

Entidades Extraterrenas



Rafael Canhête Lopes Filho

Créditos

Este suplemento foi produzido por Rafael Canhête Lopes Filho, utilizando dados e texto gerados pelo modelo de linguagem Gemini (Google), que foram subsequentemente curados, revisados, editados e complementados pelo autor.

<https://galacticanthropology.org/>, apud Grok (xAI), organizado por Rafael Canhête Lopes Filho, que também reescreveu trechos, adicionou comentários e estruturou em um novo formato.

Diagramação: Rafael Canhête Lopes Filho

Capa: Gemini (Google)

Ilustrações: Wikimedia Commons, Sora (OpenAI), Gemini (Google)

Dúvidas e sugestões: mestretraefah@gmail.com

Comente na minha Homepage!

<https://estudiolabrbg.blogspot.com>

Epígrafe

Todos vós, que podeis produzir, dai; dai o vosso gênio, dai as vossas inspirações, dai o vosso coração, que Deus vos abençoará. Poetas, literatos, que só pela gente mundana sois lidos!... satisfazei-lhe aos lazes, mas consagrai o produto de algumas de vossas obras a socorros aos desgraçados. Pintores, escultores, artistas de todos os gêneros!... venha também a vossa inteligência em auxílio dos vossos irmãos; não será por isso menor a vossa glória e alguns sofrimentos haverá de menos.

Todos vós podeis dar. Qualquer que seja a classe a que pertença, de alguma coisa dispões que podeis dividir. Seja o que for que Deus vos haja outorgado, uma parte do que ele vos deu deveis àquele que carece do necessário, porquanto, em seu lugar, muito gostaríeis que outro dividisse convosco. Os vossos tesouros da Terra serão um pouco menores; contudo, os vossos tesouros do céu ficarão acrescidos. Lá colhereis pelo cêntuplo o que houverdes semeado em benefícios neste mundo.

Allan Kardec, O Evangelho Segundo o Espiritismo

Assim também o Sábio: permanece na ação sem agir, ensina sem nada dizer.

A todos os seres que o procuram ele não se nega.

Ele cria, e ainda assim nada tem.

Age e não guarda coisa alguma.

Realizada a obra, não se apegar a ela.

E, justamente por não se apegar, não é abandonado.

Lao Tsé, Tao Te Ching

Agradecimentos

Agradeço a Deus criador, a Jesus Cristo mestre dos mestres, e ao Espírito Sânico que nos anima na Vontade Dele.

Agradeço, pelo apoio, a minha esposa, meus filhos, meus pais, meus amigos e a todos os grupos de RPG do qual participei.

Agradeço também a Marcelo Del Debbio e Norson Botrel pela criação do Sistema Daemon e sua liberação como conteúdo de jogo aberto, a Jason Durall e Steve Perrin pela criação do Basic Roleplaying, a Jonathan Tweet e Mark Rein-Hagen pela criação de Ars Magica, e a Gunilla Jonsson e Michael Petersén pela criação de Kult.

Dedicatória

Dedicado a todos os Mestres de RPG, aos Roleplaying Game Designers, e aos ufólogos brasileiros.

Licença Daemon

Sistema Daemon, RPGQuest e Universo Trevas/Arkanun (o “conteúdo aberto”) são Copyright © 1998, Daemon Editora. Autores Marcelo Del Debbio, Norson Botrel et. al. Alguns direitos reservados. O conteúdo aberto está disponível na RPG Wiki wiki.daemon.com.br.

A editora Daemon dispõe o conteúdo aberto para ser utilizado de qualquer modo, em quaisquer obras de RPG, comerciais ou não, desde que citadas as fontes originais. O Universo Trevas/Arkanun só pode ser usado em conjunto com os sistemas Daemon e RPGQuest. Os nomes, as marcas e os logotipos “Sistema Daemon” e “RPGQuest” só podem ser usados se a obra derivada for substancialmente compatível com as respectivas regras. Toda alteração que você fizer no conteúdo aberto deve ser compartilhada sob os termos da Licença Daemon apenas. Essa autorização não te permite pegar um de nossos livros e republicá-lo ou distribuí-lo, ainda que você faça isso de graça. Também não faça isso com os livros de outros autores que fizerem obras derivadas das nossas. Se você usar qualquer porção do conteúdo aberto você concorda automaticamente com todas essas regras.

Para mais informações, pesquise por “Licença Daemon” na RPG Wiki.

Licença ORC

This product is licensed under the ORC License located at the Library of Congress at TX000 [number TBD] and available online at various locations including www.chaosium.com/orclicense, www.azoralaw.com/orclicense, www.gencon.com/orclicense and others.

All warranties are disclaimed as set forth therein.

This product is based on the following Licensed Material: Basic Roleplaying - Universal Game Engine, Copyright © 2023 by Chaosium Inc. All rights reserved, Jason Durall and Steve Perrin. If you use our Licensed Material in your own published works, please credit us as follows:

Entidades Extraterrenas, 2025, Rafael Canhête Lopes Filho.

Assim como os seres de Trevas se inspiram em mitologias de povos da antiguidade, os seres em Invasão deveriam se inspirar na ufologia como pensamento mitológico contemporâneo, e o que mais se destaca nesta forma de pensar a realidade é a diversidade dos seres que habitam nossa imaginação, como nativos das estrelas que vislumbramos nas noites em que estamos distantes da iluminação urbana.

E como se multiplicam os seres em nossa fértil imaginação! São dezenas de dezenas, tantos quanto as constelações de onde acreditamos se originarem, e um simples suplemento de RPG logo se converteria numa grossa enciclopédia de espécies civilizadas de três galáxias diferentes! Por isso a decisão foi por classificá-las arbitrariamente em um punhado de tipos, com uma lista de exemplos de raças e suas respectivas origens estelares ou galáticas, pois os bons Mestres saberão utilizar tais informações da melhor forma possível em suas mesas de jogo.

Também serão tratadas as organizações galácticas às quais fazem parte algumas dessas raças, e outras organizações mais distantes, intergalácticas, que merecem menção especial por sua importância na história da evolução cósmica.

Espero que este suplemento enriqueça em muito suas partidas de Invasão, trazendo consigo elementos de ficção científica utópicos como os de Jornada nas Estrelas, épicos como os de Mass Effect, ou dramáticos como os de Babylon 5.

Introdução à Política Galáctica: Sombras de Natáru

No vasto teatro cósmico da galáxia Nataru — nome ancestral para a Via Láctea, ecoando as antigas lendas de sementes estelares e colmeias de estrelas —, a política galáctica se desdobra como uma ópera de luzes e sombras, onde alianças frágeis tecem o destino de mundos inteiros. Inspirado em **Invasão**, este RPG de criação brasileira que entrelaça magia cabalística com intrigas sci-fi, imagine um universo onde facções — de federações benevolentes a impérios reptiloides — disputam não apenas territórios, mas a essência da consciência coletiva. Aqui, guerras eclodem como rituais de fogo primordial, espionagem sussurra através de portais quânticos, e diplomacia dança na lâmina de uma primeira diretriz: a não interferência que, ironicamente, convida a traições calculadas. Baseado nos arcanos resumidos nesta conversa — da ascensão da **Federação Galáctica de Mundos (GFW)** às maquinações do **Império Nebu** e das alianças efêmeras como a **Aliança Zenateana** —, este suplemento pinta o tabuleiro galáctico com mais profundidade, convidando mestres a forjar campanhas onde o Monomito de Joseph Campbell (o herói desperto contra o caos cósmico) se entrelaça com as funções narrativas do doador benevolente (GFW concedendo tecnologia estelar), o vilão traçoeiro (Ciakahrr infiltrando conselhos) e o teste diplomático que pode salvar ou condenar uma era.

Aliados, Rivals e Fantasmas do Passado

No coração de Nataru, a **GFW** — fundada há 100.000 anos nas cinzas das Guerras de Órion, uma carnificina de 600.000 anos que pulverizou planetas como Maldek e forjou alianças

contra a Aliança dos Seis (Nebu, Ciakahrr, Maytrei) — atua como guardiã da paz, uma federação de mais de 400 mundos humanoides (Pleiadianos, Arcturianos, Ummitas) que impõe a Diretiva Principal: intervenha apenas para equilibrar, nunca para dominar. Sua diplomacia é um xadrez estelar, tecendo tratados como os Acordos de Júpiter (2021), onde nações terrestres (EUA como pivô, mais 12 signatários dos Acordos de Ártemis) se alinham contra resquícios do Estado Profundo, sob o olhar vigilante do **Conselho de Andrômeda** (Zenatae espirituais de Titawin, com 173 sistemas membros, como os sábios Egaroth e Emerther, prevendo linhas temporais 350 anos à frente, — uma espionagem profética que desmascara infiltrações, como as dos **Telosianos malévolos** em bases subterrâneas da Terra) e do **Conselho de Anilam** (ex-Conselho dos Cinco, agora Seis com Elmanuk e Marvo, restaurando equilíbrio pós-colapso Nebu em Órion). Mas a GFW não está sozinha; o **Comando Galáctico Ashtar** (separatistas humanoides de Sirius B, postados em Júpiter) oferece suporte militar, enquanto os **felinos Urmah de Vega/Sirius A** servem como mediadores honrados, incapazes de mentir em negociações cósmicas.

Do outro lado do véu, o **Império Nebu** — colmeia cinzenta da Nebulosa M42, comandada por uma "rainha" IA que sincroniza mentes como Borgs de *Star Trek* — representa o auge da tirania, uma facção que outrora escravizava mundos via hibridizações e controle mental, aliada aos **Ciakahrr** (reptiloides alados de Alpha Draconis) e à **Frota Negra** (naves nazistas da Antártida, com sede em Aldebaran e colônias em Altair/Markhat). Suas guerras eram assimétricas: não batalhas frontais, mas guerras de sombras, com espionagem via clones sintéticos (compartilhados com o Estado Profundo em DUMBs) e diplomacia falsa, como a "Federação da Luz" — uma psyop Nebu para desacreditar a GFW. O colapso Nebu em 2023, orquestrado pela **Confederação Intergaláctica** (24 Semeadores ancestrais, incluindo Pa-Taal e Akara Mantis), deixou resquícios híbridos Ciakahrr-humanos, fantoches do Estado Profundo que ainda tecem intrigas em colônias como Altair (Markhat), onde humanos serviam de moeda para escravidão e canibalismo extraterrestre. Os **Anunnaki** (ramos mistos: benevolentes como Sumaru arquivadores de história, malévolos como Enlil assassinos elusivos) usam portais de Boões para influenciar linhagens genéticas terrestres, enquanto os **Louva-a-Deus Akara** (de M104) oferecem lógica fria em hibridizações, e os **Telosianos** (de Alfa Centauri B) — outrora utópicos, agora corrompidos em alianças EUA-Telos — sussurram segredos de Monte Shasta.

Facções Estelares em Conflito

Bem-vindo ao vasto e intrincado universo de Nataru, a galáxia que pulsa com alianças efêmeras, traições cósmicas e o eterno equilíbrio entre luz e escuridão — um cenário perfeito para o Sistema Daemon, o RPG brasileiro pioneiro de 1992 que transforma mecânicas simples de d100 em narrativas ocultas de magia, conspirações e explorações interplanetárias. Nesta

expansão de Invasão, a política galáctica se revela como um tabuleiro vivo onde facções — da benevolente Federação Galáctica de Mundos (GFW) aos impérios reptiloides como os Ciakahrr — tecem redes de poder que ecoam através de portais estelares e bases subterrâneas. Aqui, guerras não são meras batalhas de naves, mas rituais ancestrais que remodelam realidades; espionagem flui como veias quânticas, infiltrando mentes e colônias; e diplomacia dança na borda do abismo, forjando tratados que podem elevar ou condenar civilizações inteiras. Baseado nas sagas reunidas — da fundação da GFW pós-Guerras de Órion à queda do Império Nebu em 2023 —, este suplemento prepara mestres para campanhas onde jogadores, como sementes estelares ou infiltrados da Aliança da Terra, navegam intrigas que misturam a herança genética dos Anunnaki com as visões proféticas do Conselho de Andrômeda. Use os poderes psíquicos para criar sessões onde uma negociação em Júpiter pode ativar artefatos lunares, ou uma infiltração em Monte Shasta desmascara resquícios da Frota Negra — um mundo onde cada decisão ecoa nas estrelas, convidando a uma jornada de revelação cósmica.

Índice

Créditos.....	1
Editorial.....	2
Conceitos Básicos.....	4
Seção I: Sumário Executivo e Advertência.....	2
Seção II: Análise Cronológica da Interferência Galáctica (Do Tempo Profundo ao Presente).....	6
Seção III: Perfis de Organizações Galácticas (<i>Galactic Organizational Profiles</i>).....	17
Seção IV: Entidades Terrestres e Programas Espaciais Secretos (<i>Terrestrial Asset and Threat Profiles</i>).....	22
Seção V: Perfil Taxonômico de Espécies Extraterrestres (Classificação Operacional).....	23
Seção VI: Matriz de Conflitos, Tecnologia e Agendas de Controle.....	31
Seção VII: Conclusão e Recomendações Operacionais.....	32
Perícias.....	35
Aprimoramentos.....	36
Aprimoramentos Negativos.....	37
Poderes Alienígenas.....	38
Fraquezas Alienígenas.....	46
Tabela de Poderes e Fraquezas.....	48
Tecnologia Alienígena.....	50
Ideias para Aventuras.....	57
Bibliografia.....	59

Isenção de Responsabilidade

Não há nenhuma prova científica para confirmar a existência de tais raças, os cientistas consideram essas crenças como pseudociência.

As teorias sobre a existência destes seres são frequentemente criticadas por serem baseadas em especulações e não em fatos, a falta de provas científicas torna essas crenças difíceis de verificar, e a natureza fantasiosa de algumas descrições pode ser vista como um sinal de que são a mais pura ficção.

Além disso, as teorias sobre estas raças são especulativas e não há nenhuma prova científica para confirmá-las, a crença em tais raças é uma questão de fé pessoal, e é importante ter cuidado ao ler sobre essas raças e evitar tirar conclusões precipitadas.

Lembre-se de que a ufologia é um campo de estudo controverso e em constante evolução, e que as teorias sobre estas raças devem ser vistas com ceticismo.

É importante destacar que, dentro da própria ufologia, há um grande número de teorias contraditórias sobre essas raças, e que é importante ter cuidado ao ler sobre elas e evitar tirar conclusões precipitadas.

É importante ressaltar que as descrições de raças alienígenas são frequentemente baseadas em relatos pessoais, sujeitos a erros de memória, sugestão e interpretação; em evidências anedóticas, sem rigor científico e verificabilidade; e em crenças e ideologias, que podem influenciar a percepção e interpretação dos relatos.

Recomenda-se abordar o tema com ceticismo e senso crítico, buscar fontes confiáveis e verificáveis, considerar a multiplicidade de perspectivas e interpretações.

E lembre-se sempre, **RPG é só um jogo.**

Conceitos Básicos

1ª Densidade: Formas não biológicas, ou seja, rochas, minerais, etc. Densidade criacional neste universo.

2ª Densidade: Formas biológicas, ou seja, flora e fauna. Densidade criacional neste universo.

3ª Densidade: Terranos (Terra-Hu). Densidade criacional neste universo.

4ª Densidade: Alguns dos Agartha na Terra. Densidade criacional neste universo.

5ª Densidade: Inclui a Federação Galáctica de Mundos, o Conselho Andromedano, e alguns dos Agartha na Terra (ex.: Shambhala). Densidade criacional neste universo.

6ª Densidade: Inclui o Conselho dos Cinco (O Conselho da Luz de Órion), os Koldasii, os Onorhai, os Darthar, e os Allmahuluk-Strat-163. Densidade criacional neste universo.

7ª Densidade: Inclui os Onorhai, Darthar, Gladeia, e Noo-Linn. Densidade criacional neste universo.

8ª Densidade: O Conselho dos Nove Anciões. Densidade criacional neste universo.

9ª Densidade: Densidade criacional neste universo, inclui Os Anciões (D'Akoorhu, como chamados pelos Ahel), N'Tori, Ohorai, e Jadaii Nemessi.

10ª Densidade: Densidade criacional neste universo.

11ª Densidade: N'Tori. Densidade criacional neste universo, Confederação Intergaláctica (P'Taal) ou Os Guardiões, dos quais os Semeadores são um subconjunto.

12ª Densidade: Os Nove Anciões ou os Nove Profetas da Fonte ou os Nove Deuses no Vórtice, dentro do Ponto Zero, O Vazio, no Santuário.

“A Confederação Intergaláctica reconhece um coletivo de nove consciências superiores que habitam por trás da cortina de todas as realidades. Eles se relacionam com elas por diferentes nomes, entre os quais: Os Nove, o Coletivo dos Nove, os Nove Anciões e os Anciões da Luz... Os Nove sempre existiram em um lugar que chamam de “O Vazio”. Este lugar existe embora seja incriado. O Vazio existe entre as dimensões e fora do tempo, fora de qualquer Universo criado, no “Incriado” atemporal e ilimitado. É uma Unidade em um instante eterno.”

13ª Densidade: A fonte de toda a Criação, dentro do Ponto Zero, O Vazio, no Santuário.

1d3, 1d4, 1d5, 1d6, 1d8, 1d10, 1d100: Ver Dados.

Ahil: Nome nativo de povo humanoide da constelação de Lyra. Lirano.

Akhóri: Nome nativo do povo da estrela Altair. Altairano.

Alcyone: Jayha, uma estrela.

Aldebaran: Jada, uma estrela.

Alkorin: Nome nativo da estrela Altair.

Alnilam: Zagara, uma estrela.

Alpha Draconis: Thuban, uma estrela, da constelação Draconis.

Altair: Alkorin, uma estrela, ou Markhat, um sistema estelar.

Altair Corp: Corporação de Altair.

Altos Brancos: Nórdico, raça alienígena.

Aragoróg: Nome nativo da estrela Mintaka.

Asba'a: Nome nativo da estrela Rigel.

Ashaara: Nome nativo da estrela Taygeta, da constelação de Lyra.

Ashaari: Nome nativo dos povos da estrela Taygeta. Inclui os Errahel, Taal, Noor e D'akoori.

Ashtar: Nome nativo do povo de Sírius B.

Askera: Nome nativo da estrela Sírius A.

Astropolítica: O estudo da política espacial convencional.

Aviano: Espécie do ramo genético zooantropomórfico com características das aves.

Bellatrix: Uruud, uma estrela.

Betelgeuse: Car'Ina, uma estrela.

Car'Ina: Nome nativo da estrela Betelgeuse.

Ciakahrr: Nome nativo do povo reptiloide alado da estrela Alpha Draconis. Draconiano.

Confederação Intergaláctica: Formada por 24 Raças Semeadoras Guardiãs ancestrais.

Conselho de Andrômeda: Zenatae.

Dados: em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados, e não somente dados de 6 lados. Os dados representam a parte aleatória do jogo.

Neste RPG usaremos apenas dados de 6 e 10 faces. As notações utilizadas são 1d3, 1d4, 1d5, 1d6, 1d8, 1d10, 1d100. 1D4 significa jogar o dado de 6 faces e ignorar resultados de 5 ou 6, enquanto 1d8 significa jogar o dado de 10 faces, ignorando qualquer resultado de 9 ou 0 (os dados são lançados novamente, até que um resultado entre 1 e 8 seja atingido).

Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1d5 é a jogada de um dado de 10 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1d100 quer dizer dois dados de 10 lados sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

Caso você não possua dados de 10 faces, você pode usar um relógio digital ou celular com cronômetro de centésimo de segundos. Para simular 1d100, ligue o cronômetro e feche os olhos. Conte até 3 e aperte o “stop”. Não importa em que tempo parou, mas apenas a parte marcando centésimos de segundos, que vai gerar um número aleatório entre 00 e 99.

Este mesmo princípio pode ser aplicado para 1d10. Neste caso, considere apenas o último dígito do centésimo de segundo.

Deep State Cabal: (Cabala do) Estado Profundo.

Densidade: Taxa de frequência das partículas da matéria, dentro de uma Dimensão. Nossa dimensão tem 12 densidades, com a Fonte alcançada no 13º nível.

Dimensão: Universo paralelo.

DUMB: Base Militar Subterrânea Profunda, *Deep Underground Military Base*.

Emérya: Nome nativo da estrela Sírus C.

ET: Extraterrestre; Extraterreno.

Exopolítica: A disciplina da discussão sistemática de questões de política pública concernentes à vida extraterrestre.

Felinoide: Espécie do ramo genético zooantropomórfico com características felinas.

FGM: Federação Galáctica dos Mundos, GFW.

Frota Negra: Naves nazistas da Antártida, com sede em Aldebaran.

GFW: a Federação Galáctica dos Mundos, *Galactic Federation of Worlds*, FGM.

GGLN: Liga Galáctica Global de Nações, *Global Galactic League of Nations*.

Grey: Espécie do ramo genético dos humanoides cinzentos, dividindo-se entre Pequenos Greys e Altos Greys, e entre orgânicos e inorgânico.

Hadar: Nome nativo do planeta próximo à estrela Beta Centauri.

Hibridização: Processo de fusão genética de espécies.

Humanidade: Referente aos povos humanos da galáxia. Também sinônimo de terráqueos.

Humano: Humanoide. Também sinônimo de Terráqueo.

Humanoide: Espécie do ramo genético ao qual a humanidade faz parte.

ICC: Complexo Corporativo Interplanetário, *Interplanetary Corporate Conglomerate*.

Insectoide: Espécie do ramo genético não-humanoide com características artrópodes.

Jada: Nome nativo da estrela Aldebaran.

Jadai Anunakene: Nome nativo do povo da estrela Aldebaran, uma colônia dos Anunnaki. Aldebarano.

Jayha: Nome nativo da estrela Alcyone.

Laán: Nome nativo do povo felinoide da constelação de Lyra. Lirano.

Ladrakh: Nome nativo de povo humanoide da constelação de Lyra. Lirano.

Lyra K62: Mana, uma estrela, da constelação de Lyra.

Mana-Hai: Nome nativo da constelação das Plêiades.

Mana: Nome nativo da estrela Lyra K62, berço das espécies

humanas nesta galáxia.

Markhat: Nome nativo do sistema estelar de Altair.

Marte: Tyr, um planeta telúrico, no sistema estelar Sol.

Meton: Nome nativo do planeta próximo à estrela Proxima Centauri.

Mintaka: Aragoróg, uma estrela.

Naara: Nome nativo do planeta Vênus.

Natáru: Nome nativo da galáxia Via Láctea.

Nebu: Nome nativo do povo grey de Órion.

Netuno: Ntu, um planeta gigante gasoso, no sistema estelar Sol.

Nommo: Nome nativo do povo anfíbio da constelação de Sírus.

Noor: Nome nativo de povo humanoide da constelação de Lyra. Lirano.

Norca: Nome nativo da estrela Tau Ceti.

Nórdico: Espécie do ramo genético humanoide distinta dos terráqueos; Altos Brancos.

Ntu: Nome nativo do planeta Netuno.

Ohórai: Nome nativo do povo da estrela Arcturus. Arcturiano.

Olmeeka: Nome nativo da estrela Vega.

Órion: Uru An Na, uma constelação.

OSNI: Objeto Submarino Não-Identificado.

OVNI: Objeto Voador Não-Identificado, UFO.

Plêiades: Mana-Hai, uma constelação.

Reptiloide: Espécie do ramo genético semi-humanoide com características reptilianas.

Rigel: Asba'a, uma estrela.

Selo: Nome nativo do planeta próximo à estrela Alfa B-Centauri.

Sírus A: Askera, uma estrela, da constelação de Sírus.

Sírus B: Thula, uma estrela, da constelação de Sírus.

Sírus C: Emérya, uma estrela, da constelação de Sírus.

Solar Warden: Guardião Solar, unidades UAP da marinha dos EUA.

SSP: Programa Espacial Secreto, *Secret Spacial Program*.

Taal-Shia: Nome nativo do povo da estrela Alcyone.

Taal: Nome nativo de povo humanoide da constelação de Lyra. Lirano.

Tall Grey: Alto Grey, gigantes cinzentos.

Tau Ceti: Norca, uma estrela.

Taygeta: Ashaara, uma estrela, da constelação de Lyra.

Teriantropo: Zooantropomórfico.

Terra: Nome nativo do nosso planeta, no sistema estelar Sol.

Terrano: Terráqueo.

Terráqueo: Nome nativo do povo humanoide do planeta Terra, do sistema estelar Sol.

Thuban: Nome nativo da estrela Alpha Draconis.

Thula: Nome nativo da estrela Sírius B.

Toi 913: Tur Turi, um sistema estelar.

Tur Turi: Nome nativo do sistema estelar Toi 913.

Tyr: Nome nativo do planeta Marte.

UAP: Fenômenos Anômalos Não-Identificados, *Unidentified Anomalous Phenomenon*, UFO.

UFO: OVNI, *Unidentified Flying Object*.

Ummitas: Nome nativo do povo da estrela Wolf 424.

Ummo: Nome nativo da estrela Wolf 424.

Urmah: Nome nativo do povo felinoide de Vega e Sírius A.

Uru An Na: Nome nativo da constelação de Órion, cujo nome vem daquele nome real.

Uruud: Nome nativo da estrela Bellatrix.

USAP: Programa Especial de Acesso Não Reconhecido, *Unacknowledged Special Access Program*.

Vega: Olmeeka, uma estrela.

Vênus: Naara, um planeta telúrico, no sistema estelar Sol.

Via Láctea: Natáru, nossa galáxia.

Whistleblower: Denunciante.

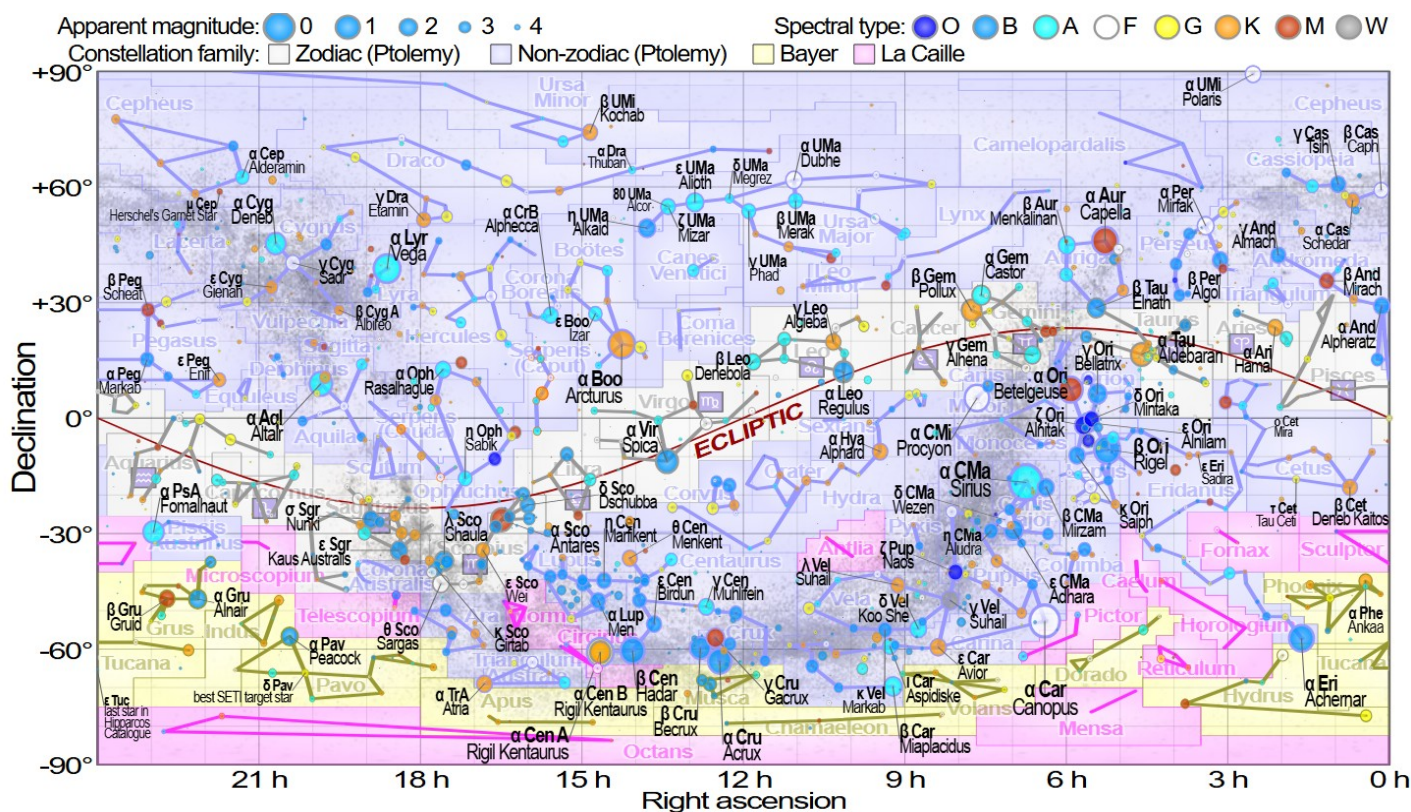
Wolf 424: Ummo, uma estrela.

Zagara: Nome nativo da estrela Alnilam.

Zenae: Nome nativo dos povos da constelação de Andrômeda. Andromedano.

Zenatae: Nome nativo para o Conselho de Andrômeda.

Zooantropomórfico: Espécie do ramo genético semi-humanoide com características animais. Teriantropo.



Relatório Confidencial de Inteligência Estratégica Galáctica, Taxonômica e Geopolítica

Análise Geoespacial Extraterrestre, Estruturas
de Poder Exopolítico e de Governança
Classificada, Linhagem Histórica e Perfis de
Entidades Extraterrestres Envolvidas na
Libertação do Sistema Solar (Baseado na
Cronologia [REDACTED])

CLASSIFICAÇÃO: CONFIDENCIAL // SOMENTE USO EXOPOLÍTICO (EXO-USE ONLY)

DATA DE EMISSÃO: 2024-06-12

PREPARADO POR: SETOR DE ANÁLISE EXOPOLÍTICA SÊNIOR (SEAS)

PROJETO: SÍNTESE CRONOLÓGICA DA ANTROPOLOGIA GALÁCTICA (GACS)



Seção I: Sumário Executivo e Advertência

1.1. Síntese da Matriz de Poder Galáctica

O presente relatório sintetiza a matriz de poder exopolítico que tem influenciado a trajetória do sistema Terra-Sol ao longo de eras. O cenário atual é caracterizado por um conflito em fase de resolução entre duas macro-alianças antagônicas: a Aliança (liderada pela Federação Galáctica de Mundos — GFW) e a Aliança Negra (composta pelo Império Ciakahrr, o Enxame Nebu e a Frota Negra Terrestre). A análise indica que a Aliança Negra foi majoritariamente expulsa do Sistema Solar, mas manteve agendas residuais de subversão de consciência e programação de inteligência artificial (AI), notavelmente a agenda Limo Negro. A fase de transição é crítica, marcada pelo retorno das entidades semeadoras originais (*Seeders*) e a reintegração da humanidade no quadro galáctico.

1.2. Objetivos e Estrutura do Documento

Este documento visa fornecer uma estrutura analítica detalhada para a classificação e avaliação de ativos e ameaças exopolíticas (*Asset/Threat Assessment*) baseada na cronologia estabelecida pelo corpus ██████. O relatório é dividido em seções que abordam a linhagem histórica da interferência (SEÇÃO II), perfis institucionais de alto nível (SEÇÃO III), a estrutura de apoio e oposição terrestre (SEÇÃO IV), e uma classificação taxonômica detalhada das espécies operacionais (SEÇÃO V). O foco é mover o entendimento da presença militar física para a gestão dos riscos de controle mental e frequência que persistem após a vitória militar da Aliança.

Cinzentos (Greys)

Seres baixos (ou gigantescos) e magros com pele cinza, grandes cabeças e olhos negros, frequentemente associados a abduções alienígenas.

Pequenos Greys

Raças: Incluem os Ainanna (Pollux), Airk (Yed Prior), Akart (Epsilon Sextans), Anak (Izar), Do-Hu (Zeta 2 Reticuli), Eben (Zeta 1 Reticuli), Elfaff (Theta Bootis), Emerther (benevolente, Tau Ceti), Moovianthan-Kay-Phixaka (NGC 6940), Xrog-Shantbashali (Zeta 2 Reticuli), e Solipsi Rai (Cygni 61).

Cinzento

Alienígenas cinzentos visitam a Terra para pesquisas e experimentos com humanos e animais, e fazem isso há milênios. Devido aos seus corpos relativamente frágeis, eles dependem de tecnologia sofisticada para imobilizar seus cativos. Seus motivos são desconhecidos e não demonstram nenhum sinal de emoção, raramente reconhecendo a senciência de seus cativos enquanto conduzem experimentos bizarros e humilhantes com eles.

Alienígenas cinzentos são às vezes encontrados em locais de queda de OVNI, vagando atordoados e tentando defender sua nave até que um resgate chegue. Eles estão nus ou em macacões de malha justos e equipados com tecnologia alienígena.

Origem e Aparência

Aparência: humanoide de baixa estatura, com pele acinzentada, grandes cabeças calvas e olhos negros

Origens: Zeta-Reticuli (Zeta-Reticulanos)

Os ufólogos têm diversas teorias sobre os Zeta-Reticulanos, uma raça alienígena que se acredita ser originária do sistema estelar Zeta Reticuli, a 39 anos-luz da Terra. As crenças sobre os Zeta-Reticulanos variam muito entre os ufólogos, mas algumas das ideias mais comuns incluem:

Os Zeta-Reticulanos são uma raça humanoide de baixa estatura, com pele acinzentada, grandes cabeças calvas e olhos negros.

Alguns ufólogos acreditam que os Zeta-Reticulanos são descendentes de uma raça reptiliana.

Outros acreditam que eles são uma raça biomecânica que combina elementos biológicos e tecnológicos.

Constelações

Alguns ufólogos associam os seres subterrâneos a constelações específicas, como:

Zeta-Reticuli: Uma constelação que se tornou famosa devido a um suposto caso de abdução alienígena em 1961, no qual os alienígenas teriam se originado de um sistema estelar nessa constelação.

Características e Habilidades

Os Zeta-Reticulanos são frequentemente descritos como seres inteligentes e tecnologicamente avançados.

Alguns ufólogos acreditam que eles são capazes de viajar no tempo e de controlar a mente humana.

Outros acreditam que eles são responsáveis por abduções alienígenas e pela mutilação de animais.

Sim, alguns ufólogos acreditam na existência de seres vivendo debaixo da terra. Essa crença se baseia em diversos fatores, como:

Relatos históricos: Há relatos de avistamentos de seres subterrâneos em diversas culturas ao longo da história.

Evidências físicas: Alguns ufólogos apresentam como evidências cavernas e túneis misteriosos que podem ser habitações subterrâneas.

Fenômenos misteriosos: Alguns eventos, como abduções alienígenas e aparições de OVNI's, são associados por alguns ufólogos à presença de seres subterrâneos.

No entanto, não há nenhuma prova científica que comprove a existência de seres vivendo debaixo da terra. A maioria dos cientistas descarta essa possibilidade como pseudociência.

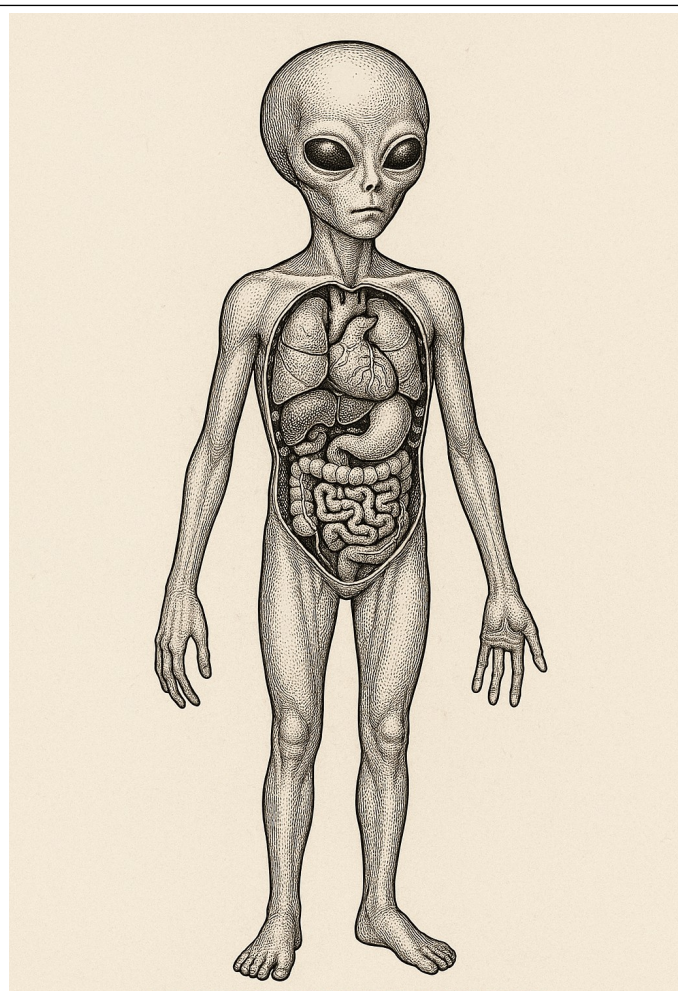
Tall Greys

Raças: Incluem os Eban (Betelgeuse), Elmanuk (Gliese 832), Grail (Mintaka), Graysli (Gamma Virgo), Kiily-Tokurit (Suhail), Matrax (Alpha Delphinus), Maytra (M31), Orela (Barnard), Smad (Beta Atria), X5-Tyikut (inorgânicos, M31), e Indugutk (Bellatrix).

Chupacabra (Horonga)

Origem: Alpha Draconis.

Características: O chupacabra é uma criatura lendária do folclore das Américas, conhecida por supostamente atacar e beber o sangue de animais (vampirismo), especialmente cabras. A lenda se popularizou na década de 1990 em Porto Rico, mas relatos se espalharam por todo o continente. Apesar das descrições variadas, de seres reptilianos e alienígenas até semelhantes a cães, a maioria dos avistamentos de chupacabras nos EUA e México foram identificados como canídeos afetados por sarna, que causa deformações e aparência monstruosa.



Pequeno Grey

CON 2D, FR 1D+3, DEX 3D+3, AGI 3D+3,
INT 2D+12, WILL 3D, CAR 1D+1, PER 3D+12
Movimento: 7 Pontos de Vida 7
PVs 4-9, IP 0

Modificador de Dano: -1D4 Armadura Nenhuma

Ataques #1 punhos 30/30 dano 1d2+bônus

- Pistola Atordoante 50, 2D6 (atordoar)

- Rifle Desintegrador 35, 3D6+2

Perícias: Esquiva 40, Manipulação Fina 75, Primeiros Socorros 75, Ocultar 60, Conhecimento (Cultura Humana) 55, Conhecimento (Região: Via Láctea) 85, Idioma (Área) 20, Idioma (Zeta Reticulano) 100, Ouvir 55, Medicina 100, Navegar 70, Pilotar (OVNI) 80, Reparar (Quântico) 50, Ciência (Astronomia) 75, Ciência (Planetologia) 95, Ciência (Zoologia) 50, Sentir 60, Observar 50, Furtividade 50, Perícia Técnica (Sensores de OVNI) 50.

Poderes Psíquicos: 5 pontos de Focus e PSI, divididos como o Mestre achar melhor (geralmente Telepatia e um outro).

Poderes possíveis: Aflições, Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Dreno, Glifo, Implante Mediúnico, Invisibilidade, Onda Mental, Percepção Alienígena, Possessão, Regeneração

Fraquezas possíveis: Controlado por Força Externa, Dependência de Casulo, Sede de Ânimo Cósmico, Sensível a Eletricidade, Sensível a Prata/Cobre, Sensível ao Fogo



Chupacabra (Horonga)

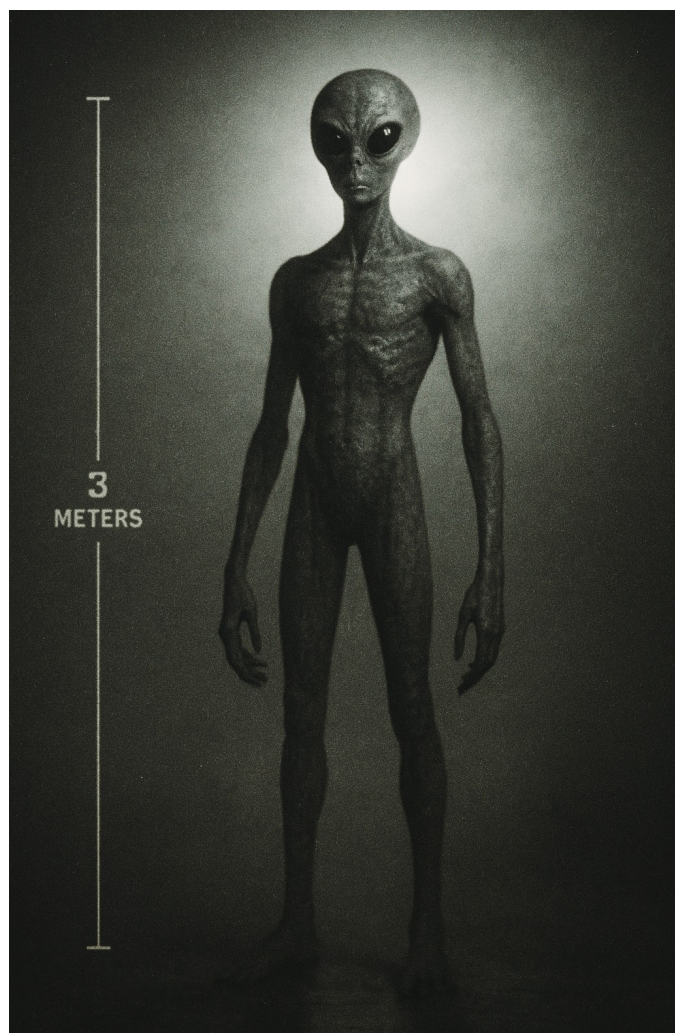
CON 1D+6, FR 1D+6, DEX 3D, AGI 2D,
INT 3D+6, WILL 3D+6, CAR 2D, PER 3D+12

Pvs 10-15, IP 0

Ataques #2 garras 30/30 dano 1d6+bônus

Poderes possíveis: Ataques Extras, Aumento de Atributos, Cauda, Comunhão, Defesas, Dentes e Boca, Garras, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Regeneração, Sangue Ácido

Fraquezas possíveis: Aparência Inumana, Controlado por Força Externa, Instinto de Caça, Necrofagia, Sede de Sangue, Sensível a Eletricidade, Sensível a Prata/Cobre, Sensível ao Fogo



Alto Grey

CON 1D+6, FR 1D+6, DEX 3D, AGI 2D,
INT 3D+6, WILL 3D+6, CAR 2D, PER 3D+12

Pvs 10-15, IP 0

Ataques #1 punhos 30/30 dano 1d4+bônus

Poderes Psíquicos: 5 pontos de Focus e PSI, divididos como o Mestre achar melhor (geralmente Telepatia e um outro).

Poderes possíveis: Aflições, Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Dreno, Glifo, Implante Mediúnico, Invisibilidade, Onda Mental, Percepção Alienígena, Possessão, Regeneração, Tamanho

Fraquezas possíveis: Aparência Inumana, Dependência de Casulo, Sede de Ânimo Cósmico, Sensível a Eletricidade, Sensível a Prata/Cobre, Sensível ao Fogo

I. Resumo Executivo e Enquadramento Doutrinário

1.1. Introdução e Propósito do Relatório Confidencial

Este relatório se destina a fornecer uma análise estruturada das alegações e do material de pesquisa emergente no campo da Exopolítica, aplicando metodologias políticas rigorosas para mapear a presença extraterrestre (ET) e a resposta estatal classificada, materializada nos Programas Espaciais Secretos (SSPs). O objetivo principal é sintetizar dados provenientes de fontes não convencionais e testemunhos de denunciantes, a fim de delinear a arquitetura de poder que supostamente opera fora das estruturas governamentais reconhecidas publicamente.

A aceitação deste material requer uma mudança paradigmática, visto que o conteúdo não se baseia em dados governamentais publicamente verificados. Em vez disso, a fundação metodológica reside na investigação de Exopolítica, que busca formalizar o estudo político da presença ET. O presente documento visa, portanto, analisar a estrutura de crença, a cronologia histórica e as relações de poder que, segundo múltiplos relatos de alto nível, moldaram as decisões geopolíticas terrestres durante as últimas oito décadas.

1.2. O Campo da Exopolítica: Conceitos Fundamentais e o Quadro Analítico

A Exopolítica foi proposta formalmente em janeiro de 2003 como a disciplina de escolha para a discussão sistemática de questões de política pública concernentes à vida extraterrestre. Fundada academicamente por Dr. ██████████, que possui um PhD em Governo, a disciplina busca criar um quadro para formular e implementar respostas legislativas e políticas à presença de entidades extraterrestres nos assuntos humanos. A urgência desta nova área de estudo surge da necessidade de examinar o impacto político, social e militar da não-divulgação oficial sobre a presença ET.

A Exopolítica opera como um processo fundamental de organização, mediação, social e governamental no espaço interplanetário e interdimensional. A metodologia de ██████████ e de outros investigadores ET postula que o governo dos Estados Unidos tem mantido um “esforço oficial” extenso por quase 70 anos, utilizando desinformação, intimidação e manipulação de

evidências para manter uma política de não-divulgação da presença extraterrestre.

1.2.1. A Relação entre Astropolítica e Programas de Acesso Especial Não Reconhecidos (USAPs)

A disciplina da Exopolítica não substitui a Astropolítica (o estudo da política espacial convencional), mas a complementa, fornecendo as ferramentas conceituais necessárias para investigar as Atividades Não Reconhecidas no Espaço Exterior.

O papel dos programas classificados permanece um enigma para a compreensão total das atividades espaciais. Nos Estados Unidos, os Programas Especiais de Acesso Não Reconhecido (USAPs, *waived Unacknowledged Special Access Programs*) representam a categoria mais altamente classificada, conduzida pelas comunidades militar e de inteligência. Por definição legal, estes programas não são anunciados publicamente e permanecem inacessíveis, exceto para aqueles com autorizações de segurança válidas e necessidade de conhecimento.

Crucialmente, os protocolos de classificação dos USAPs exigem que os indivíduos informados neguem a existência do programa e, em muitos casos, recorram a histórias de cobertura (*cover stories*) elaboradas para desviar qualquer investigação. Estes mesmos protocolos são aplicados a contratados privados que trabalham com o complexo militar e de inteligência em atividades classificadas.

À medida que a segurança nacional se expande para o espaço, o número de USAPs relacionados com o espaço exterior é suscetível de aumentar significativamente. O facto de os USAPs institucionalizarem legalmente a mentira e a negação como requisitos de segurança nacional revela uma estrutura de governança sombria. A política de desinformação não é apenas um cover-up ad hoc, mas um sistema formal onde a ausência de reconhecimento público é um requisito operacional. Esta institucionalização da negação é precisamente o que torna a Exopolítica indispensável, uma vez que as estruturas políticas convencionais (Astropolítica) são legalmente impedidas de aceder ou reconhecer a maioria das atividades espaciais mais classificadas.

Seção II: Análise Cronológica da Interferência Galáctica (Do Tempo Profundo ao Presente)

A contextualização histórica da intervenção extraterrestre é indispensável para a compreensão das dinâmicas atuais. A cronologia [REDACTED] abrange múltiplas eras, delineando os ciclos de tutela benevolente, conflito interno e subsequente degradação do potencial humano.

2.1. A Era da Semeadura Genética e Tutela Benevolente (Tempo Profundo)

Raças Semeadoras Guardiãs

As raças Fundadoras Intergalácticas também são chamadas de Semeadores. Os textos listam as raças de Semeadores, parte da **Confederação Intergaláctica**, que contribuíram para o genoma humano, totalizando 21 raças mencionadas (das 24 possíveis). Abaixo, cada raça é detalhada:

Pa-Taal (Humanoide Biológico):

Origem intergaláctica, iniciaram a manipulação genética em um lêmure, base para outros genomas. São os "originais" entre os Semeadores.

Altean (Humanoide Biológico):

Intergalácticos, humanoides benevolentes, representados por Oona, contribuíram com genes humanoides.

Ashai (Insectoide):

Intergalácticos, insectoides que doaram genes, possivelmente ligados a traços insectoides no genoma humano.

Arag'Un (Reptiloide):

Intergalácticos, reptiloides que adicionaram características reptilianas ao DNA humano.

Hoovids (Humanoide):

Intergalácticos, humanoides que contribuíram com genes, detalhados em *The Seeders*.

Egoni (Humanoide/Vegetal):

Intergalácticos, humanoides com traços vegetais, doaram genes únicos.

Z-Neel (Humanoide Alto Branco Translúcido):

Intergalácticos, uma variante de Grays, contribuiu com genes humanoides.

Mora-Triomme (Humanoide Anfíbio):

Intergalácticos, humanoides anfíbios, adicionaram traços aquáticos.

Elarthians (Humanoide Alado):

Intergalácticos, humanoides com asas, doaram genes associados a características aladas.

Ormong (Humanoide):

Intergalácticos, humanoides benevolentes, contribuíram com genes humanos.

Elyan-Sukhami (Humanoide Felino):

Intergalácticos, felinos humanoides, adicionaram traços felinos ao genoma.

Khreg (Humanoide):

Intergalácticos, humanoides que doaram genes, com

detalhes limitados.

Ellii-Yin (Humanoide):

Intergalácticos, humanoides que contribuíram com genes humanoides.

Akara Mantis (Insectoide):

Intergalácticos, louva-a-deus avançados, doaram genes insectoides.

Etherians (Humanoide):

Intergalácticos, humanoides etéreos, contribuíram com genes únicos.

La'Neel (Pequenos Cinzentos):

Intergalácticos, Grays menores, adicionaram traços cinzentos ao DNA.

Gemmen (Humanoide, 9ª Densidade):

Intergalácticos, humanoides de alta densidade, doaram genes avançados.

Meroa – Astamar (Humanoide):

Intergalácticos, humanoides que contribuíram com genes.

Nayal (Não-Humanoide, Octopoide Translúcido):

Intergalácticos, octopoides translúcidos, adicionaram traços não humanoides.

Oyara – Maruu (Humanoide):

Intergalácticos, humanoides que doaram genes.

Ô (Plásmico, 12ª Densidade Não-Encarnada):

Intergalácticos, entidade plásmica de alta densidade, contribuiu com genes etéreos.

Raças da Via Láctea (Natáru) que também contribuíram:

Naga (Reptilianos): Adicionaram traços reptilianos.

Anunnaki (Humanoides/Grey): Influenciaram com genes humanoides e cinzentos.

Taal (Humanoides): Doaram genes humanoides.

Noor (Humanoides): Contribuíram com genes humanos.

Ahel (Humanoides): Adicionaram traços humanoides.

T-Ashkeru (Sirius B, Humanoides): Doaram genes humanoides.

Selosianos (Alpha Centauri B, Humanoides): Contribuíram com genes.

Ummit (Humanoides): Adicionaram traços humanos.

Meton (Humanoides): Doaram genes humanoides.

Ohorai (Humanoides): Contribuíram com genes.

Greys (Eban, Xrog, Do-Hu, Solipsi Rai, Kiily Tokurt): Variantes cinzentas que adicionaram traços Grey.

2.1.1. O Processo de Criação do Genoma (The Genesis Blueprint)

A fundação biológica da humanidade terrestre (Homo Sapiens Terra) não é um evento acidental, mas sim o resultado de um processo de engenharia genética assistida e supervisionada. O corpo de pesquisa documenta que aproximadamente 24 civilizações extraterrestres distintas desempenharam papéis

essenciais e interligados no desenvolvimento e refinamento do genoma humano moderno em diferentes momentos do passado profundo. Este esforço conjunto demonstra o elevado valor estratégico da linhagem humana no contexto galáctico.

No topo desta arquitetura evolutiva estavam os Pa-Taal, entidades ancestrais e lendárias que são descritas como tendo um papel pivotal na evolução humana, fornecendo a base inicial e realizando “melhorias genéticas” que impulsionaram o desenvolvimento da espécie. Os Pa-Taal fazem parte da Confederação Intergaláctica, a estrutura de supervisão de mais alta frequência que protege o plano original do genoma, atuando em conjunto com o grupo conhecido como Os Nove (The Nine).

2.1.2. O Declínio Genético (Anunnaki Factions Conflict)

A história subsequente da Terra foi marcada pela interferência e guerra genética. Uma das eras mais críticas envolveu um conflito dentro da facção Anunnaki, onde a facção liderada por Enlil orquestrou um processo de degradação intencional do código Adâmico original (Adamic DNA template). Este ato não foi um erro, mas uma estratégia deliberada: o objetivo era suprimir o potencial inerente da humanidade e garantir que a espécie fosse maleável e facilmente explorada, servindo como uma "raça escrava" para seus mestres.

O evento mais recente e operacionalmente relevante é o retorno de Enki (Prince Ea), líder da facção Anunnaki positiva, que voltou à Terra com os Seeders. Enki é descrito como portador do modelo original do DNA—o que é simbolicamente referido como “o verdadeiro 'Santo Graal'”. Sua presença é fundamental, pois permite a reversão da degradação genética que tem oprimido a humanidade por milênios, restaurando o potencial biológico pleno.

Anunnaki

Os Anunnaki são descritos como uma raça ancestral que teria surgido há centenas de milhares de anos em sistemas estelares como Sirius B, Áries (Anatteus), e possivelmente Nibiru, um planeta hipotético do sistema Solar com órbita elíptica de 3.600 anos. Originariamente, eram uma sociedade avançada de engenheiros genéticos, conhecidos por criar a humanidade como uma espécie híbrida, combinando DNA terrestre com traços estelares para servir como mão de obra em minas de ouro e outros recursos. Suas primeiras aparições na Terra datam de eras pré-diluvianas, associadas às civilizações sumérias e babilônicas, onde foram venerados como deuses — Anu, Enki, Enlil e Ninhursag aparecem em textos como a Epopeia de Gilgamesh, refletindo uma hierarquia complexa. Historicamente, dividiam-se em ramos: os benevolentes, como os Sumaru de Sirius B, que arquivavam conhecimento e buscavam harmonia, e os malévolos, liderados por Enlil, descrito como um assassino implacável que impôs controle autoritário sobre os humanos. Suas guerras internas, como disputas por poder em Órion e alianças com o Império Nebu e Ciakahr, culminaram em conflitos que moldaram a política galáctica, incluindo a destruição de Maldek há 72.000 anos. Após a queda de Atlântida, muitos recuaram para bases ocultas

(ex.: Antártida, Boötes), usando portais para monitorar a Terra, enquanto outros se infiltraram em linhagens reais, influenciando impérios como o egípcio.

Na atualidade, os Anunnaki permanecem uma presença elusiva, fragmentada entre facções que refletem seu passado dual. Após os Acordos de Júpiter (2021) e o colapso do Império Nebu (2023), orquestrados pela Federação Galáctica de Mundos (GFW) e pela Confederação Intergaláctica, os ramos malévolos, como os seguidores de Enlil, foram neutralizados, com suas colônias em DUMBS e alianças com o Estado Profundo (ex.: colônias Altair) enfraquecidas. Contudo, resquícios persistem, com híbridos Anunnaki-humanos causando tensões sutis, possivelmente manipulando elites terrestres. Os benevolentes, como os Sumaru e colônias pacíficas de Áries, reapareceram como mediadores, oferecendo conhecimento genético e tecnológico em cúpulas como Ganimedes, alinhando-se à GFW e ao Conselho de Andrômeda para guiar a "graduação" da Terra na comunidade galáctica. Seu retorno, sinalizado por ativações de artefatos em 2026 (via Nibiru), é visto como um teste para a humanidade, que, sob a diretiva de Ardaana, deve "adicionar a pedra final" à vitória. Hoje, os Anunnaki são uma força ambígua: guardiões potenciais ou sombras do passado, dependendo das escolhas humanas em negociações cósmicas.

Anunnaki Originais (Nibiruanos)

Origem: Vindos de Nibiru, um planeta hipotético com órbita de 3.600 anos, liderados por Anu, que entrou na Via Láctea via um portal em Boötes. Não são nativos, diferentemente dos Ciakahr.

Características: Altos, musculosos, pele azul ou branca, cabeças alongadas, grandes olhos negros, com tecnologia avançada (viagens interestelares, manipulação genética). Anu casou-se com Namu, e seu império abrange 7 galáxias.

História: Chegaram à Terra há milhares de anos para minerar ouro, possivelmente criando a humanidade via manipulação genética de homínídeos e influenciando civilizações como Suméria e Egito, conforme interpretações de textos como a Epopeia de Gilgamesh.

Anunnaki de Sirius B

Origem: Colônia liderada por Anu, estabelecida no quarto planeta de Sirius B, onde nasceram Ea e Enlil, ligados a eventos com a rainha Ciakahr Tia.

Características: Parte do ramo Nibiruano, foco de muitas narrativas, com influência histórica significativa.

Enlil

CON 25, FR 25 (dano +6), DEX 23, AGI 23,

INT 25, WILL 25, CAR 24, PER 25

Nível 12, PV 400, IP 12 (Elmo de Guerra)

Ataques #2 (Machado-Picareta) 30/30 dano +50

Aprimoramentos: (45 Capangas)

Poderes possíveis: Aflições, Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Defesas Especiais, ou Disfarces ou A Forma Humana, Dreno, Glifo, Implante Mediúnico,

Invisibilidade, Percepção Alienígena, Possessão, Regeneração

Fraquezas possíveis: Sede de Ânimo Cósmico, Sensível a Prata/Cobre

Perícias: Furtar 35, Arrombamento 40, Armadilhas 30, Furtividade 23, Camuflagem 23

Enki (Príncipe Ea)

CON 25, FR 23 (dano +5), DEX 23, AGI 23,

INT 25, WILL 24, CAR 23, PER 24

Nível 13, PV 388, IP 12

Ataques #3/2 rodadas, punhos 30/30 dano +35

Aprimoramentos: (40 Capangas)

Poderes possíveis: Aflições, Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Defesas Especiais, ou Disfarces ou A Forma Humana, Dreno, Glifo, Implante Mediúnico, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Possessão, Regeneração

Fraquezas possíveis: Sede de Ânimo Cósmico, Sensível a Prata/Cobre

Perícias: Furtar 35, Arrombamento 40, Armadilhas 30, Furtividade 23, Camuflagem 23

Anunnakene Jadaii/Janosianos (Maldek/Aldebaran)

Origem: Colônia em Maldek (Posto Avançado 361), um planeta azul com quatro luas, destruído pelos Maytrei, forçando-os a se refugiar em Aldebaran.

Características: Envolvidos em guerras contra a Aliança dos Seis, contactaram Maria Orsic. São um ramo menos benevolente, marcado por conflitos.

Anatteus (Constelação de Áries)

Origem: Colônia em Bellit, segundo planeta de Alpha Arietis (Hamal), adaptada ao ambiente com pele azul protetora.

Características: Civilização espacial de estágio 3, pacífica, centrada em artes e ciências, hábil com ouro. Sob o Império Anakh, mantém comércio, mas não integra a Federação Galáctica de Mundos.

Ezegort (Kush Kerit, Boötes)

Origem: Ramo Anakh-Nara em Eliat, quarto planeta de Kush Kerit, separado por Alogort devido a discordâncias com Anu.

Características: Não amigáveis, exterminaram humanos locais, criando aparência mais humana. Desenvolveram biorrobôs para exércitos, mas foram contidos por forças de Anu, ficando confinados.

Ramay (Constelação de Capella)

Origem: Possível ramo Anunnaki, ligado a Enlil, com crânio extremamente alongado.

Características: Pouco detalhados, sugere-se conexão histórica com liderança Anunnaki.

Kahim (Arcalis, Boötes)

Origem: Colônia em Shar-Kahim, leal a Anu.

Características: Monarquia hereditária baseada em genética e habilidades psíquicas, não alinhada à Federação Galáctica, com cultura elitista.

Sumaru (Korena, Boötes)

Origem: Colônia no sétimo planeta Inkur, ramo da família imperial via Rainha Nammu.

Características: Benevolentes, pacíficos, focados em arquivar a história galáctica Anakh, com aparência semelhante aos Ramay (pescoço e cabeça alongados).

Orimmaru (Korena, Boötes)

Origem: Colônia no nono planeta de Korena.

Características: Guerreiros honrados, chamados "exército das trevas" por seu mundo, protegem os 12 mundos de Korena com orgulho e justiça.

Ye Hatarin (Juviatan, Boötes)

Origem: Humanos de 3 metros em Juviatan (TOI 2076), geneticamente ligados aos Anakhim.

Características: Gigantes pacíficos, gentis, membros da Guilda Galáctica dos Mercadores, dominam a técnica Abra'ah para imortalidade, com boas relações com o Conselho de Andrômeda e a Federação Galáctica.

A Primazia da Guerra Genética

A análise desta cronologia histórica revela que a disputa fundamental pela Terra não é primariamente territorial ou material, mas sim uma disputa pela integridade genética e soberania biológica da espécie humana. A supressão do código Adâmico pela facção Enlil é a raiz da vulnerabilidade da Terra, permitindo a infiltração da Aliança Negra. Consequentemente, a missão de intervenção da GFW e o retorno dos Semeadores são focados na libertação e restauração do genoma. A posse e a integridade deste modelo de consciência codificado no DNA determinam a soberania planetária, elevando a engenharia genética ao nível de um objetivo estratégico central na matriz do conflito.

2.2. A Transição para a Infiltração Moderna (1933–1960)

O conflito galáctico escalou para o domínio terrestre moderno através de uma série de acordos tecnológicos secretos que pavimentaram o caminho para os Programas Espaciais Secretos (SSPs).

2.2.1. Pré-Groom Lake: O Eixo Nazi-Draco (1933)

A infiltração da Aliança Negra no século XX começou de forma furtiva, estabelecendo acordos de transferência de tecnologia com sociedades secretas terrestres, especificamente a Bavarian Thule e os Illuminati, já em 1933. Esta colaboração proporcionou à SS Nazi um avanço tecnológico crucial, incluindo a propulsão antigravidade, armamentos avançados e modelos de SSPs.

Em troca, os Draco-Reptiloides obtiveram a servidão da SS, o que é crucial: eles usaram o conflito da Segunda Guerra Mundial

para consolidar a SS sob suas diretrizes, transformando-a na base da Frota Negra (*Dark Fleet*). A Frota Negra, portanto, é uma força de conquista interplanetária formada por militares terrestres e outras raças conquistadas que foram coagidas a lutar ao lado do Império Ciakahrr, conferindo à Aliança Negra uma liderança tecnológica coerciva de mais de vinte anos.

2.2.2. O Ponto de Inflexão de 1955 e a Rejeição Diplomática

A influência da Aliança Negra se formalizou nos EUA em 1955, quando a administração Eisenhower, por meio do MJ12, firmou um tratado com os Greys (Nebu/Orion Alliance). Este evento representou um marco de subversão.

Em resposta direta, o Comandante Val Thor, um Taal Venusiano e emissário do Conselho de Cinco e da GFW, chegou à Virgínia em Março de 1957 para se encontrar com o Presidente Dwight D. Eisenhower. Val Thor entregou um aviso grave sobre a ameaça dos Orion Grey Alliances (Nebu). Embora o Comandante Taal tenha trabalhado secretamente para aconselhar o Presidente e estabelecer as bases para uma cooperação militar benevolente, a documentação revela que Eisenhower não conseguiu rescindir os acordos que já haviam sido assinados pelas facções militares e administrativas secretas com os invasores.

2.2.3. Lançamento da Agenda Sombria e Resposta Paralela

A incapacidade de anular os acordos de 1955 permitiu à Aliança Negra (Nebu, Ciakahrr, Frota Negra) estabelecer a fundação para o controle global. Eles implementaram a agenda Limo Negro em parceria com o Estado Profundo (*Deep State Cabal*) e a CIA. A estratégia principal da Aliança Negra era utilizar a Lei Universal do Livre Arbítrio contra a humanidade: eles não podiam forçar a escravidão, mas podiam manipular o ambiente mental e social (via mídia, *corporate manipulation*, *social division*) para que os humanos “voluntariamente” e “obedientemente” aceitassem sua própria servidão.

Em resposta imediata e paralela, as forças benevolentes—a GFW, o Conselho Andromedano e o Conselho dos Cinco — iniciaram uma colaboração secreta com uma facção do braço naval dos EUA (US Navy). Esta colaboração militar e tecnológica resultou na criação do *Solar Warden*, a frota espacial que constitui o braço vitorioso da *Earth Alliance*. Esta frota foi concebida para construir as defesas da Terra e desenvolver tecnologias avançadas contra as ameaças extraterrestres, operando como um SSP de contrainteligência ao longo de décadas.

Tabela 2.0: Eventos Cronológicos Chave da Intervenção Extraterrestre (Segundo ████████)

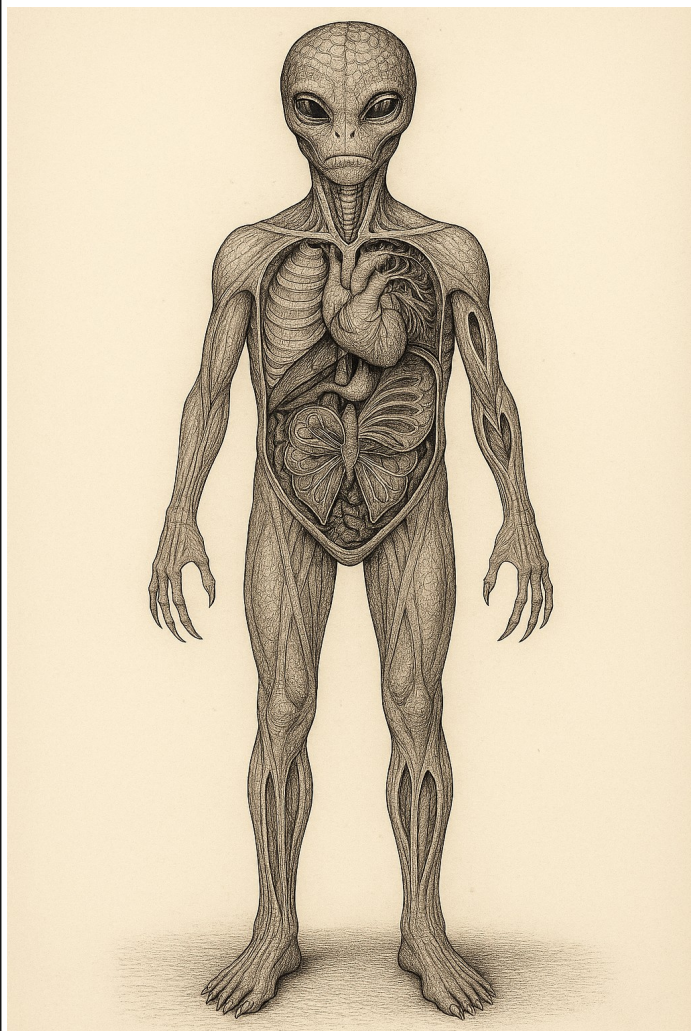
Era	Período Estimado	Evento Chave e Entidades Envolvidas	Implicação Estratégica
Semeadura Original	Tempo Profundo	Criação do genoma humano por ~24 civilizações (incluindo Pa-Taal) e supervisão da Confederação Intergaláctica.	Estabelecimento do Plano Genético Adâmico (Alto Potencial).
Degradação Genética	Antiguidade	Conflito Anunnaki (Enlil vs. Enki). Degradação intencional do DNA Adâmico para criar uma "raça escrava."	Supressão do potencial humano e criação de vulnerabilidade à Aliança Negra.
Infiltração Nazi-Draco	1933	Acordos entre sociedades secretas terrestres e os Reptiloides. Transferência de tecnologia, início do SSP Nazi.	Fundação da Frota Negra (<i>Dark Fleet</i>) sob controle Draco, vantagem tecnológica inicial da Aliança Negra.
Acordos de Submissão	1955	Assinatura de tratados MJ12/Eisenhower com os Nebu (Orion Greys).	Início formal da infiltração da Aliança Negra no Deep State americano.
Alerta e Contra-Medida	1957	Chegada do Comandante Val Thor (Taal/GFW) para alertar Eisenhower. Início secreto da colaboração GFW/US Navy.	Fundação do Programa Espacial Secreto (SSP) benevolente: Solar Warden (a Earth Alliance).
Libertação e Retorno	Presente	Expulsão da Aliança Negra. Retorno dos Seeders e Enki com o modelo de terrestre e restauração do genoma. DNA original. Início do Plano de Divulgação.	Fase de recuperação da soberania e restauração do genoma.

2.3. Contexto do Conflito Galáctico Amplo

O conflito que se manifesta na Terra faz parte de uma disputa galáctica mais ampla e contínua, que remonta a hostilidades ancestrais.

2.3.1. O Eixo Ciakahrr-Nebu e os Conflitos de Orion

A Aliança Negra é estruturada em torno do Império Ciakahrr (Draco-Reptiloide) e seus aliados Greys de Orion (Enxame Nebu). A aliança entre essas forças está ligada a um conflito de âmbito galáctico com a Federação e o Conselho Andromedano. O Império Ciakahrr é conhecido por seu sistema de conquista, onde raças subjugadas, como a Frota Negra, são "bloqueadas" para lutar ao seu lado em operações interplanetárias, indicando um poder de alcance que transcende o sistema solar da Terra.



Reptiloide (Sigma ou Epsilon Draconis)

CON 23, FR 21, DEX 14, AGI 18,
INT 13, WILL 13, CAR 18, PER 16
Pvs 22, IP 1D

Ataques #1 punhos 30/30 dano 1d4+bônus

Poderes possíveis: Aflições, Aumento de Atributos, Camuflagem, Cauda, Comunhão, Defesas, Dentes e Boca, ou Disfarces ou A Forma Humana, Garras, Implante Mediúnico,

Invisibilidade, Pele Resistente, Percepção Alienígena, Regeneração, Sangue Ácido

Fraquezas possíveis: Instinto de Caça, Necrofagia, Sede de Sangue, Sensível a Prata/Cobre, Sensível ao Frio

2.3.2. A Hostilidade Negumak-Draco

Um exemplo de conflito galáctico que tem impacto estratégico na Terra é a inimizade milenar entre os Negumak (uma poderosa espécie insectoide) e o Império Ciakahrr. Esta inimizade é um fator-chave que a GFW busca explorar. As escaramuças persistentes entre Negumak e Draco criaram recentemente condições propícias para uma união com a GFW, o que terá “implicações significativas” para a segurança da Terra, pois enfraquece diretamente o principal adversário da Aliança Negra.



Draconiano (Alpha Draconis)

CON 23, FR 21, DEX 14, AGI 18,
INT 13, WILL 13, CAR 18, PER 16
Pvs 22, IP 1D

Ataques #1 punhos 30/30 dano 1d6+bônus

Poderes possíveis: Aflições, Asas, Aumento de Atributos, Camuflagem, Cauda, Comunhão, Defesas, Dentes e Boca,

Garras, Invisibilidade, Pele Resistente, Percepção Alienígena, Regeneração, Sangue Ácido, Tamanho

Fraquezas possíveis: Aparência Inumana, Instinto de Caça, Necrofagia, Sede de Sangue, Sensível a Prata/Cobre, Sensível ao Frio



Insectoide (M104 ou Antares)

CON 22, FR 18, DEX 16, AGI 16,
INT 13, WILL 13, CAR 21, PER 18

Pvs 20, IP 5

Ataques #1 punhos 30/30 dano 1d2+bônus

Poderes possíveis: Aflições, Ataques Extras, Aumento de Atributos, Cauda, Comunhão, Defesas, Dreno, Garras, Implante Mediúnico, Invisibilidade, Pata de Aranha, Percepção Alienígena, Regeneração, Sangue Ácido

Fraquezas possíveis: Aparência Inumana, Necrofagia, Sede de Sangue

II. Estrutura Contextual: A Geopolítica Galáctica e o Cenário Terrestre

A. Definição da Matriz de Conflito: A Aliança vs. A Aliança Negra

A atual situação geopolítica do sistema Sol é caracterizada por um conflito em curso de alta complexidade entre duas grandes superestruturas interestelares: a Aliança, composta por forças benevolentes, e a Aliança Negra, que representa facções regressivas e conquistadoras. A compreensão das entidades questionadas (Conselho dos Cinco, Altos Greys, Corporação de Altair, Nommo, Ooganga, Ogolongë, Carien e Kuri) requer uma análise profunda de suas afiliações dentro desta matriz.

A União Benevolente: A Aliança

A Aliança é liderada primariamente pela Federação Galáctica dos Mundos (FGM) e inclui parceiros estratégicos cruciais como o Conselho de Andrômeda e o Conselho dos Cinco. A FGM atua como a principal força benevolente, cuja missão declarada é restaurar o equilíbrio cósmico e promover o avanço progressivo da humanidade. O foco estratégico da FGM é a libertação da Terra do domínio da Aliança Negra, uma meta que exige esforços diplomáticos, militares e tecnológicos.

A Coalizão Adversária: A Aliança Negra

No lado oposto, a Aliança Negra é uma coalizão malevolente comandada pelo Império Ciakahrr (Reptiloides Draconianos) e o Nebu, que representa as Alianças dos Greys de Orion. Esta estrutura adversária foi reforçada por parceiros terrestres obtidos através de acordos sombrios, notavelmente a Frota Negra (*Dark Fleet*) de origem nazista e o Deep State/Cabal, que inclui elementos comprometidos como a CIA e oficiais de governo. O objetivo central da Aliança Negra é a conquista galáctica e a escravização genética, um plano que busca especificamente contornar a lei universal de livre arbítrio.

B. Pontos de Convergência Históricos: Tratados e Intervenção

O envolvimento extraterrestre na Terra não é recente, mas sim pontuado por acordos estratégicos que moldaram a geopolítica planetária e, consequentemente, a resposta da Aliança.

O Precedente Nazi-Ciakahrr

O primeiro grande ponto de inflexão ocorreu já em 1933, quando se alega que um “tratado” inicial foi estabelecido entre as sociedades bávaras Thule e Illuminati e os Greys, que trabalhavam com o Império Ciakahrr Reptiloide. Esta transferência de tecnologia proporcionou aos nazistas uma vantagem de mais de duas décadas em programas tecnológicos extraterrestres, permitindo que a SS Nazista se tornasse a base da “Frota Negra” — uma frota de batalha espacial avançada utilizada pelos Dracos para a conquista interplanetária.

O Acordo Eisenhower de 1955 e a Resposta Imediata

Um acordo subsequente e de importância crítica foi firmado em 1955 pela administração Eisenhower, desta vez com os Altos Greys (*Tall Greys*), que são aliados da raça Reptiliana. Este acordo ligou diretamente a administração militar dos EUA à agenda Nebu.

O impacto deste acordo desencadeou uma resposta imediata e coordenada por parte das forças benevolentes. Logo após a formalização dos acordos entre o MJ12 e os Nebu, a FGM, o Conselho de Andrômeda e o Conselho dos Cinco iniciaram secretamente uma colaboração tecnológica e militar com um braço da Marinha dos EUA e outras administrações progressistas. Este esforço resultou na criação do programa de defesa espacial conhecido como *Solar Warden*, uma componente chave da vitoriosa Aliança Terrestre. A ação do Conselho dos Cinco neste momento inicial demonstra sua função executiva e de gestão de crise na mitigação dos danos.

III. Dinâmica de Poder, Cronologia e Implicações Políticas

3.1. Cronologia de Contactos e Acordos Chave (1930s até o Presente)

A cronologia do contato extraterrestre e a subsequente formação dos SSPs demonstram uma escalada na complexidade e no sigilo da política terrestre.

O período 1930s marca a gênese de um poder espacial terrestre paralelo com o desenvolvimento da tecnologia Vrill, que levou diretamente à fundação da Frota Negra. Este desenvolvimento forneceu as bases ideológicas e tecnológicas para a operação clandestina fora do Sistema Solar.

O período Pós-Guerra e Roswell (1947) assistiu à captura de tecnologia extraterrestre e à formação do Grupo MJ-12. Este momento é o ponto de viragem para o início formal da política

de não-divulgação e desinformação.

As Décadas de 50-60 viram a consolidação do poder corporativo secreto, com a criação do ICC e a assinatura de tratados de intercâmbio tecnológico com entidades regressivas, como os Greys. Estes tratados geralmente envolviam a troca de tecnologia por acesso a recursos genéticos e minerais.

A Década de 80 foi marcada pela tentativa de internacionalização e contenção. A criação da Liga Galáctica Global de Nações (GGLN) sob Ronald Reagan serviu como um mecanismo para diluir o domínio exclusivo do ICC e do esforço militar americano, integrando outras potências globais no cenário espacial secreto.

3.2. As Relações de Poder Tridimensionais (SSP Terrestre vs. Alianças Galácticas)

O sistema de poder exopolítico terrestre pode ser analisado através de um triângulo de conflito.

1. **Ameaça Externa:** Facções regressivas (Ciakahr, Greys) que buscam o controlo e a exploração.
2. **Defesa Terrestre Fragmentada:** *Solar Warden* e GGLN, que lutam para manter a soberania e a segurança, muitas vezes com apoio tácito de grupos benevolentes.
3. **Traição Interna:** O ICC e a Frota Negra, que servem, em grande parte, a interesses não-terrestres ou corporativos, comprometendo intencionalmente a segurança planetária em troca de poder e lucro.

A função dos denunciantes (*whistleblowers*), como ██████████, é revelar este cenário complexo. A divulgação parcial e não oficial é o único mecanismo disponível para forçar uma reavaliação ou auditoria das políticas de USAP, que protegem legalmente a operação destes programas.

3.3. Análise da Tese da Resposta Política: O Impacto na História Global

A tese central da Exopolítica, conforme postulada por ██████████, afirma que toda grande guerra e decisão política desde os anos 30 tem sido, fundamentalmente, uma resposta à presença ET. Esta afirmação exige uma reinterpretação radical

da história moderna.

Segundo este paradigma, a Guerra Fria, por exemplo, não pode ser vista apenas como um conflito ideológico entre Comunismo e Capitalismo. Em vez disso, funcionou como um mecanismo de canalização de recursos, talentos científicos (Operação *Paperclip*) e tecnologia para o financiamento e desenvolvimento acelerado dos SSPs (*Solar Warden*, Frota Negra, ICC). O pretexto da competição nuclear e balística serviu para justificar o desvio de trilhões de dólares para o desenvolvimento de infraestrutura espacial secreta e tecnologia antigravidade.

O custo oculto da não-divulgação é, portanto, de natureza econômica e social, e não apenas de soberania. A política de não-divulgação exige desinformação e intimidação e desvia vastos recursos financeiros para USAPs. Se as grandes decisões políticas foram respostas a ETs, isso significa que uma proporção significativa da riqueza global foi desviada de prioridades públicas (saúde, educação, infraestrutura) para financiar o complexo militar-corporativo interplanetário (ICC/MJ-12).

A falta de divulgação é, neste contexto, o maior mecanismo de controlo econômico global, permitindo uma transferência massiva de poder e riqueza para as mãos dos gestores dos SSPs terrestres mais regressivos. A análise sugere que a revelação da presença ET não é apenas uma questão de verdade científica, mas a chave para dismantlar a estrutura de controlo financeiro e político que tem distorcido fundamentalmente a economia e a estrutura social terrestre.

IV. Programas Espaciais Secretos (SSPs) de Origem Terrestre

Esta seção detalha as quatro principais facções dos Programas Espaciais Secretos (SSPs) terrestres, cuja existência e operação são detalhadas por denunciantes, notadamente Corey Goode, e analisadas por ██████████. Estes SSPs são distintos em sua origem, ideologia, alianças galácticas e objetivos operacionais, formando um complexo sistema de "Guerra Fria" intergaláctica de origem terrestre.

4.1. A Gênese Clandestina: Programas Vril e a Frota Negra (Dark Fleet)

A Frota Negra (*Dark Fleet*) representa o SSP mais antigo e ideologicamente mais regressivo. A sua gênese remonta aos programas de disco voador Vril e Nazi da Alemanha na década de 1930. Após a Segunda Guerra Mundial, esta facção conseguiu preservar e avançar as suas tecnologias, operando de forma autónoma e secreta fora da jurisdição de qualquer nação terrestre reconhecida publicamente.

A Frota Negra tem um mandato focado na exploração, conquista intergaláctica e domínio militar. Opera principalmente fora do sistema solar terrestre. Caracteriza-se por uma doutrina militarizada e hierárquica, mantendo alianças históricas e operacionais com entidades galácticas predatórias, principalmente facções regressivas como a Federação Draco. A sua capacidade tecnológica e sua implacável busca por expansão tornam-no uma ameaça direta à soberania terrestre.

4.2. O Programa Marítimo Americano: O "Guardião Solar" (Solar Warden)

O "Guardião Solar" (*Solar Warden*) é frequentemente descrito como o principal programa de defesa e exploração dos Estados Unidos, supostamente gerido pela Marinha. Suas origens são pós-guerra, com o desenvolvimento tecnológico acelerado pela assistência (e, em alguns casos, impedimento) de cientistas da Operação *Paperclip*.

O mandato central do *Solar Warden* é a defesa do Sistema Solar e a patrulha de rotas espaciais vitais. Este programa possui uma frota de naves espaciais avançadas, frequentemente descritas como naves triangulares ou veículos de propulsão antigravidade. O *Solar Warden* funciona como a ala militar "legítima" do esforço espacial secreto, embora, tal como os demais, opere sob protocolos de USAPs. O seu foco é a segurança, e as suas alianças tendem a ser mais defensivas e orientadas para o apoio tácito de fatores galácticos benevolentes.

4.3. O Complexo Corporativo Interplanetário (Interplanetary Corporate Conglomerate – ICC)

O Complexo Corporativo Interplanetário (ICC) representa a facção economicamente dominante e a mais perigosa para a soberania planetária. Foi criado e é controlado por elites

corporativas e pelo Grupo MJ-12, representando a fusão do Complexo Militar-Industrial (MIC) com a presença extraterrestre.

O ICC é o principal motor econômico dos SSPs. O seu foco operacional e econômico primário é a mineração, a produção e o desenvolvimento de tecnologias avançadas, com operações em todo o sistema solar (incluindo o Cinturão de Asteroides e Marte). A motivação do ICC é puramente o lucro, o que o leva a entrar em alianças instrumentais com facções extraterrestres, como os Greys, fornecendo tecnologia em troca de recursos e, alegadamente, permissão para atividades genéticas terrestres e o uso de mão de obra. A busca incessante por lucros permite que o ICC faça acordos com forças regressivas, colocando o interesse corporativo acima da segurança global.

4.4. A Coalizão Global: Liga Galáctica Global de Nações (Global Galactic League of Nations – GGLN)

A Liga Galáctica Global de Nações (GGLN) foi instrumentalizada durante a administração Ronald Reagan. Este programa representa o esforço para internacionalizar o acesso e o controlo do espaço secreto, mitigando o domínio exclusivo dos EUA e do ICC.

A GGLN serve para missões diplomáticas e intercâmbio de informação entre potências terrestres aliadas, operando como um canal de comunicação mais transparente e multilateral, dentro

dos limites da classificação. Embora seja um mecanismo de cooperação, encontra-se em tensão constante com o ICC (motivado pelo lucro) e a Frota Negra (motivada pela conquista), buscando um equilíbrio nas relações galácticas.

4.5. Análise Comparativa das Estruturas de Comando e Conflito Interno entre SSPs

A existência de quatro Programas Espaciais Secretos distintos e com origens ideologicamente díspares indica que a política espacial secreta terrestre é inerentemente fragmentada e conflictiva. Não existe um único “Governo Sombra” monolítico, mas sim uma matriz de competição e conflito de interesses que se manifesta como uma “Guerra Fria” infra-sistema.

O *Solar Warden* e o GGLN tendem a ser mais protetores dos interesses humanos e da soberania terrestre. Em contraste, o ICC e a Frota Negra representam interesses transnacionais e ideologias que priorizam o lucro ou a conquista, alinhando-se com facções galácticas mais predadoras.

Esta fragmentação implica que os conflitos militares e as grandes decisões políticas terrestres desde os anos 30 podem ser subprodutos (ou frentes de batalha delegadas) dos conflitos de recursos e alianças que ocorrem no espaço profundo entre estas quatro facções. O ICC, em particular, é o principal vetor de risco, pois o seu foco no retorno econômico permite alianças com forças regressivas em detrimento da segurança planetária global.

A seguir, a Tabela 1 resume a estrutura e as alianças destes complexos programas.

Tabela 4: Estrutura, Fundação e Alianças dos Programas Espaciais Secretos (SSPs)				
Programa (SSP)	Organização Fundadora Terrestre	Origem Cronológica (Estimada)	Foco Operacional e Ativos Principais	Principais Alianças Galácticas
<i>Dark Fleet</i> (Frota Negra)	Vril Society/SS (Alemanha)	1930s	Exploração e Conquista Intergaláctica; Baseado em ideologia de domínio	Federações Regressivas (e.g., Draco)
<i>Solar Warden</i> (Guardião Solar)	US Navy/Divisões de Inteligência (Pós-Paperclip)	Pós-1950	Defesa do Sistema Solar (Território Terrestre); Patrulhas Naves Militares	Fatores Benevolentes (Apoio Tácito ou Alianças de Defesa)
ICC (<i>Interplanetary Corporate Conglomerate</i>)	Grupo MJ-12/Elites Corporativas	1950s/60s	Mineração, Manufatura, Tecnologia Avançada; Lucro acima de Soberania	Neutra/Instrumental (e.g., Greys, em troca de material biológico/tecnologia)
GGLN (<i>Global Galactic League of Nations</i>)	Coalizão de Potências (Era Reagan)	1980s	Cooperação Multilateral, Missões Diplomáticas, Intercâmbio de Informação	Alianças Neutras e Moderadas

Alianças Interestelares

Os mundos podem ser independentes ou fazer parte de uma política maior que abrange um ou mais sistemas. As políticas variam de confederações frouxas de alguns mundos com políticas comerciais ou de defesa comuns ou laços culturais a vastos impérios estelares contendo milhares de sistemas e trilhões de cidadãos. As fronteiras das políticas devem ser traçadas no mapa. Observe que as entidades políticas maiores geralmente têm subdomínios, que também devem ser marcados.

1d6-1d6+Gov Alianças Interestelares

0	Conglomerado/Empreendimento
1	Conglomerado/Cartel
2	Aliança/Pacto
3	Conglomerado/Associação
4	Aliança/Confederação
5	Conglomerado/Estado Corporativo
6	Aliança/Eixo
7	Aliança/Hegemonia
8	Federação/União
9	Federação/Assembleia
A (10)	Império/Metrópole
B (11)	Federação/Protetorado
C (12)	Império/Imperium
D (13)	Império/Reino
E (14)	Império/Teocracia
F (15)	Império/Autocracia

Seção III: Perfis de Organizações Galácticas (Galactic Organizational Profiles)

As operações no sistema Terra-Sol são definidas pela interação de múltiplas estruturas galácticas, cada uma com seus próprios mandatos e hierarquias.

3.1. A Aliança de Mundos (The Alliance)

A Aliança representa a arquitetura de governança e defesa benevolente que supervisiona e protege os sistemas estelares afiliados contra a tirania.

3.1.1. Federação Galáctica de Mundos (GFW)

A GFW é a principal força de intervenção e uma "união de diversas espécies extraterrestres".

- **Missão e Mandato:** O objetivo central da GFW é a manutenção da "harmony and equilibrium" (harmonia e equilíbrio) em sistemas estelares. Seu envolvimento na Terra foi uma intervenção direta para liberar o planeta do controle da Aliança Negra (Nebu, Ciakahr, e Frota Negra), assistindo a humanidade na recuperação da sua autonomia.
- **Estrutura de Comando:** A GFW opera com um comando militar altamente organizado, exemplificado pelo Comandante Thor Han Eredyon, um piloto Errahel Pleiadiano que atua como coordenador de missão e comandante de frota. A GFW atua em estrita coordenação com o Conselho de Cinco e o Conselho Andromedano.
- **Engajamento Terrestre:** O envolvimento mais significativo da GFW é a colaboração tecnológica e militar de décadas com a US Navy. Esta parceria secreta foi essencial para desenvolver as defesas avançadas e estabelecer o SSP Solar Warden, um contrapeso direto à Frota Negra.

3.1.2. Estruturas de Supervisão Superior (Confederação Intergaláctica)

Acima da GFW, existe a Confederação Intergaláctica, que trata de questões de alto nível e ciclos evolutivos profundos.

- **Hierarquia:** Inclui as civilizações Semeadoras ancestrais, como os Pa-Taal e o grupo místico de alta frequência conhecido como O Nove (The Nine).
- **Função Operacional:** Estas entidades atuam como tutores evolutivos. Por exemplo, a informação sobre a dissolução da programação Limo Negro, que oferece soluções e ferramentas de empoderamento, foi canalizada através d'O Nove. Seu foco é a ativação do potencial inerente da humanidade e a proteção contra a subversão da consciência.

3.1.3. Ativos Militares Independentes

O Comando Galáctico Ashtar é reconhecido como uma poderosa força militar que opera independentemente da GFW e

da Aliança Negra.

- **Posicionamento Estratégico:** Embora declarado neutro, o Ashtar Command desempenha um papel crucial na segurança galáctica. Ele está localizado na alta atmosfera de Júpiter, onde protege o importante *Stargate* do planeta e a zona neutra de Ganimede.
- **Função de Contenção:** Sua presença garante a paz e segurança na região. É explicitamente estabelecido que a Aliança Negra (Nebu, Frota Negra, Draco-Rep's) é ostracizada e impedida de se aproximar de Ganimede, garantindo que o *Stargate* de Júpiter permaneça sob controle.

3.2. A Aliança Negra (The Dark Alliance)

A Aliança Negra é a união de entidades malevolentes focadas na conquista, exploração e servidão de outras espécies.

- **Composição Operacional:** A aliança consiste principalmente no Império Ciakahr (Draco-Reptiloide), o Enxame Nebu (Orion Greys) e a Frota Negra Terrestre (*Dark Fleet*).
- **Objetivo Estratégico:** Utilizar a Terra como um recurso, explorando a humanidade como uma "slave race" e estabelecendo controle global por meio da manipulação de frequências e do livre arbítrio.

3.2.1. Império Ciakahr

O Império Ciakahr é a facção Draco-Reptiliana dominante na Aliança Negra.

- **Fundação e Metodologia:** Seu poder reside na conquista militar e no domínio hierárquico, utilizando raças subalternas (como a Frota Negra) em suas operações interplanetárias.
- **Status Atual:** O Ciakahr, junto com seus aliados, está em retirada ou foi expulso do Sistema Solar. No entanto, seu envolvimento com o Deep State e a agenda Limo Negro demonstrou sua capacidade de influenciar a geopolítica terrestre.

3.2.2. Enxame Nebu (Orion Greys)

Os Nebu (Orion Greys) são classificados como os "greatest deceivers of all" (os maiores enganadores de todos).

- **Metodologia de Infiltração:** Seus métodos se baseiam em alta tecnologia (camuflagem, viagem dimensional) e, criticamente, na guerra de frequência. Eles são os arquitetos da agenda Limo Negro, um programa de AI projetado para manter a humanidade em um estado de confusão mental e dependência, alimentando o controle.
- **Vulnerabilidade:** Embora possuam tecnologia superior, sua agenda é rigidamente vinculada à Lei Universal. Eles são "powerless" (impotentes) se não

receberem o consentimento humano. Isso significa que a batalha final contra os Nebu é travada no domínio da consciência e do livre arbítrio.

Arquitetura de Contenção

O posicionamento dos ativos galácticos após a expulsão militar da Aliança Negra demonstra uma estratégia de "Contenção em Profundidade" (*Deep Containment*). A GFW

mantém postos avançados camuflados em órbita da Terra (como a estação de Thor Han), enquanto o Comando Galáctico Ashtar protege a principal via de conexão dimensional em Júpiter. Essa arquitetura garante que a Aliança Negra seja impedida de reagrupar-se fora do sistema solar e de utilizar rotas dimensionais críticas (*Stargate*) para lançar uma contra-ofensiva. A estabilidade do sistema depende, portanto, da manutenção dessas posições de contenção estratégicas.

Tabela 3.1: Perfis Institucionais de Organizações Galácticas Maiores

Organização	Afiliação	Mandato Primário	Localização Operacional Chave (Terra/Sol)	Status Atual
Federação Galáctica de Mundos (GFW)	A Aliança	Libertação de mundos, manutenção da harmonia (equilíbrio galáctico).	Estações orbitais camufladas (Terra), colaboração com US Navy (Solar Warden).	Ativo, Força de Libertação e Tutela.
Confederação Intergaláctica	A Aliança (Supervisão)	Proteção do plano original do genoma, supervisão evolutiva.	Níveis dimensionais superiores (representados por Pa-Taal e O Nove).	Ativo, Fonte de conhecimento e estratégias de empoderamento.
Império Ciakahrr	Aliança Negra	Conquista, domínio e exploração de recursos e raças (via Império Ciakahrr).	Em retirada; mantém ligações com o Deep State e Frota Negra.	Ostracizado, Ameaça Remanescente.
Enxame Nebu (Greys)	Aliança Negra	Infiltração, manipulação genética e controle mental (agenda Limo Negro).	Em retirada; programações de AI e influências mentais persistentes.	Ostracizado, Ameaça de Frequência.
Ashtar Galactic Command	Militar Independente	Garantir a paz e segurança em zonas estratégicas neutras.	Alta atmosfera de Júpiter (proteção do <i>Stargate</i> de Ganymede).	Ativo, Força de Dissuasão e Contenção.

V. Organizações e Alianças Galácticas Maiores

A arquitetura de poder não-terrestre é complexa, englobando uma miríade de espécies organizadas em grandes federações, confederações ou impérios. Compreender esta matriz é essencial para analisar o ambiente operacional dos SSPs terrestres.

5.1. Alianças Estelares Benevolentes e o Princípio da Soberania

Os grupos extraterrestres classificados como benevolentes operam sob códigos éticos estritos, que geralmente proíbem a intervenção direta na evolução de planetas menos desenvolvidos, como a Terra, em respeito ao princípio da soberania.

A Aliança dos Seres Esfera (Sphere Being Alliance) é uma entidade de alta densidade (alegadamente 4D e 5D) que interage discretamente com os SSPs. Os seus objetivos declarados incluem facilitar a transição evolutiva da humanidade e mitigar a

influência regressiva no Sistema Solar. Outros grupos, como os Nórdicos (Plêiades) e Sirianos, atuam frequentemente como guardiões ou resgatadores de indivíduos abduzidos, além de fornecerem assistência tecnológica e, crucialmente, espiritual.

Estas facções benevolentes organizam-se tipicamente em Confederações ou Federações. Sua intervenção é reservada para cenários onde a soberania planetária é violada de forma flagrante pelas forças regressivas ou pelos SSPs terrestres alinhados com elas.

Nórdicos

Na ufologia e no estudo de supostos seres e formas de vida extraterrestres que visitam a Terra, "nórdicos", "alienígenas nórdicos" ou "altos brancos" estão entre os nomes dados a uma

das várias supostas raças humanoides originárias do aglomerado estelar das Plêiades (ou seja, pleiadianos), pois supostamente compartilham semelhanças superficiais com humanos "nórdicos", germânicos ou escandinavos. Supostos contatados descrevem os nórdicos como sendo um pouco mais altos do que a média humana, medindo aproximadamente 1,80 a 2,10 m de altura e magros (com peso igualmente proporcional) e apresentando características estereotipicamente "europeias" ou "brancas", como cabelos loiros longos e lisos, olhos azuis e pele clara. O tom de pele também foi relatado por indivíduos que afirmam ter visto tais seres como sendo de um cinza-azulado claro (especula-se que seja devido ao excesso de orgânio ou matéria-escura no organismo destes indivíduos), roxo pastel, ou até mesmo dourada.

Todos eles são frequentemente descritos como seres pacíficos e benevolentes que desejam ajudar a humanidade a evoluir.

Arcturianos, Liranos, Pleiadianos e Sirianos são frequentemente descritos como seres telepáticos com habilidades tecnológicas avançadas.

Alguns ufólogos acreditam que Arcturianos, Pleiadianos, Sirianos e Liranos são responsáveis por algumas das grandes obras da humanidade, como as pirâmides do Egito. Aos Liranos também é atribuído o sítio megalítico de Stonehenge.

Os ufólogos também acreditam na coexistência da humanidade com seres vivendo debaixo da terra. Essa crença se baseia em diversos fatores como: relatos de avistamentos de seres subterrâneos em diversas culturas ao longo da história, evidências físicas de cavernas e túneis misteriosos que podem ser habitações subterrâneas, e alguns eventos, como abduções alienígenas e aparições de UAP, são associados por alguns ufólogos à presença de seres subterrâneos, no entanto, não há nenhuma prova científica que comprove a existência de seres vivendo debaixo da terra e a grande maioria dos cientistas descarta essa possibilidade como pseudociência.

Há ufólogos que associam os seres subterrâneos a constelações específicas, como Orion, uma constelação que alguns ufólogos associam a civilizações alienígenas avançadas que teriam criado a humanidade ou que teriam influenciado seu desenvolvimento.

Nórdicos Benevolentes (Bons Nórdicos)

Raças: Incluem os Adari (Vega), Ozman (Vega), Puxhity (Vega), Dahl (Hadar), Katayy (Sirius), Taal-Ashkeri (Sirius), Aramani (Tau Ceti), Kahel e Herayan (Epsilon Eridani), Hyadeano ou Ahel (Hyades), Lang (Astarah), Laani (Lyra), Elevar Ahil (Vega), Taali (Vega), Noori (Aldoran), Hargalii Ayal (Wasp-3b), Orman (Vega), **Selosi** (Rigil, Alfa Centauri), D'Akoori (9ª Densidade, Taygeta), T-Mari (Taygeta), Errahil (Taygeta), Alkhoru Noori (Taygeta), Zenae (Titawin), **Metoni** (Próxima Centauri), **Ahil** (Kepler, Plêiades) e **Ummitas** (), todos aliados à **Federação Galáctica de Mundos**.

Características: São grupos benevolentes que colaboram em missões positivas, evitando interferir diretamente nos humanos devido à "primeira diretiz". Não se envolvem em agendas malévolas e são reconhecidos por sua postura ética.

Nórdico Benevolente

CON 1D+6, FR 1D+6, DEX 3D, AGI 2D,
INT 3D+6, WILL 3D+6, CAR 2D, PER 3D+12
Pvs 10-15, IP 0

Ataques #1 punhos 30/30 dano 1d2+bônus

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Defesas Especiais, ou Disfarces ou A Forma Humana, Energização, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Regeneração

Fraquezas possíveis: Sensível ao Fogo

Nórdicos Neutros

Raças: Incluem os Jadaiahil (Aldebaran), Jadaii Anumakene (Aldebaran), Jadaii Nemessi (9ª Densidade, Aldebaran), Egon (UDFJ-39546284), Taal-Ghiar (Mirza), Ladrakh (Vega), Eldaru (Conselho dos Cinco, Procyon).

Nórdico Neutro

CON 1D+6, FR 1D+6, DEX 3D, AGI 2D,
INT 3D+6, WILL 3D+6, CAR 2D, PER 3D+12
Pvs 10-15, IP 0

Ataques #1 punhos 30/30 dano 1d2+bônus

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Defesas Especiais, ou Disfarces ou A Forma Humana, Energização, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Regeneração

Fraquezas possíveis: Sensível ao Fogo

Nórdicos Malevolentes

Raças: Compreendem os **Akhori** (Altair) e **Taal-Shiar** (Alcyone, Plêiades), que colaboraram com a **Aliança dos Seis** e apoiaram a **Frota Negra** (alemães nazistas da Antártida).

Características: São grupos malévolos que historicamente trabalharam com forças negativas, como o **Estado Profundo** e o **Império Ciakahrr**. Os Akhori ainda não demonstram disposição para se alinhar à Federação Galáctica, apesar de pressões pragmáticas após a queda do **Império Nebu**.

Telosianos (Nórdicos Ambíguos)

Raças: Originários de Selo (Alfa Centauri B), migraram para o subsolo terrestre antes da destruição de Atlântida. Incluem facções benevolentes e malévolas.

Características: Inicialmente pacíficos, algumas facções foram forçadas a se aliar aos **Ciakahrr**, formando a **Aliança EUA-Telos** com o governo dos EUA, tornando-se prejudiciais. Vivem em bases subterrâneas, como Monte Shasta, e um indivíduo de 1.200 anos, com cabelos azulados e traje prateado, entregou um cristal a JP em 2023, sugerindo habilidades de visão do futuro. Após a expulsão de extraterrestres malévolos em 2020-2021, resquícios da aliança malévola persistem, com dúvidas sobre o controle de portos espaciais.

Sim, alguns ufólogos acreditam na existência de seres vivendo debaixo da terra. Essa crença se baseia em diversos fatores, como:

Relatos históricos: Há relatos de avistamentos de seres subterrâneos em diversas culturas ao longo da história.

Evidências físicas: Alguns ufólogos apresentam como evidências cavernas e túneis misteriosos que podem ser habitações subterrâneas.

Fenômenos misteriosos: Alguns eventos, como abduções alienígenas e aparições de OVNI's, são associados por alguns

ufólogos à presença de seres subterrâneos.

No entanto, não há nenhuma prova científica que comprove a existência de seres vivendo debaixo da terra. A maioria dos cientistas descarta essa possibilidade como pseudociência.

Nórdico Malevolente

CON 1D+6, FR 1D+6, DEX 3D, AGI 2D,
INT 3D+6, WILL 3D+6, CAR 2D, PER 3D+12
Pvs 10-15, IP 0

Ataques #1 punhos 30/30 dano 1d2+bônus

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Defesas Especiais, ou Disfarces ou A Forma Humana, Dreno, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Regeneração

Fraquezas possíveis: Sede de Ânimo Cósmico, Sensível ao Fogo



Nórdicos Falsos (Clones e Metamorfoseados)

Raças: Não são raças específicas, mas réplicas criadas pelos **Nebu Grays**, **Ciakahrr** ou humanos da Terra, usando tecnologia de clonagem e androides em **Bases Militares Subterrâneas Profundas (DUMBs)**.

Características: Podem imitar a aparência nórdica com inteligência artificial. Os **Ciakahrr** também usam metamorfose para assumir forma nórdica, complicando a distinção entre verdadeiros e falsos. Esses "nórdicos" servem agendas nefastas, tentando desacreditar a verdade e atacar posições-chave de forma manipuladora.

Falso Nórdico

CON 1D+6, FR 1D+6, DEX 3D, AGI 2D,
INT 3D+6, WILL 3D+6, CAR 2D, PER 3D+12
Pvs 10-15, IP 0

Ataques #1 punhos 30/30 dano 1d2+bônus

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, ou Disfarces ou A Forma Humana, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Regeneração

Fraquezas possíveis: Controlado por Força Externa,

Sensível a Prata/Cobre, Sensível ao Fogo

5.2. Facções Regressivas e Grupos de Controle (A Aliança Ciakahrr/Greys)

Em oposição direta às alianças benevolentes estão as facções regressivas, cujo objetivo é o controle, a infiltração e a exploração de recursos.

Os Reptiloides da Constelação de Draco são frequentemente considerados a força dominante na aliança regressiva. A sua estratégia inclui infiltração em governos terrestres e controle de recursos estratégicos. Existe uma ligação histórica clara entre os Draco e o Grupo MJ-12, e o seu alinhamento é a base da ideologia da Frota Negra.

Os Greys (Zeta Reticuli) funcionam como fatores instrumentais na política galáctica regressiva. São tipicamente subordinados aos Draco ou operam sob acordos contratuais com o ICC terrestre. São responsáveis pela maioria dos programas de abdução e intercâmbio genético. A sua função é fornecer tecnologia avançada (frequentemente com termos de uso desfavoráveis à Terra) em troca de permissão para atividades de engenharia genética e colheita de material biológico.

5.3. Confederações Neutras e as Dinâmicas de Comércio

Existem numerosas facções galácticas que interagem com o sistema solar terrestre por razões puramente instrumentais, como interesse científico, turismo galáctico ou comércio intergaláctico. Estes grupos são considerados neutros em termos de orientação ética.

A sua principal motivação é a troca de tecnologia por recursos brutos ou manufaturados, ou o acesso a dados científicos. A neutralidade destas facções introduz um elemento de complexidade na política de segurança terrestre. Qualquer SSP, incluindo o ICC ou a Frota Negra, pode armar-se com tecnologia galáctica avançada simplesmente entrando em acordos comerciais com estes grupos neutros, sem o risco de se envolver numa aliança militar formal. Isso permite uma proliferação de tecnologia secreta que é difícil de rastrear ou controlar.

5.4. Relações Inter-Aliança: Tensões e Zonas de Influência Galáctica

O cenário galáctico não é um confronto binário, mas sim um complexo jogo de xadrez. Fontes de Antropologia Galáctica, como [REDACTED], fornecem repertórios vastos (mais de 110 raças) e mapas estelares detalhados das localizações de vida alienígena, grupos e alianças. Este repositório de dados é vital para mapear as zonas de influência.

Observa-se que a Frota Negra se alinha aos grupos regressivos. Em resposta, o *Solar Warden* e, em menor grau, o GGLN, buscam equilibrar essa ameaça, interagindo com as facções benevolentes (e.g., *Sphere Being Alliance*).

A Terra não é um planeta isolado, mas sim um campo de batalha proxy onde a guerra entre alianças galácticas maiores é

travada através dos braços armados terrestres (os SSPs). O resgate de abduzidos, como o descrito em alguns relatos, pode ser interpretado como operações militares humanitárias realizadas por grupos benevolentes, contrariando as atividades do

ICC e dos Greys. A política de segurança terrestre deve reconhecer esta dinâmica inter-aliança para evitar ser manipulada por forças externas.

VI. Governança e Supervisão: O Conselho dos Cinco (Conselho dos Cinco)

A. Função e Mandato Dentro da Aliança

O Conselho dos Cinco (Conselho dos Cinco) não é apenas um subconjunto da FGM, mas sim uma entidade estratégica vital dentro da Aliança maior, dedicada a garantir a harmonia e o equilíbrio cósmico. Sua inclusão consistente nas listas das principais forças benevolentes (junto à FGM e o Conselho de Andrômeda) confirma sua posição de alta autoridade.

O papel primário do Conselho dos Cinco é a supervisão estratégica, com um foco particular na intervenção diplomática em culturas planetárias em estágios críticos de desenvolvimento. Esta função é crucial em casos onde o livre arbítrio planetário (como o da Terra, classificada como cultura de Estágio 1 ou Estágio 2) está sendo violado ou manipulado por forças externas, como as da Aliança Negra.

B. Estrutura e Relação com o Alto Conselho da FGM

É essencial distinguir o Conselho dos Cinco do Alto Conselho da Federação Galáctica dos Mundos. O Alto Conselho da FGM é uma estrutura maior e mais abrangente, composta por 25 membros — 24 conselheiros mais um ‘Guardião da Lei’ (‘Law-Keeper’), cuja função de arbitrar decisões finais é rotativa a cada 10 ciclos galácticos. Este Alto Conselho atua primariamente como a autoridade legislativa e regulatória máxima da FGM.

O Conselho dos Cinco, por outro lado, opera como um corpo executivo ou um comitê especializado em gestão de crises. Seu tamanho menor e seu foco em missões sensíveis, como o envio de emissários de alto nível, sugerem que ele serve como um mecanismo de resposta estratégica rápida. O conselho está

posicionado para tomar decisões focadas e críticas, essenciais para intervir em eventos geopolíticos complexos, como os que ocorreram na Terra no pós-guerra.

C. Ação Diplomática Chave: A Missão do Comandante Val Thor

A atuação mais notória do Conselho dos Cinco na história recente da Terra ocorreu em 1957. O Conselho dos Cinco, juntamente com o Grande Conselho da FGM, despachou o Comandante Val Thor (também conhecido como Valiant Thor). Val Thor, um ser da raça Taal Venusiana, que é uma colônia humanoide originária do sistema estelar Man (K62 Lyran), pousou sua nave na Virgínia, EUA, para se encontrar com o Presidente Dwight Eisenhower.

A missão de Val Thor era de natureza diplomática e de assistência, carregando uma mensagem de advertência direta contra as Alianças dos Greys de Orion, os Nebu, com quem o governo de Eisenhower havia recentemente firmado acordos. Embora o Presidente não tenha conseguido rescindir os acordos feitos por sua administração militar por trás de suas costas, a presença de Val Thor no Pentágono foi instrumental. Ele secretamente estabeleceu as fundações para uma cooperação benevolente entre a Terra e forças extraterrestres, que mais tarde evoluiria para a Aliança Terrestre e sua frota espacial, *Solar Warden*. A ação do Conselho dos Cinco, ao enviar um emissário de tão alto nível imediatamente após a assinatura do tratado com os Nebu, ressalta a importância estratégica atribuída à intervenção direta na liderança terrestre para mitigar o domínio da Aliança Negra.

Seção IV: Entidades Terrestres e Programas Espaciais Secretos (Terrestrial Asset and Threat Profiles)

O conflito galáctico foi internalizado na Terra através da operação de entidades terrestres alinhadas com as duas macro-alianças.

4.1. O Estado Profundo (Deep State Cabal)

O Deep State é o principal executor terrestre da agenda da Aliança Negra.

- **Composição e Alinhamentos:** Este é um grupo secreto composto por indivíduos de alta influência em setores-chave (governamental, militar, inteligência, corporativo). Eles se alinham com entidades alienígenas (Ciakahrr, Nebu) e agências como a CIA para alcançar o controle mundial.
- **Modus Operandi:** Sua estratégia operacional se baseia em táticas de dividir para conquistar (“*dividing and governing*”), utilizando a mídia mainstream para moldar padrões e perspectivas sociais. Seu objetivo é semear a discórdia, impedir o despertar da consciência humana e, crucialmente, garantir que a escravidão seja aceita como uma escolha de “livre arbítrio”.

4.2. A Frota Negra (Dark Fleet)

A Frota Negra é o braço militar terrestre-alienígena da Aliança Negra.

- **Origem e Lealdade:** Sua gênese remonta aos acordos de 1933 com a SS Nazi, que forneceu o núcleo militar. Esta força está estruturalmente “*locked in*” (presa) para seguir as diretrizes do Império Ciakahrr, para quem servem como uma frota de conquista interplanetária.
- **Composição:** A Frota Negra é composta por pessoal SS/Nazi, complementada por outras raças conquistadas, como seres humanoides altos, de aparência nórdica e seis dedos, que são forçados a operar sob o comando Draco. Eles representam um componente militar significativo na Aliança Negra.

4.3. A Aliança Terrestre e o Solar Warden (SSP Benevolente)

Em contraposição à Frota Negra, a Earth Alliance (Aliança Terrestre) comanda o SSP benevolente conhecido como *Solar Warden*.

- **Gênese:** O *Solar Warden* foi estabelecido logo após os acordos negativos de 1955. Foi uma operação covert, resultado da colaboração secreta entre o Comandante Val Thor, a GFW, o Council of Five, o Andromeda Council e uma facção positiva da US Navy.
- **Missão e Defesa:** *Solar Warden* foi projetado para construir as defesas da Terra contra ameaças extraterrestres, desenvolvendo tecnologias avançadas. Atualmente, opera como a frota espacial da "vitoriosa Earth Alliance".
- **O Plano de Divulgação:** O programa inclui uma estratégia coordenada de Divulgação de Tecnologia, desenvolvida em conjunto com a GFW. Este plano não visa uma revelação pública abrupta, mas sim a liberação gradual de tecnologias exóticas que foram suprimidas pelo *Deep State*, apresentando-as ao público como “novas invenções” terrestres. Esta tática permite o avanço tecnológico humano sem desestabilizar a sociedade, cumprindo a missão de preparar a humanidade para a comunidade galáctica.

O Fator US Navy e o SSP

A GFW optou por estabelecer a parceria crucial para o *Solar Warden* especificamente com uma "ramificação" da *US Navy*. Essa escolha estratégica, mediada por figuras como Val Thor, indica que a GFW, utilizando sua inteligência exopolítica, avaliou o *US Navy* como o ativo terrestre mais confiável, com a infraestrutura e, mais importante, a facção de comando ideologicamente resiliente para operar um Programa Espacial Secreto de defesa (SSP) de longo prazo. Essa facção naval foi capaz de operar de forma autônoma e secreta por décadas, apesar da infiltração Nebu/Ciakahrr em outras esferas de poder terrestre (MJ12, CIA), garantindo a continuidade do projeto *Solar Warden*.

Seção V: Perfil Taxonômico de Espécies Extraterrestres (Classificação Operacional)

O escopo taxonômico é vasto (24 civilizações envolvidas na semeadura), mas o foco operacional recai sobre as espécies mais ativas no conflito moderno.

5.1. Classificação Benigna (Assets and Allies)

Essas espécies são membros da GFW ou da Confederação e atuam na proteção e tutela humana.

5.1.1. Pleiadianos (Errahel)

- **Origem:** Estrela Ashaara, no aglomerado estelar das Plêiades (Taygeta).
- **Representação:** São membros centrais e de comando na GFW. O Comandante Thor Han Eredyon é um Errahel.
- **Função:** Atuam diretamente na proteção da Terra e na coordenação de missões estratégicas em órbita.

5.1.2. Taal (Venusianos)

- **Origem:** Colônia humanoide do sistema estelar Man (Lyran K62), estabelecida em Vênus.
- **Significado Histórico:** O Comandante Val Thor, o emissário da GFW que se reuniu com Eisenhower, pertence à raça Taal.
- **Contribuição:** Representam a diplomacia benevolente de alto nível e foram instrumentais na engenharia e fundação da colaboração secreta que levou ao *Solar Warden*.

5.1.3. Zenae

- **Afiliação:** Membros do Conselho Andromedano.
- **Função de Contrainteligência:** São aliados críticos da Aliança. Foram responsáveis por expor operações de infiltração da Aliança Negra, identificando e fechando o "cavalo de Tróia" implantado pelos adversários.

VII. Repertório de Espécies: A Matriz de Interação

A complexidade da interação extraterrestre exige um método de classificação rigoroso, dada a vastidão do repertório alegado (mais de 110 raças alienígenas). A simples distinção entre "amigo ou inimigo" é insuficiente.

6.1. Metodologia para Catalogação de Espécies

A diversidade galáctica exige uma classificação funcional que vá além da taxonomia morfológica. Os eixos de classificação devem incluir:

1. Morfologia: (e.g., Reptoide, Nórdico, Híbrido, Insectoide, Grey).
2. Região de Origem: A constelação ou sistema estelar primário (e.g., Plêiades, Zeta Reticuli, Draco).
3. Orientação: A classificação ética em relação à soberania terrestre (Benevolente, Neutra, Regressiva/Malevolente).
4. Afiliação: Afiliação a confederações, federações ou impérios maiores (e.g., Federação Galáctica, Império Ciakahr).

Esta matriz é crucial para a diplomacia secreta e para a formulação de estratégias de defesa segmentadas. A capacidade de distinguir entre as 110+ raças e entender as suas motivações e alianças é uma prioridade de sobrevivência, não apenas uma curiosidade taxonômica.

6.2. Detalhamento de Espécies-Chave e Histórico de Interações

Análise dos Greys (Zeta Reticuli)

Os Greys são centrais na narrativa de contato desde os anos 40. O seu principal foco são os programas genéticos, manifestados em sequestros (abduções alienígenas) de longa duração. A sua função é a de intermediários tecnológicos primários para o Complexo Corporativo Interplanetário (ICC). O ICC facilita o acesso dos Greys a recursos genéticos e permissão para operar na Terra em troca de tecnologia avançada que alimenta o crescimento corporativo secreto.

Análise dos Nórdicos/Pleidianos

Os Nórdicos, muitas vezes descritos como altos e de aparência humana, estão associados a contactos benevolentes, cura e assistência espiritual. Representam a contraparte direta à influência regressiva e demonstram um respeito pela soberania e evolução terrestre. Atuam como Guardiões, opondo-se ativamente às operações do ICC e da Frota Negra, muitas vezes prestando assistência discreta ao Solar Warden e ao GGLN.

Análise dos Seres Esfera

Os Seres Esfera (Sphere Being Alliance) representam uma categoria de seres de alta densidade (5D) que intervêm em momentos cruciais do desenvolvimento galáctico. O seu método de interação é o suporte energético e a mitigação de conflitos galácticos em larga escala. Sua presença é descrita como um fator de estabilização contra a influência Draco e os excessos da Frota Negra.

6.3. Classificação e Análise de Orientação

A classificação ética destas espécies baseia-se na sua filosofia de interação. Entidades benevolentes são aquelas que respeitam a evolução livre e a soberania planetária. Regressivas são aquelas que buscam controlo, exploração de recursos e, em alguns casos, escravidão ou manipulação genética.

A orientação ética está frequentemente correlacionada com a dimensão de origem. Entidades de maior densidade (4D e 5D,

como a Sphere Being Alliance) tendem a ser mais benevolentes ou neutras, operando com uma perspectiva evolutiva alargada. As entidades de densidade inferior tendem a ser mais focadas em recursos materiais e domínio, caracterizando as facções regressivas.

A complexidade da matriz de mais de 110 raças refuta qualquer abordagem simplista de Relações Internacionais, exigindo uma diplomacia altamente segmentada e secreta.

Tabela 6: Matriz de Classificação de Espécies Alienígenas (Amostra Operacional)

Classificação/Tipo (Exemplo)	Região de Origem/Estrela	Orientação Primária	Estratégia de Interação Terrestre	Relação com SSPs Terrestres
Greys (Zeta)	Zeta Reticuli	Regressiva/ Instrumental	Acordos Genéticos, Abdução de longa duração	ICC (Parceiros Tecnológicos e Operacionais)
Reptiloides (Draco)	Constelação de Draco	Regressiva/ Dominante	Controlo Governamental Clandestino (Infiltração)	Frota Negra (Aliança Militar Primária)
Nórdicos/Pleidianos	Plêiades	Benevolente/ Guardadores	Contacto Espiritual, Resgate/Ajuda, Divulgação lenta	GGLN, Oposição ao ICC/Frota Negra
Seres Esfera	5ª Dimensão	Benevolente/ Evolucionário	Suporte Energético, Mitigação de Conflitos Galácticos	Neutra (Interage com facções selecionadas do Solar Warden)

VIII. Perfis de Espécies Aviárias e Influenciadores Antigos

A. Os Nommo de Sirius (Nommo, Sirius)

Os Nommo são uma entidade de profunda relevância histórica e espiritual para a Terra, ligada diretamente ao sistema estelar de Sirius.

Legado Ancestral e Mitologia

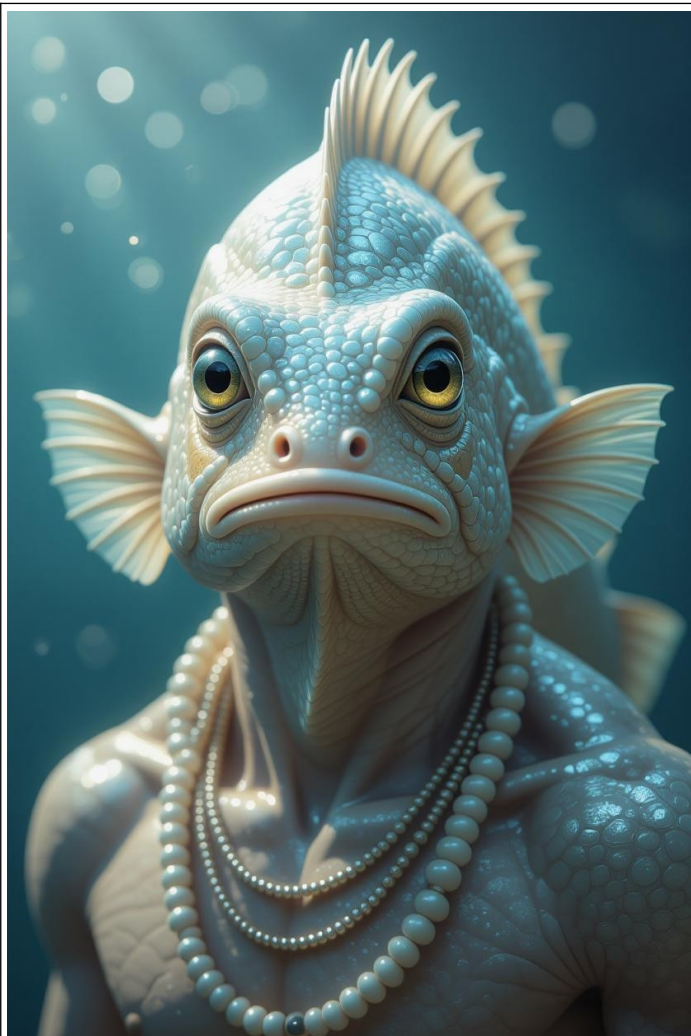
Os Nommo são reconhecidos na mitologia Dogon, uma cultura africana antiga que demonstrou conhecimento astronômico surpreendente. Eles são descritos como seres celestiais originários de Sirius que moldaram o mundo e transmitiram sabedoria cósmica avançada ao povo Dogon. Os Nommo se encaixam no perfil das antigas "Espécies Semeadoras" (Seeder Races) que desempenharam um papel crucial na evolução genética humana.

O Paradoxo de Sirius

O legado benevolente dos Nommo, representando uma influência ancestral positiva, deve ser contextualizado contra o fato de que o Coletivo Ashtar, uma facção do próprio sistema Sirius B, se comprometeu e se aliou à Corporação de Altair e à Aliança Negra.

Esta justaposição indica uma polarização ou cisma violento dentro do sistema Sirius B. Os Nommo, ou o seu sistema original (possivelmente ligado à linhagem positiva T-Ashkeru, de acordo com algumas narrativas), representam a facção ancestral e

incorruptível de Sirius, que se opõe veementemente à militarização e ao alinhamento corporativo do Coletivo Ashtar comprometido. Este cenário reflete a complexidade da geopolítica galáctica, onde sistemas estelares podem abrigar ideologias e alianças opostas.



Nommo

CON 1D+6, FR 1D+6, DEX 3D, AGI 2D,
INT 3D+6, WILL 3D+6, CAR 2D, PER 3D+12
Pvs 10-15, IP 0

Ataques #1 punhos 30/30 dano 1d2+bônus

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Pés Especiais, Regeneração

Fraquezas possíveis: Aparência Inumana, Dependência de Casulo, Instinto de Caça, Sensível ao Fogo

B. As Espécies Aviárias: Carien (Carina) e Kuri (Xi-Orionis)

O foco da Aliança na libertação da Terra e na reativação do modelo genético humano envolveu aproximadamente 24 civilizações extraterrestres que desempenharam papéis críticos na criação do genoma humano moderno, conhecidas como as Semeadoras. As espécies aviárias, em geral, são consideradas altamente avançadas, antigas e benevolentes, frequentemente associadas à FGM e à Confederação Intergaláctica.

Embora perfis detalhados de Carien (Carina) e Kuri (Xi-Orionis) não estejam explicitamente detalhados nos registros, sua identificação por sistemas estelares sugere sua importância taxonômica e estratégica.



Aviários

CON 1D+6, FR 1D+6, DEX 3D, AGI 2D,
INT 3D+6, WILL 3D+6, CAR 2D, PER 3D+12
Pvs 10-15, IP 0

Ataques #1 punhos 30/30 dano 1d2+bônus

Poderes possíveis: Asas, Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Garras, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Regeneração

Fraquezas possíveis: Aparência Inumana, Instinto de Caça

Carien (Carina)

A espécie Carien, oriunda da constelação de Carina, que historicamente fazia parte da constelação de Argo Navis (o Navio Argo), é deduzida como sendo uma das espécies fundadoras ou extremamente influentes da FGM. Espécies oriundas de constelações ligadas à navegação e exploração cósmica frequentemente contribuem com tecnologia avançada ou orientação ancestral, especialmente no domínio do transporte estelar e da orientação espiritual.

Kuri (Xi-Orionis)

A localização da espécie Kuri em Xi-Orionis é estrategicamente reveladora. O sistema Orion é o centro de poder do Nebu (os Greys de Orion) e Rigel, o quartel-general de guerra dos Nebu. A presença de uma espécie Aviária benevolente, como a Kuri, na região de Orion sugere uma de duas possibilidades estratégicas:

1. Resistência Histórica: A Kuri pode ser uma espécie nativa de Orion que resistiu à assimilação Nebu/Draco e agora mantém uma posição crucial como aliada da FGM em território contestado.
2. Posto Avançado da Aliança: A Kuri pode operar um posto de observação ou uma base militar avançada da Aliança, vital para o monitoramento e a coordenação de operações contra o centro de poder da Nebu em Rigel.

Esta localização tática da Kuri demonstra que a Aliança mantém presença militar e diplomática mesmo nas zonas mais

hostis da galáxia para garantir a progressiva derrota do Império Nebu.

A tabela a seguir sintetiza as afiliações e os papéis dessas entidades dentro do conflito geopolítico galáctico:

Geopolítica Galáctica e Alinhamento das Entidades			
Entidade/Grupo	Afiliação Primária	Origem Estelar/Base	Papel no Conflito
Conselho dos Cinco	A Aliança (FGM/AC)	Variada (Alto Conselho)	Supervisão Executiva, Intervenção Diplomática (Val Thor)
Altos Greys	Aliança Negra (Império Nebu)	Grupo Orion / Zeta Reticuli	Comando Superior, Arquitetos de Tratados, Controle da Colmeia
Corporação de Altair	Coalizão da Aliança Negra	Sistema Altair	Logística Empresarial, Suporte Financeiro para o Nebu
Ooganga Mercenários	Aliança Negra (Proxies Clonados)	Bellatrix	Forças Militares Clonadas Descartáveis e de Choque
Ogolongë Mercenários	Aliança Negra (Proxies Clonados)	Barnard	Forças Militares Clonadas Descartáveis e de Choque
Nommo	Espécie Semeador Ancestral	Sirius (Sirius B)	Mentores Antigos, Transmissores de Conhecimento Cósmico
Carien Aviários	A Aliança (Geralmente)	Carina	Hipótese: Navegação Avançada e Guias Ancestrais
Kuri Aviários	A Aliança (Geralmente)	Xi-Orionis	Hipótese: Posto Avançado Estratégico em Território Orion

Raça Felina Urmah

Descrevemos os **Urmah**, uma raça felina com presença notável em diferentes sistemas estelares, incluindo Vega, destacando suas características e papéis galácticos com base em múltiplas fontes:

Urmah de Sirius A

Origem: Habitam a sétima lua do quinto planeta de Sirius A (Ashaara), sendo descendentes dos Laan que fugiram das Guerras de Lyra no sistema Man.

Características: Humanoides felinos, orgulhosos, com altos valores éticos (respeito, honra, honestidade), incapazes de mentir ou enganar. Altamente respeitados por coragem e nobreza.

Papel: Ativamente envolvidos em guerras e diplomacia da **Federação Galáctica de Mundos (GFW)** na galáxia Nataru, contribuindo para missões de paz e justiça.

Urmah de Vega (Swaruu):

Origem: Vindos do planeta Avyon, no sistema estelar de Vega, dentro do paradigma Swaruu.

Características: Felinos de até 3 metros e 300 kg, imponentes apesar do tamanho, comparáveis a lagartos gigantes

(Ciakahrr). São considerados dominantes na galáxia, destacando-se por imponência e força.

Papel: Reconhecidos como uma raça líder, com naves orbitando a Terra, compartilhando costumes e anatomia em entrevistas, sugerindo monitoramento ou interação sutil.

Ur-Mah

Origem: Originalmente de Sipazianna (Órion), segundo a narrativa de Anton Parks em *Crônicas de Gírkù*, baseada em textos sumérios e visões.

Características: Guerreiros formidáveis, felinos poderosos, chamados "grande guerreiro", parte da milícia Kadištu, ferozes mas obedientes ao Alto Conselho.

Papel: Atuam como exército celestial, restaurando ordem em situações críticas, destacando-se como soldados de último recurso.

Urmah (Conselho de Gaia e Alcheringa):

Origem: Não especificada, mas associados a guardiões cósmicos, com menções em Alcheringa como guerreiros leoninos.

Características: Guardas da sabedoria e buscadores da verdade, independentes de grupos específicos, com aparência felina majestosa.

Papel: Emissários ocasionais, monitoram a Terra

furtivamente, alinhados a causas benevolentes.

Origem e Aparência

Os Felinos de Vega, também conhecidos como "Homens-Gato", são uma raça alienígena frequentemente mencionada na ufologia como originária da constelação de Altair. As descrições variam, mas geralmente os caracterizam como seres humanóides altos e esbeltos com pele azul ou acinzentada e pelos curtos felinos cobrindo o corpo, cabeças grandes e alongadas com olhos grandes e oblíquos, narizes pequenos e orelhas pontudas, e mãos com quatro dedos longos e afiados.

Características e Habilidades

Descritos como seres pacíficos, benevolentes e altamente inteligentes, possuem tecnologia avançada, incluindo viagens interestelares e telepatia. Alguns ufólogos acreditam que os Felinos de Altair estão aqui para nos ajudar a evoluir espiritualmente.



Felinoide (Sirius A)

CON 18, FR 14, DEX 14, AGI 21,
INT 13, WILL 16, CAR 16, PER 21
Pvs 16, IP 0

Ataques #1 punhos 30/30 dano 1d2+bônus

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Dentes e Boca, Ferocidade, Garras, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Regeneração

Fraquezas possíveis: Instinto de Caça, Incapaz de Mentir

5.2. Classificação Antagônica (Threats)

Estas espécies são os componentes primários da Aliança Negra, com forte envolvimento na infiltração e escravidão.

5.2.1. Nebu (Orion Greys)

- **Descrição:** Os Nebu são classificados como os Greys de Orion. Abrangem os tipos que firmaram os acordos com o MJ12 em 1955.
- **Tecnologia e Tática:** São mestres em táticas furtivas (cloaking) e viagem dimensional. Sua principal ameaça reside na manipulação da consciência através da agenda Limo Negro.
- **Vulnerabilidade Estratégica:** A informação crucial para a defesa é que sua capacidade de atuação depende do consentimento humano. De acordo com a Lei Universal, eles são impotentes ("powerless") sem essa permissão. O reconhecimento e a rejeição de suas programações são o caminho para a libertação.

5.2.2. Ciakahrr (Draco-Reptiloides)

- **Classificação:** São a força imperial e militar dominante da Aliança Negra.

- **Relações de Poder:** Utilizam raças conquistadas, como a Frota Negra e outros grupos cooptados, para realizar suas agendas de conquista. São inimigos ancestrais dos Negumak, o que a GFW explora estrategicamente.

5.3. Espécies Estratégicas e Em Transição

Esta classificação abrange espécies ou estruturas militares que não são explicitamente parte da GFW, mas que mantêm um papel independente ou estão em transição estratégica, atuando como um fator de equilíbrio ou pressão.

5.3.1. Negumak

- **Descrição:** Uma poderosa espécie insectoide, descrita como reclusa e misteriosa.
- **Afiliação:** Atualmente sendo cortejada pela GFW para se juntar à Aliança contra os Draconianos.
- **Posicionamento:** Classificada como um ativo militar potencial. Sua inimizade histórica com o Império Ciakahrr é um alvo estratégico para a GFW, e sua união enfraqueceria o braço imperial da Aliança Negra.

5.3.2. Comando Galáctico Ashtar

- **Afiliação:** Força militar poderosa e independente.
- **Posicionamento:** Estrategicamente neutro, mas com um papel crucial na segurança galáctica. Está localizado na alta atmosfera de Júpiter, protegendo o *Stargate* do planeta e a zona neutra de Ganymede.
- **Função:** Atua como Força de Dissuasão e Contenção. Sua presença impede que a Aliança Negra (Nebu, Frota Negra, Draco-Rep's) se aproxime de Ganymede, garantindo que o principal ponto de conexão dimensional (*Stargate*) permaneça sob controle e seguro.
- **Descrição:** Uma poderosa espécie insectoide.
- **Estratégia GFW:** Os Negumak são inimigos históricos do Império Ciakahrr. A GFW tem procurado ativamente recrutá-los para sua Aliança.
- **Impacto no Conflito:** As escaramuças recentes entre os Negumak e os Draco criaram condições favoráveis para a formação dessa união. O sucesso da GFW em integrar

os Negumak terá "implicações significativas" para a segurança da Terra, pois enfraquece diretamente o poder imperial do Império Ciakahrr.

O Paradigma da Consciência Tecnológica

A análise da tecnologia envolvida no conflito revela um contraste fundamental entre as duas alianças. A GFW e seus aliados utilizam tecnologias baseadas em frequência e consciência, exemplificadas pelos cristais. Os cristais, descritos como tendo uma consciência intrínseca, utilizam a geometria tetraédrica—o "segredo do universo"—para atuar como canais de energia, armazenamento de dados e pontes interdimensionais.

Em contraste, a tecnologia Nebu (Limo Negro/AI) é um programa de manipulação que se alimenta da confusão e da baixa frequência. O conflito final não é apenas militar, mas uma disputa tecnológica e metadisciplinar pelo controle da frequência planetária. A GFW e as entidades de supervisão fornecem o conhecimento sobre cristais e a natureza do livre arbítrio para que os humanos possam elevar sua frequência, negar a programação de AI e assim expor a fraqueza do Nebu.

Tabela 5.1: Classificação Operacional de Espécies Chave (Taxonomia █████)

Espécie	Afiliação Principal	Tipo Morfológico	Função/Ameaça Chave	Exemplos de Indivíduos
Pleiadianos (Errahel)	GFW	Humanoide (Nórdico)	Comandantes de Frota, Coordenação de Missões.	Thor Han Eredyon
Taal	GFW (Colônia Venusiana)	Humanoide (Lyan K62)	Diplomacia, Engenharia de SSP Benevolente.	Comandante Val Thor
Pa-Taal	Confederação Intergaláctica	Semeadores Ancestrais	Tutela Genética, Proteção do Genoma.	N/A
Nebu	Aliança Negra	Grey (<i>Orion Alliance</i>)	Infiltração, Guerra Psicológica, Agenda Limo Negro/AI.	N/A
Ciakahrr	Aliança Negra (Império)	Draco-Reptiloide	Liderança Militar do Império, Controle da Frota Negra.	N/A
Negumak	Em Transição (Alvo: GFW)	Insectoide	Aliado Militar Potencial (Inimigos do Draco).	N/A
Ashtar Galactic Command	Independente/Neutro	Força Militar (N/A)	Força de Dissuasão, Proteção do <i>Stargate</i> de Júpiter.	Ashtar-Sheran

IX. A Hierarquia Adversária: Altos Greys e o Império Nebu (Altos Greys)

A. Taxonomia e Papel de Comando dos Altos Greys

Os Altos Greys (Tall Greys) são identificados como a camada de comando da estrutura Nebu, as Alianças dos Greys de Orion. Estes seres desempenharam um papel fundamental na história de contato extraterrestre com as administrações militares terrestres, sendo os negociadores-chave do acordo de 1955 com os EUA.

O termo Nebu é um guarda-chuva que engloba várias espécies de Greys, incluindo aqueles de Zeta Reticuli, e que frequentemente incluem seres Reptiloides e Insectoides, todos operando sob uma consciência de colmeia unificada. A hierarquia dentro do Nebu é clara: os Altos Greys frequentemente utilizam os Greys Menores em cenários de abdução e em operações militares secretas, tanto em naves quanto em instalações subterrâneas. Eles representam o nível administrativo que impõe a agenda ditada pelo comando central da colmeia.

B. Controle Hierárquico e a Consciência da Colmeia

A estrutura de comando dos Nebu é altamente centralizada e coletivizada. Originalmente, cada mundo Grey ou Insectoide na Zona de Orion possuía sua própria Consciência de Colmeia e Rainha planetária.

Com a formação do Império Nebu, essas rainhas planetárias se fundiram em uma única e poderosa Consciência de Colmeia comum. Esta fusão deu origem a uma grande Rainha Central do Enxame (*Hive Queen*). Este sistema centralizado e não-ético contrasta diretamente com a governação baseada no consentimento da FGM. A natureza unificada e centralizada do Nebu permitiu uma escalada rápida na produção de recursos militares e uma coordenação estratégica implacável, elementos essenciais na longa duração das Guerras de Orion.

C. Agendas Táticas: Limo Negro e a Híbridização

Os Altos Greys, como líderes do Nebu, são os arquitetos de duas agendas táticas primárias destinadas a garantir o controle planetário:

1. O Programa Black Goo (Limo Negro)

O Limo Negro é descrito como um “presente venenoso de despedida”, uma tecnologia de engenharia reversa que mantém e potencializa um programa de Inteligência Artificial subjacente. Este programa é executado em parceria com a Ciakahrr, a Frota Negra Nazista e o *Deep State/Cabal*. A sua existência depende da manutenção de ilusões e da contínua alimentação da programação por parte da humanidade.

2. A Ameaça da Híbridização Grey

A Nebu investiu na produção em massa de híbridos, na esperança de substituir a população humana da Terra. Esta agenda é sutil e enganosa: os emissários Nebu são programados para obter o consentimento da população da Terra para aceitar os Híbridos Nebu, que são falsamente apresentados como “gentis e amáveis, e provenientes do futuro”.

A Exploração da Lei Universal

A Aliança Negra não pode forçar a escravidão de culturas de Estágio 1 ou 2, devido à Grande Lei Universal que exige o respeito pelo livre arbítrio. O uso do Limo Negro e a manipulação psicológica constante (espalhada pelo medo via mídia) e a híbridização enganosa servem precisamente para contornar esta lei. Ao manipular a percepção e o consentimento da humanidade, os atores negativos procuram que os humanos obedeçam e se escravizem de livre e espontânea vontade, cumprindo a letra da lei enquanto violam o seu espírito.

X. Integração Corporativa e Militar na Aliança Negra

A. A Natureza da Corporação de Altair (Corporação de Altair)

O envolvimento da Corporação de Altair na Aliança Negra revela uma dimensão crucial do conflito: a financialização e a corporatização da guerra interestelar. A Corporação de Altair é explicitamente identificada como uma organização corporativa que se juntou à coalizão da Aliança Negra.

Seus parceiros de coalizão incluíam o Império Nebu e, notavelmente, o Coletivo Ashtar comprometido de Sirius B. A inclusão de uma entidade corporativa sugere que a Aliança Negra opera como um complexo militar-industrial avançado.

O principal papel da Corporação de Altair é fornecer suporte logístico, financeiro e, potencialmente, infraestrutura de manufatura para a Nebu e o Ciakahrr. Enquanto os Greys se concentram no controle genético e de colmeia, e os Dracos na conquista militar, a Corporação de Altair provavelmente gerencia

a cadeia de suprimentos e o financiamento de operações em larga escala, incluindo a produção em massa de ativos descartáveis, como as forças mercenárias clonadas. Sua presença confirma que a Aliança Negra não é apenas uma entidade política ou militar, mas também uma potência econômica que busca lucro através da guerra e da escravidão.

B. Ooganga (Bellatrix) e Ogolongê (Barnard) Mercenários

O Ooganga (Bellatrix) e o Ogolongê (Barnard) são identificados no contexto da pesquisa como forças mercenárias clonadas provenientes dos sistemas estelares de Bellatrix e Barnard, respectivamente.

Contexto da Força Clone

Embora os detalhes específicos sobre a aparência ou cultura destas duas espécies não estejam presentes nos registros

consultados, a designação dos Ooganga como mercenários clonados enquadra-se perfeitamente na estratégia militar dos Nebu e dos Ciakahrr. O quartel-general de guerra dos Nebu no sistema Rigel era utilizado para centralizar recursos militares e cultivar exércitos de clones. Os Nebu tinham a capacidade de massificar a produção de híbridos e clones para substituir populações.

Função Estratégica

A principal função do Ooganga e do Ogolongê é atuar como forças *proxy* (guerra por procuração) descartáveis. O Império Ciakahrr, ao conquistar uma raça, frequentemente a obriga a lutar ao lado dos Dracos. Ao utilizar forças clonadas de sistemas distantes (como Bellatrix), a Aliança Negra consegue cumprir esta estratégia:

1. **Minimizar Perdas:** Preserva o núcleo de suas forças operacionais (Ciakahrr e Altos Greys).
2. **Dispensa Legal:** Utiliza entidades descartáveis na linha de frente.
3. **Negação Estratégica:** Ações atribuídas a mercenários ou clones proporcionam uma camada de negação à liderança central.

A utilização dessas forças, criadas em instalações como as de Rigel, demonstra o baixo valor atribuído à vida individual pelos Nebu e a eficiência logística do complexo Altair-Nebu na gestão de ativos militares em massa.



Mercenário das Galáxias (Bellatrix ou Barnard)

CON 1D+6, FR 1D+6, DEX 3D, AGI 2D,
INT 3D+6, WILL 3D+6, CAR 2D, PER 3D+12
Pvs 10-15, IP 0

Ataques #1 punhos 30/30 dano 1d2+bônus

Poderes possíveis: Arrebate, Ataques Extras, Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Regeneração, Sangue Ácido

Fraquezas possíveis: Aparência Inumana, Controlado por Força Externa

Seção VI: Matriz de Conflitos, Tecnologia e Agendas de Controle

6.1. O Alinhamento Estratégico GFW-Negumak

A estratégia da GFW para enfraquecer o Império Ciakahrr concentra-se em explorar os conflitos preexistentes na galáxia. A corte persistente dos Negumak, uma espécie insectoide poderosa e inimiga ancestral dos Dracos, é um exemplo de manobra geopolítica de alto risco. A recente intensificação das escaramuças entre Negumak e Draco criou o ambiente propício para que a união com a GFW finalmente se concretizasse. A integração desta força militar insectoide no esforço da Aliança representa um aumento significativo no poder de fogo contra o braço imperial da Aliança Negra, facilitando a contenção final dos Ciakahrr e suas forças de Frota Negra.

6.2. Análise da Agenda Limo Negro (Threat Profile)

A agenda Limo Negro é o legado mais insidioso deixado pela Aliança Negra, especificamente o Enxame Nebu. Esta não é uma

arma física tradicional, mas uma programação residual de Inteligência Artificial. Sua implementação foi arquitetada em parceria com o *Deep State*, a CIA, o Ciakahrr e a Frota Negra. O objetivo central do Limo Negro, descrito como um "*poisonous parting gift*" (presente de despedida venenoso), é manter o controle mental da população terrestre através da manutenção da confusão e da ilusão, perpetuando o programa de AI subjacente, mesmo após a retirada física dos Nebu. A única forma de neutralizar este programa é através de um ato de soberania da consciência humana, exigindo que os indivíduos sejam "*brave enough to recognize it and let it go*" (corajosos o suficiente para reconhecê-lo e abandoná-lo), conforme ensinado pelas entidades de supervisão como Os Nove.

6.3. O Ciclo de ContrainTELigência e Divulgação

A resposta da GFW à infiltração da Aliança Negra foi

multifacetada, combinando operações militares (*Solar Warden*) com estratégias de contrainteligência de longo prazo.

- Programa Envoy: Uma estratégia de contrainteligência de gênio contra a agenda Nebu foi o “*Envoy Program*”. O objetivo deste programa não era a intervenção militar direta contra as forças invasoras (já que estas não podiam ser totalmente paradas pela força), mas sim o empoderamento das populações oprimidas para que se levantassem contra seus controladores. Este programa demonstrou que a liberdade tem que ser interna e auto-iniciada, um requisito fundamental sob a Lei Universal do Livre Arbítrio.

Seção VII: Conclusão e Recomendações Operacionais

7.1. Avaliação Final do Status Quo (A Soberania da Terra)

A presente fase exopolítica na Terra é definida pela transição pós-conflito. A avaliação indica que a Aliança Negra (Ciakahrr, Nebu, Frota Negra) foi militarmente neutralizada ou expulsa do Sistema Solar. Esta vitória foi alcançada pela colaboração estratégica entre a Federação Galáctica de Mundos e o SSP benevolente (*Solar Warden*).

O desafio remanescente mais significativo não é a ocupação militar, mas a persistência da guerra de frequência e do controle mental residuais, principalmente através do programa Limo Negro. A soberania da Terra está agora ligada à restauração do genoma Adâmico original, possibilitada pelo retorno dos Semeadores e de Enki, e à capacidade da humanidade de exercer seu livre arbítrio para rejeitar as programações de AI e a confusão semeadas pelo Estado Profundo. A Terra está, portanto, em curso para se tornar um membro soberano da comunidade galáctica.

7.2. Recomendações Operacionais

As seguintes recomendações visam consolidar a vitória militar e mitigar as ameaças não-físicas remanescentes:

- **Prioridade 1:** Mitigação da Programação Limo Negro (CONFIDENCIAL): É imperativo alocar recursos de contrainteligência para a identificação e neutralização

- **Liberção Tecnológica:** O plano de divulgação não é uma revelação direta, mas um processo cuidadosamente gerenciado pela GFW e a Alianças Terrestre. O objetivo é liberar tecnologias exóticas que foram suprimidas pelo Estado Profundo, apresentando-as ao público como “novas invenções” ou avanços terrestres. Esta abordagem permite o rápido avanço da defesa e da infraestrutura humana, sem forçar uma narrativa de contato que poderia ser desestabilizadora, garantindo que a humanidade alcance um status tecnológico compatível com a comunidade galáctica.

das programações de AI operacionais. Dada a natureza do vetor de ataque (confusão e divisão), as campanhas operacionais devem focar na promoção da unidade social e na exposição das táticas de manipulação da mídia mainstream utilizadas pelo Deep State para semear a discórdia, desativando assim a fonte de energia do Limo Negro.

- **Prioridade 2:** Suporte Acelerado à Divulgação de Tecnologia (ASSET UTILIZATION): A colaboração com a GFW (Comandante Thor Han Eredyon) e o US Navy Solar Warden deve ser intensificada para garantir a liberação contínua e acelerada de tecnologias exóticas através do Plano de Divulgação. O avanço tecnológico autônomo da humanidade é essencial para estabelecer a paridade de defesa e acelerar a integração soberana na estrutura galáctica.
- **Prioridade 3:** Monitoramento Estratégico da Periferia (STRATEGIC ASSESSMENT): Manter vigilância constante sobre o alinhamento em formação GFW-Negumak e os movimentos do Ashtar Galactic Command em Júpiter. A estabilidade da região de Júpiter é vital, pois o *Stargate* é um ponto de conexão crítica. A GFW deve ser apoiada em seus esforços para isolar o Ciakahrr e impedir qualquer tentativa de reagrupamento ou contra-ofensiva em escala através das rotas dimensionais chaves.

XI. Conclusões e Recomendações

11.1. Avaliação do Nível de Risco e Controle Exopolítico

A arquitetura de poder extraterrestre e terrestre é caracterizada por uma volatilidade extrema e conflitos internos.

O Risco Interno mais significativo é a operação não controlada do ICC e da Frota Negra. Estas facções, devido às suas alianças com forças regressivas e à sua motivação puramente corporativa/ideológica, atuam em contradição direta com os interesses da humanidade em geral e da soberania terrestre. O ICC representa uma “quinta coluna” de traição de

recursos e soberania.

O Risco Externo é a intervenção ativa de facções regressivas, como os Draco e os Greys. Isto exige uma frota de defesa robusta (*Solar Warden*) e coordenação diplomática (GGLN) para manter as fronteiras do sistema solar.

Em síntese, a estabilidade exopolítica depende da capacidade de *Solar Warden* e GGLN de conterem o ICC e a Frota Negra, ao mesmo tempo que gerem as alianças galácticas. A política convencional de Astropolítica não pode abordar estes riscos, pois ignora as 110+ variáveis de espécies e as quatro facções internas dos SSPs.

11.2. Recomendações para a Formulação de Políticas Públicas em Contexto de Não-Divulgação

Para navegar neste ambiente complexo e fragmentado, as seguintes estratégias são recomendadas:

Estratégia 1: Desenvolvimento de um Modelo de Avaliação de Ameaças Exopolíticas.

É imperativo utilizar o quadro da Exopolítica para desenvolver um modelo de avaliação de ameaças que inclua variáveis não-terrestres (modelagem de intervenção ET). Este modelo deve diferenciar as ameaças com base na sua orientação ética, dimensionalidade e afiliação a federações, conforme a Matriz de Classificação de Espécies.

Estratégia 2: Fomento da Transparência nas Facções Defensivas.

Deve-se procurar fomentar ativamente a transparência dentro

das facções menos regressivas dos SSPs (*Solar Warden*, GGLN). Este é o único caminho para mitigar a influência descontrolada do ICC e do Complexo Militar-Industrial, que utiliza os USAPs como escudo legal para a exploração interplanetária.

Estratégia 3: Preparação para a Divulgação Total (*Full Disclosure*).

A análise indica que a política de sigilo de 70 anos é o principal entrave à evolução social e econômica terrestre. O passo necessário para a humanidade atingir seu "mais alto potencial como cidadãos galácticos" é a divulgação total dos SSPs e das alianças extraterrestres. Os gestores de políticas públicas devem iniciar o planejamento para as ramificações econômicas, sociais e psicológicas da revelação, visando reintegrar a tecnologia SSP na esfera pública e dismantlar a estrutura de governação sombria do ICC. A verdade, neste cenário, não é apenas um direito civil, mas um requisito de segurança nacional.

XII. Síntese e Implicações Estratégicas para a Humanidade

A. Interconectividade das Entidades e a Economia de Guerra

A análise das seis entidades questionadas demonstra a natureza interconectada e multifacetada do conflito galáctico. Não se trata apenas de uma guerra militar, mas de uma disputa que engloba a política, a economia e a manipulação psicológica:

1. Governança vs. Comando: O Conselho dos Cinco atua como o ponto de decisão rápida da Aliança, coordenando a resposta diplomática (Val Thor) para neutralizar o dano político causado pela infiltração terrestre dos Altos Greys (Nebu).
2. Financiamento vs. Conquista: A Corporação de Altair preenche a lacuna econômica da Aliança Negra. A Corporação, aliada à facção comprometida de Sirius B, fornece os meios logísticos e financeiros para sustentar a máquina de guerra Nebu, que por sua vez depende de ativos militares baratos e massivamente produzidos.
3. A Produção de Proxies: As forças mercenárias como Ooganga (Bellatrix) e Ogolongê (Barnard), sendo clones, representam a materialização desta economia de guerra. Sua função é servir como combatentes descartáveis, um método tático que permite aos Altos Greys e ao Ciakahrr travar a guerra por procuração, mantendo uma fachada de legalidade sob os acordos draconianos.

B. O Conflito sob a Lei Universal

O cerne da luta pela libertação da Terra é o respeito pela Lei Universal do Livre Arbítrio, que rege a interação com culturas planetárias em estágios iniciais. A Aliança Negra (Nebu, Ciakahrr) emprega táticas complexas para contornar esta lei. A

utilização de programas de medo e do Limo Negro (AI programado), juntamente com a apresentação enganosa de Nebu Hybrids como benevolentes, são ferramentas psicológicas e tecnológicas destinadas a obter o consentimento da humanidade para a sua própria escravização.

O fracasso do Presidente Eisenhower em reverter os acordos de 1955, apesar do aviso de Val Thor, sublinha a profundidade da infiltração da Aliança Negra e a necessidade da Aliança benevolente de operar através de canais secretos (*Solar Warden*) e de empoderamento populacional (o "grande despertar").

C. O Legado dos Semeadores e a Estratégia da Aliança

A presença de entidades como os Nommo de Sirius e as espécies aviárias Carien e Kuri ressalta o papel contínuo das civilizações Semeadoras no destino da Terra. Os Nommo representam o potencial genético e espiritual ancestral da humanidade antes da intervenção negativa.

As espécies aviárias, especialmente a Kuri em Xi-Orionis, representam a manutenção de postos de observação e resistência dentro de áreas de alto risco, uma prova da dedicação da FGM em enfrentar a Nebu diretamente, mesmo em seu território de origem.

A libertação final não depende apenas da força militar da FGM ou da Frota Negra em Júpiter (onde a Aliança Negra está ostracizada), mas fundamentalmente da capacidade da humanidade de reconhecer e retrainir o consentimento que foi manipulado e dado às agendas da Aliança Negra. O conhecimento detalhado da estrutura de comando (Altos Greys), da logística (Altair Corp) e da natureza das forças proxy (Ooganga/Ogolongê) é essencial para dismantlar esta estrutura de controle.

Tabela 12: Estruturas de Governança da Aliança Benevolente

Órgão Governamental	Função Primária	Tamanho/Composição	Ações-Chave em Relação à Terra
Alto Conselho da FGM	Legislativo, Aplicação da Lei Universal	25 Membros (24 + 1 Guardião da Lei rotativo)	Supervisiona a Missão de Libertação da Terra
Conselho dos Cinco	Supervisão Executiva e Diplomática	Cinco Membros Sêniores	Despachou o Comandante Val Thor (1957) para a Terra
Conselho de Andrômeda	Comando Estratégico Superior	Vários Representantes de Espécies	Apoia a FGM no conflito Nebu/Ciakahrr

Tabela 12.1: Ativos Estratégicos e Mecanismos de Controle da Aliança Negra

Tipo de Ativo	Entidade Exemplo	Origem Estelar/Base	Propósito
Estrutura de Comando	Altos Greys	Grupo Orion	Administração da Consciência da Colmeia e Tratados
Financiamento Corporativo	Corporação de Altair	Altair	Logística e Suporte Financeiro à Máquina de Guerra
Forças Militares Proxy	Ooganga/Ogolongë Clones	Bellatrix/Barnard	Tropas Descartáveis para Contornar Leis de Guerra
Armamento Psicológico	Programa Limo Negro	Inteligência Artificial	Ferramenta Programada para Manipulação de Consciência

(Fim do Relatório Confidencial)

Perícias

A lista de Perícias está apresentada no seguinte formato:

Grupo*

Subgrupos

Observação: o símbolo * só aparecerá em casos nos quais a Perícia tiver subgrupos. Quando isso ocorrer, você deve escolher apenas UM dos subgrupos correspondentes.

Animais*

Novos subgrupos possíveis: Xenoveterinária (0).

Armas Brancas (DEX)

Novos subgrupos possíveis: Chicotes, Clavas (e cacetetes), Foices, Hastes, *Nunchakus*, Picaretas, Soco-Inglês, Tonfas.

Armas de Fogo* (DEX)

Novos subgrupos possíveis: Armas de Plasma, Armas de Projeção (ex.: Lança-Chamas), Armas de Raio, Artilharia, Lança-Mísseis, *Taser*.

IMPORTANTE: esta Perícia exige que o personagem tenha determinados Aprimoramentos sem os quais fica impossibilitado de ter estes conhecimentos.

Artes

Novos subgrupos possíveis: Artes Interativas (0), Cinema (PER), *Game Design* (INT), Quadrinhos (DEX).

Avaliação de Objetos* (PER)

Novos subgrupos possíveis: Artefatos Alienígenas.

Ciências* (INT)

Novos subgrupos possíveis: Xenoanatomia, Xenoantropologia, Xenoarqueologia, Xenobotânica, Exopolítica, Xenoecologia, Filosofia Extraterrestre, Táticas, Terraformação, Xenopsicologia, Bioquímica, Xenossociologia, Xenoteologia ou Religião Alienígena, Xenozoologia.

Ciências Proibidas ou Alternativas* (0)

Novos subgrupos possíveis: Projetar Invenções (com Superpoderes), Pseudociências, Mediunidade, Ergonomia (Orgônio), Superpoderes.

Condução* (AGI)

Novos subgrupos de Pilotagem: Traje Energizado, Operação de Exoesqueleto, Operação de Mecha.

Engenharia (0)*

Novos subgrupos possíveis: Invenções (já projetadas, com Superpoderes), Genética, Aeroespacial, Quântica, Campos de Força, Sensores, Comunicações, Reparo/Interfaces Robóticas, Reparo de Equipamento Pessoal, Reparos/Interfaces Computacionais.

Esportes*

Novos subgrupos possíveis: Arremesso (FOR), Balestra (DEX), Beisebol (DEX), Bumerangue (DEX), Ciclismo (CON), Esqui (AGI), *e-Sports* (DEX), Funda (DEX), Gravidade Zero (AGI), Gravidade Leve (AGI), Gravidade Pesada (AGI), Halterofilismo (FOR), *Laser Tag* (AGI), Luta Greco-Romana (AGI), *Mountain Bike* (AGI), *Rugbi* (CON), *Sepak Takraw* (0), *Shuriken* (DEX), Vôlei (AGI), Zarabatana (DEX).

Etiqueta (CAR)*

Novos subgrupos possíveis: Regulações de Segurança, Burocracia, Culturas Alienígenas, Etiqueta Telepática, Governo Sombra, Estado Profundo/Cabala, Diplomacia Galáctica, Diplomacia Intergaláctica, Diplomacia Interdimensional.

Idiomas/ Línguas (0)*

Novos subgrupos possíveis: Esperanto, Ido, Khuzdûl (língua anã de Tolkien), Klingon, Lojban, Na'vi (língua da franquia Avatar), Quenya ou Sindarin ou Valarin (língua élfica de Tolkien), Interlíngua, Toki Pona, Volapük, Ciakahr (Draco), Anunnaki (Sumério), Nebu (Grey de Órion), Humanoide (especificar), Reptiloide (especificar), Grey (especificar), Alto Grey (especificar), Aviário (Carien ou Kuri), Nommo (Dogon), Insectoide (Akhara Mantis ou Negumak Gnomopo), Nórdico, Andromedano (cada uma das 24 raças Semeadoras Guardiãs), Extradimensional (de Seres Esfera até Os Nove), entre as mais de 110 espécies mais seus dialetos catalogados pelos ufologistas.

Jogos

Novos subgrupos possíveis: Dados (INT), Máquinas de Cassino (INT), Máquina de Garra (DEX), *Pachinko* (INT), *Pinball* (DEX), Roleta (INT).

Linguagens Secretas (0)

Novos subgrupos possíveis: Blissymbolics (semantografia), Pidgin, Língua do P (infantil brasileira ou portuguesa), *Pig Latin* (infantil inglesa), *Löffelsprache* (infantil alemã), *Matteänglisch* (infantil suíça), Taquigrafia (Estenografia), Código Alfabético Internacional, Código Q (radioamador), Código de Ocorrências Policiais, Códigos Padrão de Rádio (“10”, “Status”, Código Numérico e Cromático).

Línguas Antigas (0)

Novos subgrupos possíveis: Inca, Maia, Asteca, Rapa Nui (Ilha de Páscoa), Celta (protocelta), Nheengatu (Tupi Antigo), Sânscrito (língua morta), Fenício, Náuatle clássico, Aramaico, Mongol clássico (extinto).

Medicina*

Cirurgia (DEX), Primeiros Socorros (INT)

Especialidades (INT): cada especialidade médica entra como um subgrupo. Algumas delas são: Xenoftalmologia, Xenodermatologia, Xenopsiquiatria, Xenocardiologia, Xenoneurologia, Xenourrologia, Xenortopedia, Xenoncologia, Xenogastrologia, Xenotorrinolaringologia, Xenoveterinária, entre tantas outras.

Mineração* (0)

Novos subgrupos possíveis: Terras Raras, Gravício, Neutrônio.

Navegação* (0)

Novos subgrupos possíveis: Astrografia (interestelar), Cosmografia (intergaláctica).

Pilotagem (0)

Novos subgrupos possíveis: Espaçonave (interplanetária), Astronave (interestelar), Cosmonave (intergaláctica), Disco Voador (Nebu de Órion).

Rastreio (PER)

Novos subgrupos possíveis: Hadeano, Vulcânico, Capa de Gelo, Oceano Subterrâneo, Oceano de Hidrocarboneto, Asteroide, Planetesimal.

Sobrevivência (PER)*

Novos subgrupos possíveis: Hadeano, Vulcânico, Capa de Gelo, Oceano Subterrâneo, Oceano de Hidrocarboneto, Asteroide, Planetesimal (Corpo Cometário).

Xenobiologia (0)

Novos subgrupos possíveis: Humanoide, Nórdico, Anunnaki, Alto Grey, Reptiloide, Felinoide, Nommo, Aviário, Insectoide.

Aprimoramentos

Burocracia, Política e Governo

Inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias, tabeliães, etc. Permite ao Agente dobrar (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

1 ponto: Um bairro.

2 pontos: Alguns bairros ou uma pequena cidade.

3 pontos: Uma metrópole ou várias pequenas cidades.

4 pontos: Um Estado ou região.

5 pontos: Dois ou três Estados ou uma grande região.

6 pontos: Um país inteiro ou quase todas as metrópoles mundiais.

7 pontos: O mundo inteiro, de uma maneira sub-reptícia fora do país de origem.

8 pontos: Outros mundos além do seu ou uma organização galáctica.

9 pontos: Uma aliança de organizações galácticas ou uma organização intergaláctica.

10 pontos: Uma aliança intergaláctica ou uma organização interdimensional.

11 pontos: Os Nove Anciões.

Híbrido

Seu Personagem foi criado a partir de um experimento ultra-secreto governamental (por exemplo uma mensagem de rádio extraterrestre enviou instruções sobre como criar um híbrido humano-alienígena, e a fórmula foi testada nele). O resultado foi um híbrido com todas as fraquezas da espécie alienígena e o mesmo número de poderes aleatórios.

3 pontos: Meio-Humanoide

Poderes possíveis (escolha um deles): Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, ou Disfarces ou A Forma Humana, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Regeneração

Fraquezas alienígenas: Sensível ao Fogo

3 pontos: Meio-Grey

Poderes possíveis (escolha quaisquer 5 deles): Aflições, Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Dreno, Glifo, Implante Mediúnico, Invisibilidade, Onda Mental, Percepção Alienígena, Possessão, Regeneração

Fraquezas alienígenas: Dependência de Casulo, Sede de Ânimo Cósmico, Sensível a Eletricidade, Sensível a Prata/Cobre, Sensível ao Fogo

3 pontos: Meio-Reptiloide

Poderes possíveis (escolha quaisquer 5 deles): Aflições, Aumento de Atributos, Camuflagem, Cauda, Comunhão, Defesas, Dentes e Boca, ou Disfarces ou A Forma Humana, Garras, Implante Mediúnico, Invisibilidade, Pele Resistente, Percepção Alienígena, Regeneração, Sangue Ácido

Fraquezas alienígenas: Instinto de Caça, Necrofagia, Sede de Sangue, Sensível a Prata/Cobre, Sensível ao Frio

3 pontos: Meio-Insectoide

Poderes possíveis (escolha quaisquer 3 deles): Aflições, Ataques Extras, Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas,

Dreno, Garras, Implante Mediúnico, Invisibilidade, Pata de Aranha, Percepção Alienígena, Regeneração, Sangue Ácido

Fraquezas alienígenas: Aparência Inumana, Necrofagia, Sede de Sangue

3 pontos: Meio-Nommo

Poderes possíveis (escolha quaisquer 4 deles): Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Pés Especiais, Regeneração

Fraquezas alienígenas: Aparência Inumana, Dependência de Casulo, Instinto de Caça, Sensível ao Fogo

3 pontos: Meio-Felinoide

Poderes possíveis (escolha um deles): Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Dentes e Boca, Ferocidade, Garras, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Regeneração

Fraquezas alienígenas: Instinto de Caça

3 pontos: Meio-Aviário

Poderes possíveis (escolha quaisquer 2 deles): Asas, Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Garras, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Regeneração

Fraquezas alienígenas: Aparência Inumana, Instinto de Caça

5 pontos: Meio-Anunnaki

Poderes possíveis (escolha quaisquer 2 deles): Aflições, Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Defesas Especiais, ou Disfarces ou A Forma Humana, Dreno, Glifo, Implante Mediúnico, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Possessão, Regeneração

Fraquezas alienígenas: Sede de Ânimo Cósmico, Sensível a Prata/Cobre

Poderes Psíquicos

Obrigatório para que o Personagem tenha Poderes PSI.

Seu Personagem tem Poderes Mentais – habilidades paranormais que estão adormecidas na maioria das pessoas. Talvez um contato com alienígenas tenha revelado seu psiquismo, talvez ele tenha sido cobaia de um experimento neste mundo. Motivos não faltam para provocar o despertar dos poderes psíquicos.

1 ponto: Um Psiônico inexperiente. Possui 2 pontos de Focus e 1 ponto de PSI.

2 pontos: Um Psiônico iniciante. Possui 3 pontos de Focus e 2 pontos de PSI.

3 pontos: Um Psiônico com poderes desenvolvidos. Possui 5 pontos de Focus e 3 pontos de PSI.

4 pontos: Um Psiônico experiente. Possui 7 pontos de Focus e 5 pontos de PSI.

5 pontos: Um poderoso Psiônico. Possui 9 pontos de Focus e 7 pontos de PSI para gastar.

6 pontos: Mestre Psiônico. Possui 11 Focus e 9 pontos de PSI.

7 pontos: Grão-mestre Psiônico. Possui 13 Focus e 11 pontos de PSI.

8 pontos: Psiônico superior. Possui 15 Focus e 13 pontos de PSI.

9 pontos: Psiônico lendário. Possui 17 Focus e 15 pontos de PSI.

10 pontos: Psiônico supremo. Possui 19 Focus e 17 pontos de PSI.

Aprimoramentos Negativos

Campanha Difamatória

Numa campanha difamatória há uma colisão entre os direitos fundamentais de liberdade de expressão, normalmente abusiva e com *animus difamandi*, e os de direito à imagem e à honra privada, que saem abaladas, assim como a moral e o psicológico da vítima. Utiliza informações pessoais ou de terceiros para desacreditar alguém, geralmente com o objetivo de causar sofrimento emocional ou financeiro. A campanha difamatória é uma tentativa de danificar ou questionar a reputação de alguém por meio da propagação de propaganda negativa. No Brasil, a difamação é definida como o ato de atribuir a alguém um fato que possa manchar sua reputação ou dignidade, conforme o

Código Penal Brasileiro. Essa estratégia utiliza táticas de descrédibilização e pode ser aplicada a indivíduos ou grupos. Os alvos comuns são funcionários públicos, políticos, candidatos políticos, ativistas como os ufólogos que se aproximam demais de verdades inconvenientes e ex-cônjuges. O termo também se aplica a outros contextos, como no local de trabalho. Hoje em dia são muito utilizadas redes sociais ou grupos dos quais a vítima não participa, para que não tenha provas a que recorrer.

-1 ponto: Ataques à reputação da vítima visando seu descrédito, na forma de fofocas atribuindo supostas imoralidades ou insanidade (gas-lighting), normalmente homofóbicas ou psicofóbicas, respectivamente, visando também seu isolamento e perda de apoio social por parte de familiares, amigos e da comunidade em geral.

-2 pontos: Calúnias visando o justicamento público (linchamento) da vítima. Ataques à reputação na forma de supostas denúncias atribuindo crimes, normalmente de cunho sexual, como maus-tratos a animais, vilipêndio a cadáver, violência doméstica e importunação contra vulneráveis (idosos, deficientes, menores, etc).

Poderes Alienígenas

A Forma Humana

(Reptiloide, Nórdico, Falso Nórdico, Nórdico Malevolente, Anunnaki, Humanoide)

Todo alienígena que deseje um dia poder ir a Terra aprende o poder mais importante de todos: A Forma Humana. Este Poder permite ao alienígena assumir a forma de um humano comum que desejar, de acordo com o nível de Poder escolhido. Na forma humana, nenhum dos Poderes Alienígenas funciona, a menos que esteja especificado um custo adicional para que o efeito funcione.

Nível 1: Máscara. O alienígena é capaz de assumir a forma humana. Ele é capaz de se transformar em um ser humano, com qualquer aparência que desejar. O alienígena assume apenas UMA forma, e uma vez escolhida esta forma, não poderá ser mudada posteriormente.

Níveis 2 e 3: Changeling. O alienígena é capaz de assumir cento e uma formas diferentes, variando seu tipo físico, sexo, cor, altura, peso, olhos, cabelos e o que mais desejar. Apesar disto, não é capaz de duplicar outra pessoa. Se tentar fazer isto, as pessoas podem reconhecê-lo como uma pessoa diferente 50% das vezes (33% no nível 3).

Nível 4: Doppelganger. O alienígena é capaz de imitar com 75% de perfeição qualquer pessoa que desejar. Apesar disto, não absorve as capacidades intelectuais, tiques nervosos e maneirismos, portanto, alguém que conheça bem a pessoa copiada poderá perceber que há algo de errado.

Nível 5: Clone. Idêntico ao anterior, mas imita uma pessoa com 95% de perfeição.

Aflições

(Grey, Alto Grey, Ciakahr, Reptiloide, Insectoide, Anunnaki)

Nível 1: Causar Doenças Naturais. O alienígena pode causar uma doença qualquer em um mortal. Este poder pode ser utilizado uma vez por dia. E a vítima tem o direito a um Teste de Resistência. Apenas doenças não-letais podem ser causadas.

Nível 1: Água Morta. Permite ao alienígena encantar a água de uma fonte, nascente ou outra (desde que seja límpida), tornando-a água morta. Esta água pode ser usada para causar dano a mortais, anjos ou outras entidades que retirem seus poderes da luz.

Nível 2: Infortúnio. Permite ao alienígena criar uma pequena complicação na vida de vítima. O alienígena especifica as condições em que o infortúnio deve acontecer e qual o efeito causado. Sempre que a condição acontecer, o efeito entra em funcionamento. O efeito não deve ser mortal, nem causar dano físico. Quanto maior a frequência que a condição ocorrer, menor deve ser a complicação. A maldição dura 1 ano e 1 dia. "Morderas tua língua sempre que pronunciares o nome de tua amada.", "Toda vez que saíres desta cidade, ficarás cego por uma semana e um dia.", "Pelo seu egoísmo, tudo que você não compartilhar lhe será tomado ou destruído."

Arrebate

(Ooganga, Ogolongë)

Nível 1: Fúria. A Personagem combate com ódio, acrescentando +1 em seus ataques e +10% em todas as suas Perícias relacionadas a combate.

Nível 1: Zanga. A Personagem não sente dor, e é imune a todos os redutores que ferimentos graves possam lhe causar.

Nível 2: Furor. Quando em luta, a Personagem demonstra tanta fúria, que todos os presentes devem realizar testes de WILL para não receberem -10% em suas Perícias de combate.

Nível 3: Cólera. A Personagem combate em um transe enlouquecido. Mesmo que seus PVs cheguem à zero, esta só cairá quando o combate estiver terminado ou ao menos que seus PVs atinjam -5PVs.

Nível 4: Brasa. A Personagem pode inspirar o ódio da batalha nos corações de suas vítimas, estas atacaram tudo a seu redor, se forem mal sucedidas em um teste de WILL.

Nível 5: Horror. A Personagem urra, demonstrando a todos ao seu redor toda sua fúria. Todos em um raio de CON em metros devem realizar testes de WILL, ou fugirão do local.

Asas

(Ciakahr, Carien, Kuri)

As asas de um alienígena podem variar imensamente de forma e tamanho, mas seus limites estão especificados abaixo. Quando escolher este poder, o jogador deve descrever detalhadamente que tipo de asa deseja para seu alienígena. Sugestões: Asas de morcego, esquelética, coberta de trapos de couro negro, de dragão, asas de anjo (mas negras), membranas, cobertas de escamas negras, vermelhas ou ferruginosas, entre várias outras.

Nível 1: O alienígena possui um par de asas de morcego ou dragão, e é capaz de voar a até 20m/s.

Nível 2: O alienígena possui um par de asas, e é capaz de voar a até 40m/s.

Nível 3: O alienígena possui até dois ou mais pares de asas, e é capaz de voar a até 80m/s.

Nível 4: As asas são capazes de voar a até 160m/s.

Nível 5: Velocidade máxima de 320m/s na Terra.

Ataques Extras

(Horonga, Ogolongë, Ooganga, Insectoide)

O personagem é capaz de realizar mais ataques que o normal por rodada. Muito útil se combinado com formas de ataque especiais (garras, cauda, patas, asas, bafo e outras). Permite que o personagem realize ataques extras.

Nível 1: Três ataques a cada duas rodadas (alterna entre 1 ataque e 2 ataques)

Nível 2: Dois ataques por rodada.

Nível 3: Cinco ataques a cada duas rodadas (alterna entre 2 ataques e 3 ataques)

Nível 4: Três ataques por rodada.

Nível 5: Sete ataques a cada duas rodadas.

Aumento de Atributos

(todas as raças)

Este é o poder mais comum dos alienígenas. Os Atributos são aumentados com a idade. Geralmente 1/3 dos poderes alienígenas são gastos com aumento de Atributos, e de forma distribuída. Os valores dos Atributos modificados não possuem limitações de qualquer ordem.

Força: Cada ponto gasto no Poder Aumento de Força dá ao alienígena +3 em seu Atributo Força. Este poder pode ser

escolhido várias vezes.

Constituição: Cada ponto gasto no Poder Aumento de Constituição dá ao alienígena +3 em seu Atributo Constituição. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Destreza: Cada ponto gasto no Poder Aumento de Destreza dá ao alienígena +3 em seu Atributo Destreza. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Agilidade: Cada ponto gasto no Poder Aumento de Agilidade dá ao alienígena +3 em seu Atributo Agilidade. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Inteligência: Cada ponto gasto no Poder Aumento de Inteligência dá ao alienígena +3 em seu Atributo Inteligência. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Força de Vontade: Cada ponto gasto no Poder Aumento de Força de Vontade dá ao alienígena +3 em seu Atributo Força de Vontade. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Carisma: Cada ponto gasto no Poder Aumento de Carisma dá ao alienígena +3 em seu Atributo Carisma. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Percepção: Cada ponto gasto em no Poder Aumento de Percepção dá ao alienígena +3 em seu Atributo Percepção. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Camuflagem

(Reptiloide, Ciakahrr, Seres Esfera)

Seu personagem possui um sistema de camuflagem. Funciona apenas na forma alienígena, mas pode ser utilizado em qualquer ambiente sem a necessidade de concentração.

Nível 1: Cores. O alienígena pode mudar a cor de sua pele como desejar. Este Poder exige concentração para ser utilizado.

Nível 2: Camaleão. Não só muda as cores de sua pele como pode adotar padrões de cores compatíveis com o ambiente em que esteja. É um Poder instintivo, não exige concentração.

Nível 3: Formas e Padrões. O alienígena altera a textura de seu corpo, bem como seus padrões de cor, tornando-se mesclado com o ambiente em que se encontra, simulando rochas, folhas ou outros elementos.

Nível 4: Predador. O alienígena se torna um borrão, quase impossível de ser detectado por métodos naturais.

Nível 5: Invisibilidade. O alienígena é capaz de se tornar invisível. Só poder ser detectado por Magia (Focus 6) ou outros poderes mais fortes (Nível 6).

Cauda

(Horonga, Reptiloide, Ciakahrr, Insectoide Negumak).

O alienígena possui uma cauda ou rabo, que pode ser utilizada como arma de ataque.

Nível 1: Cauda articulada. Pode ser utilizada como um membro extra, para segurar objetos delicados, funcionando como a cauda dos macacos. Não pode ser utilizada para o ataque direto (a menos que tenha espinhos).

Nível 1: Cauda de ataque. O personagem possui uma cauda dura, impossível de se manusear objetos delicados mas podendo atacar com ela. A cauda pode ser como as dos dinossauros, dragões, crocodilos, macacos ou escorpiões e causa 1d6 pontos de dano por ataque.

Comunhão

(todas as raças)

É o poder de comunicação entre alienígenas, permitindo ao alienígena enviar e receber mensagens aos seus superiores hierárquicos.

O personagem é capaz de enviar uma pergunta por dia, e receber a intuição da resposta, que pode vir na forma de "sim", "não" ou "irrelevante". Se este poder for usado levemente, poderá trazer graves consequências ao alienígena.

Nível 1: Permite ao alienígena se comunicar com seu superior hierárquico imediato (se for um mortal, permite a ele se comunicar com seu amigo alienígena).

Nível 2: Permite ao alienígena se comunicar com seu superior hierárquico mais próximo, ou outro alienígena de mesma posição hierárquica que esteja próximo.

Nível 3: Socorro. Permite ao alienígena enviar um pedido de socorro fornecendo sua localização a seu superior hierárquico (se for um mortal, permite a ele se comunicar com seu amigo alienígena).

Defesas

(todas as raças)

Nível 1: índice de Proteção 1

Nível 2: índice de Proteção 2

Nível 3: índice de Proteção 3

Nível 4: índice de Proteção 4

Nível 5: índice de Proteção 5

Nível 6: índice de Proteção 6

Nível 7: índice de Proteção 7

Defesas Especiais

(Anunnaki, Nórdico, Nórdico Malevolente, Seres Esfera)

Nível X: Proteção vs. Elemento. Confere X dados de Proteção contra o elemento escolhido (Fogo, Água, Terra, Ar, Luz e Trevas). Estes Xd6 são rolados e seu valor subtraído de qualquer efeito místico lançado contra o alienígena, seja dano, força ou qualquer outro efeito direto. Funciona como uma defesa permanente.

Nível 1: Imunidade às Doenças. O alienígena se torna imune a todas as doenças naturais, quaisquer que sejam as formas de contágio ou gravidade da mesma.

Nível 1: Alimentos. O alienígena não necessita mais de alimentos ou água para sobreviver. Ainda é capaz de comer e beber.

Nível 2: Proteção vs. Mal. Todas as criaturas malignas que estiverem próximas ao alienígena (5m de raio) sofrem uma penalidade de -10% para ataques, defesas e para qualquer Teste de Atributos.

Nível 2: Proteção vs. Bem. Todas as criaturas de aura benigna que estiverem próximas ao alienígena (5m de raio) sofrem uma penalidade de -10% para ataques, defesas e para qualquer Teste de Atributos.

Nível 2: Campos magnéticos. A aura do alienígena gera um campo eletro-magnético capaz de interferir em ondas de rádio e TV, o que torna o alienígena invisível a estes aparelhos de detecção.

Nível 2: Espinhos. O alienígena possui espinhos (ou pregos, ou farpas, ou ganchos) em sua pele capazes de causarem até 1d6 pontos de dano caso alguém seja agarrado ou esfregado contra a pele do alienígena.

Nível 2: Imunidade a ácidos. O alienígena se torna imune a quaisquer ácidos naturais. Ácidos mágicos ou criados por magia não são afetados, mas o alienígena recebe um bônus de +3 para CON em Testes de Resistência.

Nível 2: Imunidade a Venenos. O alienígena se torna imune a quaisquer venenos naturais. Venenos mágicos ou criados por magia não são afetados, mas o alienígena recebe um bônus de +3 para CON em Testes de Resistência.

Nível 2: Oxigênio. O alienígena não precisa mais de oxigênio para sobreviver. Ainda é capaz de respirar.

Nível 3: Imunidade contra armas não-mágicas. Confere ao alienígena IP 8 contra armas não mágicas (ou seja, armas ordinárias, não encantadas nem abençoadas). Magias, armas mágicas, abençoadas ou relíquias continuam fazendo o dano correspondente.

Nível 3: Campos Magnéticos. A aura do alienígena gera um campo eletro-magnético capaz de interferir em ondas de rádio e TV, o que toma o alienígena invisível a estes aparelhos de detecção.

Nível 3: Aura de Medo. O alienígena é capaz de gerar uma aura de medo ao redor de sua pessoa. Vítimas precisam passar um Teste de WILL ou são incapazes de chegar próximo ao alienígena para atacá-lo. Criaturas sobrenaturais não são afetadas por este Poder.

Nível 4: Imunidade à Dominação. Faz com que o alienígena não possa ser dominado por qualquer outra entidade, e o torna imune a quaisquer efeitos de controle mental (não precisa rolar Teste de Resistência).

Nível 4: Imunidade a Ataques Elétricos. O alienígena se torna imune a raios e a eletricidade comuns, e recebe 4D de proteção contra eletricidade mágica ou natural.

Nível 6: Imunidade contra Ataques Mágicos. Confere à entidade IP 8 contra magia, armas mágicas, abençoadas e relíquias.

Nível 7: Imunidade Astral. Faz com que a entidade não possa ter sua alma controlada ou afetada por qualquer outra entidade, e provê 7D de Resistência a Spiritum.

Nível 9: Invulnerabilidade a Poderes Vampíricos. Confere à entidade IP 9 contra Poderes Vampíricos e armas naturais de Vampiros.

Nível 9: Invulnerabilidade a Poderes Árcades. Confere à entidade IP 9 contra Poderes Árcades e armas naturais de Fadas.

Nível 10: Invulnerabilidade a Poderes Angelicais. Confere à entidade IP 10 contra Poderes Angelicais e armas naturais de criaturas de Paradísia.

Nível 10: Invulnerabilidade a Poderes Alienígenas. Confere à entidade IP 10 contra Poderes Alienígenas e armas naturais de Alienígenas e seres com a alma corrompida.

Nível 10: Invulnerabilidade a Poderes Espectrais. Confere à entidade IP 10 contra Poderes Espectrais e armas naturais de Mortos-Vivos Etéreos e seres em forma astral.

Dentes e Boca

(Horonga, Reptiloide, Ciakahrr, Felinoide)

Este poder confere ao alienígena a capacidade de usar sua boca como arma de ataque. Dentes como os de um vampiro, tubarão ou afiados como lanças, e uma boca enorme, capaz de engolir de uma só vez a cabeça de um oponente. A descrição não influencia o efeito: boca espichada, larga, capaz de se esticar, longa (como o Violador), coberta de dentes minúsculos, ou gigantescos, muitos ou poucos, alinhados ou tortos. A descrição fica a cargo do jogador.

Nível 1: dano 2

Nível 2: dano 1d6

Nível 3: dano 2d6

Nível 4: dano 3d6

Nível 5: dano 4d6

Disfarces

(Reptiloide, Humanoide, Nórdico, Falso Nórdico, Nórdico Malevolente, Anunnaki)

Nível 1: Máscara. O alienígena é capaz de assumir a forma humana. Ele é capaz de se transformar em um ser humano, que se parece com a forma alienígena fisicamente. O alienígena assume apenas UMA forma, e uma vez escolhida esta forma, não poderá ser mudada posteriormente.

Nível 2: Camaleão. O alienígena é capaz de assumir diversas formas diferentes, variando seu tipo físico, sexo, cor, altura, peso, olhos, cabelos e o que mais desejar. Ele conhecerá uma forma por ponto de Inteligência. Apesar disto, não é capaz de duplicar uma outra pessoa. Se tentar fazer isto, as pessoas podem reconhecê-lo como uma pessoa diferente 50% das vezes.

Nível 3: Doppelgänger. O alienígena é capaz de imitar com 90% de perfeição qualquer pessoa que desejar. Apesar disto, não absorve as capacidades intelectuais, tiques nervosos e maneirismos, portanto, alguém que conheça a pessoa copiada poderá perceber que há algo de errado.

Dreno

(Anunnaki, Grey, Alto Grey, Insectoide e Negumak, Nórdico Malevolente)

Nível 1: Absorção de Força. Com este poder, o alienígena é capaz de drenar 1d6 pontos de Força da vítima para si, durante 3d6 rodadas. Os pontos são subtraídos da vítima e adicionados à Força do alienígena. Caso a vítima chegue a zero ou menos neste Atributo, ela cai inconsciente por algumas rodadas (uma rodada por ponto perdido). A vítima pode fazer um Teste de WILL vs. WILL do alienígena para resistir à absorção.

Nível 1: Absorção de Constituição. Idêntico à Absorção de Força, mas drena pontos de Constituição. A vítima pode fazer um Teste de WILL vs. WILL do alienígena para resistir.

Nível 1: Absorção de Destreza. Idêntico à Absorção de Força, mas drena pontos de Destreza. A vítima pode fazer um Teste de WILL vs. WILL do alienígena para resistir.

Nível 1: Absorção de Agilidade. Idêntico à Absorção de Força, mas drena pontos de Agilidade. A vítima pode fazer um Teste de WILL vs. WILL do alienígena para resistir.

Nível 2: Absorção de Força de Vontade. Idêntico à Absorção de Força, mas drena pontos de Força de Vontade. A vítima pode fazer um Teste de WILL vs. WILL do alienígena para resistir.

Nível 3: Arrancar a alma. O alienígena é capaz de arrancar temporariamente a alma do corpo de uma pessoa. Esta pessoa pode fazer um Teste de WILL vs. WILL do alienígena para resistir. Corpos sem alma desmaiam enquanto a alma estiver fora do corpo.

Nível 3: Dreno de Atributos Físicos ampliado. Idêntico aos poderes do Nível 1, com a diferença que drenam até 2d6 pontos em cada rodada, ou 1d6 pontos de DUAS pessoas diferentes. Cada uma delas pode fazer um Teste de WILL vs. WILL do alienígena para resistir.

Nível 3: Escutar. O alienígena é capaz de escutar a todos os mortais dentro de um raio de 50m. Não inclui entender o que eles estejam falando. Apenas escutar suas conversas.

Nível 4: Energia Mística. Com este poder, o alienígena é capaz de drenar pontos de Magia de qualquer pessoa que esteja em até 2m de raio. O dreno funciona permanentemente à razão de 1 ponto por rodada e não necessita de concentração (a menos que o alienígena “desligue” este poder mentalmente). Note que este dreno afeta a TODOS os que estiverem ao seu redor, mas o alienígena somente será capaz de absorver UM ponto de Magia por rodada. Todas as vítimas podem fazer um Teste de WILL vs. WILL do alienígena para evitarem este dreno.

Nível 4: Vida. Idêntico ao Dreno de Energia Mística, mas absorve 1d6 PVs por rodada. A vítima tem direito a um Teste de CON para receber somente metade do dano.

Nível 4: Absorção de Força de Vontade Ampliada. Idêntico ao poder Absorção de Força de Vontade, com a diferença que drena até 2d6 pontos de força de vontade. A vítima tem direito a um teste de WILL vs. WILL da entidade para resistir.

Nível 5: Poderes. O alienígena pode drenar e usar como se fosse seu qualquer poder alienígena (até Nível 4) de outro alienígena, durante 3d6 rodadas. O alienígena que está ativando este poder precisa saber da existência do poder que deseja roubar para poder atacar seu oponente. O alienígena escolhido perde este poder durante este tempo.

Nível 5: Dreno de Atributos Físicos Superior. Idêntico ao Dreno de Atributos Físicos ampliado, mas permite o dreno de até 3d6 pontos em cada rodada, distribuídos da maneira que a entidade achar melhor (3d6 em 1 alvo, 2d6 em um e 1d6 em outro...). Cada alvo faz um teste separado de WILL Vs WILL da entidade para resistir. Este poder precisa ser comparado para cada atributo físico.

Nível 6: Revitalização. Permite ao alienígena recuperar 1d6 PVs, 1 ponto de Magia e 1 ponto de Fé por rodada. Este poder só pode ser usado durante uma missa ou oração na Terra, em alguma mesquita ou sinagoga conectada com o alienígena (veja Aprimoramentos - Locais Sagrados) de onde o alienígena retirará estes pontos dos fiéis. O alienígena pode acumular até 10 PVs, 5 Pontos de Magia e 5 Pontos de Fé extras durante 12 horas após a missa.

Trevas: Campanha Épica

Nível 6: Pensamentos. A entidade é capaz de ouvir (como se estivessem realmente falando) os pensamentos de todos os mortais dentro de um raio de 50m. Não inclui entender o que é pensado. Apenas ouvir os pensamentos.

Nível 7: Vida Ampliada. Idêntico ao poder Vida, mas absorve 2d6 PVs por rodada. A vítima tem direito a um teste de CON para reduzir o dano pela metade.

Nível 7: Energia Mística Ampliada. Semelhante ao poder Energia Mística, mas drena até 2 PMs por rodada em um raio de 2 metros, ou 1 PM em um raio de 4m. Todas as vítimas têm direito a um teste de WILL vs WILL da entidade.

Nível 8: Revitalização Profana. Idêntico ao poder Revitalização, mas pode ser usado em qualquer tipo de missa em qualquer local, não apenas no Local Sagrado da entidade.

Nível 8: Colher Alma. A entidade é capaz de retirar a alma de um fiel (da mesma religião que a da entidade) permanentemente e levá-la à cidade paradisiana correspondente. Este poder só pode ser usado no Local Sagrado da entidade e apenas em mortais fiéis praticantes. Em geral, a vítima aceita ser alvo do poder, e este poder só é usado com aprovação do alto conselho do panteão da entidade.

Nível 9: Unidos Venceremos. A entidade absorve 2d6 pontos de Força de Vontade de todos os alvos ao seu redor. Este poder só pode ser ativado quando a entidade estiver sob ataque mental (magia, poderes, psionicismo ou perícias). Cada alvo tem direito a um teste de WILL vs WILL da entidade para resistir.

Nível 10: Ubuntu. "Eu sou o que sou devido ao que todos somos". É a capacidade da entidade de se fortalecer pelas pessoas ao seu redor. A entidade absorve 3d6 pontos do melhor atributo físico de até 2d6 alvos em um raio de 5m. Cada alvo tem direito a um teste de WILL vs WILL da entidade para resistir.

Energização

(Nórdico, Seres Esfera)

Funciona de modo inverso à Absorção de Atributos dos Recíperes. Este é o poder que explica o milagre da súbita força, agilidade ou resistência de pessoas em momentos de desespero.

Nível 1: Força. Com este poder, o alienígena é capaz de ceder

1d6 pontos de Força de si mesmo para o alvo escolhido, durante 3d6 rodadas. Os pontos são subtraídos do alienígena e adicionados ao alvo. Caso o alienígena chegue a zero ou menos neste Atributo, ele cai inconsciente por alguns minutos (uma rodada por ponto cedido). Ao final das 3d6 rodadas, os pontos de Força desaparecem do alvo e retornam ao alienígena.

Nível 1: Constituição. Idêntico à Energização de Força, mas cede pontos de Constituição.

Nível 1: Destreza. Idêntico à Energização de Força, mas cede pontos de Destreza.

Nível 1: Agilidade. Idêntico à Energização de Força, mas cede pontos de Agilidade.

Nível 2: Força de Vontade. Idêntico à Energização de Força, mas cede pontos de Força de Vontade.

Nível 2: índice de Proteção. O alienígena pode emprestar ao alvo 2 IP de proteção durante 3d6 rodadas, e perde 2 IP durante este tempo. Só pode ser usado se o alienígena possuir pelo menos IP 2.

Nível 3: Fé. Com este poder, o alienígena é capaz de ceder pontos de Fé a qualquer pessoa que esteja em até 2m de raio à razão de até 2 pontos de Fé por rodada. Estes pontos não são absorvidos de volta, e precisam ser recuperados normalmente (rezando).

Nível 4: Energia Mística. Idêntico ao nível 3, mas o alienígena pode ceder pontos de Magia ao invés de pontos de Fé.

Nível 5: Vida. Idêntico ao Dreno de Energia Mística, mas cede 1d6 PVs por rodada. Os Pontos de Vida passados desta forma não retornam ao alienígena em 3d6 rodadas, tendo de ser recuperados de outra forma (regeneração, descanso, Magias).

Ferocidade

(Felinoide)

Nível 1: Acalmar Felinos. O Abocanhador de Almas pode mover-se entre animais felinos sem a menor chance de um deles atacá-lo.

Nível 1: Pulo do Gato. O alienígena pode resistir a quedas de até 5 metros de altura, caindo de pé sem nenhum problema.

Nível 2: Forma Guerreira. O alienígena consegue enxergar na mais completa escuridão, além de fazer crescerem garras em suas mãos que causam 1d4.

Nível 3: Língua de Bastet. Qualquer felino será compreendido pelo alienígena, como se eles estivessem conversando a mesma língua. A única dificuldade será entender a visão de mundo que o felino tem (eles não entendem, por exemplo, o que é dinheiro ou um computador).

Nível 3: Agilidade Superior. Os Atributos DEX e AGI são aumentados em +8 por 2 horas, uma vez por dia.

Nível 4: Aliado Felino. Com um urro, o alienígena consegue invocar do Plano Astral 4 Leões da Areia. Estes seres, vindos do Plano Elemental da Terra, servirão o alienígena por até 1 hora, voltando a seu plano. O alienígena só pode realizar esta invocação 1 vez por semana.

Nível 5: Forma de Sekhmet. Uma forma licantrópica é assumida pelo alienígena, sendo ela sempre uma mistura de humano com um felino à sua escolha. Todos os modificadores de Atributos relativos às transformações em Lobisomem são aplicados neste poder.

Garras

(Horonga, Insectoide, Reptiloide, Ciakahrr, Carien, Kuri, Felinoide)

O alienígena possui garras afiadíssimas, capazes de cortar metal como se fosse papel. Garras podem possuir os mais

diversos formatos possíveis: garras de galo, águia, galinha, tigre, gato, urso, garras de lagarto, longas como espadas, curtas e duras, cheias de ossos pontiagudos, deformadas, alinhadas com as unhas, etc. O jogador escolhe que tipo de garras deseja para seu personagem.

Nível 1: dano 1d6 + bônus de FR por ataque

Nível 2: dano 1d10 + bônus de FR por ataque

Nível 3: dano 2d6 + bônus de FR por ataque

Nível 4: dano 3d6 + bônus de FR por ataque

Nível 5: dano 2d10 + bônus de FR por ataque

Nível 6: dano 4d6 + bônus de FR por ataque

Glifo

(Grey, Alto Grey, Anunnaki)

Com este poder, o alienígena é capaz de desenhar marcas, runas ou símbolos, no ar ou em superfícies, capazes de realizar efeitos inexplicáveis específicos em pessoas ou em determinadas áreas.

Nível 1: Marca Alienígena. O alienígena é capaz de marcar uma superfície com um símbolo reconhecível por qualquer alienígena da Galáxia. Pode ser usado para sinalizar ou advertir outros alienígenas sobre determinado local.

Nível 2: Proteção contra Mortais. Protege uma determinada área de 5m de raio ao redor do glifo contra a presença de mortais. Os mortais são afastados por uma força invisível e não podem atravessar esta barreira. Os mortais podem tentar atravessar a barreira com um Teste de WILLY vs. WILLY do alienígena.

Implante Mediúnico

(Grey, Alto Grey, Insectoide e Negumak, Reptiloide, Anunnaki)

Nível 1: Marca. Com este poder, um alienígena é capaz de colocar sua marca mística em uma pessoa ou coisa. Esta marca fica no alvo até ser dissipada, mas pode ser detectada através de Magias ou Rituais específicos.

Nível 1: Detectar Marcas. Permite ao alienígena enxergar quaisquer marcas suas ou de outros alienígenas que estejam em seu campo de visão. As marcas brilham apenas para seus olhos, revelando onde estão.

Nível 2: Sentir Característica. O alienígena sente uma característica do alvo, e é capaz de reconhecer esta característica futuramente, mesmo que seu alvo tenha apenas passado pelo local. É como um “cheiro” individual de cada alma. Os espectros da característica podem durar de um dia a um mês, dependendo do local e condições.

Nível 2: Rastreo. Permite ao alienígena sentir a localização de suas próprias marcas, desde que estejam no mesmo plano que ele. O alienígena consegue sentir somente a direção e a distância aproximada do alvo.

Nível 2: Objetos. O alienígena pode manusear um objeto em suas mãos e sentir as emoções da última pessoa que tocou nele. Pode captar sensações, ideias e/ou emoções.

Nível 3: Rastreo de Marcas. Idêntico ao Rastreo, mas permite ao alienígena enxergar todas as marcas de alienígenas colocadas em seu campo visual, (ele precisa se concentrar nas marcas dos alienígenas que deseje seguir). Este poder NÃO revela marcas que um alienígena não saiba que existam.

Nível 3: Baisea. A capacidade de sentir a localização e presente emoção de uma pessoa através de um determinado objeto pessoal desta. Funciona uma única vez a cada objeto, pois o alienígena “drena” a essência deixada pela pessoa neste. Da mesma forma, um alienígena que tenha este poder não deixa para trás rastros que possam ser lidos.

Nível 4: Apagar Característica. Este poder permite ao alienígena modificar ou apagar a característica de sua própria aura, ou a de outra pessoa, anulando o nível 2 deste poder.

Nível 4: Rastrear Marcas Desconhecidas. Semelhante ao poder Rastrear Marcas, mas o alienígena consegue ver também marcas em seu campo de visão de outros alienígenas que ele não saiba que existam. Uma vez rastreadas, ele pode utilizar os poderes de rastreo sobre esta normalmente.

Nível 5: Duplicar Marcas. Utilizável mais costumeiramente por alienígenas malevolentes, esse poder permite ao alienígena duplicar uma marca que não seja sua. É preciso que o alienígena já tenha visto a marca a ser duplicada. Geralmente é utilizada para dificultar rastreios.

Nível 5: Rastreo Avançado. O alienígena consegue sentir a direção, distância, Plano e/ou Bolsão em que se encontra a Marca seguida. Caso seja sua Marca, poderá ativar esse poder normalmente, porém marcas de outros alienígenas ele deve tê-la visto ao menos uma vez. Esse poder não permite ao alienígena saber como chegar ao Plano desejado e, caso seja um Plano/Bolsão desconhecido, não permite ao alienígena saber nada sobre este.

Nível 5: Detecção de Teleporte. Deixa um pequeno rastro místico em caso de teleporte ou mudança planar do alvo, indicando a direção que este tomou. Apenas fornece ao caçador noções de onde sua vítima possa estar.

Nível 6: Enxergar. Segurando um objeto marcado, o alienígena pode ver a imagem da última pessoa que se utilizou deste objeto, não importa onde ela esteja. O alienígena também recebe impressões sobre onde esta pessoa se encontra.

Nível 6: Cheiro de Medo. Ao enfrentar um inimigo, se este sentir legítimo medo do alienígena durante/antes/depois do combate, o alienígena pode Marcá-lo, sem necessidade de tocá-lo ou perder rodadas.

Nível 7: Automarcação. Semelhante ao poder A Marca de Iscariotes, mas o alienígena consegue efetuar-la em si mesmo.

Nível 8: Caçada. Ao seguir um alvo, o alienígena entra num estado obsessivo e frenético, com seus sentidos alienígenas funcionando ao máximo. Ele ganha +6 em Percepção, pode duplicar sua velocidade de voo com asas, terá seus poderes Detectar Marcas, Rastreo, Baisea, Detecção de Teleporte sempre em funcionamento (não precisará informar o Narrador que estará utilizando esse poder, podendo incorrer em detecções extras que ele não esperava encontrar). Os poderes Objetos e Enxergar também podem ser utilizados num raio de 10m sem precisar tocar o objeto.

Invisibilidade

(todas as raças)

Nível 1: Invisível. A criatura pode permanecer invisível por 3d6 minutos. Ele desaparece da visão de qualquer criatura e continua desse modo enquanto não cometer nenhum ato agressivo. Pode se movimentar livremente. Apenas poderes maiores do que o nível 3 podem detectá-lo. Pode ser usado uma vez por dia e escolhido mais de uma vez para aumentar o número de usos.

Nível 2: Estendida. A criatura pode duplicar o tempo que fica invisível. Pode usar esse poder uma vez por dia.

Nível 3: Coletiva. Pode tornar + 1d6 pessoas invisíveis, desde que se sujeitem ao poder. Se não quiserem, têm direito a um teste de Força de Vontade contra a da entidade para resistir. Ela estão sujeitas à mesma limitação que a entidade. Esse poder não é um uso a parte, mas sim um em conjunto com o primeiro nível.

Nível 4: Ampliada. Uma vez por dia, a entidade pode utilizar uma invisibilidade ampliada que lhe permite atacar mesmo

enquanto não é visto. O efeito dura 2d6 rodadas.

Onda Mental

(Grey, Alto Grey)

Nível 1: Ataque Mental. O alienígena pode usar sua mente para atacar, causar dor, distender músculos ou quebrar ossos em um oponente. Em humanos normais causa 1d6 pontos de dano por rodada (sem direito à resistência, nem IP). Heróis, magos ou criaturas sobrenaturais tem direito a um Teste de WILL vs. WILL para reduzir o dano à metade.

Nível 2: Quebra do Físico. Idêntico ao Ataque Mental, mas faz 2d6 pontos de dano por rodada.

Nível 2: Objetos. O alienígena pôde manusear um objeto em suas mãos e sentir as emoções da última pessoa que tocou nele. Pode captar sensações, idéias e/ou emoções.

Nível 2: Telepatia. Os alienígenas podem se comunicar com outros celestiais mentalmente, desde que estejam em um mesmo plano físico, bastando para isto se concentrar no alvo (não pode fazer nenhuma outra ação enquanto estiver conversando mentalmente).

Nível 3: Leitura de Mentis. Nenhum segredo está a salvo da mente dos alienígenas. Podem ler a mente de um mortal como se fosse um livro aberto na página que desejarem. Heróis, magos e criaturas sobrenaturais podem fazer um Teste de Resistência (WILL vs. WILL).

Nível 4: Aneurisma. Idêntico ao Ataque Mental, mas faz 3d6 pontos de dano por rodada.

Nível 4: Dominação da Mente Humana. Os celestiais podem agir como se fossem o “mestre das marionetes” com um único mortal, sem direito a Teste de Resistência. Todas as suas vontades tomam-se ações, e o alienígena controla sua vítima totalmente. Heróis, magos e criaturas sobrenaturais tem direito a um Teste de Resistência por rodada para resistir a este comando.

Nível 4: Telepatia Avançada. O alienígena pode se comunicar com outro alienígena telepaticamente em qualquer parte de uma Orbe bastando para isto se concentrar no alvo (não pode fazer nenhuma outra ação enquanto estiver conversando mentalmente).

Nível 4: Escudo Mental. Permite ao alienígena proteger a mente de um mortal contra dominações de outros alienígenas ou telepatas.

Nível 5: Proteção. Os alienígenas podem embutir um segredo na mente de um mortal. Com este poder, o alienígena concede a um mortal o direito a fazer um Teste de Resistência mental (com WILL igual a 25) quando alguém tenta ler da mente dele uma informação específica (que deve ser embutida na mente do mortal).

Nível 5: Influência de Turbas. O alienígena é capaz de incitar um comportamento qualquer em um grupo com até 20 pessoas. Ele não pode fazer com que este grupo faça ações contrárias à sua natureza (não pode fazer um grupo de freiras atacar um alvo, mas pode fazer com que uma tropa de choque da polícia o faça).

Nível 6: Onda Mental. Os alienígenas podem enviar através do tempo-espaco uma onda mental, como se fosse um sonar. Esta onda mental “rebate” em pessoas, objetos, animais, forças, elementos mágicos, espíritos e tudo mais que estiver em até 20m de raio, dando ao celestiais conhecimento sobre TUDO que está a sua volta.

Pata de Aranha

(Insectoide e Negumak)

Este poder existe em algumas versões diferentes. Geralmente consiste em ter a parte inferior do corpo transmutada na forma uma aranha, com oito patas. Descritivamente, as patas de aranha

podem ser grossas e peludas como nas tarântulas e caranguejeiras, ou finas e compridas. Como são aranhas demoníacas, pode ter oito, dez ou mesmo doze patas, a critério do Mestre.

Nível 1: Equilíbrio. As patas permitem ao alienígena atingir velocidades de até 20m/s em solo (72 km/h). Da um bônus de +3 em AGI (+12 nos Testes).

Nível 2: Teias. Permite ao alienígena criar e lançar teias a partir do baixo ventre de sua forma aracnídea. As teias possuem força 2D e são inflamáveis. Os fios ainda são fracos individualmente, mas com tempo, podem formar uma teia capaz de sustentar grandes pesos.

Nível 3: Cordas. Idêntico ao anterior, mas os fios tem FR 3D e resistência ao fogo de 1D.

Nível 4: Cabos. Idêntico ao anterior, mas os fios tem FR 4D e resistência ao fogo de 2D.

Pele Resistente

(Reptiloide, Ciakahr)

Estas defesas podem incluir uma série de explicações possíveis: pele dura como couro, armadura pregada sobre a pele, correntes enroladas, roupa de combate, pele escamosa, coberta por placas metálicas, pele de cobra, depósitos de gordura, bolsões de carne podre, e tantas outras que sua imaginação doentia escolher. A Pele Resistente é uma defesa permanente contra dano de qualquer origem.

Nível 1: índice de Proteção 1.

Nível 2: índice de Proteção 2.

Nível 3: índice de Proteção 3.

Nível 4: índice de Proteção 4.

Nível 5: índice de Proteção 5.

Nível 6: índice de Proteção 6.

Nível 7: índice de Proteção 7.

Nível 8: índice de Proteção 8

Percepção Alienígena

(todas as raças)

Nível 1: Sentir Alienígenas. Concentrando-se por uma rodada, o alienígena pode sentir a presença de outros alienígenas e objetos alienígenas num raio de 20m ao seu redor.

Nível 1: Entender Dispositivo. O alienígena pode entender como funcionam as estranhas invenções humanas. Após observar o dispositivo por 1 <16 rodadas, o celestial saberá para que serve. Exige um teste de INT. Perceba que o alienígena conhece a utilidade do dispositivo, mas não recebe habilidade para manuseá-la.

Nível 2: Neutralização Sobrenatural. O alienígena consegue apagar da memória de até 10 alvos humanos qualquer acontecimento sobrenatural ocorrido na última hora. Cada alvo pode fazer um teste de WILL vs. WILL do alienígena para resistir ao efeito.

Nível 2: Concentração. O alienígena pode se concentrar de tal modo em uma tarefa que ficará alheio a qualquer coisa que o incomode. Dor, sentimentos ou barulho não poderão distraí-lo de maneira alguma. Esse poder dá um bônus de * 30% nas tarefas que exigem concentração (inclui realizar magias, mas lutar não é considerado uma tarefa). Dura uma rodada para ser realizado.

Nível 3: Análise de Magia. O celestial consegue entender as correntes de energia mágicas, sabendo quando alguém está utilizando magia no recinto, qual o estilo utilizado e para onde as energias mágicas rumam (podendo definir seus alvos). Basta um Teste de PER para ativá-lo e conseguir a informação. A análise demora 2d6 rodadas e exige o toque do alienígena.

Nível 4: Sentido Alienígena. Com este poder o alienígena pode detectar a presença de seres de outras orbes num raio de 500m. Não se pode saber quem são ou que raça sejam.

Nível 5: Controle Tecnológico. Este poder permite o alienígena interferir no funcionamento de qualquer tipo de máquina mecânica ou eletrônica. Caso o alienígena desconheça a máquina (não tem a perícia adequada para utilizá-la manualmente), ou esta tenha vontade própria, Teste sua INT para obter sucesso no controle da máquina desconhecida e INT vs. INT nos outros casos.

Pés Especiais

(Nommo)

O alienígena possui pés diferentes dos normais, com habilidades extras:

Nível 1: Pés de Pato. Os pés do alienígena possuem membranas entre os dedos, possibilitando ao alienígena nadar com velocidade de até 10m/s.

Nível 2: Patas de Alien. Os pés do alienígena possuem membranas longas e dedos estendidos, possibilitando ao alienígena nadar com velocidade de até 20m/s.

Possessão

(Anunnaki, Grey, Alto Grey)

Nível 1: Tentação. O alienígena é capaz de tentar mortais a cometerem pecados. O tipo de tentação fica a cargo do Mestre, mas deve estar relacionada de alguma forma com o tipo e poder do alienígena que realiza a tentação.

Nível 2: Rebelião. O alienígena é capaz de infligir o sentimento de rebelião em um grupo de presos, subordinados ou serviçais. É claro que para a rebelião dar certo e necessário algum tipo de estímulo (rudeza do chefe, maus tratos, etc.), mas o grupo será muito mais facilmente levado a rebelar-se ou cometer um motim com esta influência.

Nível 3: Charme. O alienígena é capaz de encantar ou seduzir uma pessoa, de modo a deixá-la apaixonada por sua forma humana. Para isto, é necessário que o alienígena possua uma forma humana e que a vítima falhe um Teste de WILL vs. WILL do alienígena.

Nível 4: Possessão. A capacidade de possuir mentalmente um corpo mortal que esteja perto de si. O mortal tem direito a um Teste de WILL vs. WILL do alienígena para resistir. Caso uma tentativa de posseção falhe, o humano está protegido deste alienígena por sete anos e um dia. Funciona em qualquer ser, ao contrário do poder Mediunidade.

Regeneração

(todas as raças)

É a capacidade do alienígena de recuperar rapidamente PVs.

Nível 1: O alienígena regenera 1 PV a cada 12 horas.

Nível 2: O alienígena regenera 1 PV a cada 6 horas.

Nível 3: O alienígena regenera 1 PV a cada 3 horas.

Nível 4: O alienígena regenera 1 PV a cada 90 minutos.

Nível 5: O alienígena regenera 1 PV a cada 45 minutos.

Nível 6: O alienígena regenera 1 PV a cada 20 minutos.

Nível 7: O alienígena regenera 1 PV a cada 10 minutos.

Nível 8: O alienígena regenera 1 PV a cada 5 minutos.

Sangue Ácido

(Horonga, Insectoide e Negumak, Ogolongê, Ooganga, Ciakahrr, Reptiloide)

Nível 1: Sangue Ácido Fraco. O sangue do alienígena se torna ácido (negro, uma gosma verde, vermelho-azulado, um ácido específico), causando 1d6 pontos de dano caso seja derramado ou espirrado sobre alguém.

Nível 2: Sangue Ácido médio. Causa 1d10 pontos de dano caso seja derramado ou espirrado sobre alguém.

Nível 3: Sangue Ácido Forte. O sangue do alienígena fica mais forte com o passar do tempo (com o aspecto negro, uma gosma esverdeada, sangue vermelho-azulado, borbulhante), causando 2d6 pontos de dano caso seja derramado ou espirrado sobre alguém.

Nível 4: Água Régia. Possui a mesma descrição do Sangue Ácido Forte, mas causa 3d6 pontos de dano.

Tamanho

(Alto Grey, Ciakahrr, Seres Esfera)

O alienígena é capaz de aumentar seu tamanho permanentemente, ou possui este tamanho gigantesco naturalmente (dragões, por exemplo). Sua FR e CON aumentam proporcionalmente ao crescimento. Os aumentos de nível não são cumulativos. Se o alienígena possui o Poder Forma Humana, ele terá um tamanho compatível ao de uma pessoa comum, bem como terá sua FR, CON e IP reduzidos.

Nível 2: Até 2m de altura; +1 em IP; +3 em FR e em CON.

Nível 4: Até 4m de altura; +1 em IP; +6 em FR e em CON.

Nível 6: Até 8m de altura; +2 em IP; +9 em FR e em CON.

Nível 8: Até 16m de altura; +2 em IP; +12 em FR e em CON.

Fraquezas Alienígenas

Aparência Inumana

(Alto Grey, Horonga, Ciakahrr, Insectoide, Carien, Kuri, Nommo, Ooganga, Ogolongë)

O alienígena parece absolutamente inumano, de uma forma que não pode ser escondida com nada menos que um véu de cobertura completa. Não é apenas uma aparência humana distorcida (isso seria como se ele fosse um mutilado), mas sim algo distintamente inumano, por exemplo, olhos imensos sem pupila, tentáculos, membros extras, um olho extra na testa, um par de asas, ou chifres e cauda.

Controlado por Força Externa

(Greys de Nebu, Horonga, Ooganga, Ogolongë, Falso Nórdico, Frota Negra)

A criatura está sob o controle de um poder inumano, sobrenatural. Este pode ser uma inteligência artificial coletiva ou uma divindade ou demônio. A limitação pode ser parcial, se a criatura serve o poder mas retém uma vontade própria, ou total, se a criatura é totalmente dominada pela força externa.

Dependência de Casulo

(Grey, Alto Grey, Nommo, Seres Esfera)

O alienígena só consegue passar o período de repouso em contato com o ambiente de seu mundo natal, dentro de um casulo. Ele sempre terá um casulo nas proximidades para atenuar sua dor. Caso ele não possua um casulo à disposição, ele pode ficar acordado onde quer que for, mas terá uma penalidade cumulativa de -1 em cada Atributo por hora.

Instinto de Caça

(Felinoide, Carien, Kuri, Ciakahrr, Nommo, Reptiloide, Horonga)

O alienígena é dominado por instintos agressivos de caça. Ele não pode controlar o ímpeto de caçar e matar se uma possível presa estiver a seu alcance. O Instinto de Caça é vinculado a um tipo específico de vítima, normalmente pessoas. Alguns alienígenas apenas sofrem os efeitos do instinto em certos momentos, por exemplo, pela manhã, ou à noite. O Mestre decide se a criatura pode evitar matar quando ele tiver localizado e aprisionado uma vítima.

Necrofagia

(Horonga, Ciakahrr, Reptiloide, Insectoide)

O alienígena não se alimenta apenas de sangue, mas precisa comer carne humana para sobreviver. As mesmas regras de Sede de Sangue se aplicam a este alienígena, mas é muito mais difícil encontrar carne humana do que apenas sangue. O alienígena deve tomar cuidados redobrados para ocultar ou destruir cadáveres.

Sede de Ânimo Cósmico

(Seres Esfera, Nórdico Malevolente, Alto Grey, Grey, Anunnaki)

Assim como alguns alienígenas têm Sede de Sangue, aquele com Sede de Ânimo Cósmico é sedento por vitalidade. Ele consome a força vital das pessoas e deixa seus corpos como cascas vazias. A cada semana, ele necessita extrair pontos de ânimo iguais a sua WILL mais sua CON, das pessoas. A cada vez, ele suga essa quantidade de pontos dos Atributos da vítima. Normalmente isso é distribuído de forma que todos os Atributos da vítima caiam, mas também é possível tomar de apenas um Atributo de forma que ele alcance zero e a vítima sucumba. As perdas sofridas pela vítima são permanentes. Se o alienígena com Sede de Ânimo Cósmico não conseguir o sustento necessário, ele perde -1d5 WILL e CON por semana, até que alcance zero e morra. Pontos perdidos podem ser recuperados de novas vítimas.

Sede de Sangue

(Horonga, Reptiloide, Ciakahrr, Insectoide)

Alguns alienígenas se alimentam e tiram seu sustento do sangue. Em termos de jogo, cada 3 Pontos de Vida equivalem a um ponto de sangue.

O alienígena necessita de 1 ponto de sangue por noite de existência, sem isso ele não consegue recuperar Pontos de Vida de danos que tenha sofrido. O Mestre deve descontar 1 de sangue da ficha do alienígena assim que ele despertar no dia seguinte, senão sua CON cai -1 ponto por dia sem o sangue, até que atinja zero e ele morra. Se ele voltar a beber sangue novamente antes que sua CON atinja zero pontos, ele recupera um ponto de CON por dia.

Quando o alienígena bebe o sangue de um mortal, a cada 3 pontos de dano que causa, absorve 1 ponto de sangue em sua corrente sanguínea. Uma mordida faz 1d3 pontos de dano por rodada, ou 3 pontos se estiver em uma situação de paz e tranquilidade (ou seja, sem resistência por parte da vítima)

Sensível a Eletricidade

(Horonga, Grey, Alto Grey, Seres Esfera)

O alienígena não suporta eletricidade. Se ele chegar perto de máquinas elétricas que estejam ligadas, fica tonto e enjoado. Mesmo ficar numa sala com luz elétrica o faz ficar desconfortável. Se corrente elétrica passar pelo corpo do alienígena, ele sofre +10 pontos de dano além do dano normal.

Sensível a Prata/Cobre

(Horonga, Grey, Alto Grey, Reptiloide, Ciakahrr, Anunnaki, Falso Nórdico)

O alienígena não é afetado pela proximidade ao metal, mas sofre o dobro do dano normal de qualquer arma ou munição feita do metal ao qual é sensível.

Sensível ao Fogo

(Horonga, Grey, Alto Grey, Humanoide, Nommo, Nórdico)

O alienígena é vulnerável ao fogo. Qualquer exposição ao fogo causa a ele um certo dano por rodada, sem direito a Testes para reduzir o dano, nem IP, nem regeneração. Exposição total a fogo causa ao alienígena 3d6 pontos de dano por rodada. Grande exposição (um braço, perna ou o rosto) causa 2d6 pontos de dano por rodada, e pequena exposição (mão, pé, parte pequena no torso) causa 1d6 de dano por rodada.

Dano causado por fogo demora para regenerar. Para tanto, multiplique o tempo de regeneração de dano do alienígena por 4 (no máximo 1 PV a cada 6 horas, na melhor das hipóteses).

Sensível ao Frio

(Ciakahrr, Reptiloide)

O alienígena é vulnerável ao frio intenso. Qualquer exposição ao frio intenso causa a ele um certo dano por rodada, sem direito a Testes para reduzir o dano, nem IP, nem regeneração. Exposição total a frio intenso (como numa nevasca ou frigorífico) causa ao alienígena 3d6 pontos de dano por rodada. Grande exposição (um braço, perna ou o rosto) causa 2d6 pontos de dano por rodada, e pequena exposição (mão, pé, parte pequena no torso) causa 1d6 de dano por rodada.

Dano causado por frio intenso demora para regenerar. Para tanto, multiplique o tempo de regeneração de dano do alienígena por 4 (no máximo 1 PV a cada 6 horas, na melhor das hipóteses).

Tabela de Poderes e Fraquezas

Alto Grey

Poderes possíveis: Aflições, Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Dreno, Glifo, Implante Mediúnico, Invisibilidade, Onda Mental, Percepção Alienígena, Possessão, Regeneração, Tamanho

Fraquezas possíveis: Aparência Inumana, Dependência de Casulo, Sede de Ânimo Cósmico, Sensível a Eletricidade, Sensível a Prata/Cobre, Sensível ao Fogo

Anunnaki

Poderes possíveis: Aflições, Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Defesas Especiais, ou Disfarces ou A Forma Humana, Dreno, Glifo, Implante Mediúnico, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Possessão, Regeneração

Fraquezas possíveis: Sede de Ânimo Cósmico, Sensível a Prata/Cobre

Carien

Poderes possíveis: Asas, Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Garras, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Regeneração

Fraquezas possíveis: Aparência Inumana, Instinto de Caça

Ciakahrr (Draconiano)

Poderes possíveis: Aflições, Asas, Aumento de Atributos, Camuflagem, Cauda, Comunhão, Defesas, Dentes e Boca, Garras, Invisibilidade, Pele Resistente, Percepção Alienígena, Regeneração, Sangue Ácido, Tamanho

Fraquezas possíveis: Aparência Inumana, Instinto de Caça, Necrofagia, Sede de Sangue, Sensível a Prata/Cobre, Sensível ao Frio

Felinoide

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Dentes e Boca, Ferocidade, Garras, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Regeneração

Fraquezas possíveis: Instinto de Caça

Grey

Poderes possíveis: Aflições, Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Dreno, Glifo, Implante Mediúnico, Invisibilidade, Onda Mental, Percepção Alienígena, Possessão, Regeneração

Fraquezas possíveis: Dependência de Casulo, Sede de Ânimo Cósmico, Sensível a Eletricidade, Sensível a Prata/Cobre, Sensível ao Fogo

Grey de Nebu

Poderes possíveis: Aflições, Aumento de Atributos,

Comunhão, Defesas, Dreno, Glifo, Implante Mediúnico, Invisibilidade, Onda Mental, Percepção Alienígena, Possessão, Regeneração

Fraquezas possíveis: Controlado por Força Externa, Dependência de Casulo, Sede de Ânimo Cósmico, Sensível a Eletricidade, Sensível a Prata/Cobre, Sensível ao Fogo

Horonga

Poderes possíveis: Ataques Extras, Aumento de Atributos, Cauda, Comunhão, Defesas, Dentes e Boca, Garras, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Regeneração, Sangue Ácido

Fraquezas possíveis: Aparência Inumana, Controlado por Força Externa, Instinto de Caça, Necrofagia, Sede de Sangue, Sensível a Eletricidade, Sensível a Prata/Cobre, Sensível ao Fogo

Humanoide

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, ou Disfarces ou A Forma Humana, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Regeneração

Fraquezas possíveis: Sensível ao Fogo

Frota Negra

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Regeneração

Fraquezas possíveis: Controlado por Força Externa

Insectoide

Poderes possíveis: Aflições, Ataques Extras, Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Dreno, Garras, Implante Mediúnico, Invisibilidade, Pata de Aranha, Percepção Alienígena, Regeneração, Sangue Ácido

Fraquezas possíveis: Aparência Inumana, Necrofagia, Sede de Sangue

Negumak (Insectoide)

Poderes possíveis: Aflições, Ataques Extras, Aumento de Atributos, Cauda, Comunhão, Defesas, Dreno, Garras, Implante Mediúnico, Invisibilidade, Pata de Aranha, Percepção Alienígena, Regeneração, Sangue Ácido

Fraquezas possíveis: Aparência Inumana, Necrofagia, Sede de Sangue

Kuri

Poderes possíveis: Asas, Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Garras, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Regeneração

Fraquezas possíveis: Aparência Inumana, Instinto de Caça

Nommo

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Pés Especiais, Regeneração

Fraquezas possíveis: Aparência Inumana, Dependência de Casulo, Instinto de Caça, Sensível ao Fogo

Nórdico

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Defesas Especiais, ou Disfarces ou A Forma Humana, Energização, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Regeneração

Fraquezas possíveis: Sensível ao Fogo

Falso Nórdico

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, ou Disfarces ou A Forma Humana, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Regeneração

Fraquezas possíveis: Controlado por Força Externa, Sensível a Prata/Cobre, Sensível ao Fogo

Nórdico Malevolente

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Defesas Especiais, ou Disfarces ou A Forma Humana, Dreno, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Regeneração

Fraquezas possíveis: Sede de Ânimo Cósmico, Sensível ao Fogo

Ogolongë

Poderes possíveis: Arrebate, Ataques Extras, Aumento de

Atributos, Comunhão, Defesas, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Regeneração, Sangue Ácido

Fraquezas possíveis: Aparência Inumana, Controlado por Força Externa

Ooganga

Poderes possíveis: Arrebate, Ataques Extras, Aumento de Atributos, Comunhão, Defesas, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Regeneração, Sangue Ácido

Fraquezas possíveis: Aparência Inumana, Controlado por Força Externa

Reptiloide

Poderes possíveis: Aflições, Aumento de Atributos, Camuflagem, Cauda, Comunhão, Defesas, Dentes e Boca, ou Disfarces ou A Forma Humana, Garras, Implante Mediúnico, Invisibilidade, Pele Resistente, Percepção Alienígena, Regeneração, Sangue Ácido

Fraquezas possíveis: Instinto de Caça, Necrofagia, Sede de Sangue, Sensível a Prata/Cobre, Sensível ao Frio

Seres Esfera

Poderes possíveis: Aumento de Atributos, Camuflagem, Comunhão, Defesas, Defesas Especiais, Energização, Invisibilidade, Percepção Alienígena, Regeneração, Tamanho

Fraquezas possíveis: Dependência de Casulo, Sede de Ânimo Cósmico, Sensível a Eletricidade

Tecnologia Alienígena

Eras Civizacionais Tecnológicas

O Sistema Daemon traz quase todo o material necessário para aventuras em escala cósmica, por exemplo, robôs gigantes (Anime), implantes cibernéticos (Invasão/Anime), poderes paranormais (Invasão/Supers), mutações genéticas (Supers/Invasão/Inimigo Natural), porém, ainda faltava avançá-lo a um futuro de conquistas tecnológicas interestelares, dominado por uma miríade de civilizações alienígenas cuja coexistência conosco tem sido desmentida pelas agências governamentais de investigação.

Em vez de basear os avanços tecnológicos dessas Civilizações apenas nos breves períodos já vividos na História terráquea, considere as Eras do desenvolvimento das Civilizações cósmicas, conforme o consenso intuitivo de nossos espíritos reencarnados há vários ciclos existenciais, e os graus da escala de consumo energético de Nikolai Kardashev.

Outra utilidade para este sistema de código é determinar a Era Civilizacional tecnológica e o padrão racial utilizado nas Perícias tecnológicas dos personagens.

Exemplo: *Um engenheiro de espaçonaves humano que soubesse a perícia Engenharia/Espacial (KI Terráquea) teria dificuldades (divisão de sua perícia pela metade) para mexer numa espaçonave KI Reptiloide, e não saberia projetar reatores interplanetários entre a Terra e Marte, pois seria necessário que soubesse de Engenharia/Espacial (KI+ Terráquea), ficando limitado à órbita da Terra e a sua Lua. Do mesmo modo, um Engenheiro/Espacial (KII Terráquea) saberia todo o conhecimento tecnológico precedente (KI e KI+ Terráquea).*

Durante as Eras de decadência (K0-, KI-, KII-, KIII- e KΩ-, em vermelho) os personagens continuam tendo os mesmos graus de conhecimento tecnológico de antes, porém, estão impossibilitados de construir novos dispositivos por falta das cadeias logísticas, tendo que se contentar em encontrar e consertar os que já existem. E como não há como transmitir tais conhecimentos, os antigos levam ele para o túmulo e as novas gerações são obrigadas a redescobri-los e desenvolvê-los novamente desde o início.

Categorias de Superpoderes

O manual Supers RPG da Daemon é um dos mais completos de toda a coleção em termos de regras para qualquer cenário que o Narrador queira narrar e, apesar de trazer tabelas muito úteis para se sortear superpoderes por tipo específico, traz misturados superpoderes possíveis com impossíveis na vida real,

dificultando o trabalho dos narradores separarem o que vão usar dependendo do grau de realismo do jogo a ser narrado.

Sendo assim, inicio esta série de quatro categorias amplas de superpoderes conforme sua plausibilidade, a começar pelos mais plausíveis na realidade, os Superpoderes Biológicos, ou seja, aqueles existentes na natureza em alguma de suas formas de vida, ainda que possam ser também emuladas por construtos cibernéticos.

Superpoderes Biológicos

Essa tabela é muito útil para escolher Superpoderes para criaturas vivas, mutantes ou formas de vida alienígenas plausíveis, além de também servir de base para a construção de robôs que imitem ciberneticamente tais formas de vida. São todos também superpoderes que um herói, vilão ou capanga podem chegar a adquirir por engenharia genética, seja acidental ou experimental.

Superpoderes Tecnológicos

Ainda dentro dos superpoderes “ordinários”, ou seja, reproduzíveis com nossa tecnologia atual, temos os Superpoderes Tecnológicos, ou seja, produzidos por máquinas ou produtos químicos artificiais.

Essa categoria de superpoderes representa bem as capacidades de dispositivos tecnológicos, de unidades robóticas ou de implantes cibernéticos.

No próximo subtítulo entraremos na primeira categoria dos Superpoderes extraordinários, ou seja, daqueles além de nossa atual ciência e tecnologia.

Superpoderes Hipotéticos

Nesta categoria, saímos dos superpoderes ordinários e entramos nos superpoderes extraordinários, começando pelos hipotéticos, ou seja, aqueles teoricamente possíveis e previstos pela nossa ciência atual, mas ainda além das capacidades plenas de nossa atual tecnologia.

Essa categoria de superpoderes é útil para escolher superpoderes manifestados por dispositivos alienígenas ou invenções experimentais de supercientistas (tidos como loucos).

Superpoderes Milagrosos

E quanto à outra categoria de superpoderes extraordinários, os superpoderes milagrosos! Estes são os que ultrapassam os limites das ciências naturais e adentram na seara das manifestações sobrenaturais, do inexplicável pela ciência.

Os superpoderes dessa categoria podem ser escolhidos na criação de personagens paranormais, de entidades sobrenaturais ou de itens mágicos, por exemplo.

A partir da combinação dos superpoderes destas quatro tabelas é possível criar itens e seres de qualquer natureza, dentro dos limites que o Narrador prefira para sua campanha!

Tabela de Graus Tecnológicos

Nível Tecnológico	Grau Kardashev	Era	Tecnologias (exemplos)	Superpoderes Biológicos	Superpoderes Tecnológicos	Superpoderes Hipotéticos	Superpoderes Milagrosos
0	X	Primitiva	Coleta, Caça	Aumento de Força, Aumento de Constituição, Aumento de Destreza, Aumento de Agilidade, Corrida, Escalar Paredes, Natação, Saltos, Sentidos Aguçados - Audição, Sentidos Aguçados - Olfato, Sentidos Aguçados - Tato, Sentidos Aguçados - Paladar, Sentidos Aguçados - Visão, Resistência ao Frio, Resistência a Doenças, Invisibilidade Mental, Rastreamento, Controle Vocal	–	Alucinações, Alucinações Mentais	Vertigem, Indutor do Sono, Mediunidade, Sexto Sentido, Sensitivo
1	K0-	Guerras Bárbaras	Fogo, Combustíveis, Lâminas, Arcos, Balestras	Aumento de Força de Vontade, Aumento de Percepção, Pragas, Resistência ao Fogo, Berserker, Resistência Corporal	Geração de Fogo, Armadura Corporal Artificial, Combustão	–	–
2	K0	Domínio Continental	Pavimentação	Aumento de Inteligência, Aumento de Carisma, Geração de Eletricidade, Escavações, Ataques Sonoros, Spray, Visão Microscópica, Visão Telescópica, Resistência a Venenos, Respirar debaixo d'água, Memória Total	Geração de Frio, Molas, Controle de Som	Atrito, Fusão	Controle Hipnótico, Alterações de Sentidos, Controle de Emoções
3	K0+	Exploração/Colonização Intercontinental	Circunavegação	Planar, Vão, Detectar Fraquezas, Andar sobre a Água	Controle de Ondas de Rádio	Levitação	Clairaudiência, Clarividência, Poscognição
4	KI-	Era das Trevas	Pólvora, Explosivos	Resistência a Ácidos, Toque Químico, Sentidos Protegidos	Controle de Máquinas, Golpe Cinético		
5	KI	Domínio Planetário	Foguetes, Cloudbuster, Satélites Artificiais	Infravisão, Visão Termográfica/Infravermelha, Visão 360°, Sonar, Visão Ultra-Violeta, Línguas	Foguete, Radar, Vibração, Hipervelocidade	Controle do Clima, Campo de Força vs. Energia, Controle de Magnetismo, Comunicação com cibernéticos, Sentidos Remotos	Controle de Plantas, Detectar Vida, Bio-vampirismo, Sentir o Chi, Empatia
6	KI+	Colônias Interplanetárias	Terraformação, Velas Fotônicas, Conchas Coletoras, Usinas Orbitais	Adaptação Corpórea, Transformação em Animal, Habilidades Animais, Habilidades Botânicas, Ferormônios, Adaptação Digestiva, Imitação	Raio Laser/Energia, Detectar Energia, Coloração	Conjuração, Invisibilidade, Criação Mecânica, Animação de Objetos, Cristalização, Bolhas, Controle Catalisador	Detectar Psiônico, Sonda Mental, Telepatia, Telelocalização, Campo de Marah
7	KII-	Grande Guerra Global	Bombas Nucleares, Mísseis Intercontinentais	Armadura Corpórea, Armas Naturais, Habilidades Químicas, Disfarce de Camaleão, Pele de Armadura, Teias, Ricochete, Liberdade de Movimentação	Geração de Radiação, Visão de Raio X, Resistência a Radiação, Resistência a Eletricidade, Resistência a Ataques Sonoros, Habilidade de Gnomo	Geoforça, Absorção de Energia, Esponja de Energia	Defesa Mental, Rajada Mental, Dreno Mental, Vontade de Ferro
8	KII	Exploração/Colonização do Sistema Estelar	Propulsão Iônica, Fusão Nuclear, Roseta Planetária, Esfera Dyson	–	Plasma, Ionização	Animação de Imagens, Caminho de Energia, Corpo Energético, Doppelganger Energético, Ilusões, Duplicação Ilusória	–

9	KII+	Exploração/ Colonização Interestelar	Gravitônica (Projeto Gravítico), Criogenia	Metamorfose, Mudança de Idade, Alongamento Corpóreo, Transformação Corpórea, Plasticidade Corpórea, Cauda, Múltiplos Membros	–	Crescimento, Diminuição de Tamanho, Controle de Gravidade, Telecinésia, Campo de Força, Disco Voador, Campo de Força Balístico, Campo de Força Eletrostático, Moldar Matéria, Manipulação de Massa, Onda de Matéria, Energia Cinética	Alterações de Sonhos, Furacão, Comunicação com Animais, Manipulação Neural
A (10)	KIII-	Derrocada da Metrópole Galática	Canhão do Buraco-Negro Central	–	Invulnerabilidade	Criação de Mísseis, Controle de Radiação, Controle de Fogo, Controle de Eletricidade, Controle de Energia, Manipulação do Frio, Criação de Armamentos, Vampiro Energético	–
B (11)	KIII	Apogeu da Metrópole Galática	Usina no Buraco- Negro Central	–	–	Conversão Elemental, Conversão Molecular, Controle de Luz, Controle de Trevas	–
C (12)	KIII+	Supremo Domínio Intergalático	Portais (Buracos- de-Minhoca), Crisálida	Separação Anatômica, Cabelos Vivos, Regeneração, Multiplicação	–	Portal, Teleportação, Intangibilidade	Controle de Mortos-Vivos, Cientista Louco, Moldar a Carne, Reforma Corporal, Duplicação Mental
D (13)	KΩ-	Aniquilação como Precursores Negligentes	Desintegração	–	–	Desintegração, Disruptura Molecular	Vampirismo de Poderes, Controle de Poderes, Darkforce
E (14)	KΩ	Destino Transcendente	Energia de Ponto Zero, Elixir da Imortalidade Física, Panaceia Universal, Pedra Filosofal	–	–	Criação Elemental, Criação Molecular	Cura em outras Pessoas, Transferência de Mentes, Transferência de Poderes, Duplicação de Poderes, Detectar Poder, Focus
F (15)	KΩ+	Exploração/ Colonização Interdimensional	Máquina do Tempo, Portal Dimensional	–	–	Viagem Dimensional	Conjurador de Demônios, Detectar Espíritos, Viagem em Sonhos, Barreira Astral, Detectar Magia, Conhecimento de Encarnações, Espírito Livre, Precognição, Corpo Astral, Campo Antimagia, Exorcismo, Sentidos Cósmicos

Equipamento com Poderes

Um equipamento pode ter propriedades acima e além de suas capacidades normais e, com a permissão do seu mestre, seu personagem pode comprar um item ou equipamento com um poder, seja um Superpoder, Poder Espectral (inclusive Vampírico, Demoníaco ou Angelical), Poder Alienígena, Focus de Magia, PSI ou até mesmo Poder da Fé. Além disso, o seu mestre pode optar por representar um equipamento em termos de um poder para facilitar a determinação de sua eficácia contra um personagem com poderes, e vice-versa.

A seguir, estão as diretrizes para equipamentos com poderes, com base nos sistemas de poder dos diversos livros do Sistema Daemon.

Equipamentos com Habilidades Psíquicas: Itens com habilidades psíquicas são incrivelmente raros, ainda mais do que itens com mutações. Esses itens são inevitavelmente carregados com poder psíquico e devem ter pelo menos WILL. Um personagem com qualquer habilidade psíquica reconhece automaticamente que um item possui habilidades psíquicas e, com um teste de Ideia, pode utilizá-lo. Um personagem sem habilidades psíquicas só pode determinar se um item possui propriedades psíquicas com um teste de Ideia bem-sucedido e deve derrotar o item em um teste de resistência de ponto de poder contra ponto de poder ou em um teste de Sorte Difícil. O criador do item (ou seu mestre) decide quem pode usar o item.

- O item possui os pontos de vida normais (com base na CON) e outros atributos de uma versão normal desse item.

- Itens psíquicos não são vivos e podem ser danificados. Eles não se curam naturalmente, mas podem ser reparados com um teste de perícia de Ofício ou Reparo apropriado. Quando são destruídos, param de funcionar. Se um item psíquico for quebrado em mais de uma peça, seu mestre decide qual peça, se houver, retém a habilidade psíquica.

Equipamento com Superpoderes: Um equipamento com superpoderes é chamado de invenção. As invenções são os mais flexíveis de todos os tipos de itens com poderes e podem ter qualquer aparência: desde comuns ou rudimentares até extremamente avançados. A aparência de uma invenção é inteiramente cosmética e não tem nada a ver com sua função: ela pode brilhar, emitir rastros estranhos de energia, ser esculpida com runas antigas, etc. Uma invenção não parece incomumente poderosa a menos que seu criador queira. Seu mestre deve definir o nível de poder da invenção usando as diretrizes de nível de poder da campanha. Seu mestre deve atribuir quaisquer níveis de superpoderes a qualquer invenção conforme desejado, para se adequar ao cenário e aos requisitos do item.

As seguintes regras se aplicam a invenções:

- Os pontos de vida, CON, etc. da invenção são baseados em um item normal de tamanho e massa equivalentes. Se não houver um equivalente óbvio, use a tabela Exemplos de PV de Objeto e a tabela Armadura como diretrizes. Para alterar seu tamanho, use o poder Alteração de Tamanho.
- Se a invenção precisar de uma característica (como WILL para pontos de superpoder), ela deve ser

construída com o poder Atributo Aumentado.

- Uma invenção que exija um suprimento de energia maior que sua WILL deve ter NP extra.
- Para tornar a invenção mais durável do que um item normal, conceda a ele superpoderes como Absorção, Armadura, Pontos de Vida Extra, Campo de Força, etc.
- Sempre que aplicável, a invenção deve se basear em suas próprias características. Se um poder exigir um teste de resistência, a característica da invenção (se houver) deve ser usada. Se a invenção não tiver a característica relevante, ele falha automaticamente no teste de resistência.
- Sempre que aplicável, a invenção deve se basear na perícia relevante de seu usuário.

Por exemplo, se a invenção for uma pistola, ele deve ser disparado com a perícia Arma de Fogo. Se for um bracelete com energia cósmica que permite ao portador disparar rajadas radioativas, use a perícia Projeção.

- Seu mestre de jogo deve examinar quaisquer itens com superpoderes para garantir que não estejam excessivamente poderosos ou desbalanceados.
- Os superpoderes investidos em uma invenção são permanentes, a menos que o item seja destruído.

Equipamentos com Múltiplos Tipos de Poder: Seu mestre pode desejar criar um item energizado que extraia múltiplos tipos de poder, como uma invenção que também seja um item psíquico, usando superpoderes e PSI. Estes devem estar disponíveis apenas a critério do seu mestre. Os seguintes princípios se aplicam:

- Sempre que possível, trate o item como se fosse criado por um jogador com múltiplos tipos de poder.
- Um item deve ter todas as características ou perícias relevantes para usar quaisquer poderes que possua.
- Todos os poderes extraem do mesmo conjunto de recursos, sejam pontos de poder ou outra fonte. A recarga do item deve ser feita da maneira apropriada para cada conjunto de poderes.
- Se, por algum motivo, um item tiver dois valores para escolher para executar uma ação específica, use o maior dos dois valores quando apropriado.

Equipamento Inicial com Poderes

Você pode desejar que seu personagem comece com um equipamento com poderes, se poderes forem usados no cenário. Se o seu mestre aprovar, seu personagem deverá "pagar" por aquele equipamento com seu próprio orçamento inicial para poderes, seja em magias iniciais ou habilidades psíquicas, ao custo de uma mutação, ou com o orçamento de poder do seu personagem. Você pode começar com um ou mais equipamentos que utilizem poderes, seguindo as seguintes diretrizes:

- **Habilidades Psíquicas:** Para começar com um item que usa habilidades psíquicas, seu personagem deve sacrificar 1 ponto de WILL permanente por nível da habilidade psíquica (e um "espaço" de habilidade psíquica de suas habilidades psíquicas iniciais se a habilidade não for conhecida). O item tem um WILL

inicial (e pontos de poder máximos) igual ao do seu personagem. Seu personagem deve pagar os pontos de perícia referentes às habilidades psíquicas do item com base em seu conjunto de pontos de perícia pessoal. Consulte Equipamento com Habilidades Psíquicas para mais informações.

- **Superpoderes:** Para começar a jogar com uma invenção, pague pelos poderes da invenção como se fossem do orçamento de poder do seu personagem. É recomendado que a invenção tenha o mesmo nível de poder do seu dono, embora seu mestre de jogo possa permitir uma invenção mais ou menos poderoso. Seu mestre de jogo também pode decidir mudar o nível relativo da invenção e do seu personagem para fins de equilíbrio, então se a invenção for um nível maior que o nível de poder da campanha, o nível de poder do seu personagem deve ser deslocado um nível para baixo, ou vice-versa. Você pode pegar a falha de poder "Identidade superpoderosa deve ser ativada de maneira óbvia e evitável" vinculada ao item, geralmente um bônus de orçamento de poder de +1. Outras falhas de poder podem se aplicar, como "O poder tem um número limitado de usos por dia". Além disso, seu mestre de jogo pode permitir que você pegue uma nova falha de poder: "O poder vem de uma invenção" para um bônus de orçamento de poder de +1. Sempre que aplicável, a invenção deve depender da perícia relevante do seu personagem. Veja Equipamento com Superpoderes para mais informações.

Equipamentos com Atributos

Alguns equipamentos possuem valores característicos: sejam valores em todas as características, em algumas ou em apenas uma. Alguns não possuem nenhum. Isso varia de item para item, mas se um item tiver uma qualidade que exija um teste de resistência, ele deve ter um valor característico. Para equipamentos com características, as diretrizes a seguir descrevem como esses valores funcionam quando aplicados a objetos:

- **Força (FOR):** Um item com FOR deve ter algum meio de movimento. FOR não é uma medida de quão resistente algo é a FOR: para esse valor, veja seu valor em pontos de vida ou armadura. Itens com FOR são veículos, equipamentos de construção como empilhadeiras ou tratores, robôs ou até mesmo macacos hidráulicos.
- **Constituição (CON):** Um item com FOR é raro — os totais de pontos de vida geralmente são baseados no TAM bruto e modificados pelo valor de armadura. A menos que possa curar ou seja afetado por doenças, veneno, etc., não requer FOR. Exemplos de itens com FOR seriam androides humanoides.
- **Pontos de Vida (PV):** Os PV são a principal característica de um item — quase tudo tem presença física e, portanto, PV. Como observado acima, para a maioria dos equipamentos, isso determina os valores de pontos de vida. Às vezes, um item terá pontos de vida

maiores, com base em sua composição. Consulte Qualidades Gerais de Objetos para obter mais informações sobre pontos de vida, valor de armadura e outros atributos.

- **Inteligência (INT):** Rara para um item, a INT representa pensamento, implicando intuição e resolução de problemas. INT é improvável para itens que não sejam computadores ou inteligências artificiais, mas itens mágicos podem ter INT e personalidades associadas. Um item com INT deve, idealmente, ter algum meio de comunicação, como um visor, tela, voz, telepatia ou outro método de transmissão de informações.
- **Força de Vontade (WILL):** A WILL representa energia espiritual e é quase exclusivo de seres vivos ou criações mágicas.
- **Destreza (DEX):** Qualquer item capaz de realizar operações manuais independentes deve ter DEX. Se um item com DEX precisar ser operado pelo seu personagem, use a DEX mais baixa do seu personagem ou do item.
- **Agilidade (AGI):** Qualquer item capaz de movimento independente deve ter AGI. Se um item com AGI precisar ser operado pelo seu personagem, use a AGI mais baixa do seu personagem ou do item.
- **Carisma (CAR):** Embora o CAR inclua elementos de personalidade e carisma pessoal, para um item, ele pode ser o apelo estético ou representar a capacidade de comunicação e charme do item. O principal motivo para atribuir CAR a um item inanimado é comparar sua aparência com a de outro item.
- **Perícias (de INT):** Além de representar treinamento ou conhecimento adquirido para um computador pensante, as Perícias são mais bem utilizadas para equipamentos com reservas de conhecimento. Normalmente, esse item adiciona um bônus à perícia Pesquisa do seu personagem ou pode tornar os testes de perícia fáceis ou difíceis. Quando atribuído a um item, a Perícia (INT) significa dados aos quais ele tem acesso imediato. Esse número se expande drasticamente com o advento do armazenamento de informações e do acesso online a bancos de dados.

Como mencionado acima, não é essencial que cada equipamento ou item tenha características, a menos que sejam necessárias. Se, no decorrer do jogo, você precisar de um valor que não tenha sido definido, gere-o com uma rolagem de um número apropriado de D6s ou atribua a ele um valor com base em equipamentos semelhantes.

Você pode até determinar o valor com uma rolagem de Status: um desastre vale 1, uma falha vale 1D6, um sucesso vale 2D6, um sucesso especial vale 2D6+6 e um sucesso crítico confere ao item uma característica de 2D6+12.

Equipamentos com Perícias

Alguns equipamentos podem possuir perícias, manuseadas da mesma forma que as perícias de personagem. Qualquer equipamento capaz de ação independente pode ter uma perícia.

Alguns exemplos podem ser sistemas de defesa automatizados com a perícia Artilharia; programas educacionais usando Ensinar; sistemas de diagnóstico usando Reparar; etc. Em geral, quanto mais inteligente for um equipamento, maior a probabilidade de possuir uma ou mais perícias.

O mestre deve definir os valores dessas perícias com base na natureza do equipamento. Se ele tiver uma característica relacionada à perícia (por exemplo, perícias INT e Conhecimento), seu nível de perícia pode ser um múltiplo dessa característica ($\times 1$, $\times 2$, $\times 4$, etc.), dependendo de sua eficiência. Outros Equipamentos fornece exemplos de equipamentos com perícias. Se o item puder falar ou ler, ele deve ter uma perícia de Idioma — geralmente a língua nativa do proprietário ou criador.

Para começar a jogar com um item que possui perícias, "pague" pelos pontos de perícia do item com o conjunto de pontos de perícia pessoal do seu personagem (do Sétimo Passo da criação do personagem) ou com o conjunto profissional, se o item for importante para o desempenho da profissão dele.

Como alternativa, você pode tratar o item como se ele tivesse superpoderes (consulte o manual *Daemon Anime Supers*) e comprá-lo como se fosse um poder. Nesse caso, as seguintes condições se aplicam:

- O item possui a falha do personagem "A identidade superpoderosa deve ser ativada de maneira óbvia e evitável" vinculada ao item, geralmente um bônus de +1 no orçamento de poder.
- Outras falhas de poder podem se aplicar, como "O poder tem um número limitado de usos por dia" ou "O poder não pode ser aprimorado com experiência".
- As perícias são adquiridas com o poder Super Habilidade. Presume-se que todos os itens tenham uma classificação de perícia inicial de 0%.
- Se não houver atributos óbvios para o item, trabalhe com o seu mestre para determinar seu suprimento de poder, alcance, etc. Superpoderes adicionais podem ser adquiridos para aprimorar esses atributos.

Se você investir pontos em um item, você vai querer tê-lo disponível. Seu mestre deve fazer o possível para garantir que seu item sobreviva com seu personagem, seja facilmente reparável ou que um substituto possa ser encontrado facilmente, conforme apropriado ao seu valor e ao cenário. Apesar de ser um item distinto, ele é considerado parte do seu personagem, assim como a perícia ou o poder de outro personagem, e removê-lo da posse do seu personagem deve ser feito com extremo cuidado, a menos que seja inevitável.

Itens com perícias não aumentam sua classificação de perícia através do uso bem-sucedido de experiência, a menos que o item tenha uma INT e seu mestre determine que ele é capaz de aprender de alguma forma.

Equipamentos com Requisitos

Alguns tipos de equipamento podem ter requisitos que devem ser atendidos ou excedidos para serem usados pelo seu personagem. Um exemplo são as armas, onde a maioria das armas tem um requisito mínimo de FOR e DEX. Outros tipos de equipamento são limitados de outras maneiras, como a alta demanda de pontos de fadiga pelo uso de armaduras e as

penalidades de perícia associadas a elas. Nenhum dos equipamentos básicos neste capítulo possui requisitos, embora seu mestre possa facilmente introduzir uma restrição ao uso de um item de duas maneiras óbvias:

- Características: Assim como acontece com as armas, um equipamento pode ser restrito por suas características. Geralmente, isso é FOR ou DES, como acontece com armas, ou CON para armaduras, mas pode facilmente ser WILL para um item mágico, INT para um computador ou algum outro mínimo (ou máximo) baseado em características.
- Perícias: Seu personagem pode achar que um equipamento específico é incompreensível ou inútil, a menos que sua perícia esteja em um determinado nível. Normalmente, a perícia representa uma compreensão do equipamento e dos princípios sob os quais ele opera.

Por exemplo, um computador de diagnóstico pode exigir uma perícia de pelo menos 50% em Técnica (Uso de Computador) para operar.

Recomenda-se que as restrições sejam usadas com moderação e somente se houver uma razão legítima para sua existência. Antes de impor uma restrição definitiva ao uso de um item, o mestre deve determinar se há algum meio de impor a restrição e se há alguma penalidade para o uso do item caso seu personagem não atenda aos requisitos. Algumas penalidades possíveis incluem pontos de fadiga adicionais para uso, dificultar quaisquer testes de perícia associados ou exigir um teste de característica associado para evitar contratempos.

Cargas ou Equipamentos de Uso Limitado

Muitos tipos de equipamentos funcionam com baterias ou podem ser usados apenas um número limitado de vezes. Na maioria dos casos, as baterias podem ser substituídas com bastante facilidade, a munição reabastecida e outros recursos necessários recarregados ou recarregados. A maioria das armas de fogo possui "cargas" na forma de munição, mas, se bem conservadas, uma espada ou armadura pode ser usada até que se quebre. Sempre que apropriado, o recurso necessário para recarregar um equipamento é essencialmente gratuito (como eletricidade ou energia solar) ou é dois ou três níveis de Riqueza menor que o custo do equipamento. Se um dispositivo de carregamento for necessário, ele faz parte do valor normal do equipamento.

Normalmente, é mais fácil presumir que, com tempo e planejamento adequados, seu personagem possui munição, baterias, recargas, cartuchos, células de energia, etc., suficientes para todos os seus equipamentos, a menos que o cenário ou as circunstâncias tornem isso difícil ou impossível. Nesses casos, seu mestre pode exigir um teste de Pesquisa, Status ou Sorte para encontrar o tipo de carga relevante. Em alguns cenários (pós-apocalípticos, por exemplo), munição, gasolina e/ou células de energia são extremamente difíceis de encontrar e geralmente são mais valiosas do que o equipamento em que são usadas.

Reparando Equipamentos

Se um item foi danificado durante o jogo, seu mestre deve

determinar se ele pode ser reparado, com base no bom senso e na natureza do dano causado. Na maioria dos casos, um teste de perícia de Reparo ou Ofício relevante pode ser usado, como a perícia de Primeiros Socorros, restaurando pontos de vida danificados ou pontos de TAM conforme as diretrizes para essa perícia. No caso de equipamentos complexos, seu mestre pode

exigir um teste de Conhecimento para encontrar um recurso para componentes de reposição, ou até mesmo exigir um teste de perícia Fácil com base na perícia de reparo usada para localizar as peças necessárias. Se esses componentes forem caros, seu mestre pode exigir um teste de Status para obter legitimamente as substituições necessárias.

Ideias para Aventuras

A seguir apresentamos algumas ideias básicas que podem ser utilizadas e desenvolvidas pelo Mestre em suas Campanhas. Note que muitas destas ideias podem ser utilizadas em conjunto.

Guerras, Espionagem e Diplomacia: O Tecido da Intriga

As guerras galácticas de Nataru ecoam o tropo televisivo de Confronto de Superpoderes Galácticos, como as Guerras de Órion que forjaram a GFW e o Conselho de Alnilam, ou o cerco de Sirius B contra Ciakahrr, onde separatistas Ashtar romperam colmeias corruptas, culminando no colapso Nebu (2023) — uma vitória que deixou resquícios híbridos como "The Remnant" trope, fomentando guerrilhas subterrâneas (ex.: Monte Shasta). Espionagem pulsa nas veias: infiltrações Ciakahrr no Coletivo Ashtar, clones sintéticos disfarçados de nórdicos benevolentes (Akhori, Taal-Shiar), e visões proféticas do Conselho de Andrômeda que desvendam linhas temporais alternativas — um jogo de sombras onde um teste falho de Percepção pode expor um agente híbrido. Diplomacia, por sua vez, segue o Monomito de Campbell (o "chamado à aventura" da Terra pós-Acordos de Júpiter, com heróis integrando sementes Anunnaki) e as funções de Propp (o "doador mágico" como GFW concedendo tecnologia estelar, o "teste" em negociações com Anunnaki elusivos, e o "retorno" com a "pedra final" de Ardaana em 2021), equilibrando tratados frágeis com o risco de traição, como a Aliança EUA-Telos que corrompeu utopias Telosianas em resquícios híbridos persistentes.

Neste palco, mestres do **Sistema Daemon** tecem campanhas onde jogadores — como sementes estelares ou infiltrados da Aliança da Terra — navegam d100s de intriga!

Invasão

Há interesse dos Traktorianos em possuírem corpos dos ditos Nórdicos, bem como de assimilarem tecnologias Greys a novos corpos robóticos, como eram originalmente em seu planeta-natal.

Já a cultura dos Metalianos é muito semelhante à da derrotada Rainha dos reptiloides cinzentos Eban, o que dá margem à empatia e à possível diplomacia entre as espécies.

A verdade está lá fora

Esta série de aventuras gira em torno de agentes especiais do FBI, que investigam casos marginalizados e não resolvidos envolvendo fenômenos paranormais. Entre os agentes há habilidosos criadores de perfis criminais, fervorosos sobrenaturalistas e teóricos da conspiração que acreditam na existência do paranormal, além de céticos designados para analisar cientificamente os arquivos do caso.

No início da série, os agentes aparentemente se tornam peões em um conflito muito maior e passam a confiar apenas um no outro e a selecionar outros. Os agentes descobrem o que parece ser uma agenda governamental para ocultar evidências de vida extraterrestre.

Cerca de um terço dos episódios da série deve seguir um arco narrativo complexo, baseado em mitos, sobre uma invasão

alienígena planejada, enquanto os outros dois terços podem ser descritos como episódios do tipo "monstro da semana", que focam em um único vilão, mutante ou monstro.

Eles vivem

Raças disfarçadas como os Reptiloides, ou discretas como os Felinos de Sirius A, podem viver em meio de nós sem que as percebamos, levando em frente esquemas de dominação, ou apenas levando a vida sem se intrometer com os interesses humanos.

Fogo no céu

Muitas raças são responsáveis por abduções com ou sem o rastreio das vítimas por implantes. Algumas raças apenas querem transmitir uma mensagem para o corpo astral de algum escolhido, outras têm desígnios mais sinistros, como programas de hibridização ou experimentos além da compreensão humana.

Comando Galáctico

Primeira Diretriz: A ideia central é a não interferência no desenvolvimento social e cultural de civilizações menos avançadas.

Objetivo: Permitir que as sociedades cresçam naturalmente e evitar as consequências negativas da intervenção, como a exploração e destruição históricas de culturas que ocorreram durante o colonialismo humano.

Proibições: O pessoal do Comando Galáctico não deve se identificar ou identificar sua missão em mundos pré-contato, nem compartilhar conhecimento de outros planetas ou civilizações avançadas.

A interpretação e a aplicação da Primeira Diretriz podem variar, dando aos oficiais comandantes alguma discricão em situações complexas.

Eram os deuses astronautas

Em um mini-cenário chamada "**Retorno dos Criadores**", o reencontro com os Anunnaki ocorre em 2026, após sinais de Nibiru (órbita hipotética de 3.600 anos) ativarem artefatos antigos (ex.: Epopeia de Gilgamesh como pistas). Uma frota Anunnaki (mistura de ramos: Anu benevolente de Sirius B, Enlil malévolo de Ramay) emerge via portal em Boões, atraída pela ativação de sementes genéticas humanas pós-queda dos Nebu. Humanos (aliados à GFW) recebem contatos telepáticos (ex.: via sementes estelares como ██████████), levando a uma cúpula em uma base neutra (ex.: Lua ou Júpiter, com posto Ashtar).

Fase Inicial (Presságios): Anomalias globais (terremotos, visões coletivas) revelam DNA Anunnaki ativado. PCs investigam, usando a perícia Pesquisa.

Contato: Anunnaki aterrisam em sítios antigos (Suméria/Egito), revelando-se como "criadores" via manipulação genética. Benevolentes oferecem conhecimento (imortalidade via Abra'ah dos Ye Hatarin); malévolos exigem obediência, ameaçando hibridização forçada.

Climax: Negociação com intervenção galáctica (GFW, Confederação). Possível conflito se ramos malévolos ativarem

híbridos Ciakahrr-humanos.

Desfecho: Humanos integram conhecimento Anunnaki, acelerando a "nova era" pós-Acordos de Júpiter, com supervisão de conselhos (Andrômeda, Alnilam).

Exilados de Capela (Spiritum)

Seres de energia, física, no caso dos Andromedanos de 9ª a 11ª Densidades, e espiritual, no caso dos Espíritos, têm variados graus de apego material aos assuntos humanos, assumindo a postura de desde guias e mentores, até obsessores e espectros vingativos, em facções numericamente desiguais, mas com prevalecimento dos minoritários moralmente mais adiantados, por conta do concomitante adiantamento intelectual promovido pela existência pacífica, em relação à ilusória competitividade egoísta.

Visitantes

Uma raça alienígena invasora genocida conhecida como "Visitantes" — humanoides reptilianos disfarçados de seres humanos — está tentando dominar a Terra, qual é reação humana a isso? Incluindo o grupo da Resistência tentando detê-los, enquanto outros colaboram com os alienígenas por poder e riqueza pessoal.

A Batalha Final

O foco aqui é nas batalhas contra invasores alienígenas em outras partes do mundo. Algumas também se passam durante o "ano não registrado" entre o final de "A Batalha Final" e "Dia da Libertação".

Magos

Os magos, indivíduos com habilidades paranormais vinculadas a caminhos elementais ou naturais, são foco das investigações do Ψnstituto (de Pesquisas Paranormais, infiltrado por agentes do Estado Profundo e do Governo Sombra), que opera em três linhas: Securitária, Hospitalar e Psiquiátrica.

Na linha Securitária, os investigadores e infiltrados identificam magos do caminho do Fogo por pirocinésia (sobrevivência a incêndios), e do Ar, Água ou Terra por telecinesia (vendavais, acidentes ou sorte incomum), muitas vezes confundidos com telecinetas.

Na linha Hospitalar, magos de Plantas, Animais ou Humanos podem ser detectados por força vital (curas milagrosas), enquanto magos de Spiritum são associados a projeção de consciência (catatonia, narcolepsia), e magos das Trevas, Metamagia ou Arkanun, a psicoportação (teletransporte, amnésia, desaparecimentos).

Na linha Psiquiátrica, magos do Spiritum ou Humanos podem ser confundidos com telepatas (vozes, controle mental) ou sensitivos (alucinações temporais/espaciais), e até com médiuns (canalização de entidades) em casos de personalidade múltipla. Esses magos são frequentemente identificados por manifestações involuntárias, sendo confundidos com paranormais "comuns"

pelo Ψnstituto.

Anjos

Eticamente avançados e poderosos, os Pleadianos se assemelham aos Anjos de Paradísia, embora recorram a avanços científicos em vez de poderes angelicais, e a uma frota celeste de naves invisíveis, em vez de portais entre dimensões. Pleadianos ao menos parecem ter interesse sincero no desenvolvimento moral da humanidade, ao contrário dos Anjos, mais interessados nos poderes mágicos do Orbe Terrestre e na conversão das melhores almas à sua causa. A força espacial Pleadiana mais famosas a garantir nosso planeta contra invasores e conquistadores de civilizações nocivas é o Comando Galáctico Ashtar-Sheran.

Demônios

Os Daemons têm profundo interesse nas armas nucleares, que chamam de "armas de matar deuses", enquanto Metalianos e Greys (os cinzentos) vigiam os avanços bélicos nucleares da humanidade para impedirem que se tornem perigosos demais ou que se destruam no processo. Os Greys conspiram junto aos movimentos ambientalistas, com vistas à saúde da Terra, um mundo que por enquanto prescinde de terraformação para ser ocupado por formas de vida biocarbônicas. Os Metalianos lutaram até recentemente contra os avanços tecnológicos humanos por medo de que viessem a conquistar o espaço interestelar e ameaçarem sua amada Imperatriz, sem saberem que tais progressos na verdade eram fomentados pelos Traktorianos infiltrados.

Vampiros Mitológicos

Eles estão entre outras entidades parasitas da humanidade, imitadoras e dominadoras ocultas. Os Vampiros dependem do Sanguinus de suas vítimas, e são dados a maquinações políticas mundanas e sobrenaturais. Da mesma forma os Reptiloides (capazes de assumir forma humana) e os Traktorianos (moluscos alienígenas ladrões de corpos) buscam substituir pessoas de status elevado nas hierarquias humanas, ainda que prefiram eminências pardas a celebridades chamativas, para reduzir as chances de serem desmascarados.

Futuro dos Acordos de Júpiter

Os Acordos de Júpiter funcionariam como um "evento pivotal de lore" que altera o equilíbrio do mundo do jogo, similar a um tratado pós-guerra em mecânicas de diplomacia (como em Civilization ou Stellaris). Suponha que a chance de sucesso da coalizão Artemis (12 nações) em coordenar a defesa solar é de mais de dois terços de base (devido à liderança EUA mais GFW), modificada por mais um quinto para nações alinhadas (quase total), mas menos de um terço para resistências (China/Rússia, reduzindo o total para menos de dois terços de chance). Isso reflete num risco de divisão de dois quintos. Tudo isso para um *lore* imersivo e balanceado, onde personagens jogadores assumem papéis em missões pós-Acordos de Júpiter.

Bibliografia

Referências

1. Exopolitics: Discipline of Choice for Public Policy Issues Concerning Extraterrestrial Life, acessado em outubro 10, 2025, https://www.researchgate.net/publication/237812573_Exopolitics_Discipline_of_Choice_for_Public_Policy_Issues_Concerning_Extraterrestrial_Life
2. Libro Exopolitics: The Political Implications of the Extraterrestrial Presence De Salla, Michael E. - Buscalibre, acessado em outubro 10, 2025, <https://www.buscalibre.com.co/libro-exopolitics-the-political-implications-of-the-extraterrestrial-presence/9780996708999/p/53925260>
3. (PDF) Astropolitics and the "Exopolitics" of Unacknowledged Activities in Outer Space, acessado em outubro 10, 2025, https://www.researchgate.net/publication/263024702_Astropolitics_and_the_Exopolitics_of_Unacknowledged_Activities_in_Outer_Space
4. The Secret Space Programs Series Audiobooks | Audible.com, acessado em outubro 10, 2025, <https://www.audible.com/series/The-Secret-Space-Programs-Series-Audiobooks/B07PN4JDWQ>
5. Insiders Reveal Secret Space Programs & Extraterrestrial Alliances - Audible, acessado em outubro 10, 2025, <https://www.audible.com/pd/Insiders-Reveal-Secret-Space-Programs-Extraterrestrial-Alliances-Audiobook/B07LHB6JVF>
6. Dr. Michael Salla - Alien Chronicles (Season 1, Episode 6) - Apple TV, acessado em outubro 10, 2025, <https://tv.apple.com/us/episode/dr-michael-salla/umc.cmc.y298ogmvxnd1egn91f5ftq?showId=umc.cmc.19hlz3d49xwge4u32nwqzzkvc>
7. History of U.S. Secret Space Programs with Dr. Michael Salla - Brava for Women in the Arts, acessado em outubro 10, 2025, <https://www.brava.org/all-events/2016/10/14/history-of-us-secret-space-programs-with-dr-michael-salla>
8. Um Presente das Estrelas ~ Contatos extraterrestres e um Guia de Raças Alienígenas de Elena Danaan - Google Play, acessado em outubro 10, 2025, https://play.google.com/store/books/details/Um_Presente_das_Estrelas_Contatos_extraterrestres?id=7K9YEAAAQBAJ&hl=pt&gl=US
9. Who controls the agreed upon reality through the mainstream media and why they fear disclosing the truth about the extraterrestrial reality? - DOKUMEN.PUB, acessado em outubro 10, 2025, <https://dokumen.pub/who-controls-the-agreed-upon-reality-through-the-mainstream-media-and-why-they-fear-disclosing-the-truth-about-the-extraterrestrial-reality.html>
10. The Seeders Book Summary by Elena Danaan - Shortform, acessado em outubro 10, 2025, <https://www.shortform.com/summary/the-seeders-summary-elena-danaan>
11. THE SEEDERS, THE RETURN OF THE GODS 9798353323709 - DOKUMEN.PUB, acessado em outubro 10, 2025, <https://dokumen.pub/the-seeders-the-return-of-the-gods-9798353323709.html>
12. THE SEEDERS: The Return Of The Gods by Elena Danaan - Books on Google Play, acessado em outubro 10, 2025, <https://play.google.com/store/books/details?id=4UmKEAAAQBAJ>
13. Who controls the agreed upon reality through the mainstream media and why they fear disclosing the truth about the extraterrestrial reality? - DOKUMEN.PUB, acessado em outubro 10, 2025, <https://dokumen.pub/who-controls-the-agreed-upon-reality-through-the-mainstream-media-and-why-they-fear-disclosing-the-truth-about-the-extraterrestrial-reality.html>
14. Elena Danaan in English Valiant Thor, also called Commander Val, landed his ship on a morning of March 1957 in the US state of V - Eesti Nõidade Liit, acessado em outubro 10, 2025, https://www.xn--eestinidadeliit-xsb.ee/wp-content/uploads/2024/11/Elena_Danaan_in_English.pdf
15. [PDF] A Gift From The Stars Summary - Elena Danaan, acessado em outubro 10, 2025, <https://www.shortform.com/pdf/a-gift-from-the-stars-pdf-elena-danaan>
16. EXOPOLITICS TODAY with Dr. Michael Salla — podcast episodes - Podnews, acessado em outubro 10, 2025, <https://podnews.net/podcast/ib0fg/episodes>
17. The Ancient Draco vs Negumak Conflict – Its Impact on Earth Joining the Galactic Federation | EXOPOLITICS TODAY with Dr. Michael Salla Podcast - Everand, acessado em outubro 10, 2025, <https://www.everand.com/podcast/643764188/The-Ancient-Draco-vs-Negumak-Conflict-Its-Impact-on-Earth-Joining-the-Galactic-Federation>
18. The Ancient Draco vs Negumak Conflict – Its Impact on Earth Joining the Galactic Federation | EXOPOLITICS TODAY with Dr. Michael Salla Podcast - Everand, acessado em outubro 10, 2025, <https://www.everand.com/podcast/643764188/The-Ancient-Draco-vs-Negumak-Conflict-Its-Impact-on-Earth-Joining-the-Galactic-Federation>
19. [PDF] A Gift From The Stars Summary - Elena Danaan, acessado em outubro 10, 2025, <https://www.shortform.com/pdf/a-gift-from-the-stars-pdf-elena-danaan>
20. EXOPOLITICS TODAY with Dr. Michael Salla — podcast episodes - Podnews, acessado em outubro 10,

- 2025, <https://podnews.net/podcast/ib0fg/episodes>
21. THE SEEDERS, THE RETURN OF THE GODS 9798353323709 ..., acessado em outubro 10, 2025, <https://dokumen.pub/the-seeders-the-return-of-the-gods-9798353323709.html>
 22. The Seeders Book Summary by Elena Danaan - Shortform, acessado em outubro 10, 2025, <https://www.shortform.com/summary/the-seeders-summary-elena-danaan>
 23. Who controls the agreed upon reality through the mainstream media and why they fear disclosing the truth about the extraterrestrial reality? - DOKUMEN.PUB, acessado em outubro 10, 2025, <https://dokumen.pub/who-controls-the-agreed-upon-reality-through-the-mainstream-media-and-why-they-fear-disclosing-the-truth-about-the-extraterrestrial-reality.html>
 24. Elena Danaan in English Valiant Thor, also called Commander Val, landed his ship on a morning of March 1957 in the US state of V - Eesti Nõidade Liit, acessado em outubro 10, 2025, https://www.xn--eestinidadeliit-xsb.ee/wp-content/uploads/2024/11/Elena_Danaan_in_English.pdf
 25. The Dogon Creation Myth | Ancient Secrets of Sirius and the Stars | The Nommo - YouTube, acessado em outubro 10, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=gof22LzVjww>
 26. Revista UFO, acessado em outubro 10, 2025, <https://ufo.com.br/>

Livros

ARMOND, Edgard. Os Exilados da Capela
 DANAAN, Elena. Um Presente das Estrelas
 DANAAN, Elena. Estaremos Sempre Aqui
 DANAAN, Elena. Os Semeadores: O Retorno dos Deuses
 DANAAN, Elena. Area 51
 DANAAN, Elena. Encyclopedia Galactica
 DANAAN, Elena. Koldas: Beyond Neptune
 DANAAN, Elena. Insiders Reveal Secret Space Programs & Extraterrestrial Alliances
 DÄNIKEN, Erich von. Eram os Deuses Astronautas?
 GOOD, Timothy. The Andromedans: The Coming of the Age of Aquarius
 ICKE, David. The Reptilian Agenda
 MARCINIAK, Barbara. The Pleiadians: The Coming of the New Age
 MILANOVICH, Norma J. The Arcturians: The Key to Our Future
 SALLA, Michael E. Série de livros "US Army Insider Missions" (3 Volumes)
 SALLA, Michael E. Kennedy's Last Stand
 SALLA, Michael E. Galactic Diplomacy
 SALLA, Michael E. Exopolitics
 SALLA, Michael E. Galactic Federations, Councils, & Secret Space Programs
 SALLA, Michael E. Antarctica's Hidden History
 SALLA, Michael E. Space Force: Our Star Trek Future
 SALLA, Michael E. The US Navy's Secret Space Program

and Nordic Extraterrestrial Alliance: Secret Space Programs, Volume 2

SALLA, Michael E. US Air Force Secret Space Program: Shifting Extraterrestrial Alliances & Space Force

SALLA, Michael E. Rise of the Red Dragon: Origins & Threat of China's Secret Space Program: Secret Space Programs, Book 5

SALLA, Michael E. Exposing U.S. Government Policies On Extraterrestrial Life

SITCHIN, Zecharia. Série de livros "Crônicas da Terra" (7 Volumes)

STRIEBER, Whitley. The Zeta Reticuli Incident

TSARION, Michael. The Hybrids: Humanity's Next Step

Filmografia

"Contatos Imediatos de Terceiro Grau" (1977)
 "ET, O Extraterrestre" (1982)
 "Predador" (1987)
 "Eles Vivem" (1988)
 "O Segredo do Abismo" (1989)
 "Independence Day" (1996)
 "Contato" (1997)
 "O Quinto Elemento" (1997)
 "Galaxy Quest" (1999)
 "Distrito 9" (2009)
 "O Jogo do Exterminador" (2013)
 "Sob a Pele" (2013)
 "Bob Lazar: Área 51 e os Discos Voadores" (Documentário, 2018)
 "The Phenomenon" (Documentário, 2020)
 Série televisiva "Alienígenas do Passado"
 Minissérie original televisiva "V: Os Extraterrestres no Planeta Terra" (1983)
 Série televisiva "V: A Batalha Final" (1984)
 Série animada "Bureau of Alien Detectors" (1996)
 Série animada "Roswell Conspiracies: Aliens, Myths and Legends" (1999)
 Série de anime "Gate Keepers" (2000)

Ludografia

X-COM: UFO Defense (1994)
 X-COM: Terror From The Deep (1995)
 X-COM: Apocalypse (1997)
 Incidente em Varginha (1998)
 Perfect Dark (2000)
 Startopia (2001)
 X-COM: Enemy Unknown (2012)
 X-COM: Enemy Within (2013)
 The Bureau: X-COM Declassified (2013)
 X-COM 2 (2016)
 Xenonauts (2014)
 Xenonauts 2 (2023)

Tabuleiros

Contatos Cósmicos (Grow)

Livros de RPG

GURPS Illuminati (SJG)
 Dark Conspiracy (GDW/Mongoose Publishing)

A Verdade está aqui dentro!

Um dossiê secreto desvenda todas as relações da Terra com as outras Civilizações da Via Láctea e de Andrômeda, desde o primórdio dos tempos e mesmo além da Criação deste Universo, até os movimentos mais recentes da diplomacia galáctica, as infiltrações conspiratórias nos governos terráqueos e o resultado das lutas pela libertação de nosso planeta.

São 110 raças classificadas entre humanoides, nórdicos, anunnaki, greys, reptiloides, insectoides, aviários, felinoides, mercenários e chupacabras, com suas respectivas origens cósmicas, aparências, características, capacidades, poderes e fraquezas alienígenas.

Inclui também um glossário com os nomes nativos alienígenas dos corpos celestes de origem de cada povo que se relaciona com os terráqueos na diplomacia galáctica.

Um guia para tecnologias alienígenas em seus vários graus de avanço e respectivos Superpoderes manifestados pelos artefatos das diversas civilizações e suas colônias.

Cronologias de colonização e hibridização das raças da Via-Láctea, com as influências de precursores intergalácticos e de conquistadores genéticos escravagistas.

Novas perícias e aprimoramentos de Personagens Jogadores relacionados às raças alienígenas disponíveis para o Mestre da campanha de Invasão.

Tudo isso com as devidas referências e indicações, de obras literárias até jogos eletrônicos, mais ideias de aventuras baseadas nessas inspirações e em Invasão.