** Jogue jogos de azar e ganhe dinheiro ou informações valiosas.

Especialidades Avançadas:

38. **Implantação Cibernética:** Instale e utilize implantes cibernéticos para aprimorar suas habilidades físicas e mentais.
39. **Mutação Genética:** Utilize biotecnologia para modificar seu corpo e ganhar novas habilidades.
40. **Criação de Animais:** Crie e treine animais para te auxiliar em combate ou em outras tarefas.
41. **Armas Experimentais:** Utilize armas protótipos e experimentais com efeitos únicos e poderosos.
42. **Pilotagem Avançada:** Pilote veículos futuristas como naves espaciais e mechas.
43. **Ciência Espacial:** Explore o espaço e desvende os segredos do universo.
44. **Criptografia:** Criptografe e decriptografe mensagens secretas.
45. **Arqueologia:** Descubra artefatos e segredos perdidos de civilizações antigas.
46. **Psicanálise:** Compreenda a mente humana e manipule as emoções dos outros.
47. **Alquimia:** Crie poções e elixires com efeitos mágicos.

Perícias Únicas:

48. **Perícia em Demolição:** Detone explosivos com precisão e cause o máximo de dano.
49. **Pilotagem de Veículos Blindados:** Dirija tanques, carros blindados e outros veículos de combate.
50. **Habilidades Ninja:** Mova-se com agilidade, utilize técnicas de assassinato e domine o uso de shurikens e kunais.
51. **Perícia em Armadilhas:** Crie armadilhas complexas e mortais para eliminar seus inimigos.
52. **Viagem no Tempo:** Viaje no tempo através de portais ou máquinas do tempo.

Modo de Jogo:

Utilizaremos dados de 6 lados para todas as ações (d6).

Atacar: 2d6 - se o resultado for maior que o CA do inimigo, você acerta o ataque.

Cada personagem possui 2 ações por rodada.

Pode andar e atacar, atacar e andar, só andar e só atacar.

Tipos de Dano:**Corpo a corpo e Curta distância**

Custo: 1 Ponto de Energia por ataque.

Média Distância

Custo: 2 Pontos de Energia por ataque.

Longa Distância

Custo: 3 Pontos de Energia por ataque.

Bombas

Custo: 4 Pontos de Energia por bomba.

Armas do Jogo:**Corpo a corpo**

Faca - 2 de dano no primeiro acerto e 1 em cada acerto subsequente. (Máximo de 3 acertos)

Soco inglês - 2 de dano no primeiro acerto e 1 em cada acerto subsequente. (Máximo de 3 acertos)

Curta distância

Cano curto - 4 de dano, mas se estiver em média distância 2 de dano em área. (Exige 1 ação para recarregar).

Revolver - 1 de dano em cada tiro. (Pode utilizar até 3 revólveres).

Espada - 2 de dano por espada. (Pode utilizar até 2 espadas).

Machado - 4 de dano. (Consumo toda a ação de ataque).

Média Distância

Pistola - 2 de dano. (Máximo de 2 tiros).

Submetralhadora - 1 de dano em cada tiro. (Máximo de 5 tiros).

Longa Distância

Rifle de precisão - 6 de dano.

Bombas

Bomba caseira - 1 de dano em área.

Granada - 3 de dano em área.

Molotov - 1 de dano por rodada em área.